

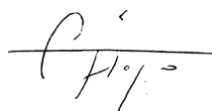
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

XXVIII CICLO DEL DOTTORATO  
DI RICERCA IN  
INGEGNERIA E ARCHITETTURA  
INDIRIZZO ARCHITETTURA

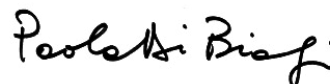
*la fine della storia —  
utopia critica  
nelle 12 città ideali  
di superstudio*

icar / 14

DOTTORANDO  
Giovanni de Flego



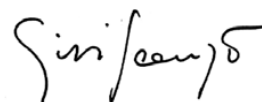
COORDINATORE  
Prof.ssa Paola Di Biagi



SUPERVISORE DI TESI  
Prof. Giovanni Fraziano



CO-SUPERVISORE DI TESI  
Arch. Giuseppina Scavuzzo



ANNO ACCADEMICO 2015/2016



la fine  
della storia  
— utopia  
critica nelle  
12 città  
ideali di  
superstudio

<b>1.0 Contr / Addictions.....</b>	<b>Pag.1</b>
<b>2.0 Tecnica / Una Chiave di Lettura.....</b>	<b>Pag.33</b>
<b>2.1 Prima Città / Città 2000t. ....</b>	<b>Pag.53</b>
Misura e Numero .....	Pag.60
Analogie.....	Pag.74
<b>2.2 Seconda Città / Città Coclea Temporale .....</b>	<b>Pag.89</b>
Misura E Tempo.....	Pag.98
Analogie.....	Pag.106
<b>2.3 Terza Città / New York of Brains.....</b>	<b>Pag.121</b>
Il Cubo, il Monumento, il Deserto .....	Pag.128
Analogie.....	Pag.152
<b>2.4 Quarta Città / Città Astronave .....</b>	<b>Pag.173</b>
Spazio, Tempo, Morte.....	Pag.181
Analogie.....	Pag.195
<b>2.5 Quinta Città / Città delle Semisfere .....</b>	<b>Pag.205</b>
Movimento Virtuale .....	Pag.212
Analogie.....	Pag.228
<b>2.6 Sesta Città / The Magnificent and Fabuolous Barnum Jr City .....</b>	<b>Pag.237</b>
Cortocircuitazione della Dimensione Ludica.....	Pag.248
Analogie.....	Pag.268
<b>2.7 Settima Città / Città Nastro a Produzionecontinua.....</b>	<b>Pag.273</b>
Programmaticamente Obsolescente .....	Pag.281
Analogie.....	Pag.291
<b>2.8 Ottava Città / Città Cono a Gradoni .....</b>	<b>Pag.293</b>
Al Netto di Uno .....	Pag.302
Analogie.....	Pag.314
<b>2.9 Nona Città / La “Ville Machine Habitée” .....</b>	<b>Pag.321</b>
A Moto Perpetuo .....	Pag.327
Analogie.....	Pag.334
<b>2.10 Decima Città / Città dell’ordine.....</b>	<b>Pag.337</b>
Tutto Sotto Controllo.....	Pag.344
Analogie.....	Pag.348
<b>2.11 Undicesima Città / Città delle Case Splendide. ....</b>	<b>Pag.349</b>
Apparentemente Splendido ..	Pag.357
Analogie.....	Pag.370
<b>2.12 Dodicesima Città / Città del Libro .....</b>	<b>Pag.377</b>
La Città Bipolare .....	Pag.386
Analogie.....	Pag.394
<b>2.13 Epilogo .....</b>	<b>Pag.401</b>
<b>Finali Aperti .....</b>	<b>Pag.416</b>
<b>3.0 This Topia .....</b>	<b>Pag.425</b>
<b>4.0 Apparati .....</b>	<b>Pag.441</b>
Scritti ad Opera di Superstudio .....	Pag.442
Intervista a Gian Piero Frassinelli .....	Pag.460
<b>4.1 Bibliografia .....</b>	<b>Pag.477</b>

# 1.0

Il documento delle *12 Città Ideali* è una raccolta di dodici testi più un epilogo redatto più volte, corredata da illustrazioni, ad opera principalmente\* di Gian Piero Frassinelli di Superstudio, edita alla fine del 1971 su *Architectural Design* e all'inizio del 1972 su *Casabella*\*\* . La scrittura si colloca poco prima di quello che possiamo riconoscere come l'ultimo ripensamento avvenuto in seno al Superstudio attorno alla propria produzione. Tale produzione, come avremo modo di approfondire nel corso della nostra analisi, non è infatti aliena a cambi di rotta, se non contraddizioni, più o meno palesate. Su queste pagine avremo anche più volte occasione di sottolineare come sia la contraddizione stessa un tema caratteristico di quel periodo a cavallo tra anni 60 e anni 70, all'interno del quale si dipanano le vicende dello studio fiorentino, una contraddizione che è quindi parte di un agire progettuale, quello stesso agire che renderà possibile l'immaginazione di progetti per certi versi tanto differenti al volgere di un ridottissimo ammontare di anni. In tutto questo, le *12 Città Ideali* si ritagliano un posto particolare, sul limite ultimo di quella che forse è la svolta più radicale all'interno del viaggio di un gruppo già di per sé profondamente radicale. Per meglio comprendere come la contraddizione di cui sopra si configuri maggiormente come una sorta di percorso complementare *sui generis*, e come siano il ripensamento ed una profonda autoanalisi ad essere cagione di detta contraddizione\*\*\*, conviene allora ripercorrere *per sommi capi* quelle che sono le principali tappe della storia del gruppo fiorentino; all'interno di esse si avrà modo quindi di collocare il documento preso in esame in questo volume. Cercheremo, nel breve riassunto che segue, di approcciarci alla *consecutio temporum* dell'opera del Superstudio

\* Adolfo Natalini si occuperà di parte degli epiloghi, come vedremo.

\*\* Si consulti la bibliografia per un elenco delle principali edizioni; la primissima, non completa, edizione risale al 1971, su *Japanese Interior Design*.

\*\*\* Si veda a questo proposito l'intervista a Gian Piero Frassinelli presente all'interno degli apparati: egli non nega che ad una lettura ampia del percorso dello studio emergano svariati controsensi, tuttavia considera essi parte di un coerente percorso di indagine.

con angolazione critica, vale a dire con un'attenzione maggiormente focalizzata su questioni relative all'immaginario, alla poetica, ai concetti che sottendono la progettazione, piuttosto che enumerare titoli e dati cronologicamente disposti, in maniera eccessivamente legata alla narrazione storica rispetto a quelli che sono gli intenti di questo lavoro.

In prima istanza va fatto notare come l'opera di Superstudio muova, a guardarla nella sua completezza, sempre più in direzione dell'astrazione e al contempo si allontani progressivamente dall'architettura come disciplina pratica, come attività costruttiva. A tale movimento fa eco una visione del mondo sempre più disincantata e per certi versi disillusa, quasi negativa. Nel mezzo di questo duplice flusso si colloca l'attività professionale, fatta di alcuni progetti di interni, e da più progetti di design\*, un'attività che non manca di mostrare per certi versi delle contraddizioni di principio con quel duplice flusso di cui sopra. Ad aumentare la complessità - altra tra le parole d'ordine che nel periodo si sentono risuonare in seno alla disciplina - di questo delicato sistema concorrono poi le singole personalità delle figure coinvolte, non sempre del tutto armonizzate l'una con l'altra. Non da ultime, la collocazione cronologica delle vicende e la giovane età dei protagonisti all'epoca contribuiscono a perturbare ulteriormente gli equilibri fin qui riassunti.

Gli anni della formazione vedono gli elementi del gruppo accomunati dal percorso accademico presso la Facoltà di Architettura di Firenze\*\*, cominciato in gran parte dei casi all'inizio degli anni 60: si tratta di una facoltà che si è trovata in un certo senso ad essere "fuori dai giochi" rispetto ad altre scuole ben più note, quali Milano,

\* Attività rispettivamente profondamente amata e aspramente rinnegata dall'autore delle *12 Città*, in quest'ultimo caso alla luce delle intrinseche contraddizioni cui facciamo riferimento, sviscerate con più completezza all'interno dell'intervista di cui sopra.

\*\* Per una esaustiva trattazione della situazione fiorentina si vedano i capitoli iniziali di Lang, P. and Menking, W. (2003). *Superstudio*. Ied. Milano: Skira. e gli articoli dello stesso Lang presenti all'interno del sito [academia.eu](http://academia.eu)

Roma e Venezia. Al contempo è la stessa città di Firenze a versare in una peculiare situazione rispetto alla disciplina dell'architettura, anche in virtù di una ricostruzione - dopo la drammatica alluvione - che a ben pochi architetti e a ben più numerosi costruttori era stata affidata. Poche saranno le personalità di spicco che per brevi periodi insegneranno all'interno della facoltà\*, gli elementi del gruppo si confessano già ai tempi scontenti di gran parte dei corsi cui assistono. Vi sono però almeno tre questioni importanti per quello che sarà il destino dell'ancora non esistente Superstudio: la prima è la contestazione studentesca, che varca i cancelli dell'ateneo fiorentino con tutta la sua carica eversiva, la seconda è rappresentata dai corsi di interni dei professori Savioli e Ricci\*\*, nei quali si sperimentano approcci differenti, laterali, lontani da quella lunga serie di *ismi* sui quali i giovani studenti vedono arenata la disciplina. Vi sono poi

\* Nondimeno alcuni dei loro insegnamenti si riveleranno importanti ai sensi della formazione della visione del mondo dei futuri componenti del gruppo, tra i vari Michelucci, che fu rettore, Quaroni, Libera, è la figura di Benevolo ad essere particolarmente influente, con riferimento all'angolazione sociale dalla quale affronta la storia della città.

\*\* I membri di Superstudio collaboreranno, una volta laureati, a detti corsi, come avremo modo di sottolineare più volte nel presente volume. LEONARDO SAVIOLI, laureato a Firenze nel 1941. Collabora con Giovanni Michelucci come assistente all'Istituto di Urbanistica della Facoltà di Architettura di Firenze. Docente presso la stessa Facoltà di Urbanistica, Arte dei giardini, fino a professore ordinario di Architettura degli Interni, arredamento e decorazione. Ha alternato all'attività professionale d'architetto quella di urbanista e di pittore oltre ad un'intensa produzione grafica e saggistica. Durante la guerra inizia a lavorare sugli studi per città ideali su cui tornerà spesso. Partecipa a numerosi concorsi nazionali e internazionali risultandone vincitore. Dopo la guerra svolge la sua attività progettuale in collaborazione con Giuseppe Giorgio Gori, Leonardo Ricci ed Emilio Brizzi; con quest'ultimo partecipa ai concorsi per la ricostruzione delle testate di ponte Vecchio (1945-46) e dei ponti sull'Arno. LEONARDO RICCI, laureato a Firenze nel 1941. Allievo di Giovanni Michelucci dal 1936, è assistente ordinario di Architettura degli interni dal 1951, professore incaricato dei corsi di *Disegno dal vero* e di *Elementi di composizione* dal 1963 e di Urbanistica dal 1967, presso la Facoltà di Architettura di Firenze di cui è stato anche Preside (1971-73). Direttore dell'Istituto di Urbanistica della stessa Facoltà e Presidente della sezione toscana dell'Istituto Nazionale di Urbanistica. Visiting professor negli USA al MIT, alla Pennsylvania State University e alla University of California. Oltre che architetto e urbanista Ricci è pittore, saggista, costumista e scenografo. Tiene mostre personali di pittura in Italia e negli USA.



le riviste che uno dei giovani protagonisti, Adolfo Natalini, porta dall'Inghilterra: divertenti, irriverenti, colorate e sfacciate, si intitolano *Archigram*. In contraddizione con questi aspetti, contemporaneamente ad essi, i futuri elementi del gruppo recuperano la lezione storica di Louis Kahn\*, la sua architettura dei monumenti, e nello stesso tempo riscoprono il fascino dei grandi utopisti e idealisti francesi del secolo dei lumi\*\*. Viene quindi a crearsi una prima, peculiare e asimmetrica spinta compositiva, che mostra la coesistenza tra questioni relative a coloratissime visioni pop, tutte *infloatable* e *piper*\*\*\* e volumetrie pure, razionali, tendenti all'eterno e all'ultraterreno. La prima mostra, che darà i natali al gruppo, presso la galleria *Jolly 2* a Pistoia\*\*\*\*, alla fine del 1966, i primi concorsi e progetti di tesi - soprattutto quello di Natalini - mostrano questa interessante ambivalenza. Altre due tesi di laurea introducono tuttavia delle ulteriori questioni, destinate ad avere ruolo cardinale nel futuro del gruppo: quella di Gian Piero Frassinelli affronta il tema dell'antropologia, quella di Cristiano Toraldo di Francia quello della tecnica\*\*\*\*\*; non a caso i giovani protagonisti saranno tutti

\* Si veda Rosa, J. (2008). *Louis I. Kahn 1901-1974*. 1ed. Köln: Taschen. pag.17 e segg.

\*\* Vi sono dei disegni di Natalini per il corso di Savioli che mostrano successive elaborazioni di ville di Ledoux; inoltre Paolo Poli, il più giovane nonchè l'ultimo a entrare nel gruppo, per il medesimo corso produrrà un progetto contenente dichiarati riferimenti a Lequeu.

\*\*\* Come avremo modo di approfondire, si tratta di due tra le più frequenti terminologie usate quando si parla di architettura pop: gli *infloatable* sono strutture gonfiabili, riconoscibili tanto in *Archigram* in Gran Bretagna, quanto in gruppi come Haus Rucker co. in Austria o Ant Farm in California; il *piper* è uno spazio culturale e di intrattenimento di allora nuova concezione, a cavallo tra discoteca, sala concerti, parco dei divertimenti, teatro d'avanguardia e laboratorio creativo.

\*\*\*\* La mostra vedrà la nascita anche dell'altro gruppo fondamentale per la scena radicale fiorentina, ossia Archizoom. L'esibizione si svolgerà dal 4 al 17 dicembre del 1966. Già nel 1964 la galleria aveva dedicato una mostra al solo Natalini, nella veste di pittore, fortemente influenzato dal pop inglese di Hamilton o Paolozzi.

\*\*\*\*\* Le due tesi vengono sostenute, come ricorda Frassinelli in un suo video, "in una facoltà occupata", nel 1968: la prima titola *Centro Studi di Antropologia Applicata ai Problemi dell'Acculturazione*, la seconda *Attrezzatura Balneare alla Foce della Fiumara Arbona nel Comune di Tropea*.

appassionati di fantascienza, essendo essa capace, nelle sue più alte e più tardivamente riconosciute accezioni, di unire in maniera originale dette tematiche, mettendo in gioco il futuro. La tesi di Toraldo innesca un'altra importante peculiarità, relativa all'astrazione, o meglio ad una sorta di misteriosa non-espressività dell'esterno dell'architettura, sorta di negazione del ruolo tradizionale della facciata degli edifici\*. Dette tematiche sommariamente riassunte vedono una loro probabile e importante riformulazione all'interno del testo *Dall'Industria al Tecnomorfismo*\*\* , primo episodio dell'abbandono delle questioni pop in direzione di una non meglio definita scocca tecnologica pura, liscia e diafana, alloggiamento di tecnologie futuristiche e impalpabili, al contempo elemento razionalizzante delle infinite e variegate configurazioni che la Macchina sarebbe capace di ispirare liberamente.

Un parziale controsenso caratterizza la fase immediatamente successiva della produzione del gruppo, all'interno della quale è possibile riconoscere una divergente tendenza alla smaterializzazione e al contemporaneo incremento dimensionale delle proposte progettuali. Dei primi contatti con l'ambiente austriaco daranno i natali a quella che è una delle più iconiche visioni di Superstudio, ossia il *Monumento Continuo*: in esso riscontriamo una conferma e un superamento contenutistico rispetto ai temi presenti all'interno di *Dall'Industria*

\* Si tratta di quell'uso compositivo che Beatrice Lampariello chiama *packaging* - e Gian Piero Frassinelli con riferimento ad esso *packing*: la struttura di Toraldo si configura come una ricostruzione in cemento di una parte erosa della costa calabra, proponendosi come strategia risoltrice di analoghe problematiche nelle zone di Tropea e limitrofe. L'edificio è modularmente rivestito da una scocca metallica cieca, contraddittoriamente priva di affacci nonostante il panorama mozzafiato e la finalità turistica dell'intervento. Si consideri ora come una visione di questo tipo risulti stridente rispetto al modello degli utopisti francesi del Settecento, che pur componendola con solidi puri, astratti, concepiscono una architettura che vede nella comunicazione e nella propria comprensione una delle maggiori priorità. Nel progetto di laurea di Toraldo scorgiamo invece *l'incipit* di una sorta di fascinazione per una dimensione di interrogazione indefinita, calata in un'atmosfera misteriosa e non necessariamente rassicurante.

\*\* Il documento è stato riconosciuto come molto importante in questa sede, è interamente riportato all'interno degli apparati in coda al volume. Il testo è inizialmente edito su *Necropoli*, tra il novembre del 1969 e il febbraio del 1970, in corrispondenza con il sesto e settimo numero. Firmatari ne sono Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia.

al *Tecnomorfismo*\*. Nel binomio tecnologia immateriale / scocca prismatica l'attenzione si rivela sempre più concentrata sul secondo fattore, con una tendenza alla radicalizzazione che comporterà da un lato quell'aumento di scala di cui sopra, dall'altro la permanenza del mistero - se non un vero e proprio disinteresse - in merito all'interno del grande parallelepipedo quadrettato, che partendo dal deserto\*\* comincia ad invadere le maggiori città e i più famosi monumenti della civiltà. Lecitamente c'è concessa una frase come quest'ultima: di fatto si rivela sempre più emergente una certa quale *dimensione narrativa* all'interno delle speculazioni del gruppo, cementata dal proliferare di *storyboard*\*\*\* e progetti di film caratterizzanti la presente fase, e al contempo destinata ad interessanti sviluppi in seno a quella successiva. Il *Monumento Continuo* si configura quindi come un grande esterno dall'interno ignoto, e non vi è conoscenza in merito al suo essere considerato una visione positiva o negativa\*\*\*\*; esso mette in gioco

\* Nel 1969 il gruppo viene invitato alla biennale trinazionale di Graz, *Trigon*: durante la preparazione della propria installazione, che sarà chiamata *Grazerzimmer*, Superstudio elaborerà la prima traccia del *Monumento Continuo*, che inizialmente porta il nome di *Viadotto d'Architettura*.

\*\* Analizzeremo in seguito con più attenzione il tema del deserto, visione ricorrente nella poetica del gruppo; in esso, con riferimento a Morris - mediato dall'insegnamento di Benevolo - si riconosce il mondo privo di architettura: "It is this union of the arts (...), which I have learned to think of as Architecture. (...) A great subject truly, for it embraces the consideration of the whole external surroundings of the life of man; we cannot escape from it if we would so long as we are part of civilisation, for it means the moulding and altering to human needs of the very face of the earth itself, except in the outermost desert." (*The Prospects Of Architecture In Civilisation*, 1881)

\*\*\* Gli *storyboard* servono a prefigurare i film in produzione o di futura produzione: essi appaiono molto utili nell'unire all'interno di un filone concettuale coeso la produzione del gruppo; in maniera molto interessante tale filone si rivela appunto narrativo.

\*\*\*\* In prima analisi sembrerebbe che quella del *Monumento Continuo* fosse concepita come una utopia in senso originale, ossia positiva, e solo in un secondo momento ci sia stato un ripensamento in merito: si veda la nostra intervista presente negli apparati; essa è chiaramente espressione dell'opinione del solo Gian Piero Frassinelli, tuttavia ad esempio all'interno di una lettera all'amico e collaboratore Ali Navai, risalente alla fine degli anni 60, Adolfo Natalini sostiene: (continua alla prossima pagina)

un meccanismo di presenza / assenza, usando al contempo una scala ciclopica ma una morfologia minimale, unitamente ad una finitura così lucida e indefinita da specchiare il mondo attorno e, come detto, celare l'interno\*. Il progetto rimette in gioco la questione stessa del monumento, elaborando in maniera originale la continuità con la lezione di Kahn e nello stesso tempo ponendosi in contrasto sia con un passato prossimo disciplinare come quello del Moderno, che per sua stessa poetica non aveva prodotto monumenti in maniera consapevole, sia con un vicino trascorso di tipo storico-sociale, quale quello del secondo conflitto Mondiale, il quale, nelle vesti dei vari totalitarismi, di monumenti ne aveva costruiti fin troppi\*\*. Ulteriore apparente paradosso, si tratta del periodo in cui il gruppo inizia il proprio discorso "per immagini", vale a dire che, a fronte di tematiche sempre più astratte, le rappresentazioni visive si moltiplicano, dando vita a quei fotomontaggi pubblicati innumerevoli volte, che saranno la fortuna del Superstudio, e al medesimo tempo cagione di fraintendimento in merito ai concetti che i fiorentini intendono trasmettere\*\*\*. Dal punto di

(continua dalla pagina precedente) "(...) Il nostro è un discorso basato su una logica estrapolazione di dati (...) basato su un'utopia positiva: in altre parole mi piacerebbe davvero costruire roba così! (...)".

\* La riflessione della luce e dell'intorno è un aspetto tenuto sempre in grande considerazione all'interno della produzione del gruppo, come avremo modo di rilevare durante il corso del presente volume; essa non è una questione legata al solo Superstudio, bensì ricorrente in maniera interdisciplinare nell'epoca, essendo lo specchio capace di creare in maniera immediata una situazione di alterità rispetto all'identità, mantenendo al contempo dei rapporti con essa: in altre parole permette quell'osservazione dall'esterno, da un punto di vista distaccato, di noi stessi, in direzione di una maggiore consapevolezza.

\*\* Il porsi in maniera dichiaratamente antistorica del Modernismo ne preclude per ipotesi la possibilità di costruire monumenti, essendo essi la rappresentazione di una permanenza nel corso degli eventi. Per quanto concerne il secondo asserto, risulta interessante riflettere su come in un certo senso l'opera moderna più legata ad una dimensione monumentale come Brasilia - Lucio Costa nella sua relazione di concorso userà frequentemente il termine "monumentale" - sia possibile in una collocazione lontanissima rispetto alla vecchia Europa e al suo passato.

\*\*\* Va detto che quella del fotomontaggio è una delle tecniche più adottate, poichè più efficaci, in seno alle Neoavanguardie tutte. (continua alla prossima pagina)

vista contenutistico essi cominciano a parlare di un'architettura fatta di ragione, di una calma e pacifica composizione che nasce in assenza di sforzo: in tale senso quindi l'uso del fotomontaggio non è ricerca di un (iper)realismo, bensì l'esatto contrario, vale a dire una prefigurazione stridente tra la drammaticità della realtà contingente e l'algida, spesso poco rassicurante, "pura ragione" che è al contempo generazione e oggetto di celebrazione all'interno del progetto del Monumento. Esso è allora un *Disegno Unico\**, invariabile regolo astratto, che misura il mondo al proprio passaggio, e nel farlo annulla la validità degli altri monumenti nella propria definitezza. Quello della "misura", della sua contemplazione, è tema profondamente sentito in questa fase\*\* : essa non è restituzione quantitativa di una dimensione, ma effetto dell'atto astratto della ragione nel momento in cui essa si rapporta con il mondo. Detto tema avrà particolare risonanza nel progetto per gli *Istogrammi di Architettura*, o *Tombe degli Architetti*, all'interno del quale l'ordine gigante del *Monumento Continuo* si dissolve nella più totale assenza di scala, in virtù della quale le quadrettature divengono meccanismo generativo di quella "composizione senza sforzo" cui si è precedentemente fatta menzione. Ci si muove sempre di più verso una dissoluzione - "felice" a detta dei protagonisti\*\*\*\* - dell'architettura

(continua dalla pagina precedente) Essa permette di sottolineare in maniera immediata e ineluttabile l'opposizione tra mondo costruito e progetto; in altre parole il fotomontaggio è lo strumento perfetto per rappresentare non solo l'architettura nuova, ma anche la contraddizione tra la sua novità e il passato, disciplinare e non. Anticipando quanto tratteremo in seguito, si tratta di qualcosa di accomunabile al concetto di eterotopia. Il problema nel caso specifico dei fotomontaggi di Superstudio emerge nel momento in cui il valore contenutistico delle immagini prodotte finisce ad essere frainteso, poichè esse risultano lette in assenza dei testi di riferimento, a causa dell'innegabile impatto scenico che le caratterizza.

\* Questo il termine con cui il gruppo dal 1969 definisce la propria ricerca disciplinare: "unico" poichè capace di riassumere in un unico gesto la totalità della composizione.

\*\* La *Grazerzimmer* di cui sopra si configura come uno "spazio per la contemplazione della misura", nelle intenzioni dei progettisti.

\*\*\*\* Ancora una volta non è dichiarato se tale atteggiamento ieratico sia o meno considerato positivamente da Superstudio, o se si tratti invece di una posizione a cavallo tra ironia e polemica, nei confronti di un difficile ambiente sociale e professionale.

in senso stretto, in direzione di quella che lo studio chiama a buona ragione "architettura non fisica". Con gli *Istogrammi* viene superata anche l'eredità di Kahn, alla dissoluzione della disciplina come attività legata alla dimensione fisica si affianca in definitiva un allontanamento, se non un vero e proprio rifiuto, nei confronti della creatività artistica; non va comunque qui dimenticata la vicinanza agli Archizoom, che negli stessi anni lavorano ad un analogo annichilimento qualitativo attraverso un discorso legato unicamente alla quantità\*, sviluppando anch'essi un linguaggio visivo non figurativo, seppur più immediatamente riconoscibile come tale rispetto alla produzione di immagini di Superstudio. Il gruppo parallelamente si dedica a progetti di design, architettura degli interni, piccoli edifici che solo entro una certa quota parte si dimostrano coerenti con il percorso teorico portato avanti fino a questo momento\*\*.

alle pagine seguenti:

*Superarchitettura*: Interno della mostra alla galleria Jolly 2 di Pistoia, 1966;

Composizione pop: Esercitazione degli studenti per uno *Spazio di Coinvolgimento*, corso del prof. Savioli con Natalini, edificio di Paolo Poli, futuro membro del gruppo;

Un'università occupata: manifestazione degli studenti a Firenze nel 1968;

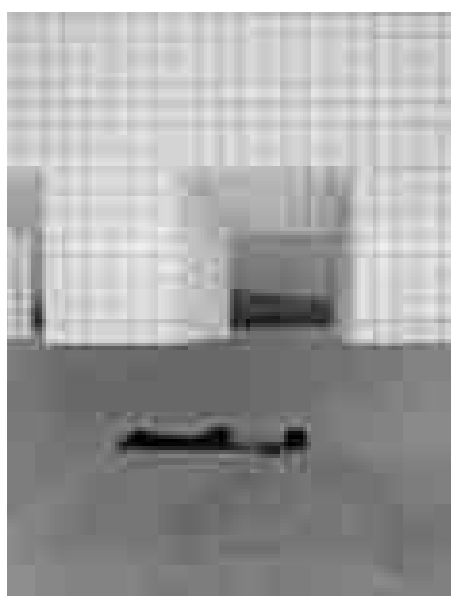
Astrazione e narrazione: *storyboard* del *Monumento Continuo*, 1970;

Fotomontaggio e deserto: il *Monumento Continuo* al posto dei muri nel deserto di Walter De Maria, 1969.

\* Il discorso in merito al concetto di quantità sarà comunque trattato con un maggiore livello di approfondimento nel corso della presente trattazione: si tratta di un'altra questione ricorrente nel periodo di attività di Superstudio.

\*\* Risultano infatti non facilmente coniugabili da un lato un percorso teorico volto sempre di più all'astrazione, alla privazione dell'aspetto materiale e dall'altro la produzione di oggetti di design, per una certa quota parte di consumo. Parziale giustificazione è riconoscibile in uno scritto quale *Distruzione, Metamorfosi e Ricostruzione Degli Oggetti*, all'interno di *IN Argomenti E Immagini Di Design*, numero 2/3, marzo/giugno 1971, intitolato *La Distruzione Dell'Oggetto*. Il tema, come testimoniato dalla pubblicazione in oggetto, è particolarmente dibattuto nel periodo: si cerca una strada per poter continuare la progettazione di oggetti svincolandola dai meccanismi del mercato, o perlomeno non permettendo che la sua identità si scioglia in esso. Il numero 2/3 di *IN* vede gran parte dell'avanguardia radicale impegnata nella stesura di testi al riguardo: Archizoom («La distruzione degli oggetti»), Superstudio («Distruzione, metamorfosi e ricostruzione degli oggetti»), Ugo La Pietra («Distruzione dell'oggetto attraverso un atteggiamento "per crisi"» in collaborazione con Gian Luigi Pieruzzi), George J. Sowden, Ettore Sottsass («Proposta di Ettore Sottsass» con note, disegni e fotomontaggi in nero e a colori di Sottsass, da pag. 35 a pag. 41), Malcolm Allum, Gruppo 9999, Heinz Frank, Jim Burns, Raymond Abraham, Max Peintner, Bau-cooperative Himmelblau, Haus-Rucker-Co., Salz der Erde, Archigram («Cinque domande sull'environment domestico e le sue possibili trasformazioni»), Angelo Sordi, Tommaso Trini, Germano Celant, Franco Basaglia, Jacques Famery, Giancarlo Iliprandi, Gilberto Finzi. La contraddizione in seno al gruppo è da Gian Piero Frassinelli riconosciuta, come abbiamo modo di constatare all'interno dell'intervista presente negli apparati.







L'inizio degli anni 70 coincide con il massimo momento produttivo di quei progetti che Gabriele Mastrigli, all'interno della sua recentissima sistematizzazione dell'opera tutta del gruppo, definisce come "didattici"\*, vale a dire incentrati sull'architettura come mezzo critico e non come disciplina necessariamente finalizzata alla costruzione, in virtù di quella tendenza all'astrazione che abbiamo visto viepiù acuirsi nel corso dei precedenti paragrafi. Nondimeno, i membri del gruppo vengono invitati come docenti al di fuori dei confini italiani: è soprattutto Adolfo Natalini, forse il più avvezzo a tali spostamenti\*\*, il protagonista di tali trasferte, che lo porteranno all'*Architectural Association* a Londra, e all'ateneo del Rhode Island. È proprio in occasione di quest'assenza di Natalini che Frassinelli sviluppa il documento preso in esame, con tutte le peculiarità che andremo ad approfondire nel prossimo capitolo. La collocazione delle *12 Città Ideali* all'interno della cronologia di *Superstudio*, fortuitamente o meno, si rivela cruciale: esse compaiono quasi in concomitanza sia con la definitiva - e come vedremo contraddittoria - consacrazione del gruppo, sia con la comparsa di uno dei suoi più iconici progetti, sia con l'ultima, preannunciata, svolta nel percorso dei fiorentini. Procedendo con ordine, Emilio Ambasz\*\*\* riceve nel 1972 dal MoMA di New York l'incarico della curatela di una mostra collettiva antologica che ripercorra il presente e il passato prossimo del design *made in*

\* Si veda Mastrigli, G. (2015). *Superstudio*. 1ed. Macerata: Quodlibet.  
 "Tra il 1970 e il 1971 siamo al culmine della fase "didattica" del Superstudio. L'architettura è sempre più vista come un'occasione per "analizzare i molti aspetti del fare", un'attività critica (...)" pag LXIII

\*\* Natalini per motivi di vita privata conosce meglio l'inglese, questo lo porta ad essere spesso in prima linea per conto dello studio in situazioni internazionali, quali le già citate biennali *Trigon*: è proprio in tali sedi che ha modo di conoscere personalità che lo accompagneranno nella docenza in Rhode Island quali Hans Hollein, Raimund Abraham e Friedrich St. Florian, che era stato nella giuria di selezione a Graz nel 69.

\*\*\* Emilio Ambasz, architetto argentino, cura la sezione di design del Museum of Modern Art di New York dal 1970 al 1976. La sua vocazione per tale materia lo porterà a vincere un *Compasso d'Oro* nel 1977. Come vedremo, l'installazione esterna da lui pensata per la mostra di cui stiamo trattando deve molto ad una delle città di Frassinelli. Per maggiori approfondimenti si veda: Ambasz, E. e Bellini, M. (1988). *The poetics of the pragmatic*. 1ed. New York: Rizzoli.

*Italy*, che porterà il nome di *Italy: the New Domestic Landscape*\*. La mostra decreta e cementa il successo di un intero percorso, tuttavia nel suo spirito onnicomprensivo per così dire "istituzionalizza" il ruolo dell'*Architettura Radicale*\*\* e dei suoi protagonisti, etichettati nella categoria dei "contestatori"\*\*\*. Risulta chiaro come un'operazione di questo tipo tolga immediatamente valenza alla critica sociale messa in atto da detti protagonisti, critica che è comunque nello stesso momento stigmatizzata da Manfredo Tafuri, sia sulle pagine del catalogo della mostra stessa\*\*\*\*, sia su quelle prima di *Contropiano*, poi di *Progetto e Utopia*. Egli, ormai figura cardine del dibattito disciplinare

\* La mostra si svolge dal 23 maggio all'11 settembre del 1972. La curatela di Ambasz si focalizza su una visione del panorama italiano come una sorta di avanzato modello in piccolo del mondo del design *in toto*, a tale proposito la cartella stampa rilasciata dal MoMA all'epoca dichiara: "(...) Italy, Mr. Ambasz says, is not only the dominant product design force in the world today but also illustrates some of the concerns of all industrial societies. Italy has assumed the characteristics of a micro-model where a wide range of possibilities, limitations and critical problems of contemporary designers throughout the world are represented by diverse and sometimes opposite approaches. These include a wide range of conflicting theories about the present state of design activity, its relation to the building industry and to urban development^as well as a growing distrust of objects of consumption."

\*\* Il termine è coniato negli stessi anni da Germano Celant, nel già citato numero 2/3 di *IN Argomenti e Immagini di Design*, alle pagine 76-81.

\*\*\* La struttura del catalogo pensata da Ambasz non mostra delle corrispondenze biunivoche con l'allestimento, bensì pare una sorta di diversa sistematizzazione dei contenuti: ne deriva che i lavori di Superstudio vengano affiancati ad una serie di altre produzioni non contigue nella mostra. Il capitolo del catalogo porta il nome quindi di *Counterdesign as Postulation*, e vede la presenza di Ugo La Pietra, Archizoom, Gruppo Strum ed Enzo Mari.

\*\*\*\* Il contributo di Tafuri si trova a pagina 388 del catalogo della mostra, intitolato *Design and Technological Utopia*, di cui riportiamo un passaggio particolarmente esemplificativo: "(...) Impelled by the challenge to an ideological 'frenzy' of 'radical' design, the esoteric and anguished ironies of Canella, Gregotti, Aulenti, Ettore Sottsass Jr., et al., opened the way for a return to the same atmosphere in which 'radical' design had first originated. The antiutopian regression was therefore fated to give birth to new Utopias – even though here it is a question of a 'theater of Utopia' in which pure 'plays of anticipation' are performed with conscious detachment. (...)” pagina 394.

italico, si oppone in particolare all'uso dell'utopia, alla presunta validità sociale che essa può millantare, validità che egli non riconosce, additandola come un'ulteriore conferma della angosciante situazione in cui la città borghese versa. Si tratta di una condanna da cui l'esperienza radicale non saprà o non potrà rialzarsi, senza modificare la propria essenza o addirittura negare se stessa\*.

Tornando alla mostra newyorchese, essa si rivela occasione per l'ideazione di un ulteriore modello teorico di "urbanizzazione totale"\*\*, destinato ad un notevole successo, ossia la *Super Superficie*: essa si presenta come una mera griglia *non figurativa* di servizi su scala globale, totalizzante, a mezzo della quale una nuova umanità riscopre se stessa nella propria essenza antropologica\*\*\*. Il percorso riduzionista e astratto di Superstudio raggiunge qui il proprio *climax*, approdando alla prefigurazione di uno scenario in cui l'architettura è sublimata nel sistema di gesti che compongono la vita di ciascuno; scompaiono anche gli oggetti intesi come beni di consumo, e permangono unicamente laddove essi abbiano un qualsivoglia significato simbolico nel loro uso per colui che li sta momentaneamente adoperando\*\*\*\*. Si prefigura quindi una ultima

\* Si tratta di un discorso complesso e stratificato, che avremo modo di approfondire nel corso della presente trattazione. Si faccia riferimento anche all'intervista a Frassinelli inclusa negli apparati.

\*\* Tale fu una delle primigenie definizioni del *Monumento Continuo*.

\*\*\* Il lavoro viene presentato nella sezione environment della mostra, a mezzo di un'installazione e un video a cavallo tra girato e animazione. La prima è realizzata con degli specchi polarizzati ortogonali, atti a restituire la percezione di uno spazio infinito, tecnica sperimentata in precedenza dai gruppi di Arte Programmata degli anni 50, e contemporaneamente da Archizoom. I fiorentini avevano già indagato moltiplicazioni illusorie dello spazio di questo tipo nella *Grazerzimmer*, per la quale erano state pensate varie disposizioni differenti prima di giungere a quella definitiva.

\*\*\*\* Esemplificativo in questo senso è il fotomontaggio in seguito intitolato *Pulizie di Primavera*, presente a pagina 246 del catalogo della mostra: in esso riconosciamo una bambina intenta a spazzare un'area di terreno non occupata dal reticolo mentale della *Super Superficie*, a mezzo di una vecchia scopa. Il gesto di per se stesso si rivelerebbe inutile a livello pratico, all'interno di uno scenario quale quello prefigurato da Superstudio, tuttavia l'oggetto veicola il ricordo di un atto, il cui valore è ora trasfigurato al di là della mera necessità. Nel testo presente all'interno del catalogo leggiamo: (continua alla prossima pagina)

importante svolta nel percorso teorico del gruppo, coincidente con una sorta di *rifondazione antropologica* dell'architettura, concepita oramai come un'attività mentale destata da un sistema di atti. La *Super Superficie* sarà infatti inclusa, in una maniera che è ormai consona per Superstudio\*, all'interno di una raccolta non continua di documenti e proposte che dovrebbero nell'intenzione degli autori dare vita a una serie di film: si tratta degli *Atti Fondamentali*, divisi in cinque differenti sezioni\*\*. Il progetto è occasione di ulteriore approfondimento nei confronti di quella dimensione narrativa che in maniera sempre più intensa si sta palesando nella tecnica della rappresentazione utilizzata dai fiorentini. Gli *Atti Fondamentali* segnano un punto di non ritorno, l'architettura si è ormai completamente dissolta, e la cosa non manca di porre il gruppo in una sorta di *impasse* compositiva autoindotta: in altre parole, nel momento in cui l'architettura è totalmente annichilita, al contempo trasfigurata e sublimata in qualcosa d'altro, non è cosa facile immaginare come potere ipotizzare delle nuove

(continua dalla pagina precedente) "(...) By the destruction of objects, we mean the destruction of their attributes of 'status' and the connotations imposed by those in power, so that we live with objects (reduced to the condition of neutral and disposable elements) and not for objects. (...) The metamorphoses which the object has to go through are those during which it is reloaded with the values of myth, of sacredness, of magic, through the reconstruction of relationships between production and use, beyond the abolition of the fictitious ties of production-consumption. (...)"

\* Il gruppo ha ormai nel tempo cementato un *modus operandi* particolarmente interessante ed originale, ossia quello di pubblicare o rilasciare una serie di visioni più o meno intelleggibili, che solo in un secondo momento ricompaiono, questa volta svelate, messe a sistema tra loro, nella cornice di speculazioni più ampie. Ne sono esempio il *Viaggio nelle Regioni della Ragione* o gli *storyboard* del *Monumento Continuo*.

\*\* Il documento è probabilmente il prodotto più eterogeneo di Superstudio, in esso si intrecciano narrazione, immagine, ricerca archivistica, progettazione visiva e trattatistica. La raccolta indaga e riflette su cinque "atti", cinque avvenimenti antropologici tipo, attraverso i quali l'architettura si è originariamente generata, in direzione di quella rifondazione antropologica di cui sopra. Va detto che non tutti gli elementi di Superstudio si occupano di tutte le sezione, che paiono essere invece spartite entro una certa quota parte tra i vari membri. Le cinque grandi aree tematiche sono *Vita, Educazione, Cerimonia, Amore, Morte*. Di esse saranno realizzati i soli film *Vita: Supersuperficie* - per la mostra del MoMA - e *Cerimonia* - realizzato l'anno seguente nel giardino della casa di Adolfo Natalini presso Scandicci, primo film a vedere alcuni elementi del gruppo come attori.

proposte in merito. Superstudio sposta quindi la propria attenzione, non formulando affatto, per una certa quota parte, dette proposte: da un lato in ambiente universitario si focalizza attorno ad indagini inerenti la disciplina quand'essa si fa spontanea ed extra-accademica\*, dall'altro si unisce a quel particolare laboratorio "senza studenti" che porterà il nome di *Global Tools*\*\*.

Emerge con buona approssimazione un quell'atteggiamento maggiormente rinunciatario, più chiuso in se stesso, decisamente meno dirompente che caratterizza talune volte la conclusione dei percorsi, e la nascita di altri: Superstudio non fa eccezione, e le carriere dei singoli elementi paiono sempre di più assumere un ruolo preponderante rispetto alla produzione teorica collettiva. Dopo aver dissolto l'architettura, il gruppo sta pian piano dissolvendo se stesso; un'ultima occasione progettuale si risconterà in concomitanza con la prima retrospettiva collettiva riguardo al Radicale italiano, presso la Biennale di Venezia del 1978\*\*\*. In tale occasione due saranno le opere che il gruppo presenterà: una installazione dal fortissimo potere evocativo e concettuale, *La Moglie di Lot*\*, e

\* Attraverso il corso di *Plastica Ornamentale*, tenuto presso la Facoltà di Architettura di Firenze da Natalini, Frassinelli, Toraldo di Francia e Poli, Superstudio analizza su basi antropologiche la produzione di oggetti e utensili del mondo rurale toscano, restituendo il tutto attraverso un attento lavoro di schedatura e ridisegno, lavoro che confluirà nella raccolta dedicata alla *Cultura Materiale Extraurbana*.

\*\* *Global Tools* è una contro-scuola, nata in seno alla *Casabella* di Mendini, nel gennaio del 1973, con intenzione di riunire all'interno di un'unica realtà dedicata ad attività seminariali tutta la scena radicale italiana. Ne sono fondatori, oltre a Superstudio, Ettore Sottsass Jr., Alessandro Mendini, Andrea Branzi, Riccardo Dalisi, Remo Buti, Ugo La Pietra, Franco Raggi, Davide Mosconi, Archizoom, 9999, UFO, Zziggurat, Franco Vaccari, Giuseppe Chiari, Luciano Fabro e Germano Celant. Le attività di ricerca sono articolate attorno ai macro-temi *Corpo, Comunicazione, Costruzione, Sopravvivenza e Teoria*. Va detto che fin da molto presto alcuni elementi di Superstudio si distaccheranno poiché non d'accordo con la linea intrapresa dal collettivo; nella fattispecie Frassinelli invierà una lettera di dimissioni già nel corso del 1973. Per approfondimento, nel 2015 la realtà turca *Saltonline* ha edito in download gratuito un pdf particolarmente completo attorno all'esperienza di *Global Tools*, curato da Valerio Borghonovo e Silvia Franceschini, disponibile in download su [saltonline.org](http://saltonline.org)

\*\*\* La curatela sarà affidata a Lara Vinca Masini, gallerista e storica dell'arte toscana, vicina a Superstudio fin dagli esordi.

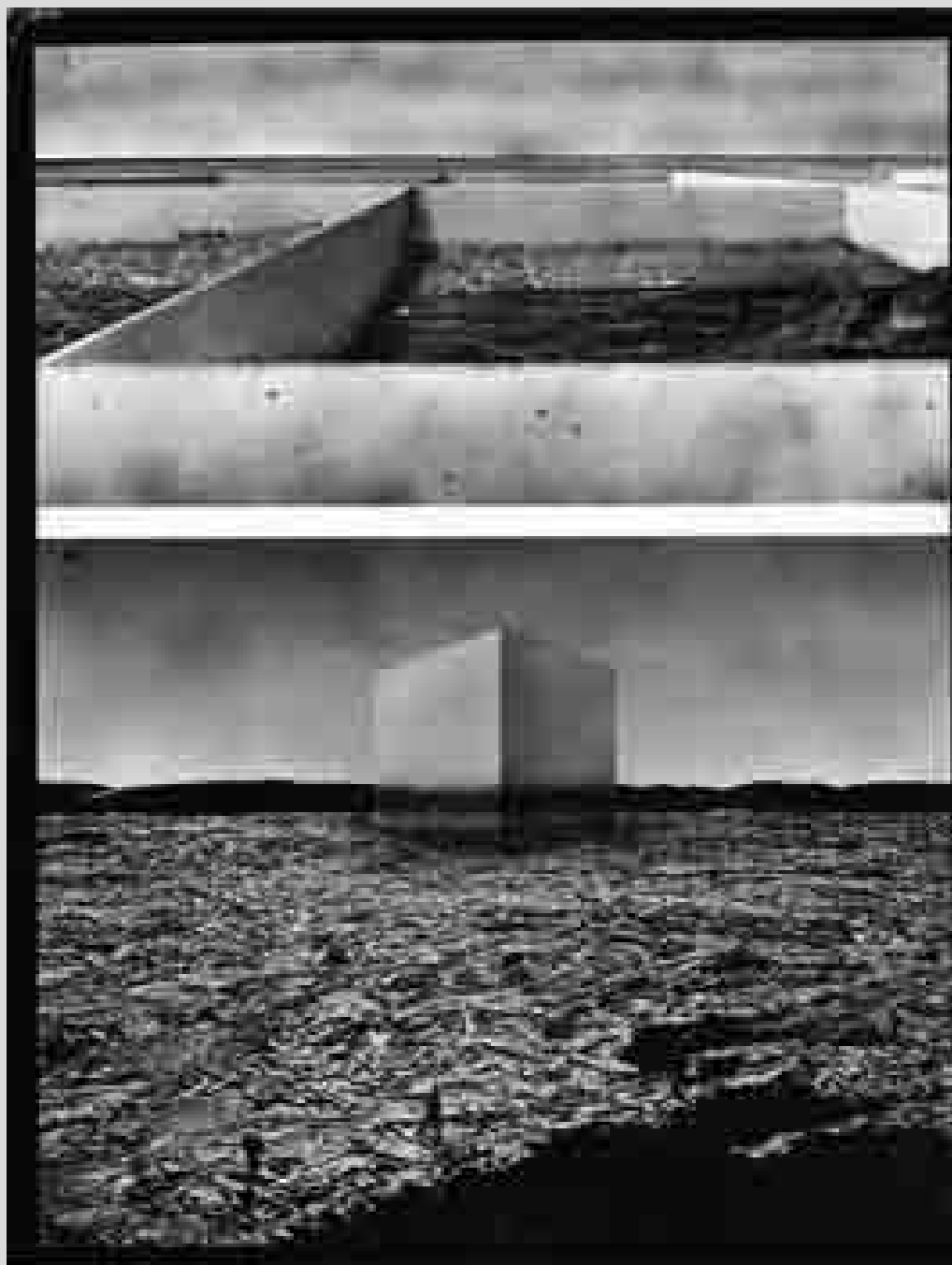
una restituzione precisa e sistematica dell'esistenza di un contadino maremmano, *La Coscienza di Zeno*\*\* . Per un'ultima volta i fiorentini ci mettono di fronte ad una opposizione apparente, la cui lettura diviene interessante ed efficace nel momento in cui la contraddizione venga superata in direzione di quella instabile complementarità, che è possibile chiave di lettura della loro carriera nella sua interezza.

Alle pagine seguenti:  
il documento delle 12  
*Città Ideali* nell'edizione  
completa, presente su  
*Casabella* 361 del gennaio  
1972.

\* "Una struttura metallica zincata, simile a un tavolo (251 x 56 x 100 cm), sorregge cinque piccole architetture di sale in altrettante vasche di zinco. Una seconda struttura metallica (56 x 56 x 156 cm) scorre sulla struttura principale e porta una piramide rovesciata di zinco contenente acqua. L'acqua scorre lentamente in un tubo da flebo e scendendo goccia a goccia sulla prima architettura di sale la scioglie. Poi la struttura scorrevole si sposta sulla seconda e così via. La prima architettura è una piramide. Quando l'acqua ha sciolto il sale, appare una struttura piramidale di fili di ferro. La seconda è un anfiteatro e, disciolto il sale, mostra un insediamento abitativo (in refrattario). La terza è una cattedrale e, disciolto il sale, mostra un guscio d'uovo, perfetto e vuoto. La quarta è il Palazzo di Versailles e, disciolto il sale, mostra la brioche di Maria Antonietta. La quinta è il Padiglione dell'Esprit Nouveau di Le Corbusier e, disciolto il sale, rivela una targa d'ottone con sopra scritto: "L'unica architettura sarà la nostra vita". Mentre il sale precipita al fondo delle vasche, l'acqua salmastra scorrendo in appositi tubi si raccoglie in una vasca sotto la struttura principale. Nella vasca si trova una targa d'ottone esplicativa che dice appunto: Superstudio, Firenze/Venezia, maggio/giugno 1978 LA MOGLIE DI LOT L'architettura sta al tempo come il sale sta all'acqua. L'acqua salmastra la ricopre lentamente e, evaporata l'acqua, il sale offusca la targa rendendola scarsamente leggibile. Le architetture di sale, sciogliendosi, rivelano al loro interno oggetti che rappresentano ciò in cui il tempo le ha trasformate." dalla relazione di progetto.

\*\* Il lavoro vede Alessandro Poli come una delle figure chiave: "Zeno Fiaschi, a seventy-year-old peasant whom Superstudio member Alessandro Poli had met while buying a house in the Tuscan countryside. As part of his field-work, conducted between 1975 and 1976, Poli took photographs and drew up annotated diagrams of Fiaschi's house, surroundings and possessions. Poli clearly believed that he had found an adult, Italian-based maker endowed with the same free creativity as Dalisi's Neapolitan children and the same unalienated relationship with objects as in Aboriginal culture and among Mari's would-be amateurs. As Poli later described it, 'Zeno's objects and utensils were paradoxes he had built for actual use and not for display ... that arise from a total self-managed relationship between the individual, society and the environment.'" in: Lees-Maffei, G. and Fallan, K. (2014). *Made in Italy*. Ted. Londra: Bloomsbury.











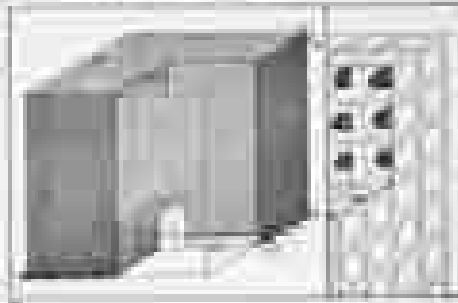
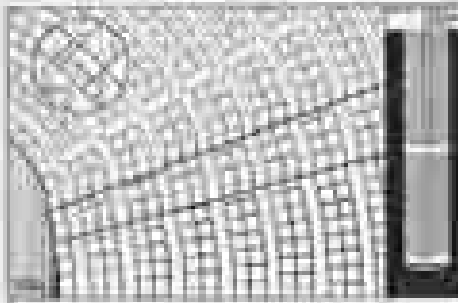


THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY, ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION, 455 FIFTH AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10018

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY, ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION, 455 FIFTH AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10018

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY, ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION, 455 FIFTH AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10018

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY, ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION, 455 FIFTH AVENUE, NEW YORK, N.Y. 10018



The first part of the text discusses the architectural and design elements of the space shown in the image. It mentions the use of materials like metal and wood, and the overall aesthetic of the space. The text is dense and covers several paragraphs.

The second part of the text continues the discussion, focusing on the functional aspects of the design and the impact of the materials used. It includes several paragraphs of detailed analysis.

The third part of the text provides a broader context for the design, discussing its place in contemporary architecture and design trends. It includes several paragraphs of commentary.

The final part of the text concludes the discussion, summarizing the key points and offering final thoughts on the design. It includes several paragraphs of concluding remarks.

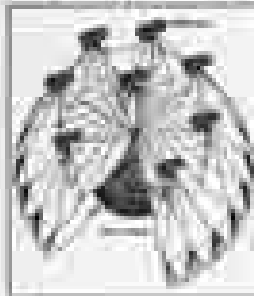


...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...



...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

.....

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

.....

...the ... of ...

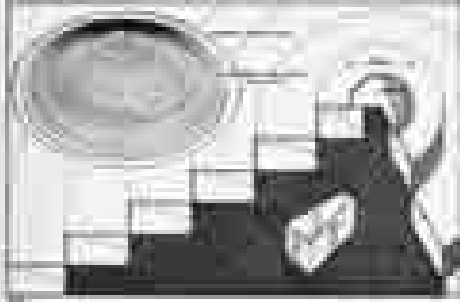
...the ... of ...

...the ... ..

...the ... ..

...the ... ..

...the ... ..



...the ... ..

...the ... ..

...the ... ..

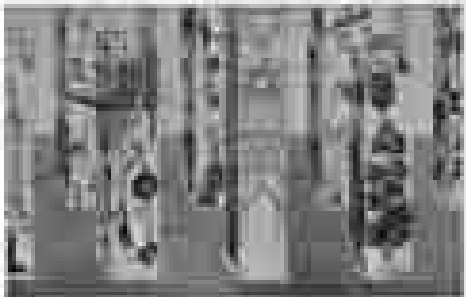
...the ... ..

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...



...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...



...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...



...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

...the ... of ...

Prima di affrontare le varie fantasie urbane di Frassinelli sarà collocato un testo esplicativo, focalizzato sul concetto cardine adottato all'interno della presente investigazione, ossia quello relativo alla tecnica.

In seguito ci confronteremo con ognuno dei singoli scritti presenti all'interno del documento: in prima istanza saranno analizzati i testi, evidenziando le tematiche ricorrenti e considerate degne di nota, in secondo luogo sarà inserito un testo analitico, che affronterà le particolari questioni emergenti nella singola città, da ultimo sarà presente un ulteriore scritto, focalizzato sulle affinità tra la città in analisi e il resto del panorama disciplinare e non. Ogni capitolo presenta in apertura un riassunto ed un identikit, con le specifiche rilevabili nelle prossime due pagine.

prima città

# città 2000t.

Ogni abitante vive eternamente in una cella che soddisfa tutti i suoi desideri - m  
di ribellione  
per due vol  
scende giù  
schiacciand

Ogni capitolo si apre con una breve ricapitolazione della trama del racconto: essa è traduzione letterale dai riassunti in inglese, presenti nella parte apicale delle pagine dell'edizione su *Casabella 361*.

pensieri  
a vita  
il soffitto  
di 2000t,

55

prima città /  
città 2000t.

31

contr /  
addictions

## meccanismo

---

La città assume la forma di un apparato tecnologico che pervade l'esistenza degli individui che vi alloggiano nella sua totalità. Permane tuttavia la possibilità di un pensiero in parte autonomo, che può inoltre essere cagione della dipartita del singolo individuo.

## desiderio

---

Il desiderio è elemento di controllo e la sua virtuale realizzazione il volano attorno al quale tutto il meccanismo sociale della città è permeato.

## misura

---

La prima città si configura potenzialmente estensibile. La griglia nasce dalla sovrapposizione di spazi tridimensionale, di spazi bidimensionali, di spazi unidimensionali, di spazi di separazione dell'intorno. La griglia è un sistema di spazi non comunicanti.

In seguito è collocato un identikit della singola città, sulla base di concetti che emergeranno in seno al capitolo 2.0.

## madre

---

La città genera la vita e provvede alla totale sussistenza dei suoi abitanti in maniera da soddisfare i più basilari bisogni.

## tempo

---

La città è immutabile, eterna, i suoi abitanti non conoscono la morte, se non a causa di una loro manifestazione di dissenso.

# 2.0

*Metti la T maiuscola alla Tecnologia, deificala.*

Thomas Pynchon, *L'Arcobaleno della Gravità*

## tecnica / una chiave di lettura

Il rapporto con la tecnica, la questione della tecnologia, pervade tutto il documento, costituendone la spina dorsale, via via declinata secondo direzioni differenti. Non è un caso: quello della tecnica, e su quale sia il rapporto che intercorre tra essa e la società, è considerato a posteriori uno dei temi fondamentali del postmodernismo<sup>1</sup>. Le Neoavanguardie tutte, da differenti angolazioni, si interfacciano con tale problematica. Tuttavia in questo particolare scritto l'utopia tecnologica assurge ad un livello altro, del tutto originale sia nei confronti delle avanguardie, sia in quelli della materia, almeno per quanto rilevato.

Le *12 Città* sono accomunate dalla visione di una tecnologia capace di plasmare l'esistenza umana in toto, riducendo le persone ad esseri più o meno passivi, sicuramente mai attivi. Nel farlo si configura come una mega architettura, come vedremo differente dalle altre proposte elaborate nei medesimi anni.

Acutamente Andrea Branzi nel suo più recente scritto definisce in maniera efficace, seppur parziale, le avanguardie di territorio italiano, facendo notare come ognuna di esse sottragga uno o più elementi a quel trittico che va *dal cucchiaino alla città* e viceversa: Superstudio rappresenta quindi l'architettura senza la città e senza il design<sup>2</sup>. Non è un caso che la monografia di Lang e Menkling titoli *Life Without Objects*. Questo percorso riduttivo verso la sola architettura dà luogo quindi a delle città - non città, delle enormi *scocche* architettoniche prive di un piano urbanistico, che nascondono meccanismi di soddisfazione del desiderio, slegato come vedremo dagli oggetti<sup>3</sup>.

Il rapporto si configura quindi in maniera simile a quello che intercorre tra madre e figlio, o tra divinità e fedele, e trova giustificazione in una dimensione che ormai di terreno non ha più nulla. È questa ultima caratteristica il maggiore indice di originalità all'interno del documento: il conflitto con la tecnica, l'incontro-scontro con il progresso tecnologico dà luogo a una relazione *mistica*. A riprova di ciò, in opposizione a tutto il resto della produzione delle Neoavanguardie, i meccanismi presenti nelle *12 Città* hanno valenza definitiva, costituiscono cioè l'Alfa e l'Omega della società che vengono a creare. Tutti gli altri progetti, anche in una certa quota

parte quelli di Superstudio, presentano come comune caratteristica la continua mutevolezza<sup>4</sup>, *l'upgrade* e *l'update*. Contemporanei di allora e di oggi bollano tale punto di vista accusandolo di tradizionalismo, come se quella presentata non fosse avanguardia, bensì *retroguardia*, e per di più - in quanto tale - in odore di fascismo<sup>5</sup>. La scelta poi dell'utilizzo di un vocabolario che comprende termini come *parusia*, il definire non utopie ma *parabole* le città elaborate, o una numerologia che sa di antico testamento<sup>6</sup>, paiono avvalorare in parte tale tipo di critica in prima analisi.

L'uscita a pochi mesi di distanza di un volume come *Imparando da Las Vegas*, sposta il pensiero attorno al contemporaneo verso ulteriori punti di vista, facendo entrare, o rientrare, come parte del gioco linguistico dell'architettura ingredienti quali la comunicazione e il simbolo. Tali temi sono nuovamente vincolati al concetto di consumo. Il forte realismo dei contenuti del volume in questione è un ulteriore freno al pensiero dell'utopia critica. Tuttavia se si allarga lo sguardo, ponendo a sistema lo scritto di Superstudio non con le produzioni proprie della materia, ma rispetto a documenti facenti parte di altre branche della cultura, emergono parallelismi non trascurabili.

Il rapporto religioso e mistico nei confronti della tecnica, compare infatti in una serie di opere all'ora contemporanee, o poco più tarde, il cui impatto culturale ha valenza di primo piano. È nel 1972 che infatti vede le stampe quello che è considerato il vero proprio atto di inizio del postmodernismo in narrativa. Si tratta de *L'arcobaleno della gravità*, dello statunitense Thomas Pynchon. Ai sensi della presente trattazione merita spendere alcune parole attorno ai contenuti dello scritto in questione. *L'arcobaleno della gravità* è un romanzo storico ambientato alla fine del secondo conflitto mondiale in un'Europa ormai stremata dagli sforzi bellici. La narrazione è complessa, si dipana lungo numerosissimi piani paralleli, si tratta di una sorta di *Bildungsroman* al contrario, all'interno del quale il volano che mantiene il sistema in equilibrio è rappresentato da un missile balistico a lunga gittata. Il rapporto che i personaggi intessono nei suoi confronti avviene sul piano mistico, assolutamente non su quello materiale<sup>7</sup>. Tale rapporto ricompare analogo in molti altri scritti di poco precedenti e successivi all'anno 1972<sup>8</sup>.

Ha senso sottolineare in questa sede come, tra tutti i gruppi affiliati alla Neoavanguardia, una simile accezione della tecnica come entità



mistica, può nascere probabilmente solo all'interno di Superstudio. Fin dai primi progetti i fiorentini fanno compositivamente riferimento ad *input* tra i più disparati, quasi sempre tuttavia accomunati da una dimensione spirituale e contemplativa. A tal modo, da un lato recuperano l'osservazione del *mandala*<sup>9</sup>, dall'altro accreditano la propria ispirazione alla visione di pellicole quali *l'Odisea* di Kubrick<sup>10</sup>. A ben osservare si nota come, indipendentemente dall'età del riferimento - tra il *mandala* e *HAL* intercorrono millenni - vi è in tutti questi contenuti un richiamo, nell'approcciarsi da parte del gruppo ad essi, alla componente ancestrale che tali contenuti mostrano. Se il rapporto con essa è come detto *mistico*, la tecnica diviene pertanto pervasa da un aspetto *provvidenziale* che è nuovamente originale rispetto alla produzione delle Neoavanguardie, anche laddove essa è, e lo è per tutti gruppi, un riferimento compositivo. Com'è risaputo e come vedremo, un riferimento cardine per gli autori è rappresentato dal *Vertical Assembly Building* della NASA<sup>11</sup>: esso viene spesse volte citato tuttavia alla stregua di un novello Partenone, una forma pura di ordine gigante che svetta nel nulla, una sorta di Kaabal contemporanea. Se in questo caso è la tecnica ad aver generato tale configurazione, il risultato di essa viene preso a monito superando il processo generativo originale. Lo stesso rifarsi a Kubrick, muove in una direzione parallela: *l'Odisea* presenta una conoscenza che porta all'evoluzione dell'uomo, donata ad esso allo stadio di australopiteco da un'entità ignota, ultraterrena, lontana anni luce e non conoscibile, secondo alcune interpretazioni divina<sup>12</sup>.

È importante sottolineare come questo peculiare rapporto tra uomo, tecnica e architettura sia possibile in ragione di una pratica che pervade le Neoavanguardie tutte. Uno dei perni attorno ai quali esse muovono la propria indagine in architettura risiede nel non considerare quest'ultima come il fine dell'indagine stessa, spostandone il valore a quello di *mezzo*. Per i vari protagonisti, dai Situazionisti ad Haus Rucker Co, la disciplina architettonica e urbana rappresentano un fulcro su cui fare leva ai fini di un progetto o una critica che trascende i confini della materia, relazionandosi alla società nella sua interezza<sup>13</sup>. Per Asger Jorn e Constant *New Babylon* è un mezzo per illustrare il sogno di una società nomade, incentrata sull'accrescimento interiore dell'individuo. Al contempo per Cook, Herron e compagni, le città tecnologiche in continua evoluzione sono mezzo atto ad

esprimere un'ambivalente e irrisolto rapporto di relazione tra società e macchina. Ancora una volta, e ci torneremo, l'aspetto della tecnica è tenuto in massima considerazione. Commutando i fattori dell'equazione uomo-società-architettura, rispetto alla tradizione della materia, e soprattutto rispetto all'*International Style*, emergono ulteriori permutazioni concettuali, che ancora una volta molto hanno a cui spartire con la tecnica. Inserendo l'utopia architettonica come mezzo critico, le Neoavanguardie danno luogo ad un'utopia di secondo grado, che è quella dell'*uomo nuovo*, giocante ad esempio, della società nuova.

Non accettando né la condizione umana, né la società contemporanea, quel meccanismo dei *bisogni* che aveva dato luogo ai quattro punti *abitare-lavorare-circolare-tempo libero*, perde la propria validità in termini di progettazione architettonica. Come perde significato quel concetto di *misura* che dal singolo alla società aveva generato la *Cucina di Francoforte* e il *Plain Voisin*<sup>14</sup>. Approfondiremo in seguito, quando si tratterà la griglia, il ruolo della misura nel documento analizzato. Il meccanismo dei bisogni è nel funzionalismo strettamente legato alla tecnica, perché è attraverso di essa che essi vengono soddisfatti, dopo essere stati correttamente identificati, qualificati e quantificati<sup>15</sup>. Eludendo un progetto che considera i bisogni, mettendo sul banco degli imputati la tecnica, il progetto utopico di architettura come mezzo si ritrova inevitabilmente ad inserire delle nuove pedine sullo scacchiere. Esse passano di mano in mano tra i vari gruppi di avanguardia, mutando peso e accezione. Le *12 Città* ideali hanno la peculiarità di riuscire a includere tutte queste pedine, in un ridotto numero di battute e apparati iconici. Inoltre il documento presenta il merito di riuscire drammaticamente a sovvertirle.

Quello che a questo punto è importante evidenziare è come tutto questo processo mentale messo in atto da Superstudio sia un espediente linguistico, comunicativo: esso non è necessariamente qualcosa in cui gli autori credono in senso stretto. L'ironia, la dimostrazione per assurdo, il *detournement*<sup>16</sup>, sono meccanismi di comunicazione ampiamente usati da tutti gruppi di avanguardia, e naturalmente portano all'uso dell'*utopia critica*, della distopia. Se tuttavia l'utopia della tecnica in molti è declinata in senso ironico e ludico, nelle *12 Città* di tali aspetti pare non esservi traccia alcuna,

come vedremo. Lo stesso uso dell'utopia svanisce, a detta dei protagonisti, lasciando spazio come già accennato alla *parabola*<sup>17</sup>. Il ritorno ad una terminologia religiosa è ridondante, e certamente non casuale. Il sottotitolo dell'edizione italiana dello scritto è *Premonizioni della Parusia Urbanistica*: con il termine *parusia* si indica la presenza del divino o dell'essenza ideale all'interno del mondo contingente, nel primo caso nel cristianesimo, nel secondo caso nel platonismo e nel neoplatonismo. Per il cristianesimo pertanto la *parusia* rappresenta la seconda venuta di Cristo sulla Terra. L'opera sembra quindi presagire e profetizzare un evangelico avvento di una *nuova urbanistica*. Questo secondo sottotitolo, redatto pochi mesi dopo all'uscita dei *Cautionary Tales* su *AD*, cui il descrittore era - traducendo - *premonizioni della rinascita mistica dell'urbanistica*, fa ulteriormente pendere l'ago della bilancia verso la religiosità. È interessante notare tuttavia come il termine *parusia* traghetti il concetto cardine presente all'interno di un'opera di narrativa uscita sei anni prima, un romanzo di fantascienza intitolato *Come ladro di notte* (un'altra citazione biblica<sup>18</sup>). L'autore Mauro Antonio Migliero usa tale termine all'interno del libro per definire la cancellazione della vita intelligente dall'universo. Non c'è dato sapere se effettivamente Superstudio avessero letto l'opera in questione, quel che sappiamo invece per certo è che i protagonisti fossero degli assidui lettori di *science fiction*<sup>19</sup>. Questo sistema di concetti giustifica la scelta formale adottata dallo studio nella redazione del documento: se di premonizioni evangeliche si tratterà, esse dovranno assumere una forma che tenga conto del modello originale. La formula sarà quindi, come precedentemente detto ed ora giustificato, quella della *parabola*. Superato concettualmente l'uso dell'utopia critica, il documento presenta una configurazione pressoché unica nel campo delle Neoavanguardie, e molto originale nei confronti della disciplina nella sua totalità, ossia la forma di una narrazione. Le *12 Città* ideali si configurano come delle mega architettura in forma di racconto, all'interno del quale il lettore si trova *in media res*: gli apparati tecnologici delle città sono immobili ed eterni, le parabole non forniscono un *prima* o un *dopo* rispetto al fatto compiuto delle città stesse, al netto di sporadiche eccezioni. Alcuni progetti, si potrebbe obiettare, presentano un continuo divenire, ed è un'obiezione corretta, tuttavia tale divenire non intacca il principio generativo, restituendo, ancora una volta, l'immagine

di qualcosa di congelato nel tempo. In tal senso tra l'altro l'opera tende ad discostarsi dal racconto ammonitivo<sup>20</sup> di stampo biblico, in cui è quasi sempre riconoscibile un *prima* e un *dopo*, un rapporto di causa ed effetto. Maggiori similitudini si possono rilevare nelle *Città Invisibili* di Italo Calvino, uscite proprio nel 1972; ed è proprio a Calvino che si deve inoltre la prima pubblicazione in Italia delle *12 Città* di Superstudio<sup>21</sup>. Gargiani e Lampariello nella loro monografia fanno notare come le ultime città di Calvino tendano ad essere più drammatiche, meno oniriche, ed azzardano che possa esserci stata un'influenza su di esse dovuta alla lettura dell'opera di Superstudio. La prima asserzione emerge nella sua correttezza alla lettura del libro di Calvino, la seconda non è ad oggi dimostrata e non pare dimostrabile. La maggiore similitudine tra le due opere e risiede comunque nel presentare dei fatti urbani compiuti e immutabili, privi di collocazione cronologica e geografica. Nelle città di Superstudio fa eccezione unicamente *New York of Brains*, di cui conosciamo la costruzione a seguito di un cataclisma che ha raso al suolo la città originale. Sottolineiamo che Calvino è stato inserito nel discorso unicamente per le concomitanze cronologiche, fattuali e formali di cui sopra. La sua opera non si confronta con le medesime tematiche di Superstudio, l'utopia della tecnica in architettura e la dimensione provvidenziale di essa sono pressoché assenti.

Rivolgendo l'attenzione a ritroso lungo la linea del tempo, va sottolineato come quella narrativa sia la forma quintessenziale di trasmissione dell'utopia, vale a dire che fin dal modello originale di More, quella del racconto o del romanzo breve pare essere la formula preferita nel comunicare scenari futuri ed irrealizzati<sup>22</sup>. Facciamo qui riferimento all'utopia in senso stretto, laddove si parli invece per esempio di *città ideali* - ossia non necessariamente prefigurazioni di società migliori, ma di formulazioni attorno alla configurazione dello spazio urbano - quello del disegno permane, come è facilmente intuibile, uno degli strumenti più efficaci ed immediatamente comprensibili, pertanto più usati. Peraltro, quello della città ideale è un concetto che storicamente approda nel mondo del pensiero prima di quello dell'utopia<sup>23</sup>. Quello della narrazione pare un efficace *escamotage* con cui l'autore può permettersi di trasmettere l'alterità di una società ideale, al contempo mettendosi al riparo da pericolose accuse, laddove le sue elucubrazioni lo portino a prefigurare scenari

che possano essere letti come polemici o antagonisti rispetto alla società politica in cui egli si trova: non a caso nella parte finale dello scritto di Superstudio - all'interno dell'epilogo, i racconti della raccolta vengono chiamati *contes philosophiques*, un genere narrativo nato nel Settecento anche a causa di esigenze cautelative quali quelle poc'anzi enunciate. Come è noto, l'epoca d'oro del racconto utopico coincide proprio con il Settecento, in merito alle istanze etiche, morali e sociali sollevate dalla figura dell'intellettuale in detto periodo: non è difficile riconoscere nella produzione del gruppo fiorentino forti influssi ed analogie nei confronti di temi propri del secolo dei lumi, su tutti probabilmente quel concetto di *ragione* che pervade molti dei progetti, riflessa nell'uso di geometrie pure, come elementi normativi dello spazio. La cosa - che ora può apparire strana - tale non è se consideriamo un periodo come quello degli anni 60, all'interno della cui cornice, a livello disciplinare, vi è un fiorire di recuperi dal passato, si pensi su tutti alla riesumazione della figura di Giovanbattista Piranesi. Tuttavia quello messo in atto da Superstudio non si mostra a noi come un pedissequo *revival* della forma narrativa dell'utopia illuminista, emergono infatti discontinuità e riformulazioni meritevoli di menzione. Lo standard nel racconto utopico de Settecento coincide infatti con quello di un viaggio che l'autore compie, verso una terra remota di cui non si conosce la collocazione: in essa albergano una forma di città ed una società ideali, perfette, moniti e modelli di quello che il mondo da cui l'autore giunge potrebbe divenire. Il racconto di viaggio è allora espediente nell'intreccio, atto a trasmettere l'*alterità* del mondo di sogno descritto. Le *12 Città Ideali* sono invece prive di una cornice narrativa di questo tipo, e la cosa è rintracciabile in un diverso intento di fondo: non si cerca infatti alcuna alterità, anzi, è intenzione dello scritto - per una certa quota parte - sottolineare come tale alterità *non sussista*. In altre parole: che tali città non rappresentino delle lontane, irraggiungibili metropoli del futuro, ma altro non siano che una maniera differente di vedere il mondo in cui già, nostro malgrado inconsci, albergiamo. Seppur narrative quindi, le città di Superstudio si rivelano per così dire *meno narrative* delle città utopiche del Settecento, e maggiormente descrittive, aspetto che non manca di aggiungere immobile freddezza e senso di incombente minaccia ai contenuti esposti negli scritti. Va segnalato come tra tutti i dodici episodi sia probabilmente quello relativo alla *Città dell'Ordine* ad

essere più simile ad una narrazione compiuta, all'interno della quale sono in tal senso riconoscibili ad esempio una *consecutio temporum*, se non addirittura dei rapporti di causalità tra gli eventi. Ai testi, nel caso di Superstudio, si affiancano comunque anche dei disegni, cosa scarsamente presente nel modello originale: nuovamente, il *corpus* di tali apparati iconologici appare destrutturato, non particolarmente coerente, sicuramente non sistematico. In taluni casi ci troviamo di fronte a illustrazioni particolarmente iconiche ma decisamente poco utili ad una maggiore comprensione dello scritto, in altri momenti disegni molto meno articolati ci permettono di fare luce su aspetti di cui lo scritto non fa menzione. In certe occasioni poi, disegno e narrazione semplicemente paiono contraddirsi: avremo modo all'interno delle pagine che seguono di ritornare più volte sul tema della contraddizione, che affronteremo anche nell'intervista a Gian Piero Frassinelli presente negli apparati. La forma narrativa appare in definitiva in questo caso come un espediente atto ad esplicitare un discorso critico, fuggendo nelle intenzioni degli autori la possibilità di fraintendimento, fronte su cui tale progetto fallisce, venendo confuso con un'utopia classica.

Questa digressione sulla formula espressiva adottata ci è utile a capire e cercare di collocare in maniera corretta i vari concetti che compongono il documento. Con l'ingresso di questo aspetto narrativo, il gruppo, per la prima volta all'interno della propria produzione, sposta l'attenzione e il punto di vista, dall'esterno all'interno dei propri progetti. In precedenza infatti Superstudio pare maggiormente interessato all'aspetto contemplativo dei propri manufatti, alla forza formalmente eversiva che essi hanno nel loro collocamento sul suolo. L'uso dell'*eterotopia*<sup>24</sup> è fondamentale nei progetti precedenti, e la visione di essa ha molto a cui spartire con la land art, più che con altre esperienze strettamente architettoniche. Si pensi, a titolo esemplificativo, a *Double Negative* di Michael Heizer, sorta di doppio taglio nel terreno, forma regolare e minimale atta a essere unicamente contemplata nella sua opposizione alla natura circostante, o all'impatto di un'opera come *Valley Fence* di Christo e Jeanne-Claude<sup>25</sup>. Nelle città ideali tale aspetto contemplativo è in parte permaso, gli autori non riescono a rinunciare completamente al confronto con la questione ancestrale, tuttavia l'opera è in gran parte focalizzata sull'interno dei progetti, come centro della

narrazione. Ciò che è interessante è quanto poco esso sia al contempo descritto in termini formali<sup>26</sup>, al netto delle informazioni che invece c'è possibile trarre attorno agli *effetti* della tecnica che esso alloggia. Ancora una volta la tecnica: l'interno e quindi il centro della narrazione di essa. Non si può non notare come tutto questo si collochi concettualmente in maniera corretta all'interno del percorso di ricerca dello studio, laddove si ricordi che la redazione delle *città* avviene a cavallo tra il *Monumento Continuo* e la *Super Superficie*, rispettivamente un grande esterno senza un interno, ed un grande interno senza un esterno: il fulcro del progetto sta lentamente cambiando. Gli studiosi riconoscono come in questa fase la cessazione o la riduzione dell'aspetto contemplativo nei progetti portino in Superstudio alla fine del concetto di immagine come generatrice di simboli, e all'inizio di un'indagine sull'origine dell'immagine stessa, ossia quel sistema di gesti e atti antropologici che stanno *prima*, alla base del mondo, nel momento in cui l'uomo inizia ad abitarlo. È ancora la componente narrativa ad esplicitare tale conclusione della contemplazione: ad osservare la prima città, i riferimenti al *Monumento Continuo* paiono chiari dal punto di vista compositivo, e potremmo pensare ad una griglia di ordine gigante atta ad essere contemplata, tuttavia nel momento in cui leggiamo il corrispondente testo comprendiamo che l'osservazione esterna non è possibile, semplicemente perché non vi è la possibilità dell'esistenza di un osservatore esterno: approfondiremo meglio nel prossimo capitolo la questione. La focalizzazione sull'interno genera anche la progettazione di edifici di dimensioni ridotte rispetto alle architetture di dimensioni globali precedentemente teorizzate. Porre l'interno come l'ambiente in cui l'utopia della tecnica viene narrata, permette a Superstudio la possibilità di descriverne gli effetti, traghettando così il proprio discorso critico sull'al contemporaneità. Non possiamo non far notare, a ulteriore argomentazione al riguardo, come tutte le città siano organismi chiusi, autosufficienti, non correlati con alcun tipo di sistema di circolazione su scala territoriale, molte non presentano ingressi e uscite. Si pensi a titolo esemplificativo alla *Città Cono A Gradoni*: l'ingresso alla struttura risulta interdetto da un fossato che la circonda interamente, il rapporto funzionale con l'esterno è assente. In base a quanto finora detto, è l'interno il luogo ove la tecnologia è protagonista, in esso questa svolge la propria funzione, o meglio

gioca il proprio ruolo. Questo è rappresentato dalla soddisfazione dei desideri degli abitanti, come abbiamo accennato all'inizio del capitolo, e come approfondiremo nei singoli casi.

Il tema del *desiderio* pervade il percorso delle Neoavanguardie nella sua interezza: esso pare una sorta di sostituzione al concetto di *bisogno* caratteristico del Moderno, come abbiamo visto. All'apparenza lo scarto semantico tra i due concetti sembra minimale, tuttavia *messo a sistema* con la pratica dell'utopia, i limiti tra i due si fanno più evidenti, e il desiderio si arricchisce di significati, ancora una volta con valenza critica. Nella *New Babylon* di Constant è il desiderio dell'uomo verso l'esistere ludico, culturalmente ed espressivamente soddisfatto. Attraverso la tecnologia è permessa una vita nomade, priva di lavoro, tutta tempo libero<sup>27</sup>. Merita far notare come i quattro punti della città moderna vengano a cadere o a mutare radicalmente, proprio in forza da una parte di quel desiderio, dall'altra della tecnologia che ne garantisce la soddisfazione. *Circolare* diviene così una condizione permanente, a discapito chiaramente di un *abitare* che cessa di esistere. La tecnologia permette di non *lavorare*, ed ecco quindi decadere un altro, dedicandosi unicamente alla soddisfazione dell'io come individuo e come collettività, in una condizione di *tempo libero* esteso all'intero corso vitale. Volendo riassumere il progetto prendendo a prestito la terminologia del moderno potremmo quindi dire che la città ideale dei situazionisti è un sistema urbano progettato su *circolare* e *tempo libero*. Tali condizioni permettono la realizzazione del desiderio<sup>28</sup>.

Procedendo, desiderio e tecnologia sono presenti in maniera massiva anche all'interno della progettazione di Archigram: la seconda è evidente in ogni disegno prodotto dal gruppo nel corso della propria carriera. Il desiderio, ossia la necessità oltre il bisogno primario, collega tra loro un'alta percentuale dei progetti: anche in questo caso grazie alla tecnologia, che sopperisce ai bisogni primari in maniera automatica, l'uomo vede realizzata la possibilità di condurre un'esistenza libera, di puro desiderio realizzato. Nelle *Capsule* di Chalk, inserite nella *Plug in City* di Cook<sup>29</sup>, l'uomo vive in celle autosufficienti, che provvedono interamente ai suoi bisogni, portando ad esso nutrimento attraverso tubazioni pneumatiche, che forniscono anche gli altri generi di conforto di cui l'abitante possa muovere richiesta. Tuttavia l'abitante stesso è libero di uscire, e recarsi



nei vari poli ludici di attrazione posti lungo la città, come libero di chiedere alla tecnologia quanto più gli aggrada, come libero ancora di decorare la cella a proprio piacimento. Un progetto cui il gruppo fa spesso riferimento è il *Fun Palace* di Cedric Price<sup>30</sup>, mega architettura ipertecnologica e autosufficiente, in continua modificazione, adibita al divertimento ed alla soddisfazione: ancora una volta quindi un'architettura del desiderio.

La *No Stop City* di Archizoom è uno spazio neutro di dimensioni gigantesche, interamente dedicato alla circolazione della merce: quello della merce stessa è uno dei temi più cari al gruppo, che pare direttamente meno interessato rispetto agli altri all'aspetto strettamente tecnologico, tuttavia in questo progetto-simbolo essa gioca il ruolo fondamentale di rendere possibile il funzionamento della città stessa. È grazie alla nuova tecnologia che è possibile creare la *città della merce*, e il possesso di quest'ultima rappresenta il desiderio dell'uomo al di là della mera necessità, dello stretto bisogno<sup>31</sup>.

In Superstudio il desiderio, la sua soddisfazione è al centro del progetto della *Super Superficie*. Essa si configura come la ripetizione su scala globale di un pacchetto tecnologico secondo una rete a maglia quadrata: esso fornisce tutti i comfort, sopperisce a tutti i bisogni dell'uomo, permettendogli una vita nomade, dedicata interamente al tempo libero, alla dimensione ludica, alla soddisfazione del desiderio. Notiamo quindi come portando l'attenzione sull'interno della progetto, il gruppo cominci a confrontarsi con il tema del desiderio.

Alla luce di queste argomentazioni, e prima di procedere oltre, abbiamo il compito di rispondere ad alcuni quesiti, ossia: perché la tecnica? E perché il desiderio? Cosa rende questi concetti così importanti rispetto alle Neoavanguardie e rispetto a Superstudio?

La risposta probabilmente risiede nel periodo storico in cui protagonisti redigono i progetti: si tratta di un momento, come abbiamo visto nel primo capitolo, di profondo mutamento e di contestazione. Dopo la conclusione del secondo conflitto mondiale, dopo la fatica della ricostruzione, ci si trova di fronte ad un nuovo benessere, a un bilancio in crescita. Il tutto è possibile attraverso l'ausilio di una tecnologia sempre più efficace, tanto è vero che gli storici tendono a collocare tra la fine degli anni 60 e il principio degli anni 70 una nuova fase della rivoluzione industriale, caratterizzata dall'automazione e dall'informatizzazione, dal terziario<sup>32</sup>: il sistema

produttivo si trova di fronte ad un mutamento epocale, l'industria produce più del necessario, e il sistema economico richiede una crescita continua, pena il collasso del sistema tutto. In altre parole, non si è più nella società dei bisogni, la produzione ha già ampiamente risposto ad essi. Questi non possono quindi essere presi come base concettuale, poiché la loro valenza si è sensibilmente ridotta rispetto a pochi decenni prima. Se la produzione deve e vuole continuare a generare merce, allora quest'ultima deve andare oltre al bisogno, d'altra parte anche l'acquirente deve comprare al di là della necessità, e il lavoratore diviene affidatario di nuovi, importanti compiti. Si consolida la *società del consumo*, quella società che deve cioè continuare a produrre e consumare per garantirsi la sopravvivenza. All'interno di questo scenario, i requisiti di qualsiasi cosa debba essere venduta mutano: non più essa deve essere *funzionale* al solo bisogno, ma deve incarnare valori e aspetti *altri*, che ne ispirino l'acquisto. Di fronte a questo mutamento di paradigma, il progetto del moderno è accusato di obsolescenza. Tramite la tecnologia gli oggetti aumentano, e cambiano la loro natura: essi hanno il compito ora di traghettare un desiderio. Dall'altra parte il lavoratore vede cambiato, come dicevamo, il proprio ruolo: la sua sopravvivenza, legata alla sopravvivenza del sistema economico, impone lui da una parte di continuare a produrre come sempre ha fatto, dall'altra di consumare di più di quanto egli ha bisogno. Al tempo del lavoro si è affiancato quindi il tempo del consumo, quello cioè dedito all'acquisto e alla fruizione di un *surplus* al di fuori della necessità stretta. Il tempo del consumo è quindi un tempo del desiderio. Uno dei primi a rilevare tale meccanismo, addirittura prima del secondo conflitto mondiale, è Walter Benjamin, che sulle pagine di *Parigi, capitale del 19° secolo* fa proprio il concetto marxista di *feticcio della merce*, introducendo quello di *dimensione fantasmagorica* rispetto ad essa: egli sostiene cioè come la borghesia cominci a vedere nella merce nientedimeno che i propri sogni, i propri desideri. Benjamin sarà figura cardine, punto di riferimento per parte della critica architettonica e non del periodo<sup>33</sup>. Anche Debord intuisce un'importante mutamento paradigmatico in atto nella società rispetto alla analisi marxista originale, come si intuisce già dalle prime parole della sua opera programmatica *La Società Dello Spettacolo*<sup>34</sup>.

Alla luce di ciò, molti progetti delle Neoavanguardie possono essere letti come delle critiche o dei tentativi di declinazione nuova

del binomio tecnica/causa - desiderio/effetto. Come abbiamo visto, in svariati casi la tecnica si trova a sopperire ai bisogni in maniera automatica, lasciando all'uomo la possibilità di esaudire i propri desideri. In altri essa è invece chiaramente un'entità negativa, che allontana l'uomo dalla possibilità di un'effettiva realizzazione dei desideri. Nelle *12 Città* le cose stanno in maniera ulteriormente differente: se la tecnica spesso sopperisce maniera automatica ai bisogni, essa *controlla anche i desideri*. È questo un importante indice di unicità del documento, una simile relazione non è presente in altri progetti delle Neoavanguardie. Ci troviamo di fronte a un superamento dei temi precedenti, che traghetta importanti considerazioni. L'uomo si trova impossibilitato a esaudire i propri desideri al di fuori dell'uso della tecnica, e questo rovescia radicalmente il rapporto tra il primo e la seconda. In altre parole, nelle *12 Città* ideali è l'uomo ad essere al servizio della tecnica, e non viceversa. Egli vede realizzati i suoi desideri, ma perde tale privilegio nel momento in cui manifesta dissenso, o ne rifiuta il meccanismo. È interessante come, in maniera originale, spesso il desiderio sia realizzato in maniera pura, ossia immateriale, senza l'ausilio di oggetti, o qualsivoglia mezzo: la merce non esiste. Si tratta spesse volte insomma di città del desiderio puro<sup>35</sup>.

Il rapporto tra uomo, tecnica e desiderio è superato approdando ad un ideale distopico: l'utopia della tecnica non è più un mezzo critico adottato allo scopo di promuovere una visione nuova e migliore di individuo e società. Essa si è spenta, e lascia posto a un cinico fatalismo, pervaso da un senso di sconfitta, a detta della critica quella della rivoluzione del 1968. La tecnica diviene quindi, come detto, provvidenziale all'interno di questo scenario. Con questo termine vogliamo sottolineare l'aspetto semi-divino che pare mostrare nel documento: essa provvede non solo al bisogno, ma anche al desiderio dell'uomo, egli di rimando può solo accettarne il meccanismo. All'abitante non è infatti concesso conoscere il meccanismo intimo della tecnica: egli si trova unicamente ad usarla, in maniera priva di qualsivoglia consapevolezza. Questo da una parte relega l'abitante al solo ruolo di *utente* della tecnica, dall'altra innalza la tecnica a unica risposta possibile. Non conoscendo il meccanismo, la fruizione della tecnologia diviene pertanto simile all'*atto di fede*, l'accettazione di un processo ignoto che avvolge il mondo nella sua interezza, un meccanismo totalizzante e inconoscibile. L'idea di un ruolo della

tecnica così preponderante costituisce una critica più o meno diretta nei confronti del progetto del Moderno, esattamente nel punto in cui esso si pone come una risposta unificante al contemporaneo: la maggiore critica mossa dalle avanguardie non si rivolge al progetto Moderno come *cosa in sè*, ma alla pretesa che esso possa essere una soluzione unica, nonchè l'unica soluzione. Un atteggiamento simile viene peraltro accusato di scarsa considerazione nei confronti dell'individuo, a favore di una visione in cui esso è massa, società<sup>36</sup>. Molte delle *12 Città Ideali*, attraverso la tecnica, paiono instaurare un rapporto diretto con l'individuo, attraverso dei meccanismi che ne soddisfano i desideri personali. Tuttavia il risultato non si configura come un'architettura amica, a misura d'uomo, semplicemente perché il rapporto uomo-macchina, come abbiamo visto, appare invertito. Se il progetto moderno è accusato di generare risposte ai bisogni dell'uomo come società, le *12 Città* soddisfano i desideri indotti di una società vista con un numero finito o infinito di individui. In questo tipo di dinamica, è prevalente nelle città una visione della tecnica come elemento disgregatore della società: rivolgendosi al desiderio del singolo, essa pare trasformare la società in una sommatoria di individui che corrono soli, anche laddove si interfaccino con i loro simili. Una società disgregata.

Merita, all'interno del discorso sulla tecnica provvidenziale, evidenziare un importante distinguo che viene generarsi. Abbiamo in precedenza fatto notare come il meccanismo cui la tecnica è sottesa risulti da parte dell'utente-abitante non conoscibile, e per la mancanza di dati da parte di questi, è effettiva impossibilità ad accedere ad essi. Tale considerazione restituisce la visione di una tecnica in definitiva *senza scienza*: il bipolo scienza / tecnica è disgregato a favore della seconda, sorta di *effetto noto di una causa ignota*, e di una volontà inconoscibile. Quindi all'interno delle *12 Città* non solo non si conosce il fine della tecnologia, ma non si comprende nemmeno il principio generativo. Il perché tecnologico di un edificio moderno, ad esempio, è giustificato da una serie di cause come l'inserimento geografico, inserimento urbanistico, destinazione d'uso, utenza, richieste prestazionali e così via. Le *12 Città Ideali* non sono analizzabili da questo punto di vista, la tecnica presente al loro interno non risulta classificabile attraverso tali categorie. Giungiamo al fine ad una distopia<sup>37</sup> della tecnica, una tecnica quindi che non è generata dal

bisogno, non è giustificata dalla scienza, non ha finalità manifesta, è caratterizzata unicamente da: esistere, funzionare, realizzare desideri indotti, sopprimere il dissenso. Di fronte a un'entità di tale tipo, la società disgregata in singoli individui diviene passiva in maniera totale. In ultima analisi, in un mondo in cui tutti desideri dell'uomo sono esauditi dalla tecnica, questi conduce un'esistenza da schiavo.

1. "La nostra ipotesi è che il sapere cambi di statuto nel momento in cui le società entrano nell'età detta postindustriale e le culture nell'età detta postmoderna. (...) L'incidenza di queste trasformazioni tecnologiche sul sapere sembra destinata ad essere considerevole. esso ne viene o ne verrà colpito nelle sue due principali funzioni: la ricerca e la trasmissione delle conoscenze". J.F.Lyotard, *La Condizione Postmoderna*, pagina 9-10.

2. "Per rendere tra loro comparabili le divergenti linee di lavoro dei maggiori gruppi del radical italiano, possiamo individuare (...) polarità fondamentali (...): la città senza architettura (archizoom); l'architettura senza città (superstudio); gli oggetti senza città e senza architettura (UFO); (...)" A.Branzi, *Una Generazione Esagerata*, pagina 93.

3. In maniera quindi diametralmente opposta rispetto ai colleghi Archizoom, il cui progetto di città maggiore si basa, come vedremo, sulla massima e libera circolazione delle merci, e quindi degli oggetti.

4. Ad esempio: "New Babylon non finisce in nessun luogo, (...) la vita è un viaggio infinito attraverso un mondo che sta cambiando così rapidamente che sembra sempre un altro." Constant, 1974, da F.Careri, *Constant. New Babylon, Una Città Nomade*, pagina 93.

5. Non si dimentichi che siamo negli anni 70, e le avanguardie, sia francesi che italiane, sono profondamente legate al movimento di contestazione, fortemente politicizzato. Nel panorama italiano inoltre la questione dell'avanguardia architettonica e dell'utopia sono costrette a confrontarsi con la critica mossa da testate schierate più o meno dichiaratamente con la sinistra. Massimo

esempio ne è la condanna alle avanguardie allora contemporanee mossa da Manfredo Tafuri prima sulle pagine di *Contropiano*, poi all'interno del volume *Progetto e Utopia*. In tal caso una delle motivazioni della criticità è data da aspetti marxisti: non è corretto fare utopia nei confronti della realtà contingente, poichè essa va in primis criticata, e tale critica deve muovere da una considerazione dei meccanismi di produzione.

6. 12 sono le tribù di Israele, 12 gli apostoli, il 12 ricorre nel libro Dei Numeri, 12 Sono Le Porte Della Gerusalemme celeste in Ezechiele e così via. Il numero ricorre anche nella tradizione araba e babilonese, di cui ereditiamo il tempo astronomico e parte dell'astrologia.

7. "(...) avevamo dato per scontato (...) che il Testo sacro dovesse essere il Razzo, (...) la nostra torah" T.Pynchon, *L'arcobaleno della gravità*, pagina 714. Alla pagina seguente: "(...) metti la T maiuscola alla Tecnologia, deificala."

8. A titolo esemplificativo: *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, di P.K.Dick, prima edizione italiana 1968, o il suo *Valis*, del 1978, o anche *The Last Starship from Earth*, di John Boyd.

9. "01 Keplero cercò di inscrivere i solidi elementari nelle orbite dei pianeti. 02 Vitruvio e Leonardo iscrissero gli uomini in un cerchio, gli indiani il caos nel mandala. (...) 04 il mandala come base della meditazione è il tentativo di ordinare e dare un senso a elementi divergenti. (...)" dallo storyboard del *Monumento Continuo*, 1969, in *Casabella* 358, novembre 1971.

10. Nel progetto di concorso per il padiglione italiano all'esposizione mondiale di Osaka, il rivestimento

è progettato in plite di diorite nera, di modo da assomigliare al prisma di *2001 Odissea nello spazio*, e alla Ka'ba della Mecca. Il progetto è del 1970.

11. "La Ka'ba e il Vertical Assembly Building sono due uguali cubiche pietre nere, egualmente monumentali", in *Casabella* 358, novembre 1971. L'edificio è adibito all'assemblaggio delle parti dei missili e degli shuttle della NASA.

12. Non a caso l'autore del racconto che ha ispirato il film, *La Sentinella*, nonché coautore della sceneggiatura del film, Arthur C. Clarke, è uno scrittore che si confronta con la divinità e il misticismo in molti dei suoi libri, di cui ricordiamo *Incontro con Rama*, del 1972, *La Città e le Stelle* del 1956. La sua indole lo porta a emigrare in Sri Lanka, ove condurrà gran parte della propria vita, dal 1956 al 2008.

13. Ad esempio: "(...) il progetto situazionista nasce al congresso di Alba identificando proprio nell'architettura il mezzo per rovesciare l'ordine del mondo." L.Lippolis, *Urbanismo Unitario*, pagina 8.

14. Il mutamento del rapporto con la misura emerge spesso palese all'interno delle Neoavanguardie, come approfondiremo. A basti a titolo esemplificativo rammentiamo uno dei primi documenti a palesarne la natura, ossia l'articolo di R.Vaneigem sul sesto numero di *Internazionale Situazionista*, del 1961, intitolato *Contre l'Urbanisme*. In esso tutti gli apparati iconologici sono diagrammi e tabelle di misurazione, usati come argomentazione negativa. Tra essi inoltre compare alla stessa stregua la fotografia di uno strumento di misura non esistente, ossia un *euforimetro*.

15. In tal senso è interessante ricordare i progetti utopistici di Friedman, forse unico vero collegamento tra moderno e Neoavanguardie. A un'analisi superficiale la sua *Architettura Mobile* (1972) potrebbe sembrare un progetto del tutto analogo ai progetti di città di Situazionisti, Archizoom e Superstudio, tuttavia si tratta del frutto di una lunga serie di calcoli e misurazioni. L'atteggiamento è quindi razionale, funzionale: attraverso considerazioni che vanno dalla misura demografica a quella geografica, per Friedman il suo modello giungerebbe a rispondere ai bisogni di una società ben più popolata della attuale.

16. Il *detournement* è una tecnica di straniamento che modifica il modo di percepire cose comunemente conosciute, distaccandole dal loro contesto abituale e inserendole in una diversa, imprevedibile relazione per avviare un processo di riflessione critica. Questa tecnica viene utilizzata in ambito visivo a mezzo di collage e montaggio, tuttavia è possibile agire anche su concetti. L'origine della pratica è post-surrealista, e va ricondotta alle pagine di *Potlatch*, bollettino dell'*Internazionale Lettrista*, di cui fanno parte i giovani Debord e Wolman. "Detournement not only leads to the discovery of new aspects of talent; in addition, clashing head-on with all social and legal conventions, it cannot fail to be a powerful cultural weapon in the service of a real class struggle. The cheapness of its products is the heavy artillery that breaks through all the Chinese walls of understanding. It is a real means of proletarian artistic education, the first step toward a literary communism." Guy Debord

17. "In luogo dei tradizionali strumenti di analisi politica, il Superstudio utilizza la parabola letteraria, l'enigma linguistico, conducendo la narrazione attraverso luoghi e visioni che rappresentano nel paradosso, le estreme conseguenze delle contraddizioni e delle illogicità della metropoli borghese." da *L'utopia È Morta, Viva L' Utopia!*, in [www.cristianotoraldodifranca.it](http://www.cristianotoraldodifranca.it).

"(...) scritto per dichiarare ai lettori (...) che le *12 Città* non vogliono essere le ennesime visioni utopiche di città future; sono vere e proprie parabole evangeliche tese ad educare gli uomini (...)" R.Gargiani, B.Lampariello, *Superstudio*, pagina 97.

18. "5:1 Riguardo poi ai tempi e ai momenti, fratelli, non avete bisogno che ve ne scriva; 2 infatti voi ben sapete che come un ladro di notte, così verrà il giorno del Signore." , P. di Tarso, *Prima lettera ai Tessalonicesi*.

19. Il maggiore appassionato all'interno è Frassinelli, come confermato dall'intervista redatta da Mastrigli in occasione della riproposizione dell'opera *La Moglie Di Lot*, presso la Biennale di Architettura di Venezia, 2014.

20. "Ammonitivo" in inglese è tradotto con il termine "Cautionary" (N.d.T.)

21. *Mana-Market, Dodici Città Del Futuro*, in *Il Mondo* n.49 p.29, 5 dicembre 1971

22. Si veda per quanto asserito qui e quanto portato avanti nel paragrafo il fondamentale volume di Bronislaw Bazcko: Baczko, B. (1978). *Lumières de l'utopie*. 1ed. Paris: Éditions Payot & Rivages. - edizione italiana: Baczko, B. (1978). *L'utopia. Immaginazione Sociale e Rappresentazioni Utopiche nell'Età Dell'illuminismo*, 1ed. Torino: Einaudi.

23. "(...) è alla fine del Quattrocento che Filarete concepisce Sforzinda, generalmente riconosciuta come la prima città ideale del Rinascimento. Poco dopo Thomas More pubblicò il suo celebre testo "Utopia" è annuncio che la sua isola è la materializzazione di ciò che sognò Platone nella "La Repubblica". " da *Le Utopie Urbane e la Forma Della Città*, Tesi di Dottorato in Progettazione Urbana - XVI° ciclo, Filippo Orsini, Università degli studi di Napoli *Federico II*.

24. Termine coniato dal filosofo francese Michel Foucault nel 1964 per indicare "quegli spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano". "Le utopie consolano; se infatti non hanno luogo reale si schiudono tuttavia in uno spazio meraviglioso e liscio; aprono città dai vasti viali, giardini ben piantati, paesi facili anche se il loro accesso è chimerico. Le eterotopie inquietano, senz'altro perché minano segretamente il linguaggio, perché vietano di nominare questo e quello, perché spezzano e aggrovigliano i luoghi comuni, perché devastano anzi tempo la "sintassi" e non soltanto quella che costruisce le frasi, ma quella meno manifesta che fa "tenere insieme"...le parole e le cose. È per questo che le utopie consentono le favole e i discorsi: si collocano nel rettilineo del linguaggio, nella dimensione fondamentale della favola; le eterotopie (come quelle che troviamo tanto frequentemente in Borges) inaridiscono il discorso, bloccano le parole su se stesse, contestano, fin dalla sua radice, ogni possibilità di grammatica, dipanano i miti e rendono sterile il lirismo delle frasi." Da *Le Parole E Le Cose*.

25. La dimensione rituale è un aspetto presente spesso anche nelle opere di land art, progettate per essere esperite in determinati lassi di

tempo, condizioni climatiche/meteorologiche o astronomiche. Si pensi alle opere di Anne Holt, o a *Lightening Field* di Walter De Maria.

26. La critica pare concorde nel riconoscere dal '71 in poi una fase di ulteriore riduzionismo nel rapporto con l'architettura ed il suo progetto da parte del gruppo. Nel '71 sono sviluppati progetti di fortissima essenzialità - complice anche l'invito a mostre di architettura minimalista - come ad esempio *Architettura Riflessa*, o i tre progetti sviluppati per la *Trigon* di Graz. In parallelo, Superstudio lavora sull'implementazione dei valori concettuali del progetto. Il 3 dicembre 1970 Natalini aveva scritto a Jancks una lettera, parlando di "visualizzazione delle nostre idee di architettura non fisica".

27. Tematiche che saranno recuperate all'interno della Super Superficie. Superstudio, nella figura di Natalini, è l'unico gruppo italiano a nominare i Situazionisti in alcuni scritti, Branzi a contrario sostiene, all'interno del proprio ultimo scritto, che Archizoom non fosse a conoscenza di Debord e compagni.

28. *New Babylon* è definita da Wigley come "hyperarchitecture of desire" (cfr. bibliografia)

29. Edito in *Archigram: Zoom* n°4, 1964.

30. Dall'archivio Archigram: "Fun Palace, London Zoo Aviary and the Hydraulic Dome at American Museum in Bath were all featured in Archigram 4, 1964."

31. L'aspetto tecnologico è anche sottolineato in quanto permette di definire il progetto con meriti termini quantitativi: "Secondo Archizoom, la città era ciò che faceva: essa non era nient'altro che il suo stesso sistema (ri)produttivo ridotto al livello architettonico zero: uno spazio dotato di aria condizionata e un bagno ogni 50 metri" Pier Vittorio Aureli.

32. Tra 1950 e 1971, ad esempio, negli Stati Uniti la forza lavoro mostra una ridistribuzione interessante: operai e agricoltori passano dal 62,5% al 51,4%, i liberi professionisti e tecnici dal 7,5% al 14,2%, gli impiegati dal 30,0% al 34,0%.

33. Cacciari, Tafuri e Asor Rosa per esempio ne approfondiscono le tematiche sulle pagine di *Contropiano*, rivista nata a Firenze nel luglio 1968 con

il sottotitolo *Materiali Marxistici*.

34. "Tutta la vita delle società in cui regnano le moderne condizioni di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione." quando l'incipit del *Capitale* è "La ricchezza delle società, nelle quali predomina il modo di produzione capitalistico, si presenta come una «immensa raccolta di merci» e la singola merce appare come sua forma elementare."

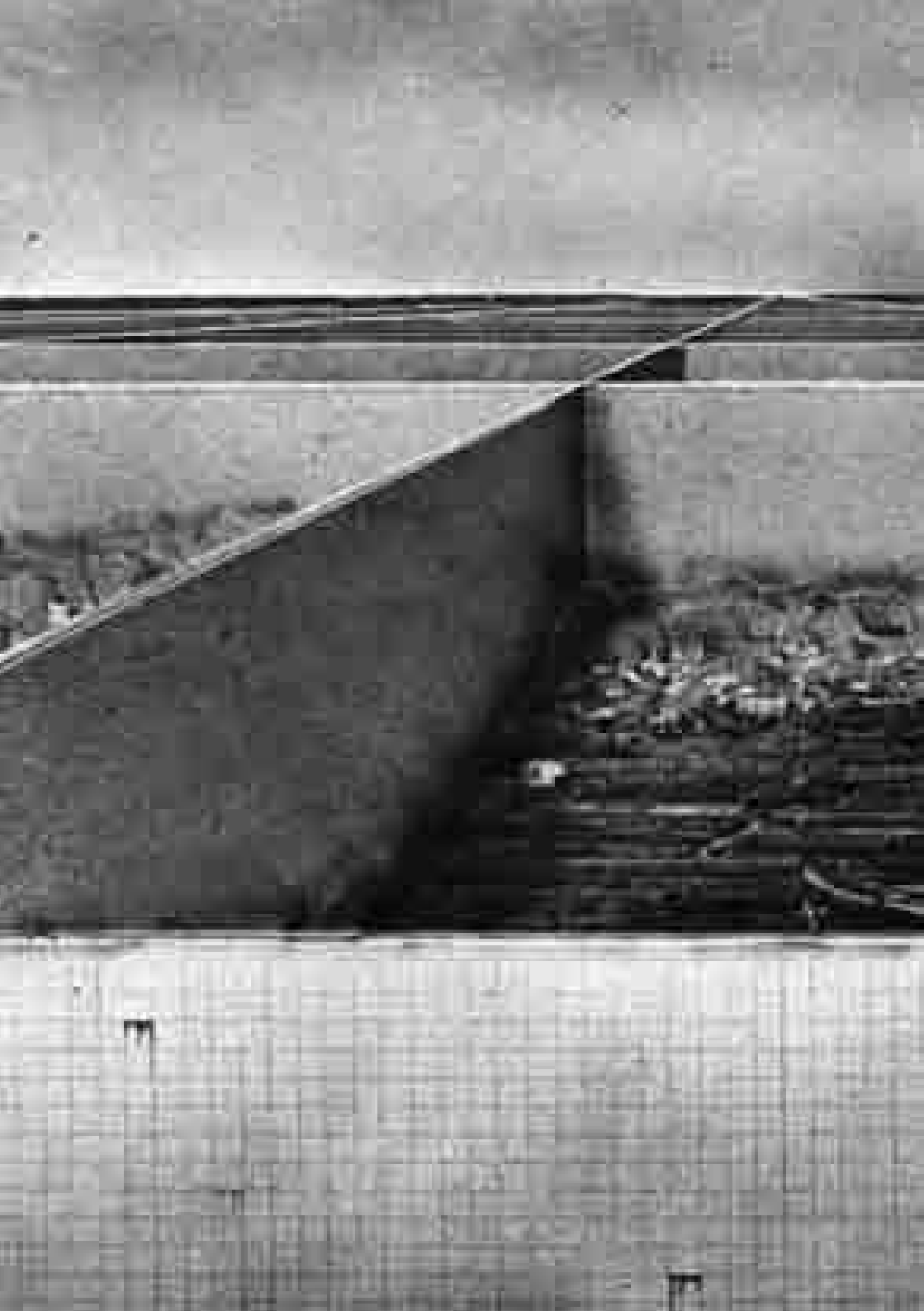
35. Tale concetto pare un passaggio al limite della nuova accezione che l'oggetto sta acquisendo nel periodo storico allora contemporaneo, divenendo una sorta di monumento. Se esso è infatti ora portatore di valori altri rispetto al solo uso, vuol dire che esso permette l'instaurarsi di un rapporto con il fruitore che è posto su un livello nuovo, immateriale, connettendo l'uomo all'ideale, come un tempo faceva un monumento come una chiesa, o un palazzo reale. Nel '71 su *IN*, nel numero dedicato alla distruzione dell'oggetto, Superstudio propone di interrompere il meccanismo di induzione all'acquisto sovraccaricando ulteriormente di valori mistici e magici l'oggetto stesso.

36. Questa critica è mossa anche all'interno del Moderno stesso dal *Team X*, laddove personalità come gli Smithson, Bakema, De Carlo, Van Eyck e altri spingono per un'architettura maggiormente attenta all'individuo.

37. Con distopia s'intende la descrizione di una immaginaria società o comunità altamente indesiderabile o spaventosa. Il termine è stato coniato come contrario di utopia ed è soprattutto utilizzato in riferimento alla rappresentazione di una società fittizia (spesso ambientata nel futuro) nella quale alcune tendenze sociali, politiche e tecnologiche avvertite nel presente sono portate a estremi negativi. Secondo l'Oxford English Dictionary, il termine fu coniato nel 1868 dal filosofo John Stuart Mill. Superstudio non pare conoscere tale termine, usando sempre le parole "anti utopia" (cfr. *Superstudio. Utopia, Antiutopia, Topia. IN* Nr.7, p.42, presente negli apparati). Per una efficace sintesi attorno al discorso utopia, antiutopia, eterotopia, si veda: Braga C. *Utopie, Utopie, Dystopie Et Anti-Utopie*, in *Metabasis* n.2, settembre 2006, disponibile in download su metabasis.it.



# 2.1



# città 2000t.

Ogni abitante vive eternamente in una cella che soddisfa tutti i suoi desideri - ma se formula pensieri di ribellione contro questa vita per due volte di seguito, il soffitto scende giù con una forza di 2000t, schiacciandolo.

# meccanismo

---

La città assume la forma di un apparato tecnologico che pervade l'esistenza degli individui che vi alloggiano nella sua totalità. Permane tuttavia la possibilità di un pensiero in parte autonomo, che può inoltre essere cagione della dipartita del singolo individuo.

# desiderio

---

Il desiderio è elemento di controllo e la sua virtuale realizzazione il volano attorno al quale tutto il meccanismo sociale della città è permeato.

# misura

---

La prima città si configura come una griglia grigliata, tridimensionale, potenzialmente estensibile all'infinito, elemento misuratore dell'intorno. La griglia nasce dalla sovrapposizione infinita di celle non comunicanti.

# madre

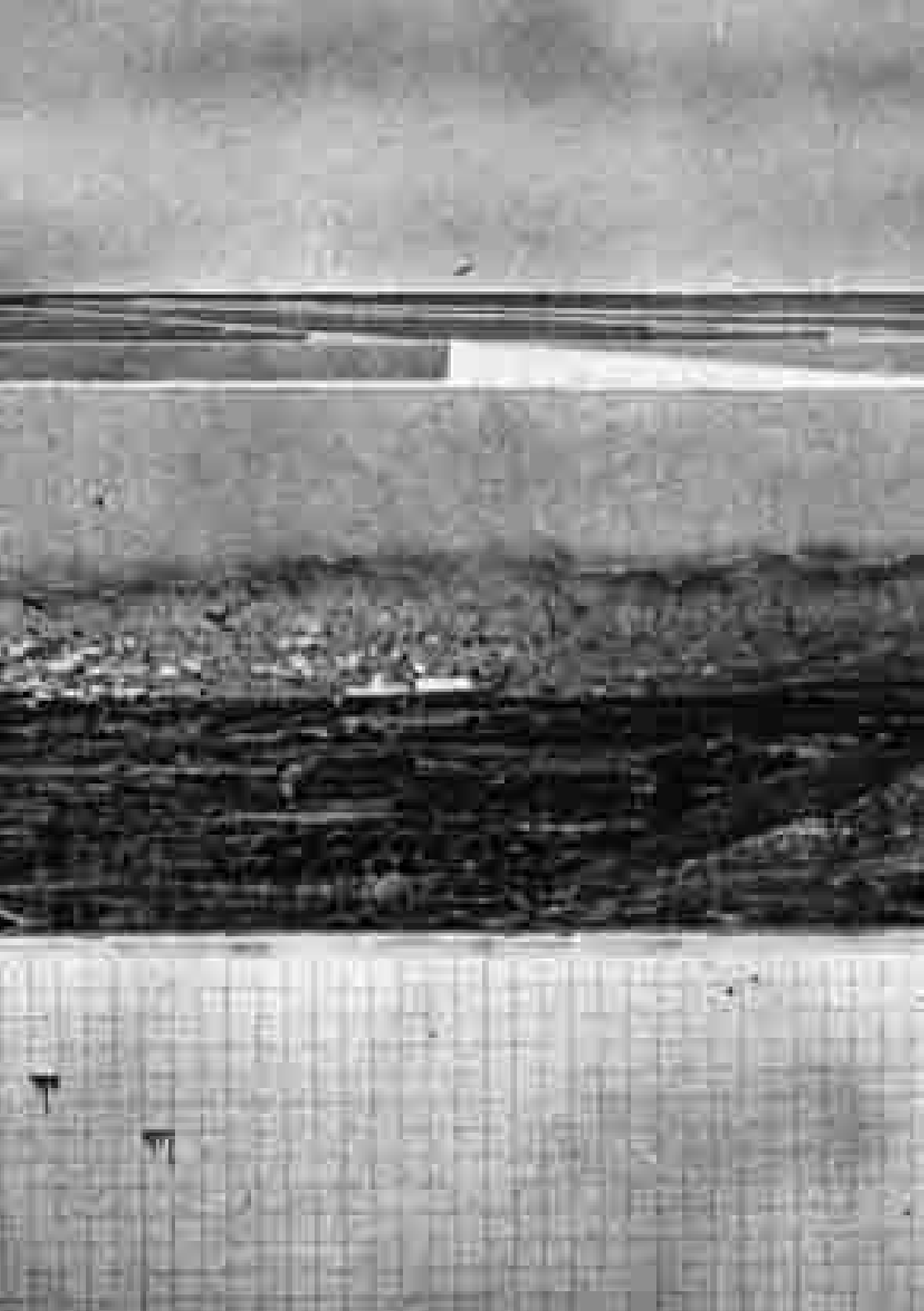
---

La città genera la vita e provoca la morte, provvede alla totale sussistenza dei suoi abitanti in maniera automatica, ben oltre ai più basilari bisogni.

# tempo

---

La città è immutabile, eterna, i suoi abitanti non conoscono la morte, se non a causa di una loro manifestazione di dissenso.



- nessuna collocazione, nessuna preesistenza
- razionalismo esaltato
- città come grande e unica architettura
- unità minime come elemento misuratore e ordinatore
- città come misura del paesaggio
- materiale indefinito descritto attraverso la performance
- tecnologia descritta attraverso la performance
- sopperimento automatico dei bisogni, in cui c'è anche sessualità
- tecnica descritta attraverso la performance e i benefit per l'utente finale
- assenza di rapporti umani diretti
- rapporto senza mediazioni tra singolo e tecnica
- tecnica in posizione sommitale
- centralità del desiderio

Su prati verdeggianti, colline assolate, montagne seluose, si estende **legale e perfetta la città**; sottili, altissime lame di edifici continui intersecantisi tra di loro in maglie rigorosamente quadrate della misura di 3999 metri <sup>una lega</sup>. Gli edifici, o meglio **l'unico ininterrotto edificio** è costituito da **celle cubiche aventi il lato di 2,25 metri** <sup>5 cubiti</sup>; queste celle sono disposte l'una sull'altra in un unico ordine fino ad un'altezza di 1333 metri <sup>un terzo di lega</sup> sul livello del mare così che **l'altezza relativa dell'edificio varia in relazione all'altitudine del terreno su cui sorge**. Ogni cella ha quindi due pareti opposte confinanti con l'esterno; le pareti di ogni cella sono di **materiale opaco ma permeabile all'aria**, rigide ma soffici. La parete orientata a Nord (o se questa è confinante con l'esterno, quella orientata ad Ovest) è **capace di emettere immagini tridimensionali, suoni ed odori**. La parete opposta è occupata da un sedile capace di aderire perfettamente a qualsiasi corpo umano fino ad avvolgerlo completamente; in questo sedile sono incorporati **apparati capaci di soddisfare le necessità fisiologiche (alimentari, escretorie e sessuali)**. La sostanza membranosa costituente questo apparato quando non è in funzione si ritira assieme ai suoi accessori ricostituendo la parete. **Il pavimento è un simulatore di materia e può riprodurre in tutti i loro parametri sensoriali un gran numero di materie vive**. È, però il soffitto la parte essenziale della cella; esso è costituito da un unico schermo ricettore di impulsi cerebrali. **In ogni cella alloggia un individuo i cui impulsi cerebrali sono continuamente captati dal pannello e ritrasmessi all'analizzatore elettronico** unico le cui complesse apparecchiature sono raccolte al **sommo dell'edificio sotto una volta continua semicilindrica**; l'analizzatore seleziona, compara e media i **desideri dei singoli** programmando attimo per attimo la

→ città come madre che controlla la vita dei propri figli

→ tema del Moderno

→ condizione ultraterrena, biblica, ma anche post-apocalittica

→ soppressione del dissenso: totalitarismo, ma anche dimensione biblica, "cacciata dall'eden"

→ città come madre che dispensa morte e vita

→ città come madre che dispensa morte e vita

vita di tutta la città mediante la parete emittente, il pavimento simulante e le **azioni della parete attrezzata**; in tal modo tutti i cittadini sono sempre nelle stesse condizioni di **eguaglianza**.

Qui **la morte non esiste più**. Capita a volte che qualcuno si lasci prendere da assurdi pensieri di ribellione contro la vita perfetta ed eterna che gli viene concessa. La prima volta l'analizzatore ignora il crimine, ma se esso si ripete la **città decide di rifiutare lo spazio vitale a colui che se ne mostra tanto indegno**. Il pannello del soffitto si abbassa con una forza di duemila tonnellate fino a congiungersi al pavimento. È a questo punto che nella meravigliosa economia della città **si determina la vita**. Il pannello risale fino alla sua posizione originaria e nello stesso tempo tutti gli individui che occupano celle la cui distanza è di 999 metri rispetto alla cella vuota cedono un ovulo od un gruppo di spermatozoi che vengono trasportati attraverso appositi canali in una folle gara verso il sedile rimasto vuoto; qui un ovulo è fecondato ed il sedile si trasforma in utero proteggendo per nove mesi, fino all'alba del suo felice destino, il **nuovo figlio della città**.

*NB: i valori riferiti al sistema metrico decimale sono presenti con posizionamento normale, il loro corrispettivo anglosassone è inserito all'apice.*

## **misura e numero**

Valori e proporzioni risultano un aspetto di interesse non trascurabile, allorchè ci si accinga ad un'indagine sulla misura nel racconto in analisi: nel tentativo di restituzione dimensionale della città tale questione è emersa considerevolmente, anche in ragione di alcune differenze presenti nelle diverse edizioni che non troverebbero altrimenti giustificazione logica.

Procedendo con ordine, notiamo come ogni singolo braccio della città presenti un rapporto comune tra lunghezza e altezza, ossia di tre a uno, in entrambe le edizioni principali; inoltre il numero 3 ricompare continuamente nei valori della misura presenti all'interno del testo italiano: 1333, 3999, 999, 9 mesi di gravidanza. Considerando la dimensione delle singole celle, tramite la quale viene suddivisa ogni singolo braccio della megastruttura, si ottiene un numero d'abitanti di 852'267 individui per elemento, con una densità di popolazione di 106'533 abitanti per kilometro quadrato, ossia circa il decuplo della densità della città di New York e il triplo di quella di Calcutta. Tuttavia tale valore risulta doppio se si considera la sezione di ogni singolo braccio rappresentata nelle illustrazioni a corredo del racconto, in entrambe le edizioni principali: il testo infatti prevede la sovrapposizione di singole unità l'una sull'altra\*, le illustrazioni in questione mostrano tale sovrapposizione con delle coppie di unità: tale dicotomia tra testo e immagine è presente in tutti gli apparati iconologici che fanno riferimento alla *Città 2000t*. Il testo inglese inoltre, diversamente da quello italiano, sostiene che i singoli bracci della città misurino una lega: andando quindi a considerare per tale valore la lega inglese si ottiene una lunghezza di base di 4'828 metri. Facendo i dovuti calcoli si ottiene un numero di abitanti dal valore di circa il doppio rispetto l'edizione italiana. Tale paragone è possibile in ragione del fatto che invece le misure della singola cella coincidono in entrambe le versioni, seppure espresse con unità di misura differenti all'interno delle due edizioni: 5 cubiti inglesi corrispondono infatti precisamente a 2,25 metri.

I valori della misura macroscopica del disegno della presente città

\* (...) Ogni cella ha quindi due pareti opposte confinanti con l'esterno (...)



paiono quindi, da quanto rilevato, maggiormente legati a questioni simboliche, numerologiche e storiche, più che ad una intenzione di effettivo dimensionamento della megastruttura. La ricorrenza del numero tre in questo senso è forse l'aspetto più evidente attorno a quanto appena asserito: esso ha valore simbolico centrale in primis per la cultura cristiana, tuttavia la sua presenza è rilevabile in gran parte delle religioni della storia dell'uomo, unitamente ai suoi prodotti in campo artistico e architettonico. Non manca inoltre una certa quale intenzionalità di misurazione del paesaggio a mezzo di una architettura di scala gigante, che pare fare riferimento a progetti precedenti, quali da un lato il *Monumento Continuo*, dall'altro gli *Istogrammi di architettura*. La grande maglia quadrata della prima città rimanda ad una sorta di cartografia resa reale dal progetto: anche il suo atteggiamento di non variazione rispetto al territorio trova ragione in un discorso di questo tipo. La rappresentazione fisica di latitudine e longitudine è una questione sollevata anche da parte del gruppo stesso, all'interno ad esempio degli *Atti Fondamentali*, più precisamente tra le righe del racconto che descrive l'ampliamento del cimitero di Modena, su cui torneremo più approfonditamente in seguito, all'interno dell'analisi della seconda città. In tale testo si asserisce: "(...) all'intersezione di queste due linee (presumibilmente la fisicizzazione di meridiani e paralleli passanti per il punto) (...)". L'uso della misura macroscopica pare quindi allontanarsi dalle visioni di città proprie del Novecento, facendo maggior riferimento a progetti più antichi, all'interno dei quali questioni di tipo numerologico assumono maggiore valenza. In questo senso la misura e il numero

\* Superstudio, *Atti Fondamentali, Morte*: quinto e ultimo capitolo del documento, quello dedicato alla morte è edito sul numero 380-381 di *Casabella*, agosto / settembre 1973, pagine 43-51. Il testo è un'elaborazione di una ricerca fatta in merito al progetto di concorso per il cimitero di Modena, cui lo studio partecipa nel 1971. Si tratta di uno dei testi che rimarranno incompleti tra quelli presenti negli *Atti Fondamentali*, o meglio che non verranno finalizzati sotto forma di video, come accade per i primi *Vita: Supersuperficie* e *Cerimonia* (realizzati per la mostra *Italy: New Domestic Landscape*). Solo nel 2010, in occasione della Biennale di San Paolo, il testo di *Morte* viene riversato sotto forma di videoinstallazione.

investono un ruolo maggiormente monumentale, facendo da collante e da rimando tra una realtà contingente, terrena, ed una spirituale. Se da una parte quindi il disegno a livello formale presenta morfologie analoghe al progetto del Moderno, dall'altra se ne distacca dal punto di vista della misura: distanze, elevazioni, prospetti, non hanno a che fare con la mobilità (che risulta assente), il lavoro (assente anch'esso), l'abitazione (più simile ad una detenzione) e il tempo libero (che è condizione più che permanente, eterna). A risultare nuovamente comune al progetto Moderno pare essere la poetica sottesa all'uso di un elemento misurato e misuratore, per lo meno nella lettura che gli stessi elementi del gruppo ne fanno, proprio a proposito del Moderno\*. In tal senso ad accomunare i due termini di paragone è il progetto come rappresentazione di un processo mentale, dell'applicazione corretta di strategie e formule scientifiche: tale iter è lascito della tecnica, dell'incontro tra l'architetto e la macchina\*\*. Per Superstudio ad essere particolarmente importante nell'ottica di questa rappresentazione è il ruolo assunto dal progetto come simbolo del controllo da parte dell'uomo nei confronti del mondo, non a caso infatti, all'interno dei *Discorsi per Immagini*, che costituiscono una sorta di prolegomina alla teorizzazione del celebre progetto del *Monumento Continuo*, si asserisce che

"La grande muraglia cinese, il vallo di Adriano, le autostrade, come i paralleli e i meridiani, sono i segni tangibili della nostra comprensione della terra."

E ancora: "un'architettura tutta egualmente emergente in un unico ambiente continuo: la terra resa omogenea dalla tecnica."

Non si può fare a meno di notare come manufatti architettonici ancestrali, nuove grandi infrastrutturazioni e infine reticolati teorici siano considerati alla stessa stregua: ad essere importante non è tanto la qualità della misura, quanto l'atto del misurare la terra. Ci si muove in un certo senso verso la rappresentazione della misura di per se

\* In tal senso Superstudio in questa sede, all'interno di quello che è il dibattito in merito all'interpretazione del Movimento Moderno, pare schierarsi tra coloro che - come ad esempio il giovane Reyner Banham - riconoscono una ben definita pulsione di tipo astratto, lontana dal mero funzionalismo, all'interno della produzione dei grandi maestri.

\*\* A questo proposito si veda negli apparati lo scritto *Dall'industria al Tecnomorfismo*.

stessa, di cui i precedentemente citati *Istogrammi* sono tra gli esempi di maggior efficacia. Il lavoro in questione presenta un ipotetico catalogo di forme "misurate", da cui attingere per la realizzazione di manufatti di svariato tipo, tuttavia l'unità di misura che li compone non è definita, bensì unicamente rappresentata. La realizzazione di cataloghi, l'accumulo di dati e documenti non particolarmente preciso è un'attività molto presente nel percorso di Superstudio, soprattutto per quanto concerne la figura di Gian Piero Frassinelli\*, che fin dalla tenera età è solito tenere una sorta di archivio disorganizzato di immagini e documenti.

Gargiani e Lampariello fanno notare come gli *Istogrammi* di Superstudio mostrino un debito nei confronti di un altro noto "catalogo sui generis", ossia le *Variations Of Incomplete Open Cubes*, ad opera dell'artista minimalista statunitense Sol LeWitt. Il lavoro presenta un catalogo combinatorio di possibili variazioni attorno alla configurazione di un singolo cubo, rappresentato in assonometria cavaliera, privo di misura di base, cui vengono sottratti degli spigoli via via differenti.

Tale parallelismo con quest'opera in particolare di LeWitt si rivela calzante sotto svariati punti di vista. Da un lato la similitudine formale tra essa e gli *Istogrammi* appare palese, dall'altro è la stessa figura di LeWitt a sconfinare nella propria produzione nel campo dell'architettura, o perlomeno nella modificazione spaziale. L'autore è considerato inoltre un interessante elemento di collegamento tra due mondi, ossia quello del Moderno e del Postmoderno\*\*, alla luce di discorsi simili a quelli fatti attorno agli *Istogrammi* di Superstudio. Un

\* "Sin da piccolo mi interessavo di arte e cominciai a raccogliere ritagli da giornali e riviste ma quando mi decisi ad ordinare il materiale, creando una scheda per ogni opera (...) cominciai a integrare le schede con brani di libri e voci di enciclopedie; l'unico criterio catalogatorio era l'ordine rigorosamente cronologico delle opere" Gian Piero Frassinelli, in *La vita segreta del Monumento Continuo*, Gabriele Mastrigli

\*\* "(...) For me LeWitt is one of a few artists whose work bridges modernism and postmodernism. It is simultaneously a pinnacle of modernism - the totally intrinsic object - while at same time being "worthless". It can be made by anyone without LeWitt's intervention and is void of traditional aesthetic attribution - it's a signifier that is open to the pluralistic interpretations of each and every one of its viewers." in Paul Brown, *Sol LeWitt: Incomplete Open Cubes*, Fine Art Forum, novembre 2002

altro aspetto interessante attorno a questa particolare opera dell'artista statunitense risiede nel fatto che, unitamente a molteplici analisi svolte su di essa nel campo della storia e della critica d'arte, essa sia stata oggetto di studi extradisciplinari, nel campo della tecnologia, del calcolo combinatorio: ancora una volta la tecnica appare quindi un fattore di valenza non trascurabile.

Tornando agli *Istogrammi di Architettura*, essi nascono dalla razionalizzazione di quanto prodotto per il *Viaggio Nelle Regioni Della Ragione* (primissimo lavoro su cui Frassinelli mette mano) e per la Biennale Trinazionale *Trigon* di Graz del 1969, in cui il gruppo espone un frammento del *Monumento Continuo*\*. Gli *Istogrammi* si presentano come un catalogo di atti generativi, compositivi, che sorgono senza sforzo da un reticolo misuratore continuo: essi divengono quindi creazione senza sforzo, automatica; l'unità di misura base della griglia è indefinita, varia a seconda della necessità. Frammenti di tale catalogo diverranno anche dei mobili, la serie *Misura* prodotta da Zanotta a nome *Quaderna* nel 1972, e il documento verrà stampato da Plura Edizioni. Un frammento dello stesso ci permette di comprendere più profondamente la poetica che ne anima la redazione:

"Preparammo un catalogo di diagrammi tridimensionali non continui, un catalogo d'*istogrammi* d'architettura con riferimento a un reticolo trasportabile in aree o scale diverse per l'edificazione di una natura serena e immobile in cui finalmente riconoscersi.

Dal catalogo degli *Istogrammi* sono stati in seguito generati senza sforzo oggetti, mobili, environments, architetture.

Ma di tutte queste cose non ce ne importa molto, né molto ce n'è mai importato. La superficie di tali *Istogrammi* era omogenea e isotropa: ogni problema spaziale e ogni problema di sensibilità essendo accuratamente stato rimosso. Gli *Istogrammi* si chiamavano anche *Le Tombe degli Architetti*."

Non si può fare a meno di notare, all'interno del testo di cui sopra, un atteggiamento poetico per certi versi simile a quello adottato nelle *12 Città*. Da un lato un tono di voce rassicurante, pacifico, ieratico, dall'altro un punto di vista distante, esterno, nonostante si

\* Ossia la *Grazzimer*, attorno alla quale si veda *Lettera da Graz. Una mostra sul tema: architettura e libertà. Trigon '69*, su *Domus*, 481, dicembre 1969, pagine 49 - 54.

stia parlando di un proprio progetto. Lo scritto è avvolto da un'aura narrativa, non si sta descrivendo un atto creativo, bensì si sta narrando cosa ad esso nel tempo (un tempo che pare lontano ma è il passato prossimo) è accaduto. Ad emergere è un atteggiamento di pacifica e calma rinuncia, frutto della negazione di qualsivoglia "problema di sensibilità" verso una "generazione senza sforzo" di una nuova *natura naturata* che è "serena e immobile". Si tratta di quella "terra resa omogenea dalla tecnica" di cui sopra: l'atteggiamento compositivo presente nella griglia quadrettata degli *Istogrammi*, del *Monumento Continuo*, della prima città, appare da questo punto di vista quindi come qualcosa di sovraumano nelle varie accezioni del termine: lontano dall'uomo e ad esso superiore, con atteggiamento ancora una volta strettamente legato alla tecnica. La misura costituisce quindi la fine della composizione, da cui ne consegue naturalmente la fine del lavoro dell'architetto, la conclusione del suo ruolo nei confronti dell'umanità: tale questione è innegabilmente sottolineata dalla scelta di sottotitolare l'opera come *Le Tombe degli Architetti*.\*

Tirando le somme, non solo nel particolare caso della prima città, quella di Superstudio è spesso volte una "misura che non misura", essa non fornisce informazioni qualitative o quantitative sull'oggetto: essa rappresenta. Rappresenta un atteggiamento, un processo mentale e in una certa quotaparte rappresenta se stessa, autorappresenta, configurandosi come una *tautologia*. Questo della tautologia è un tema interessante, a volte sollevato quando si tratta di arte del secondo dopoguerra\*\*. A parlarne in tempi recenti è ad esempio l'esponente di arte povera G. Penone, in una conversazione apparsa sulle pagine di *Flash Art* nell'estate del 2015, in cui alla non-rappresentatività, alla rappresentazione della cosa in sé, unisce una dimensione

\* Non manca inoltre un atteggiamento polemico nei confronti della situazione culturale e sociale contingente, con riferimento alla repressione del dissenso giovanile, all'impossibilità per i giovani architetti di costruire nella Firenze dell'epoca. Gli *Istogrammi* mostrano un atteggiamento progettuale tanto pacifico e tranquillo, quanto rassegnato e fatalista: il concetto di rinuncia alla progettazione che essi traggono è ambivalente.

\*\* Tratteremo in seguito più approfonditamente la questione, ma la cosa è da collegarsi al tipo di percorso che nel periodo la critica tende ad intraprendere nelle diverse branche, frutto dell'uso della linguistica come strumento di analisi, all'interno di un approccio di tipo strutturalista.

trascendente, non religiosa ma magica:

" (...) in quegli anni c'era molta attenzione sugli scritti di Levi-Strauss che parlavano del magico e dell'uso degli oggetti. Un oggetto magico non è rappresentativo, è un oggetto che ha una forza in sé e quindi tautologico."\*

Se per alcuni versi la frase precedente si discosta da quanto sottolineato in questo discorso sulla misura, per altri ben si adatta all'atteggiamento ultraterreno adottato nei confronti di essa da parte del gruppo. A sottolineare l'aspetto tautologico in architettura nel '900, facendo riferimento al Moderno in un'accezione che molto ha a cui spartire con il discorso messo in atto dalle superfici grigliate del gruppo fiorentino, è Robert Venturi quando tratta ciò che egli denomina come "ornamento Moderno", sulle pagine di *Learning from Las Vegas* (il corsivo è aggiunto):

"(...) la sezione a doppio T dei pilastri a prova d'incendio di Mies van der Rohe è ornamentale in modo tanto complesso quanto la colonna applicata sul pilastro Rinascimentale o la decorazione "a colonnine" su quello Gotico (...). Riconosciuto o no, *l'ornamento Moderno è stato raramente il simbolo di qualcosa che non avesse attinenza con l'architettura* fin da quando il Bauhaus sconfisse l'Art Decò e le arti decorative, solo che, più specificatamente, il suo contenuto è coerentemente spaziale e tecnologico.

Come il vocabolario del Rinascimento e gli ordini Classici, l'ornamento strutturale di Mies, sebbene sia, nello specifico, in contraddizione con la struttura che adorna, rinforza il contenuto architettonico dell'edificio nel suo complesso. Se gli ordini Classici simboleggiavano "la rinascita dell'età d'oro di Roma", le moderne travi a doppio T rappresentano "l'onesta espressione della tecnologia come spazio" - o qualcosa del genere."\*\*

Notiamo quindi come in questa analisi lo spazio tecnologico, o ottenuto a mezzo della tecnica, rappresenti "la tecnologia come spazio", e come l'architettura simboleggi qualcosa che ha "attinenza con l'architettura".

\* Si veda: *Flash Art*, 322, luglio - settembre 2015.

\*\* Per una versione aggiornata del volume, si veda: Venturi, R., Izenour, S. and Scott Brown, D. (2006). *Learning from Las Vegas*. 1 ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.







L'uso di superfici misuratrici grigliate per traguardare dei concetti astratti non è tuttavia certo invenzione di Superstudio o del periodo del postmodernismo, l'origine si rivela ben più antica. È infatti nel Rinascimento italiano che, attraverso l'acquisizione, la padronanza e l'uso delle regole grafiche per il disegno prospettico, fanno la loro comparsa in arte i pavimenti grigliati, geometrici, a scacchi, i soffitti a cassettoni. Parte della ragione di tale uso consiste nel dimostrare per l'appunto l'acquisito controllo di tale pratica, ossia in un certo senso si disegna uno spazio prospettico per rappresentare uno spazio finalmente controllato da tale tecnica e di rimando la capacità di poterne avere un controllo razionale. La rappresentazione della griglia prospettica traghettata inoltre, specie nelle immagini che illustrano città ideali, una nuova concezione filosofica del mondo, basata su un ordine nuovamente razionale distribuito su tutto il creato.\*

Quanto finora detto ben si adatta alla griglia macroscopica che definisce la città, ossia il primo ordine di quadrettatura che ne disegna a morfologia sul territorio, quella rete di 3999 metri - oppure una lega - di lato. Tuttavia, quando dal macroscopico ci si muove verso la dimensione individuale, la questione della misura numerologica pare decadere, ossia se da una parte 225 e sì il prodotto di due quadrati perfetti, ossia 25 e 9, dall'altra tra le misura pare dimensionalmente corretta, considerato il meccanismo cui soggiace. In maniera analoga quindi a molte città ideali dell'antichità, la discesa di scala, a volte vertiginosa, sottolinea un'intenzione di effettiva fattibilità di quanto teorizzato a scala più ampia\*\*, sebbene tale fattibilità non venga assolutamente dimostrata, ne' per quanto concerne ovviamente la *Città 2000t*, ne' tantomeno per illustri progetti di città ideali del passato. Appare interessante, nella definizione della dimensione delle

Alle pagine precedenti: restituzioni dimensionali, sovrapposizione ad immagine satellitare di San Francisco e a skyline di Manhattan.

\* In tal senso si veda il volume: Kubovy, M. (1986). *The Psychology of Perspective and Renaissance art*. 1 ed. Cambridge [etc.]: Cambridge university press.

\*\* Si considerino i numerosissimi esempi prodotti nel Settecento, ad esempio, all'interno dei quali spesse volte il numero di settori in cui una città ideale è ripartita è del tutto simbolico, mentre ad essere dimensionalmente credibile è la larghezza della sezione delle strade.

celle, l'uso del cubito come unità di misura: tale scelta rimanda ancora una volta ad una dimensione antica, ancestrale e sottolinea il valore del racconto come "parabola", essendo per l'appunto il cubito la principale unità di misura presente all'interno della Bibbia\*.

Sebbene, come abbiamo visto ed è noto, l'uso di superfici grigliate più o meno definite sia uno dei principali *leitmotiv* dello studio fiorentino, è importante fare notare come la suddetta pratica sia analogamente presente all'interno delle *12 Città Ideali* quasi unicamente per quanto concerne questa prima città, con una interessante discontinuità che vedremo.

Spostando infatti il centro della narrazione sull'interno della macrostruttura, per la prima volta nella storia del gruppo, vengono a mancare dei fattori importanti del meccanismo della misura. Gian Piero Frassinelli si autodefinisce "fronte critico interno" del gruppo, e dichiara come con le *12 Città Ideali* era suo intento cominciare ad indagare "l'interno del *Monumento Continuo*"\*\*: alla luce di ciò quanto segue pare una diretta conseguenza. Quella misura-razionalità di cui si intesevano le lodi, con spirito a cavallo tra il celebrativo e il critico, seppure condivida con il *Monumento Continuo* e gli *Istogrammi* l'aspetto formale, pare innescare un meccanismo che funziona all'opposto, o meglio ancora *che non funziona*. Pensiamo al *Monumento Continuo*: si tratta di una struttura grigliata di scala ciclopica, estensione continua ed indefinita, esattamente come la prima città, che si differenzia per la propria configurazione nuovamente a griglia,

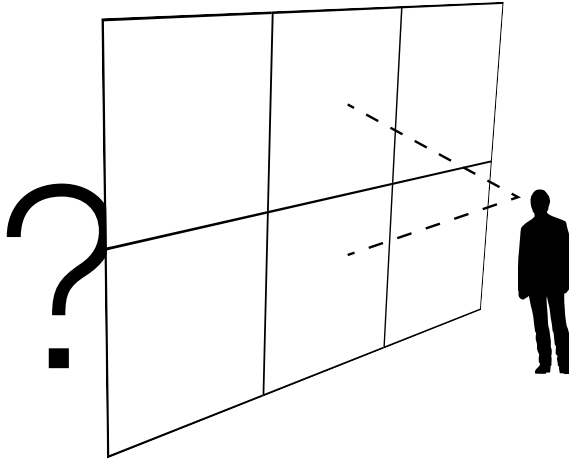
Alla pagina seguente: ribaltamento del meccanismo sotteso, tra *Monumento Continuo* e *Città 2000t*.

\* Essendo il cubito lo standard per le misure di lunghezza tra gli Ebrei, esso è presente con notevole frequenza: 51 volte nel *Pentateuco* ad esempio.

\*\* La cosa è ribadita sia nel precedentemente citato volume di Gabriele Mastrigli, sia in un'intervista di Beatrice Lampariello pubblicata su locusutopiae.com, sia nella nostra intervista, presente all'interno degli apparati. Dall'intervista con Lampariello, Frassinelli: " (...) appena ho cominciato ad acquisire una mia autonomia all'interno del gruppo ho iniziato una mia personale critica, dapprima proprio attraverso i fotomontaggi. Le immagini del *Monumento Continuo* con Positano chiuso in un involucro quadrettato ma trasparente, e del Taj Mahal con le persone, erano dei tentativi di raffigurare degli interni e abitarli. Poi cominciai a stancarmi dell'argomento in toto e realizzai, in poche ore con una tecnica elementare il *Monumento Continuo* inabissato in una palude indiana."

INTERNO

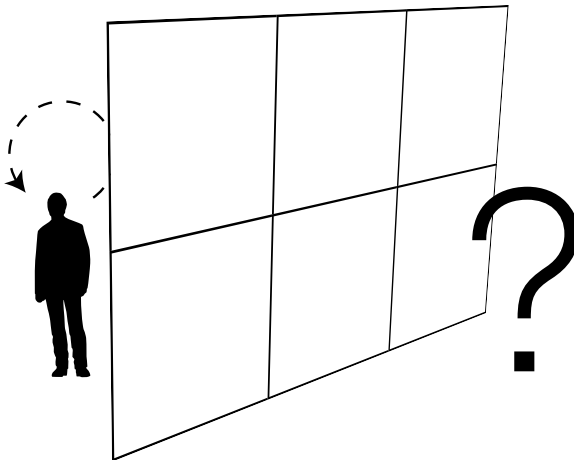
ESTERNO



MONUMENTO CONTINUO

INTERNO

ESTERNO



CITTÀ 2000T.

per così dire *di secondo grado*. Tuttavia il *Monumento Continuo* si pone come un enorme esterno privo di interno: tutte le sue rappresentazioni ne mostrano infatti l'estradosso, non sembra che vi sia la possibilità da parte degli abitanti di un effettivo ingresso nell'edificio. Unicamente per quanto concerne gli ultimi fotomontaggi - non a caso ad opera di Frassinelli - possiamo vedere il monumento dall'interno, ma si tratta di viste estemporanee, che ancora non traghettano una vera e propria interrogazione attorno alla vita dell'uomo all'interno\*. Nel momento in cui si inserisca il fattore umano - l'individuo - all'interno dell'equazione, lo scenario muta radicalmente, e la similitudine formale tra *Monumento Continuo* e prima città lascia spazio ad una radicale differenza.

Leggendo il racconto della prima città, abbiamo ragione di credere - ipotesi avvalorata anche dalle illustrazioni - che l'intera popolazione sia collocata all'interno della megastruttura, come sappiamo in uno stato ipnagogico\*\* perenne che coincide con la vita eterna, in cui ogni individuo, da solo, contempla il risultato di una sorta di inconscio collettivo junghiano, cui la tecnica salvifica provvede. Viene quindi a mancare quell'aspetto contemplativo che giustificava il *Monumento Continuo*, poichè ad osservare l'effetto normativo e uniformante della mega struttura sull'ambiente non c'è nessuno: non vi sono individui all'esterno della città, e i suoi abitanti sono eternamente imprigionati. Si è cercato di diagrammare questa differenza con la tavola schematica presente in queste pagine: per quanto concerne il *Monumento Continuo* la superficie divide uno spettatore collocato in un esterno definito da un interno indefinito; nel caso della *Città 2000t* la superficie dell'edificio divide un individuo che contempla i propri pensieri e desideri da un esterno indefinito, presumibilmente disabitato.

\* Come ad esempio nell'opera: *Superstudio, Monumento Continuo: Taj Mahal, Agra, 1971*

\*\* Il termine è preso a prestito dalla psicanalisi, ma è in molteplici casi usato nella contemporaneità al di fuori di tale ambito di appartenenza. Dicesi *Allucinazione Ipnagogica* un "fenomeno dello stato di sonnolenza che precede il sonno. Esso consiste in una successione di immagini visive, progressivamente incoerenti, a cui il soggetto assiste riconoscendone la irrealtà.", dal dizionario online de *Il Corriere della Sera*.

Rimane da dire che in tal senso la grande prospettiva realizzata a fotomontaggio per l'edizione su *Casabella*, in seguito stampata come tavola a sè, presenta un punto di vista ideale, che nessuno dei protagonisti del racconto potrebbe avere, un punto di vista che pare assumere quindi, nuovamente, un valore in parte ultraterreno. Rileviamo in definitiva come se da una parte questa prima città si ponga a continuazione di precedenti tematiche affrontate dal gruppo, al contempo essa ne rappresenti, se non un superamento, una negazione parziale: come vedremo nel corso della presente trattazione, un procedere di questo tipo non è infrequente nell'ambito del documento preso in esame.

## analogie

Abbiamo già avuto modo di notare nella precedente sezione dedicata alla misura nella prima città come siano presenti forti analogie tra il contenuto del racconto ed altri elaborati precedenti e seguenti nella carriera dello studio, e come l'uso di superfici grigliate non sia certo appannaggio del solo Superstudio.

Rimanendo ancora per una breve parte su questo tema, la città in questione, specie dal punto di vista degli apparati iconologici, presenta delle interessanti analogie con il lavoro di un artista in particolare, oltre al già citato Sol LeWitt, ossia Hans Dieter Schaal\*. Alcuni suoi esperimenti grafici e concettuali mostrano un'indagine sul paesaggio e sull'immagine dalle profonde comunanze con la *Città 2000t*. L'autore indaga la sovrapposizione di una griglia regolare in primis come paesaggio a sé, ipotizzando spazi continui e isotropi definiti da leggere tende tese all'infinito (*Space Defined By Curtains*) secondo una disposizione ortogonale. In seconda battuta la griglia estrusa diviene elemento misuratore dello spazio, nei confronti del quale si pone come un reticolo cartesiano, immune alle asperità del territorio, fermo ed indeformabile. Nell'opera *Regular Park Form* l'analogia con la città in analisi pare la più evidente: il reticolo ha uno spessore definito, diviene assimilabile ad un edificio, e ritaglia il suolo in porzioni regolari, interamente rinchiuso negli spazi interstiziali laddove di livello più basso del reticolo, emergenti ed estruse laddove più alte. La coeva *Bed Landscape* traghetta su scala microscopica l'idea del reticolo di celle, riducendo il singolo elemento ad una singola componente d'arredo - un letto - idealmente vicino alla seduta / simulatore sensoriale presente all'interno della *Città 2000t*: l'analogia riguardante un ipotetico mondo interamente composto da dormienti è forte, come lo è la similitudine nell'atteggiamento polemico, cinico e disilluso. Di poco più giovane all'anagrafe rispetto agli elementi di Superstudio, Hans Dieter Schaal realizza queste opere nei primi anni

\* Di formazione architetto, tedesco, classe '43, è figura continuamente altalenante in campi quali arte, architettura del paesaggio, scenografia, scrittura e architettura. Per una biografia completa ed un elenco delle esposizioni si veda: <http://www.hansdieter-schaal.de/sites/default/files/dateien/Schaal%20Bio.pdf>

Settanta, non è stato tuttavia ad oggi possibile datare con maggiore precisione i disegni in questione.

*Space subdivided by Curtains* rimanda ad un'opera che presenta interessanti analogie con la prospettiva presente ad illustrazione della prima città, ossia la *Valley Curtain* di Christo e Jeanne-Claude: si tratta di una delle opere probabilmente più famose della land art, completata nel 1972 dopo 28 mesi di preparazione, messa in opera per la durata di sole 28 ore a Rifle, in Colorado. La gigantesca tenda diviene elemento di definizione dello spazio e al contempo impedisce di traguardare l'orizzonte retrostante. Importante ai sensi della presente trattazione è l'atteggiamento poetico che permea la collocazione dell'opera, che si configura come elemento del tutto "altro", completamente artificiale, in un incontro / scontro con il territorio analogo a quello instaurato dalla *Città 2000t*. Naturalmente molteplici sono le differenze tra le due, un paragone in senso stretto sarebbe da esso viziato, tuttavia una considerazione attorno al principio sovrastante le due opere appare fattibile: la *Valley Curtain* è - come tutte le opere della coppia - un elemento pensato come effimero, caduco, dall'obsolescenza molto rapida, nonostante l'impressionante mole. Ben diversa è la poetica che sottende la prima città, eterna come la vita dei suoi abitanti, indefinitamente regolare.

La città si rivela comunque tra quelle più legate al percorso della land art nella propria restituzione formale, unitamente alla terza città, come vedremo. L'inserimento di forme pure, minimali, all'interno di un ambiente è un lascito dell'arte del paesaggio che in questa sede appare preponderante. Un ulteriore punto di contatto è rappresentato dal luogo di inserimento: come accennato, una delle caratteristiche comuni alle città ideali di Superstudio è rappresentata dalla rinuncia all'eterotopia urbana. In altre parole le 12 Città non sorgono in concomitanza e al contempo in opposizione a urbanità compiute, come invece accade ad esempio per il *Monumento Continuo*. In questo caso ad esempio si parla di "colline assolate e prati verdeggianti": la città sorge in un ambiente naturale, nei confronti del quale si pone come elemento normativo, regolatore. L'innesto della *Città 2000t*. su questa sorta di tabula rasa, di condizione di natura,

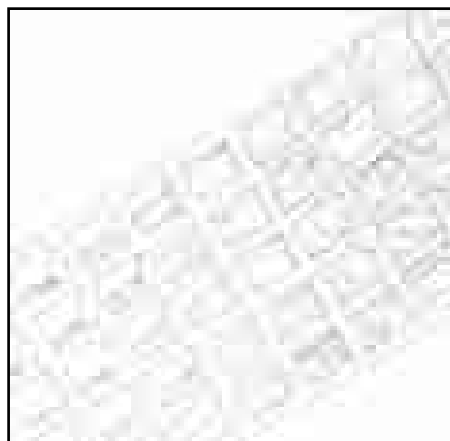
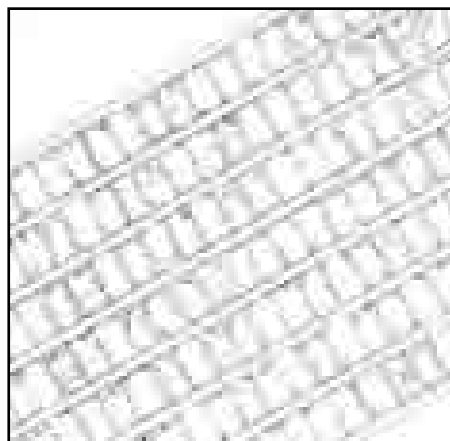
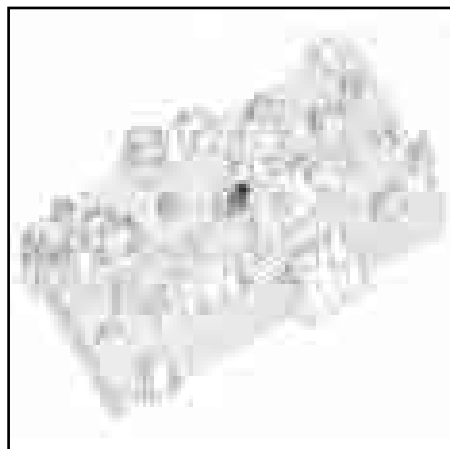
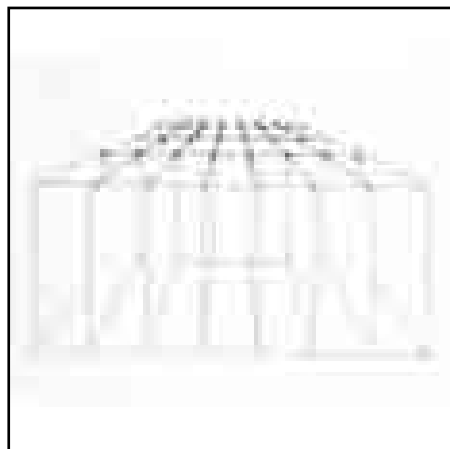
sembra non essere particolarmente considerata nella prospettiva iniziale pubblicata su *Casabella*, che possiamo con buona sicurezza considerare come una delle prime formalizzazioni della città in questione. Dall'archivio fotografico di Cristiano Toraldo di Francia è stata recentemente estratta una riproduzione di tale fotomontaggio di Frassinelli, in cui la prima città svetta su un'area collinare punteggiata di case e piccoli centri abitati. La fotografia di Toraldo di Francia risulta datata 1970\*: se tale collocazione temporale è corretta, Gian Piero Frassinelli avrebbe quindi già gettato delle idee per le *12 Città Ideali* nel corso dell'anno in questione. Il confronto con la preesistenza nella rappresentazione in questione restituisce una prima città di scala chiaramente ridotta rispetto ai contenuti del racconto. Un altro aspetto appare interessante in questa prospettiva: il meccanismo di soppressione del dissenso risulta posto in maggiore evidenza, attraverso delle colate di sangue che escono da alcune celle, fortemente visibili sulla bianca superficie esterna della città. L'ambiente descritto, come si diceva, è quindi analogo a quello che ospita gran parte delle opere di land art: osservando nuovamente le immagini della *Valley Curtain* e la grande prospettiva della prima città tali comunanze ambientali appaiono alquanto chiaramente. Ben diverso sarebbe lo scenario se la *Città 2000t.* si confrontasse con un nucleo urbano ad alta densità, come abbiamo in precedenza simulato prendendo come "area progetto" la zona di Manhattan.

Procedendo, c'è da sottolineare che, assieme alla strategia di inserimento, la land art è traghettatrice di una dimensione mistica nella fruizione dell'opera da parte dello spettatore, ancora una volta molto in linea con il contenuto del racconto in esame e con la visione di Gian Piero Frassinelli: molte opere di questa particolare corrente richiedono a detta degli autori un esperire che molto ha a cui spartire con il concetto di rito. Sarà proprio la ritualità nello spazio, ricordiamolo, il prossimo capitolo di indagine da parte di

Alla pagina seguente: Hans Dieter Shaal, *Space subdivided by Curtains, Path crossing a tiled Platform that is penetrated by Rocks, Bed Landscape, Regular Park Form*, prima metà degli anni 60.

\* La foto in questione è stata esposta al PAC di Milano nell'ambito della mostra *SUPER SUPERSTUDIO Arte e Architettura Radicale*, curata da Andreas Angelidakis, Vittorio Pizzigoni e Valter Scelsi.





Superstudio all'interno del proprio percorso, con lavori quali gli *Atti Fondamentali* e la *Supersuperficie*. La land art giunge in Italia in quegli anni sulle pagine sia di *Domus* che di *Casabella*, grazie alle figure di Tommaso Trini e Germano Celant. Consideriamo l'esempio dell'opera *Double Negative* di Michael Heizer, realizzata nel deserto del Nevada negli anni 1969 - 70, a detta della gallerista e finanziatrice dell'opera Virginia Dwan "una sorta di cattedrale": l'autore prevede la fruizione dell'opera per un lasso di tempo di una giornata intera, di modo da poter comprendere appieno lo spazio emozionale generato, in una sorta di ritualità paganal contemporanea. La critica ha sottolineato come l'opera paia fare riferimento a costruzioni e riti propri degli albori dell'umanità, in un rimando all'ancestralità analogo a quanto sostenuto nei confronti delle *12 Città Ideali*.\*

Indice di differenza non trascurabile tra la prima città e il percorso della land art è rappresentato dalla dimensione temporale che avvolge il progetto, come precedentemente accennato nel caso di *Valley Curtain*: per l'arte del paesaggio il progressivo deterioramento, l'annullamento col trascorrere del tempo dell'opera nell'ambiente sono parte integrante dell'opera stessa. Non vi sono lavori di land art progettati per essere eterni, e tale contraddizione tra grande intervento / grande scala e breve durata costituisce uno dei più interessanti pilastri concettuali della corrente. La *Città 2000t.* appare invece come un elemento immobile e immutabile, che non prevede variazioni, nemmeno demografiche: ad un abitante soppresso per dissenso si sostituirà un nuovo nato, figlio della città. Restando ancora per poco sulla land art, appare allineato con il discorso sulla misura unica e globale quanto scritto dall'artista Robert Smithson pochi anni prima della pubblicazione delle *12 Città*, in occasione della presentazione di una sua opera, legata da un lato agli antichi miti, dall'altro alla ricerca di un gesto unificante su scala planetaria, intitolata *Island Of Broken Glass*, del 1969: "And this crystal lattice is extended to the latitudes

\* Anche una figura come quella di Walter De Maria, come sappiamo osservata a più riprese dallo studio fiorentino, prevede analoghi percorsi di visita ai suoi siti. Nondimeno, aspetti che hanno a che fare con la ritualità ancestrale compaiono nella produzione di Nancy Holt, che spesso considera le geometrie celesti come elementi generativi delle sue installazioni. Citiamo questi nomi a titolo puramente esemplificativo, la presente lista potrebbe procedere a lungo.

and the longitudes of the world, so that you're drawing lines and grids over the world".\*

Leggendo il testo e osservando le illustrazioni attorno a questa prima città, non possiamo fare a meno di notare come essa, rispetto alle altre undici, presenti un dimensionamento maggiore, specialmente per quanto concerne la propria estensione territoriale. La prospettiva realizzata dallo studio non permette la definizione dei limiti dell'insediamento, esso appare ancora infinito, continuo e isotropo come molte esperienze precedenti dei fiorentini. Tale considerazione, vedremo, vale per quest'unica città: non ve ne sono altre che si estendano "eguali e perfette" indefinitamente. Inoltre: sebbene l'elevazione dell'"unico edificio" sia considerevole, la percezione che se ne ottiene dal testo e dalle immagini è quella di un insediamento caratterizzato dalla forte orizzontalità, in diretta opposizione alla verticalità della *Città Coclea Temporale* ed alla compatta centralità della *New York of Brains*, ad esempio. Tale vocazione all'orizzontalità è una caratteristica comune a gran parte delle utopie prodotte dai gruppi di Neoavanguardia europea, tuttavia nuovamente vedremo come questa particolare distopia urbana si discosti da alcuni aspetti che solitamente l'orizzontalità traghetta. Notiamo come al contempo progetti utopici all'ora contemporanei di matrice differente spingano invece in direzioni spesso opposte, ossia di estrema verticalità: pensiamo all'*Illinois o Mile High Skyscraper* di Frank Lloyd Wright\*\* (1956 - 1959), oppure alla *Città cosmica*

\* Nel 1970, Robert Smithson, con il permesso del governo canadese, iniziò la produzione di *Glass Island / Atlantis*, una installazione su un isolotto nei pressi di Vancouver. L'idea era di riempire l'isola con 100 tonnellate di vetro rotto, permettendo alle forze naturali ad erodere il vetro in modo che nel tempo tornasse al suo stato originale, come sabbia. Mentre il suo progetto stava guadagnando l'attenzione dei media, gruppi ambientalisti chiesero di fermare il progetto. Il governo canadese cedette alle istanze dei manifestanti ritirando il proprio patrocinio al progetto di Smithson, che si spostò sul Salt Lake, ove realizzò la sua opera più famosa, *Spiral Jetty*.

\*\* (...) una città di 528 piani sospesi, in aggetto nel cielo. Pianta a Tripode. Altezza, dal livello terra all'ultimo piano: un miglio, diviso in quattro sezioni. (...) ascensori speciali, a guida dentata, mossi da energia atomica (...) Se il progetto sarà eseguito a regola d'arte, questo edificio del ventesimo secolo durerà più delle piramidi (...)", Frank Lloyd Wright, Chicago 1956.

teorizzata da Iannis Xenakis nel 1964, progetto fortemente incentrato sulla tecnica, che prevedeva la realizzazione di nuclei urbani verticali alti almeno 5000 metri, dalla struttura ad iperboloidi di rivoluzione, contenente tecnologie avveniristiche che avrebbero consentito la vita di milioni di persone e al contempo la liberazione di vastissime aree della crosta terrestre, da rifunzionalizzare ad agricoltura intensiva\*. Se invece si considerano utopie come la *Ville Spatiale* di Yona Friedman (1958-1962) o la *New Babylon* di Constant (1956-1969)\*\* è l'orizzontalità a fare da padrona: entrambi i progetti presentano un'idea di città come reticolo più (Friedman) o meno (Constant) regolare, sovrapposto al costruito contemporaneo a mezzo di un sistema di palafitte. Entrambi i progetti partono da una fiducia nel potere di una tecnica che permetta all'uomo di vivere senza lavorare, in tale maniera lo sviluppo prettamente orizzontale delle città / megastrutture risulta potenzialmente estensibile su scala globale. La teorizzazione di Constant è più libera, maggiormente incentrata sull'aspetto ludico, emancipatorio e catartico della nuova società che la città inescherebbe\*\*\*; la visione di Friedman risulta invece maggiormente razionale, e si interfaccia con un'effettiva realizzabilità del sistema, diviso tra infrastruttura fissa (griglia spaziale strutturale) ed elementi mobili, per una completa convertibilità di uso del costruito e della morfologia degli spazi. Entrambi i progetti, come in altri analoghi prodotti dalle Neoavanguardie, restituiscono maggiore potere all'abitante, all'individuo, e prevedono una riduzione del ruolo dell'architetto: per Friedman questi vede il proprio compito radicalmente mutato, egli diviene consigliere interposto alle figure da un lato dell'abitante, dall'altro dell'industriale. Tracciamo in sunto i principi generativi di tali progetti poiché la loro orizzontalità risulta da essi generata: un maggior potere in mano agli abitanti significa

\* Per il rapporto tra lo strutturista / compositore greco e il tema della verticalità si veda il tredicesimo capitolo del volume di Marin dedicato all'utopia: Marin, L. (1984). *Utopics. 1ed. Atlantic Highlands, NJ: Humanities Press.*

\*\* Si veda la bibliografia tematica in coda alla ricerca, per eventuali approfondimenti.

\*\*\* Tratteremo questo aspetto più approfonditamente nel caso della *Barnum jr. City*, sesta città.

infatti la possibilità di espansione delle aree ad opera di essi, la modifica dello spazio esistente, e soprattutto un continuo movimento, auto - regolamentato o neomade all'interno del sistema, facilitato, implementato e valorizzato dall'orizzontalità generale della griglia. Se la maglia strutturale fosse infatti caratterizzata da una forte verticalità sarebbero necessari elementi portanti meno snelli e la modificabilità spontanea alla base del sistema ne risulterebbe penalizzata.

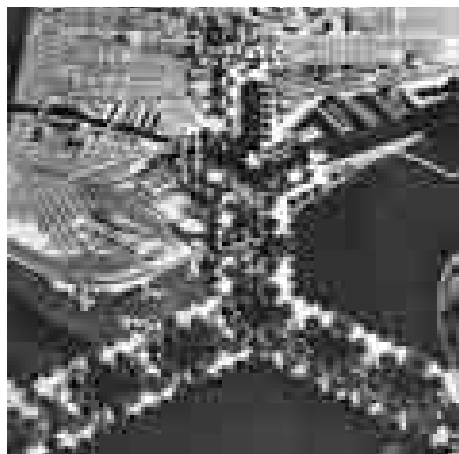
Se ora ritorniamo a considerare la *Città 2000t.*, notiamo come gli esiti risultino distanti, sebbene vi sia una comunanza morfologica e strategica per quanto concerne l'estensione sul suolo, unitamente ad alcuni dei principi generativi, quali il decadimento della necessità di lavorare, accompagnato di rimando da un ruolo cardine svolto dalla tecnologia. A onor di cronaca, l'importanza della tecnologia software in Friedman raggiunge dei livelli tranquillamente paragonabili con quelli presenti all'interno della città in analisi, solo in chiave non distopica: egli giunge, all'interno del suo *L'architettura mobile* a teorizzare un futuro in cui il computer sarà una macchina scientifica "legiferante". La *Città 2000t.* è sì una maglia spaziale indefinitamente orizzontale, in cui l'uomo è liberato dalla schiavitù del lavoro e la tecnica provvede utopisticamente a tutti i suoi bisogni e desideri, tuttavia egli non si muove, non produce modifiche sullo spazio della città, si vede interdotta la possibilità di interfacciarsi con i suoi simili, se non in maniera indiretta e virtuale, a mezzo della tecnologia. Principi e morfologie analoghe paiono in definitiva descriverci scenari profondamente differenti, sottolineando nuovamente come con il termine *Neoavanguardia* si sottendano spesso delle pluralità talmente diversificate da risultare contraddittorie. Per concludere il confronto, rimane da dire che comunque la griglia messa in atto dalla prima città presenta delle maglie ben più estese dei moduli base presenti nella struttura sospesa di Friedman o dei singoli bracci di *New Babylon*. Va inoltre evidenziato come la scelta di una forte orizzontalità nelle utopie urbane di Neoavanguardia ben si adatti alla ricerca di quella collocazione eterotopica tipica dei progetti in questione: una maggiore estensione in orizzontale permette infatti un incontro-scontro su scala territoriale più frequente nei confronti dell'urbano costruito precedentemente. I progetti citati presentano inoltre la soluzione tecnologica della palafitta, che più di altre permette una sovrapposizione strutturale alla città antica.

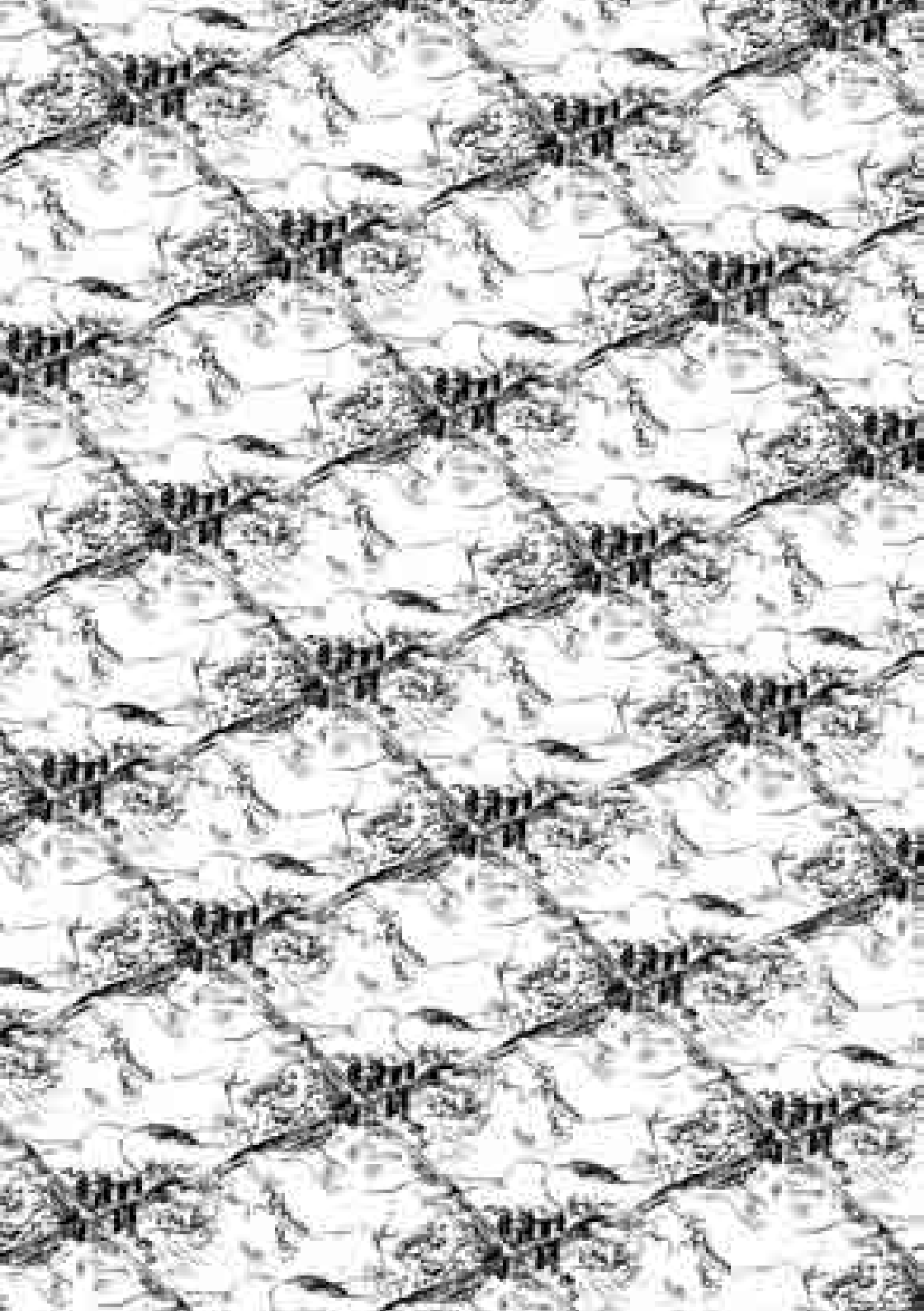
Oltre al caso della *Ville Spatiale*, la mega-struttura negli anni 60 si configura in taluni casi come un *pattern* ripetuto su grande scala, generato dalla stessa figura base, si consideri a titolo esemplificativo la proposta per Montreal dell'architetto israeliano Zvi Hecker del 1969. Tuttavia Superstudio nella città in analisi non utilizza una forma base complessa, articolata: si possono rintracciare delle analogie con un intervento teorico di Archizoom sulla città di Berlino, datato 1969, basato sulla ripetizione di muri abitati di ordine gigante che attraversano la città. Tuttavia la collocazione urbana dell'intervento, lo spirito politico dell'atto di aggiungere altri muri nella città che è sede del più famoso muro del mondo paiono lontani dalla muta immobilità della *Città 2000t*: l'atteggiamento dell'altro studio fiorentino è più diretto, meno ambiguo e contraddittorio, molto più chiaramente politico.

Appare interessante a contrario come tale città sembri definire "a contrario" il prototipo della città pianificata su griglia regolare: se si considera un tipo di pianificazione di questo tipo, la *Città 2000t* inverte completamente il sistema dei pieni e dei vuoti. Gli isolati "divengono" natura incontaminata, le strade ortogonali si estrudono nell'"unico edificio" del racconto. Tra tutti i vari episodi di pianificazione a griglia ortogonale, dall'accampamento romano in poi, è interessante notare come la vista prospettica prodotta da Superstudio mostri delle similitudini con quelle rappresentanti i progetti le nuove città degli Stati Uniti, in cui la maglia normativa e misuratrice prima del territorio e poi della città emerge chiara e invariata a dispetto della preesistenza naturale. Giustapponendo le suddette immagini, la *Città 2000t* appare come una sorta di calco inverso di quella *great american grid* che generò Manhattan.

L'idea della strada, del viadotto, della grande infrastrutturazione è in effetti tra le generatrici, osservando il percorso di Superstudio, di quanto presentato a Graz nel 1969 e che sarà cagione come abbiamo visto da una parte degli *Istogrammi*, dall'altra del *Monumento Continuo*. Quest'ultimo, prima di assumere la denominazione con cui sarà poi noto, porta infatti il nome di *Viadotto dell'architettura*.

Alla pagina seguente: Yona Friedman, *Ville Spatiale*, 1962; Constant Nieuwenhuis, *New Babylon*, 1960; Zvi Hecker, *Proposals For Montreal*, 1969 - 1971; Archizoom, *Parallele Districts in Berlin*, 1969.







L'idea iniziale del viadotto è di Frassinelli e Natalini, ispirata da una visita presso lo studio di Archizoom: i due notano un fotomontaggio rappresentante un grattacielo dalla configurazione fortemente minimalista, collocato all'interno di una vista di Manhattan. Visite reciproche tra i due studi fiorentini sono molto frequenti nel periodo coincidente con la fine degli anni 60. La mostra concorso di Graz, *Trigon 69*, ha come tema architettura in libertà, e vede la presenza in giuria di Max Bill, figura cui era stata affidata l'eredità del Bauhaus, con la ideale rifondazione postbellica della scuola a nome *Hochschule fur Gestaltung* presso Ulm, scuola di cui abbandona il rettorato nel 1957\*. È in questo contesto che lo studio inizia a immaginare e codificare un elemento lineare di ordine gigante, emergente dal deserto e idealmente in moto verso le differenti urbanità. Notiamo come ritorni la collocazione all'interno di un non sito, caratterizzato da una natura incontaminata e antica, la stessa che ricompare a tratti nelle *12 Città Ideali\*\**. La conformazione iniziale del grande disegno unico del monumento è simile a quella di un acquedotto romano, con grandi campate quadrettate: il riferimento è quindi la grande infrastruttura, non l'edificio. Inizialmente risultano tratteggiati gli interni dell'architettura, indagine poi non proseguita dallo studio, a favore di una più formalizzata restituzione del suo impatto a livello globale. Uno schizzo prospettico con storyboard del 5 giugno 1969

Alla pagina precedente: il viadotto di architettura, la prima città come passaggio al limite del moderno; elaborazione grafica di uno schizzo per il piano di Montevideo di Le Corbusier del 1929.

\* Risulta in questa sede interessante notare come la figura di Bill sia al centro di aspre critiche da parte di alcuni elementi del primo grande gruppo di Neoavanguardia, i Situazionisti. Uno dei fondatori, l'artista Asger Jorn, giunge al Congresso degli Artisti Liberi di Alba come portavoce del *MIBI*, Movimento Internazionale (o Internazionalista) per un Bauhaus Immaginario: egli redige svariate lettere indirizzate a Bill, in cui emerge una posizione critica nei confronti del direttore e della sua scuola, rea di aver abbandonato a detta di Jorn e compagni gli influssi espressionisti, a favore di un funzionalismo profondamente legato alla misura. In seguito, anche Reyner Banham spingerà per un recupero delle visioni espressioniste e futuriste, dimenticate dal Moderno. Si veda: Bandini, M. (1999). *L'Estetico il politico*. 1ed. [Genova]: Costa & Nolan.

\*\* Se ne parlerà più approfonditamente in sede di analisi della terza città, *New York of Brains*.

presenta una schematica struttura narrativa che mostra interessanti parallelismi con l'ipotetico mondo-scenario in cui la prima città ed altre paiono collocate. Tale *storyboard* consta di quattro frame differenziati: nel primo vediamo il globo terrestre con delle note numeriche che paiono fare riferimento ad alcune delle più importanti città, quali New York o Londra. Nel secondo si rappresenta un non ben precisato cataclisma globale, le cui ceneri si diradano, lasciando libera una terra ipoteticamente ritornata allo stato di natura nel terzo frame. Il quarto ed ultimo frammento mostra il globo avvolto da un doppio *Disegno Unico* generato dal viadotto di architettura, in corrispondenza dei paralleli tropicali. È interessante come tuttavia la grande infrastruttura, nelle rappresentazioni a scala minore, segua l'ambiente e si adatti ad esso, cosa che tutto sommato si ripropone anche nelle formalizzazioni più tarde, fino a risultare sommersa sotto il pelo dell'acqua di un fiume in India, in una delle ultime famose rappresentazioni, ad opera di Frassinelli. Molto diverso appare in questo senso l'atteggiamento invece proprio della prima città.

Tra i vari fotomontaggi del monumento, quello che più si avvicina nell'attitudine progettuale appare essere la terza fase della veduta di New York del 1969, tuttavia è presente un concetto di costruzione pianificata a fasi successive nel tempo lontano dall'assolutezza della prima città\*.

È nuovamente la biennale di Graz, questa volta nell'edizione del 1971, a dare occasione al gruppo di produrre una tavola che presenta forti analogie con quanto formalizzato nella città in analisi. Prendendo spunto dalla storica alluvione di Firenze, Superstudio propone di inquadrare il centro storico a mezzo di un'alta barriera a forma di quadrangolo regolare, la quale permetterà l'immersione sott'acqua della parte antica della città, sottratta pertanto alla vista: notiamo come sia anche in questo caso presente un aspetto nichilista, un tentativo di prevaricazione e occultamento della preesistenza, accompagnato da una ambivalente intenzionalità di protezione.

Tale ambivalenza si ripropone nella prima città anche quando si scende di scala, considerando le celle che albergano gli individui: da un lato essi risultano protetti, serviti al di là dei loro bisogni

\* Si consideri in tutti questi casi: *Superstudio, Modello Architettonico di una Urbanizzazione Totale*, progetto di concorso per la Biennale Trigon, 1969.

primari, dall'altra sono imprigionati in un meccanismo che non prevede dissenso. Il racconto si mostra parco di informazioni attorno alla morfologia delle celle, riconosciamo volume e disposizione degli elementi funzionali. Tuttavia i meccanismi presenti all'interno mostrano rimandi e analogie interessanti nei confronti di alcune esperienze di Neoavanguardia tra Austria e Inghilterra. Il gruppo viennese Haus Rucker Co teorizza a cavallo tra tardi anni 60 e primi anni 70, nell'ambito di quello che esso denomina *Mind Expanding Program*, dei caschi cibernetici dalle forme simili a quelle degli insetti, unitamente a celle singole a configurazione variabile, realizzate con la tecnica dell'infloatable, sulla linea di analoghe realizzazioni del gruppo statunitense Ant Farm. La cella minima autosufficiente è presente spesse volte anche nella produzione di Archigram, che ne teorizza anche una trasportabile\*. Tuttavia lo spirito che anima questi progetti si rivela caratterizzato da aspetti ludici e sociali ben lontani dalla silenziosa ed eterna inerzia dell'abitatore tipo della *Città 2000t*. In essa l'amplificazione mezzo della tecnica della percezione e degli stimoli neurali si rivela finalizzata all'illusione, monitoraggio ed eventuale repressione del dissenso. Restando ancora per poco su Archigram, sarà un elemento del gruppo, Dennis Crompton, a immaginare una città controllata da sistemi informatici, in maniera analoga, seppure con esiti differenti, al già citato Yona Friedman: si tratta della *Computer City*, datata 1964\*\*. Tuttavia non è presente quella stretta comunanza tra rete neurale e rete informatica, caratteristica base della città che stiamo esaminando. Tale concetto risulta infatti un elemento fortemente originale e innovativo, che non possiamo non indagare senza ricorrere all'ausilio di riferimenti esterni all'architettura. Analizzeremo questi aspetti in maniera più approfondita quando tratteremo la *New York of Brains*, in questa sede ci limitiamo a far notare come il riferimento alle reti neurali e all'interfaccia cervello calcolatore appaia in linea con poche esperienze all'ora contemporanee, costituendo un'interessante anticipazione dei temi affrontati dalla fantascienza circa un decennio

\* Si veda a tale proposito in seguito l'analisi della quinta città, *Città delle Semisfere*.

\*\* Rimandiamo alla bibliografia tematica in coda alla ricerca per approfondimenti.

dopo, all'interno di opere catalogate sotto il termine di *cyberpunk*, quali ad esempio *Neuromante* di William Gibson. Nella prima città l'interfaccia cervello macchina permette la generazione e restituzione all'utente di una sorta di inconscio collettivo che rimanda alle teorie di Jung: simili tematiche sono state riscontrate, tra la produzione di allora, in alcune opere dell'autore statunitense Philip K. Dick, quali soprattutto il romanzo *Ubik*, del 1969, edito in Italia tra il 1971 e 1972. In esso è presente l'idea di una possibilità condivisione sinaptica attraverso la macchina, dal drammatico esito rappresentato dall'essere impossibilitati a distinguere realtà e finzione, vita e morte. La produzione di Philip K. Dick, uno dei padri della fantascienza moderna, ci mostra un'analogia interessante per quanto concerne la poetica, che alla tecnologia associa spesso una visione mistica e religiosa, semidivina. L'anno seguente l'uscita delle *12 Città Ideali*, vede la realizzazione di un film per la televisione ad opera del regista tedesco Rainer Werner Fassbinder, intitolato *Welt am Draht (Il Mondo sul Filo)*, che presenta un analogo rapporto tra uomo e calcolatore. Come vediamo, l'idea di Frassinelli risulta alquanto originale ma non unica, tuttavia l'intenzione a monte pare diversa dai pochi esempi citati: egli sembra infatti maggiormente interessato alla definizione di una tecnologia repressiva, piuttosto che ad una reale indagine su come essa possa in un futuro non troppo lontano configurarsi.

Restando ancora per poco nelle celle della prima città, notiamo come la parete posta di fronte all'utente abitante assuma la forma di una superficie emettente immagini nella sua totalità, molto simile alle pareti televisive interattive immaginate all'interno degli appartamenti nel mondo del celebre *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury del 1953, portato sul grande schermo nel 1966 da Francois Truffaut. Nel campo dell'illustrazione vi sono almeno due interessanti episodi che richiamano l'estetica della prima città: il primo è per la copertina del libro di fantascienza *La Compagnia Della Gloria* di Edgar Pangborn, ad opera dell'illustratore italiano Franco Storchi, databile tra il 1974 e il 1977; il secondo è rappresentato dalla copertina per il disco *Journey to the One*, del sassofonista statunitense Pharoah Sanders, datato 1980, tuttavia l'illustrazione pare precedente, si stanno ancora ricercando dati più precisi.

# 2.2



# città coclea temporale

La città è una vite infinita che avanza, crescendo automaticamente, nelle profondità della terra - quando nascono, i suoi abitanti vivono nei livelli più alti: nel momento in cui invecchiano il loro livello affonda verso la decomposizione.

# meccanismo

---

La città è un gigantesco meccanismo da cui è impossibile uscire, tuttavia permane una certa consapevolezza da parte degli abitanti in merito alla situazione in cui versano.

# desiderio

---

Tutti i bisogni sono sopperiti dalla macchina, al contempo la presenza o meno di desideri indotti non sembra tra le tematiche maggiormente presenti all'interno del testo.

# misura

---

Lo spazio della città è misurato dalla disposizione delle celle che lo compongono. La misura e i vari valori si rivelano intrisi di significati, simboli e riferimenti.

# madre

---

La città provvede in toto alla vita dei suoi abitanti, di cui costituisce anche la tomba finale.

# tempo

---

La configurazione della città si formalizza come un meccanismo particolarmente legato al tempo; la sua morfologia inoltre si propone come profondamente monumentale, legata alla visione di una sorta di eterno sepolcro.





→ descrizione attraverso la performance

La città è un'enorme vite senza fine, esternamente un cilindro di 4,5 km di diametro, che **ruota lentamente compiendo un giro ogni anno**. Simile ad un'astronave la città avanza nella litosfera alla **velocità** angolare di  $2'28''$ /sec.; la **velocità perimetrale** è 3584 mm/h. La sua estremità inferiore, rivolta verso il centro della terra, è costituita da un **apparato escavatore**, una specie di turbina a lame che ruotando **sgretola la roccia** avviando i materiali verso il centro del cilindro da dove attraverso un condotto vengono fatti salire all'esterno. Al di sopra della turbina sono gli **apparati propulsori**, la **centrale atomica** con un'autonomia di 10.000 anni, gli **impianti automatici** che servono la città e gli elaboratori elettronici che la governano. La sua estremità superiore si accresce gradualmente in modo da restare costantemente al livello del suolo esterno; l'accrescimento è realizzato mediante la **costruzione continua di nuovi settori** della città tramite un **cantiere automatico** posto come un ponte tra il centro ed il perimetro; in esso vengono utilizzati come materiale da costruzione detriti litoidi che provengono dallo scavo sul fondo. La città è composta di **cellule abitative disposte in cerchi concentrici in doppia fila**; la parete di ogni cellula rivolta verso il centro del cilindro misura 280 cm; anche la profondità di ogni cellula è di 280 cm; tra due cerchi contigui di cellule corre una via di 280 cm di larghezza; una serie di 1440 strade radiali larghe al minimo 14 spanne collega tra loro le strade circolari. Ogni cella ha una sola apertura, una porta che dà verso la strada circolare contigua, le altre tre pareti, confinanti con altre celle, sono totalmente opache ed afone. Il dislivello fra 2 piani sulla stessa verticale è di 330 cm.

→ spazio interamente chiuso suddiviso in celle

→ materiali indefiniti

**Il pavimento delle celle è soffice, tutti gli apparati necessari alla soddisfazione dei bisogni**

→ soddisfazione automatica dei  
bisogni primari

→ ambiente descritto attraverso la  
sua performance

→ soddisfazione automatica,  
individuo come massa

→ apparenza di libertà, o libertà  
entro un sistema ermeticamente  
chiuso

→ controllo sulla vita

→ materiali indefiniti, obsolescenza  
programmata

degli individui sono nascosti nel soffitto e sono telecomandati. L'intera città è climatizzata a 25 °C, con umidità del 60%. Ogni cella è costantemente illuminata a 150 lux, le strade presentano un'illuminazione di 500 lux, tale luce contiene tutte le lunghezze d'onda dello spettro del visibile, quella presente nelle strade contiene inoltre piccole quantità di luce ultravioletta.

Le celle non hanno sistemi di chiusura o schermatura. Gli abitanti vivono uno per cella, non posseggono vestiti o altri oggetti, poiché la città provvede a tutte le loro necessità. Essi sono assolutamente liberi di agire e organizzare le proprie vite, come individui e come comunità: rimanere soli, riunirsi in gruppi, creare leggi o regole: l'unica restrizione e che non possono uscire dalla città, poiché la parte sommitale delle strade circolari è chiusa dal cantiere automatico.

Ogni cella contiene un'ostetrica automatica che, applicata all'addome della futura madre, estrae il feto in maniera indolore. Il bambino è trasportato tramite tubazioni verso una delle celle del settore di più recente costruzione, dove è nutrito e accudito in maniera automatica. Solo in questa fase la porta della cella è sigillata da un pannello in acciaio. Per quattro anni il bambino rimane nella cella, tempo durante il quale apprende l'etica e il funzionamento della città. Dopodiché la porta d'acciaio scivola via e scompare per sempre all'interno del muro.

I materiali di cui è composta la città rimangono inalterati per un secolo, senza manutenzione, in seguito iniziano a degenerarsi, ciò accade anche agli equipaggiamenti e ai macchinari: naturalmente i meccanismi estrattivi ed equipaggiamenti generali della città fanno eccezione.

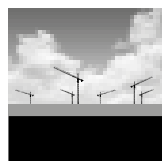
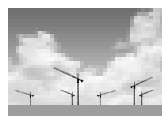
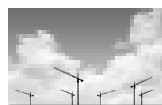
Gli abitanti spendono molto tempo per le

→ peculiare rapporto con il desiderio dell'individuo

strade accanto alle loro celle: a volte, da soli o in gruppo, **scalano le strade spiraloidali fin quando raggiungono la zona dei bambini** e oltre, giungendo alle ultime quattro deserte e silenziose spirali dove vivono i nuovi nati.

→ sistema chiuso, interno da cui è impossibile uscire

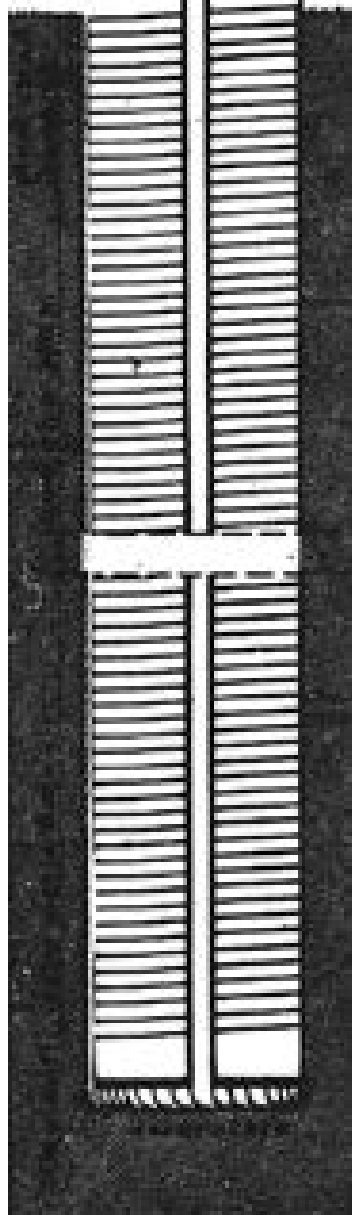
A volte, appoggiando le proprie mani ed orecchie ai complicati e vibranti muri metallici del cantiere, provano a **penetrare il mistero del mondo esterno**. Ma è raro che qualcuno invece scenda oltre la zona estremamente antica, tra le spirali di decadenza e putrefazione di cose e uomini, e ancora oltre nella luce e il calore incerti, nelle spirali ostruite da detriti, polvere, ossa, fino a quando raggiunge le oscure, vibranti e soffocanti zone che discendono a spirale verso profondità ignote.



0 2000m



SEZIONE SCHEMATICA  
centrale  
automatica



## misura e tempo

Il racconto, nella versione italiana, è uno dei più ricchi dal punto di vista dei dati dimensionali, rispetto a tutta l'opera. Come vedremo, essi presentano interessanti ripercussioni anche su quella che è la dimensione di tipo cronologico dell'insediamento in questione: si tratta di una delle città dal funzionamento più complesso. In maniera interessante, tale ricchezza di dati non è presente nella versione inglese. Dimensione e tempo si rivelano inscindibilmente legati all'interno della città *Coclea Temporale*, come già preannunciato dal titolo del racconto: il mega edificio cresce e si muove come un meccanismo ad orologeria di ordine gigante.

Dai dati in nostro possesso, conosciamo il fatto che la città compie una rotazione completa all'anno: considerando il cantiere - carroponte sommitale come un pantografo fermo, otteniamo la crescita di un piano all'anno. Tenendo conto delle dimensioni delle celle in pianta (2,8 per 2,8 metri) e del valore dell'interpiano (3,3 metri), unitamente alla vocazione di Superstudio nei confronti delle forme pure, possiamo buona ragione supporre uno spessore di solaio di 50 cm, di modo da ottenere celle pseudo-cuboidali di lato 2,8m. La cosa è confermata nella sezione assonometrica presente in tutte le edizioni. Ne consegue che, al netto del già citato cantiere sommitale, la città sporge dal terreno al massimo per un intervallo medio compreso tra i 140 e i 165 cm. In linea quindi con la sezione schematica presente nell'edizione inglese, l'edificio è quasi interamente ipogeo.

Dal testo italiano, oltre alle dimensioni delle celle e delle strade circolari, tutte pari al 2,8 metri, conosciamo anche il numero e la larghezza minima delle strade radiali. Aspetto interessante, tale valore minimo risulta espresso in spanne, 14 per la precisione\*: tuttavia tale valore in metri risulta ancora una volta essere 2,8. Si

Alla pagina precedente: diversi livelli di avanzamento della città Coclea Temporale: anno 0, anno 100, anno 500, anno 10'000. In grigio sono evidenziate le spire occupate da viventi, in nero quelle in cui sono alloggiati i dipartiti, e sezione schematica presente all'interno del documento originale

\* " (...) una serie di 1440 strade radiali larghe al minimo 14 spanne collega tra loro le strade circolari."

tratta di una peculiarità che pare atta a indurre l'idea che ci si trovi di fronte ad un valore differente dagli altri, quando non è così. Al netto delle strade radiali, le rappresentazioni presenti nelle varie edizioni paiono congruenti ai contenuti presenti nel testo. Tuttavia, fatti i dovuti calcoli, inseriti i loro esiti in pianta, lo scenario si prospetta radicalmente mutato: le strade radiali risultano sovrabbondanti largamente, nel momento in cui si osservano gli apparati iconologici originali. 1440 strade radiali su 360° danno quattro strade ogni grado: considerando la larghezza minima di esse di 280 cm e la dimensione della singola cella, si ottiene una circonferenza centrale del raggio di 1287 m, entro la quale non possono essere collocate celle, un'area molto più grande rispetto a quella schematizzata nella sezione vista in precedenza. Si è voluto esplicitare quanto detto nella rappresentazione presente in coda a questo testo, sorta di pianta dell'area abitabile nella *Coclea Temporale*.

Osservando i disegni originali, nella prima edizione è presente una singola strada radiale, in un'area in cui il raggio delle strade concentriche è già molto ridotto, essendo in prossimità del grande cilindro centrale, definito nell'illustrazione come "pozzo"; nell'assonometria a colori la curvatura delle strade è molto evidente, è visibile un unico percorso radiale, sono inoltre presenti spazi che non sono né celle né strade, di cui il testo non fa menzione. In entrambi i casi, le illustrazioni paiono mostrarci uno spazio molto più piccolo rispetto a quanto descritto nel testo, soprattutto per quanto concerne la dimensione del raggio dell'edificio: torneremo in seguito su tale questione. A riprova di questa perdita di controllo della scala presente nella rappresentazione, si osservi nuovamente la sezione originale, che consta di circa 65 piani: non pare certo descrivere un edificio dall'interpiano di 3,3 m e dai solai di 4500\*. Tuttavia la principale dicotomia permane essere quella che gravita attorno alle strade radiali; il loro numero è esplicitato nel testo all'interno di una lunga frase in cui si è scesi molto di scala, parlando delle dimensioni

\* Invero la didascalia al disegno recita "sezione schematica", asserzione che può dare giustificazione all'imprecisione della rappresentazione.

delle celle: si è quindi portati a pensare, come lettori, che il numero delle strade radiali sia espresso in rapporto ad una sola sezione circolare, e che il quantitativo totale di esse lungo tutto l'edificio sia pertanto pari a 1440, moltiplicato per le sezioni di spirale (e quindi di anni) che compongono la città: il risultato di tale pensiero è quello illustrato nella pianta precedente. Ma se si considera invece 1440 come il numero totale delle strade, si possono ottenere risultati più in linea con le rappresentazioni presenti a corredo del testo. Considerata un'obsolescenza programmata di un secolo circa\*, prima del deterioramento di un livello, pensando ad una città di 90 livelli, otterremmo 16 strade radiali per sezione, ossia una ogni 22° e mezzo. Non considerando la decadenza dei materiali, una città di 360 piani presenterebbero una strada radiale ogni 90°. In tal modo entriamo tuttavia nel campo delle ipotesi, perché il testo non fa riferimento a quale delle infinite configurazioni della città presenta un tale numero di strade. In questa maniera lo scritto fornirebbe cioè un valore assoluto rispetto ad un'entità mutevole: un valore in altre parole del tutto inutile ai limiti di una ricostruzione morfologica esatta dell'edificio-città. È un dato di fatto, come visto, che quello fornito è un numero con il quale è facile ottenere risultati semplici lavorando con i gradi sessagesimali.

Come abbiamo in parte rilevato, trovandoci di fronte ad un elemento mobile, a configurazione variabile, la questione dimensionale è legata strettamente a quella temporale, cronologica: partendo dai primi dati certi, ossia diametro pari a 4500 m e periodo di rotazione pari a 365 giorni, è interessante far notare come gli altri dati restituiti nel testo paiano errati. Fatti i dovuti calcoli, la velocità angolare appare simile nel valore numerico, ma non nella unità di misura. Nello scritto infatti la città ruota a 2'28"/secondo, quando matematicamente il risultato è pari a 2'24"/ora. Nel testo i valori si contraddicono, anche la velocità perimetrale si rivela più del doppio di quella ottenuta aritmeticamente: 3584 mm/ora contro 1570 mm/ora.

Al di là di questi dati numerici, il rapporto della città con il tempo si mostra ben più profondo, definendo la composizione e la poetica dell'edificio nella sua interezza. Lo sviluppo della città è direttamente

\*I materiali di cui è composta la città rimangono inalterati per un secolo, senza manutenzione, in seguito iniziano a degenerarsi, (...)"



proporzionale alla sua età, leggendone cioè gli avvolgimenti è possibile conoscere quanti anni siano passati dalla sua nascita, con notevole precisione. Dai dati in possesso è possibile prefigurare le configurazioni limite, principio e fine della città *Coclea Temporale*: sappiamo che essa cresce di un avvolgimento all'anno, che i materiali si deteriorano nel corso di un secolo, che è disponibile energia sufficiente per 10.000 anni\*. Da un livello zero iniziale, in cui la città è solo impianti (cantiere sommitale, equipaggiamenti, scavatore nella zona più profonda), si giungerà infine ad un edificio dalla profondità di circa 33 km, di cui 32.500-32.700 m sono costituiti da rovine.

In questo senso la città diviene una sorta di meccanismo ad orologeria, un elemento di misura della vita e della morte: il suo procedere nel terreno è anche un procedere nel tempo, e ad essere controllata dal tempo e anche la disposizione insediativa degli abitanti nelle rispettive celle: i più giovani si trovano nell'area apicale, i più anziani sono domiciliati negli strati via via più profondi. In questo modo non solo l'insediamento urbano denuncia tramite la morfologia la propria età, ma indica anche quella dei singoli abitanti: la cosa risulta molto interessante allorché restituita in sezione, come è stato fatto. Gli apparati iconologici originali rappresentano il medesimo concetto con delle viste interne: ancora una volta ci si allontana da una rappresentazione dell'esterno, a favore di una visione più ravvicinata, più umana. Restando sul disegno originale in questione, non sfugga come al deterioramento del corpo dell'uomo segua un'analogia rovina dell'intorno (190° livello), e come tale intorno paia per una certa quota parte rifarsi ad una dimensione - ancora una volta - ancestrale, ossia quella dell'uomo delle caverne, lontanissimo antenato dell'uomo contemporaneo. La corrispondenza tra profondità e passato diviene anche metafora della storia e sua rappresentazione, all'interno dell'illustrazione in oggetto. Proseguendo lungo il filo conduttore profondità-tempo-storia-vita, la città appare come un grande meccanismo di sepoltura, in cui gli antenati via via più lontani giacciono in celle-loculi via via più profondi. Da tale angolazione, anche coloro che sono ancora in vita appaiono solo in attesa di abbandonarla: viste le regole della città, gli abitanti possono sì

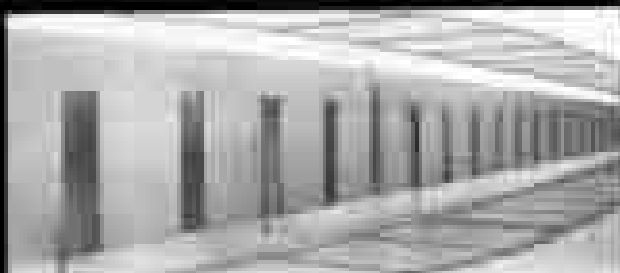
\* "Al di sopra della turbina sono gli apparati propulsori, la centrale atomica con un'autonomia di 10.000 anni, (...)"

organizzare la propria esistenza, ma essa consiste nella sua interezza nell'abitare la città stessa. La vita vera, ignota, si svolge al di là del livello sommitale, oltre il cantiere automatico che sovrasta l'intero sistema, sistema che altro non fa - a ben vedere - che allontanare continuamente l'uomo dalla sommità - esterno, spingendolo nel buio della litosfera. Pertanto, ad un'analisi più profonda la *Città Coclea Temporale*, che pare fornire maggiori gradi di libertà all'individuo, rapportata ad esempio alla precedente *Città 2000t*, permettendo ad esempio la socializzazione, la definizione di regole collettive, il movimento, vanifica in maniera cinica la valenza che tali pratiche possono avere, poiché esse non modificano il destino degli abitanti, nè la loro condizione, che si riduce - come accennato in precedenza - semplicemente ad abitare l'insediamento per sempre, prima da vivi, poi da morti. Notiamo inoltre come anche da un altro punto di vista il funzionamento della città limiti radicalmente l'individuo, rendendolo dipendente dalla città stessa: anche se egli riuscisse a sorpassare l'aria sommitale dell'edificio, si ritroverebbe nudo, privo di utensili e conoscenze atti a sopravvivere in un mondo esterno che comunque non conosce. Ci ritroviamo quindi all'interno di un racconto di città solo apparentemente meno drammatico degli altri, anzi forse uno dei più crudeli: una macchina che gira come le lancette di un orologio, evidenziando l'impotenza dell'uomo rispetto al tempo che segna.

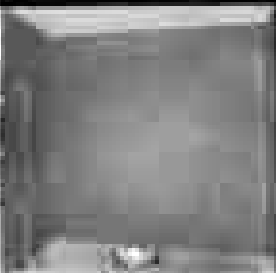
Alle pagine seguenti:

Viste interne della seconda città, livelli progressivamente più profondi.

Una spira della Coclea Temporale nella configurazione che ipotizza 1440 strade radiali per livello: pianta generale, scala grafica.



20 00:00:00



20 00:00:00

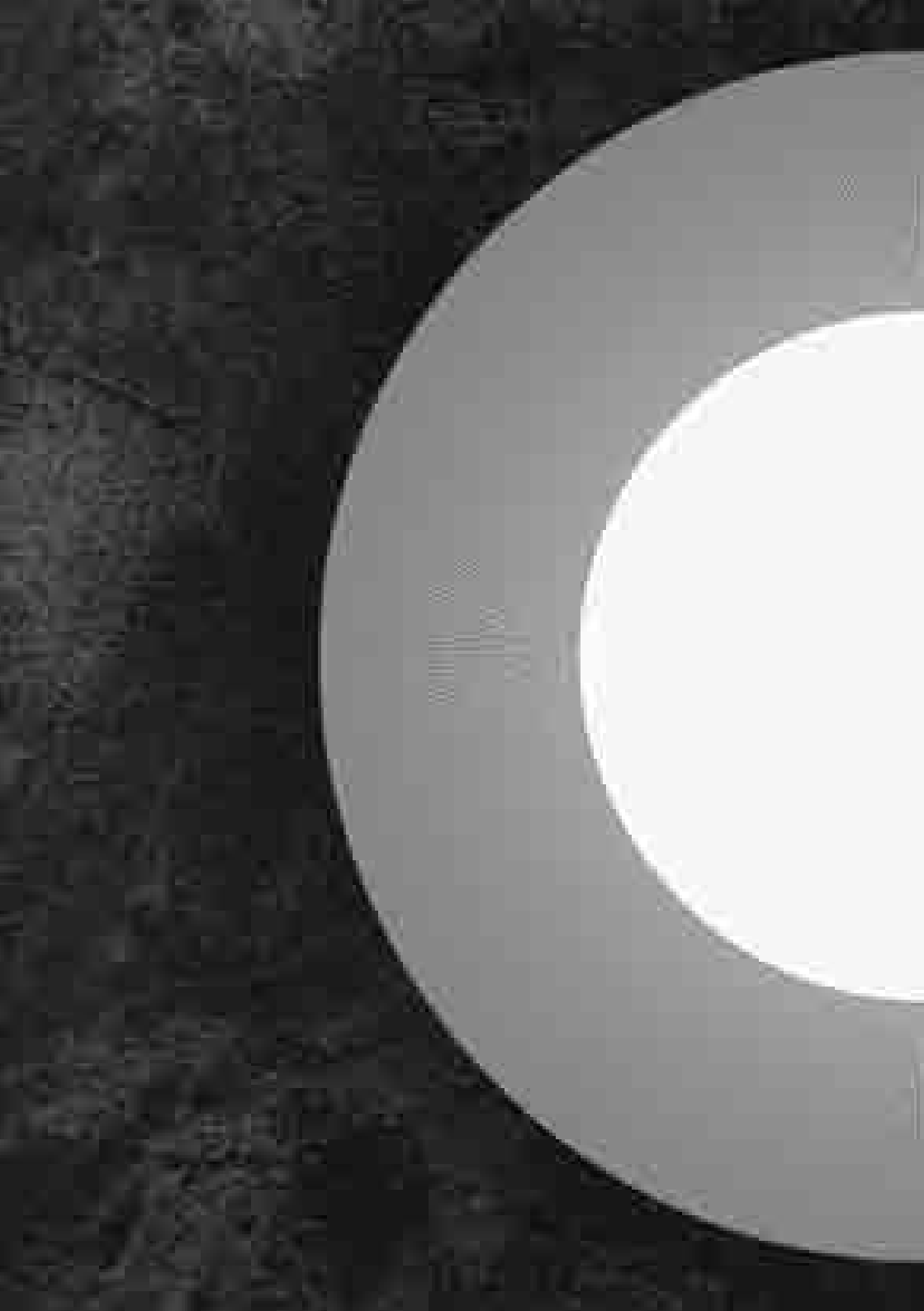


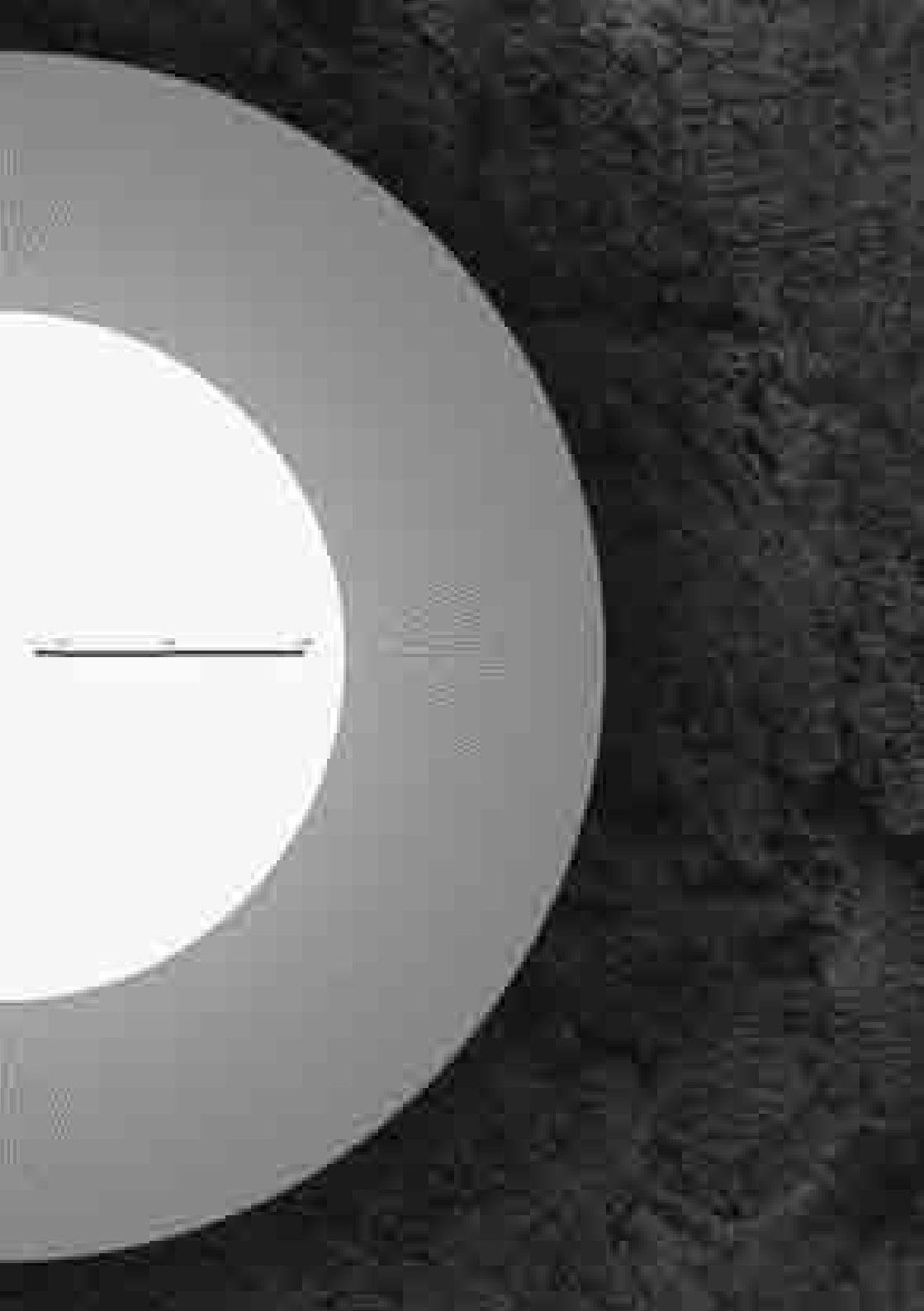
65 00:00:00



190 00:00:00







## analogie

Fin dal titolo, in maniera decisamente consona a Superstudio, la città fa riferimento a qualcosa di molto antico. La *coclea* è un'invenzione archimedea, si tratta di una macchina usata in cantieristica, atta a portare con poco sforzo materiali e soprattutto liquidi da un livello più basso ad uno più alto: un elemento elicoidale inclinato viene collocato all'interno di un cilindro; nel momento in cui l'elica ruota diviene possibile trasportare quanto desiderato verso l'area sommitale del sistema. Le similitudini e le differenze con tale strumento per quanto concerne la città in questione sono sottili e interessanti. Procedendo con ordine, morfologicamente ci troviamo di fronte effettivamente ad un'elica alloggiata all'interno di un cilindro, e tale elica ruota. Com'è altrettanto vero che la città trasporta detriti dal fondo alla sommità, detriti dai quali ottiene materiale per continuare a costruire i settori circolari di cui è composta. Tuttavia, condividendo con il prototipo antico forma e principio, essa non è una coclea, perché le due cose non sono collegate: si noti come sia sottile il gioco di analogie e discrepanze. Essendo perfettamente verticale, quindi non inclinato, sarebbe impossibile per il meccanismo della città trasportare i detriti dello scavo dal fondo verso la zona apicale mediante l'uso di una coclea: essi infatti nel testo vengono condotti al cantiere automatico tramite un non ben definito "condotto verticale", perno di rotazione della pseudo coclea\*.

Un piano elicoidale in rotazione è effettivamente presente, si tratta di quello sul quale si dispongono le celle, le strade spiraloïdali e quelle radiali di cui si è trattato in precedenza. Tale pseudo coclea differisce dal modello originale su tre livelli distinti. In primis il verso di rotazione: l'elica si muove al contrario, generando uno spostamento relativo verso il basso. Facendo riferimento a quanto detto nella sezione precedente, riconosciuto il collegamento tra spazio e tempo nella città, possiamo dire che in un certo senso la pseudo coclea di Superstudio genera uno spostamento verticale verso il passato per

\* Definiamo qui e di seguito il sistema mediante tale denominazione poiché, riconosciuta l'assenza di una coclea in senso stretto, non si può non riconoscere la presenza di un meccanismo che ad essa fa riferimento.

quanto concerne le entità solidali al sistema, da cui pare giustificata la terminologia di *Coclea Temporale*. Una seconda, in un certo senso banale, differenza nei confronti del modello originale è rappresentata dalla dimensione ciclopica che l'oggetto assume nel racconto, dimensione come vedremo di difficile possibilità di controllo da parte dell'autore, allorquando si passa da prosa a illustrazione. Terzo indice di distinzione tra città e modello risiede nella configurazione linearmente variabile della città: una coclea è un elemento, un utensile fatto e finito, operativo allorquando fermo, installato e azionato. La città invece presenta una crescita continua, che genera un movimento a velocità costante verso il basso, verso il destino finale dell'individuo.

Questo movimento, questa crescita continua, consente di mettere in gioco una interessante analogia, non priva di aspetti paradossali. Si tenga presente che a livello del terreno, in prossimità della fine delle strade concentriche, sopra i livelli dei nuovi nati, il racconto sottolinea la presenza di un poco descritto cantiere automatico. Ora, considerata l'esperienza delle Neoavanguardie o più in generale quella di una certa parte del secondo dopoguerra, la presenza di infrastrutture di tipo cantieristico sull'area sommitale di edifici a configurazione variabile non è rara: da una parte si pensi all'opera dei Metabolisti in Giappone, a progetti come la *Nakagin Tower\**, che vede al proprio apice l'installazione di una gru, atta alla movimentazione ed alla sostituzione delle celle abitative che compongono l'edificio. Tale accorgimento è presente ad esempio anche nel progetto *Capsule\*\** di Archigram, a firma di Warren Chalk, con funzionamento del

\* La *Nakagin Capsule Tower* (中銀カプセルタワー) è una torre ad uso misto residenziale / uffici progettata dall'architetto Kisho Kurokawa, si trova a Shimbashi, Tokyo. Completato nel 1972, l'edificio è un raro esempio di Metabolismo giapponese costruito. Si tratta del primo esempio al mondo di architettura a capsule costruita ad uso permanente e pratico. L'edificio ancora esiste ma è caduto in uno stato di rovina.

\*\* *Capsule* è un progetto risalente all'anno 1964, edito nel '65 all'interno del quinto numero della rivista *Archigram*. Si tratta dello stesso numero in cui è per la prima volta presentato il progetto, molto noto, per *Plug In City*, una sorta di grande assemblaggio di singoli elementi, inseriti laddove ve ne sia la necessità in maniera automatica e intercambiabile.

tutto analogo a quello presente nella torre di cui sopra: *upgrade* e sostituzione di moduli, oppure installazione di moduli aggiuntivi. In maniera interessante, ci troviamo nuovamente di fronte ad un edificio abitativo che si basa sulla giustapposizione potenzialmente infinita di singole celle, proprio come avviene nella *Città Coclea Temporale*, con la differenza che da quest'ultima l'uscita è preclusa, condannando l'individuo ad un'esistenza che è - prendendo a prestito i principi del moderno - 100% abitare e 100% tempo libero. Un altro progetto a celle modulari che va assolutamente citato in questa sede è la *Bathroom Tower* (1967) di Farrel e Grimshaw: ai progetti precedenti si aggiunge la percorribilità dello spazio a mezzo di un piano di calpestio continuo di configurazione elicoidale. Il progetto a sua volta presenta un forte debito nei confronti della *Dymaxion House* di Buckminster Fuller, e di Peter Cook, di cui Grimshaw è stato studente. Quest'ultimo progetto non mostra tuttavia meccanismi di tipo cantieristico sulla cima. La presenza di gru ed altre macchine edili sulla parte più alta di un edificio non è certo un'invenzione dell'epoca, si tratta di una consuetudine, dovuta alle contingenze, soprattutto nel caso di edifici caratterizzati della forte verticalità, come torri e grattacieli, accentuata dalla sempre minore disponibilità di terreno contiguo all'edificio, ove poter installare un cantiere.

Si obietterà che la *Coclea Temporale* appare come l'esatto contrario di un edificio fortemente emergente dal suolo: una sorta di colonna a cui si aggiunge un rocco l'anno, sempre più profondamente conficcata nella terra. Qui l'aspetto paradossale cui si accennava a inizio paragrafo: pur appearing come il preciso opposto di un grattacielo, la *Coclea Temporale* condivide con esso l'iter costruttivo. Gettate le fondazioni - elementi scavatori, essa installa un cantiere sommitale e viene costruita aggiungendo livelli successivi, innalzando la parte superiore dell'edificio. La sostanziale differenza risiede nel fatto che nella costruzione di un grattacielo ad essere immutabile risulta essere il posizionamento del piano terra, mentre nella generazione della *Coclea Temporale* ad essere fermo è il cantiere sommitale. In questo senso allora la città si configura come un paradosso: un grattacielo sommerso, una torre ipogea.

Considerando ancora il peculiare rapporto di analogia tra la città e gli edifici verticali emergenti dal suolo, compare un'interessante similitudine tra alcuni aspetti della *Coclea Temporale* e altrettanti



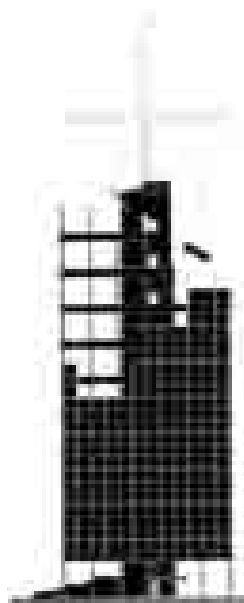
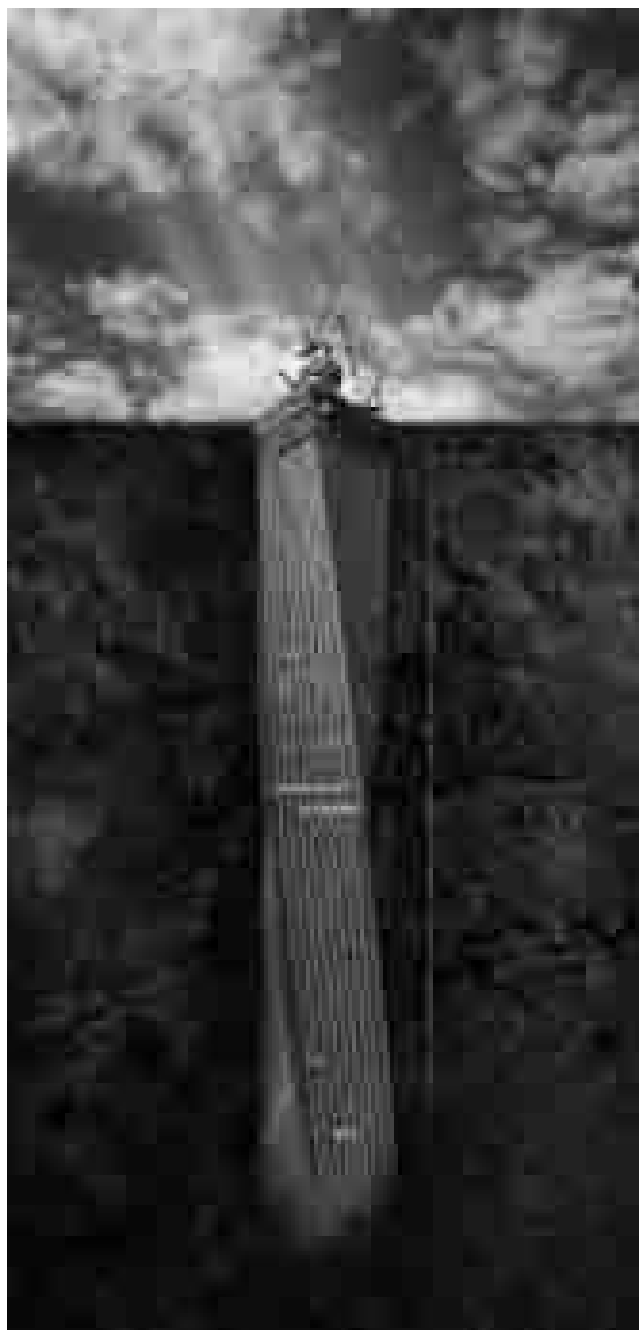
caratteri distintivi di una torre eretta alcuni decenni prima all'estremità sud della Toscana, similitudine che non manca di sottolineare ancora una volta l'ambivalenza dell'influenza sul gruppo da parte del Moderno e dell'architettura razionale. Si tratta della *Torre Balilla*, o *Torre Fiat*, eretta a tempo di record (soli tre mesi) per la colonia marina *Vittorio Agnelli*, a marina di Massa, per volontà del senatore Giovanni Agnelli, sotto progetto dell'ingegnere Bonadè Bottino, nel 1933. Si tratta di un edificio di tipo assistenziale, è il dormitorio di una colonia estiva dedicata ai figli dei dipendenti del Lingotto. Tralasciando la forte vicinanza del sito con la base operativa di Superstudio, il funzionamento interno della torre si rivela strutturalmente coincidente con quello della città in analisi. In una torre dell'altezza di 52 m e del diametro pari a 25 m, si dipana senza soluzione di continuità un solaio elicoidale largo 8 m e lungo 420 in sviluppo: esso è elemento distributivo e di alloggiamento delle celle abitative perimetrali, anche esse dalla pavimentazione inclinata, tanto che i basamenti del mobilio interno risultano sghembi. Laddove la città *Coclea Temporale* alloggia il condotto verticale per i detriti di scavo, la torre lascia spazio libero ad una caduta di luce zenitale, proveniente dalla volta ad ombrello apicale. È stato sottolineato\* come la composizione della torre sia ispirata ad un aeromobile, aspetto che mostra dei parallelismi con la frase del testo in esame in cui la città viene detta "simile ad un'astronave". Ancora una volta la formulazione di tale similitudine è meno banale di quanto possa apparire, ed ha a che fare con il movimento. A rendere simile la città ad un velivolo spaziale non è tanto il suo moto traslatorio nella terra, quanto quello rotazionale, di cui non a caso vengono fornite dal testo numerose specifiche. Si parla anche di "velocità perimetrale", termine usato in ingegneria aerospaziale quando si affronta il problema di generare delle forze di tipo gravitazionale in un ambiente privo di esse: è il caso dei moduli cilindrici delle stazioni orbitanti, capaci di creare una

Alla pagina seguente:

La *Coclea Temporale* come un grattacielo sommerso.

il *Sepulchral Skyscraper* di Awwakumov / Belov, Russia 1983.

\* Nel volume *Le Colonie Marine Della Toscana / La conoscenza la valorizzazione il recupero dell'architettura per la riqualificazione del territorio* di Cutini e Pierini (pagine 103-107), ETS, Pisa 1993



gravità indotta lungo la loro superficie perimetrale proprio attraverso la rotazione.

Se la configurazione variabile nei progetti di Neoavanguardia precedentemente citati traghetta una dimensione di temporaneità nell'edificio, tale mutevolezza nella coclea di Superstudio è invece collegata alla temporalità, ad un eterno divenire che nulla più ha a che vedere con l'*upgrade*, o il *plug in*. La temporalità nella città presenta due fasi fondamentali: costruzione di nuove spire, disfacimento successivo delle antiche; è una città temporale, non temporanea, è definita e definitiva. Vi è quindi un superamento deciso del tema della configurazione mutevole, rispetto alla produzione degli altri gruppi all'ora contemporanei. Tenendo bene a mente questa differenza, si è andati alla ricerca di possibili analogie, se presenti, rimanendo nel campo dell'avanguardia. Dimensione temporale vuol dire anche, come detto, dimensione sepolcrale: ebbene, in tal senso risulta interessante la comunanza di temi e visioni emergenti dal confronto con il *Sepulchral Skyscraper*, progetto datato 1983, ad opera di Y. Awwakumov e M. Belov. I due sono importanti esponenti della *Paper Architecture* russa, corrente così denominata per la sua dimensione da un lato distaccata dalla realtà contingente ed alla effettiva costruibilità del manufatto architettonico, dall'altro per la forte dimensione di critica politica e sociale che avvolge la progettazione, e ne preclude la possibilità di realizzazione: un'architettura di carta e su carta. Il progetto - invero trattasi di un'unica tavola - è considerato tra gli epigoni di tale corrente, riguarda visioni comuni ai vari autori e traghetta critiche aspre, sia nei confronti della materia, sia in quelli della società in cui è calato, tipiche della corrente in questione. Il *grattacielo sepolcro* è un edificio verticale a estensione infinita, con cantiere sommitale, fortemente relazionato allo scorrere del tempo e alla vita, nel momento della sua fine. Una gru composta da elementi reticolari sovrasta un sistema trave / pilastro a maglia quadrata, permettendo l'infinita sovrapposizione di celle / sarcofagi, che compongono l'edificio nella sua totalità. Il cantiere sommitale mostra una configurazione cruciforme, cosicché di lontano esso svolge anche funzione segnaletica, sottolineando la sacralità del luogo. Ad un'analisi più approfondita, il tutto appare traghettare una critica neanche troppo velata ad un regime che non manca di mietere vittime tra coloro che esprimono dissenso, oltre a produrre un'architettura

popolare di cui si depreca la fredda strategia, consistente nella realizzazione di massivi contenitori per abitanti dall'aspetto di ciclopiche unità di abitazione. Una interessante differenza avvolge i due elementi del confronto: il *Sepulchral Skyscraper* è un'opera dalla forte religiosità, se non realmente sentita dagli autori, certamente manifesta formalmente\*. L'edificio denuncia la propria sacralità e nel suo crescere prefigura un'ascesi, un movimento verso il cielo, ove il divino è di casa. In opposizione, la *Coclea Temporale* muove sempre più verso le profondità della terra, allontanandosi progressivamente dal divino, verso la dimora ancestrale del male, del demonio e di altre divinità ctonie.

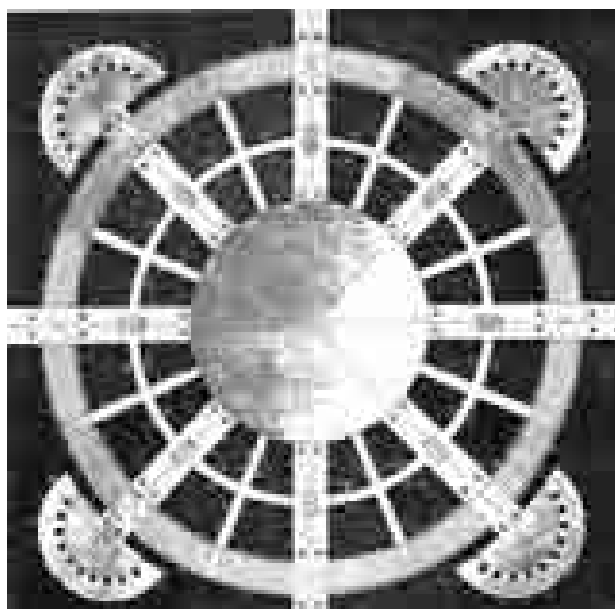
Non vi sono particolari esempi rilevati attorno alla teorizzazione di città ideali sotterranee, tuttavia pare interessante il caso della distopica - senza intenzione da parte dell'autore - *Atomic City*, progetto risalente all'anno 1969, redatto da Oscar Newman\*\*. Tale intervento si prefigge la riduzione dello sfruttamento del suolo, alla luce della sempre minor disponibilità di esso e del suo crescente costo. Alla luce di ciò, l'autore propone l'ampliamento, attraverso l'uso di micro cariche esplosive, delle naturali cavità presenti nel sottosuolo, per l'alloggiamento di nuove aree residenziali ipogee, di forma sferoidale o cilindroidale\*\*\*. Curiosamente, non tutto lo spazio

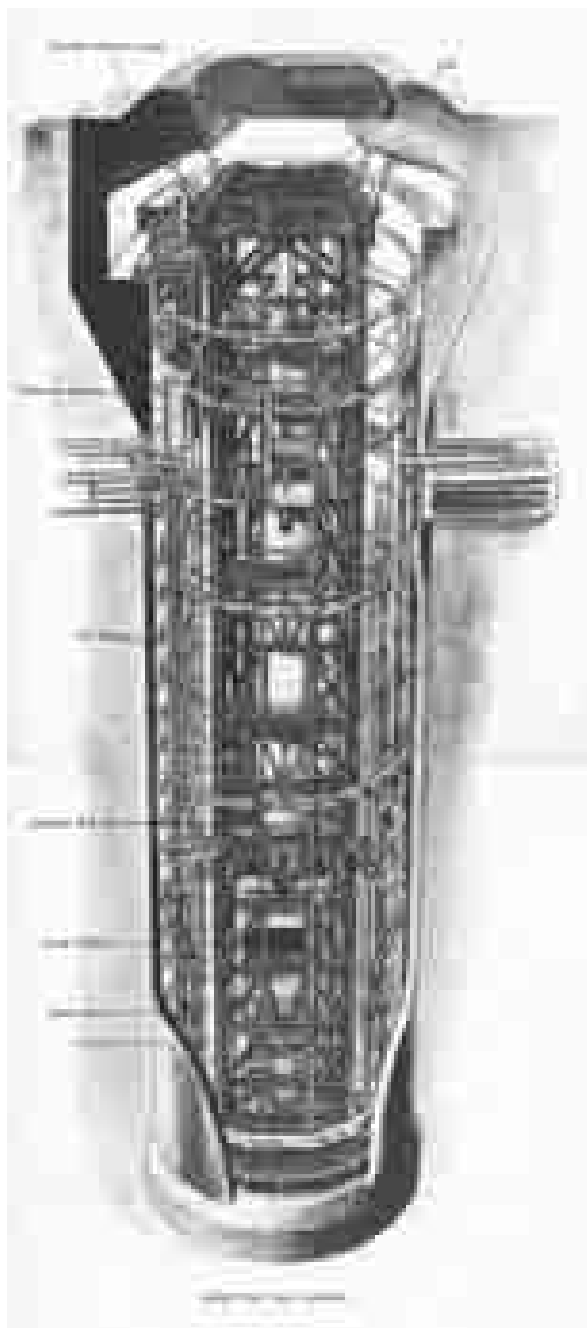
alla pagina seguente: Interno della colonia marina *Vittorio Agnelli* di Vittorio Bonadè Bottino, marina di Massa, 1933; Pianta del Cimitero di Chauv, Claude Nicholas Ledoux, 1780 circa.

\* Non si dimentichi che è anche lo stesso riferimento alla religione ad essere animato da una vena fortemente polemica ed antagonista nei confronti di un sistema non certo morbido e permissivo nei confronti della chiesa, quale quello della Russia stalinista.

\*\* Oscar Newmann è conosciuto soprattutto per i suoi scritti attorno a spazio e criminalità, in particolare nel caso dell'edilizia popolare statunitense: curiosamente, il suo testo principale in materia viene pubblicato nel corso dell'anno 1972, e porta il titolo di *Defensible Space*.

\*\*\* "Manhattan could have a half-dozen such atomic cities strung under the city proper...the real problem in an underground city would be the lack of views and fresh air, but its easy access to the surface and the fact that, even as things are, our air should be filtered and what most of us see from our window's is somebody else's wall." da Alison Sky and Michelle Stone. *Unbuilt America*. McGraw Hill, New York 1976, pagina 192.





viene utilizzato: la differente localizzazione non genera cioè un cambio di paradigma nella morfologia dell'insediamento. Non ci si trova di fronte ad esempio ad una città multilivello, bensì semplicemente si riconosce una città sommersa, in cui vi è un piano di calpestio comune, al di sopra del quale si innalzano gli edifici, identici a quelli presenti all'esterno, e al di sotto del quale sono collocate aree di stoccaggio di beni e impianti. Nella relazione allegata ai disegni, l'autore sottolinea come principale problematica nel progetto l'assenza di una vista panoramica, prima ancora delle difficoltà evidenti di circolazione dell'aria. Le tavole riportano un esempio originale, in cui la *Città Atomica* si trova sotto all'isola di Manhattan, che sarà teatro nei tardi anni 80 di una serie di interessanti ed analoghi disegni di utopia critica ad opera di Lebbeus Woods.

Nel 1972, all'interno della mostra *New Domestic Landscape*, che come sappiamo ha valore cruciale per quanto concerne gli esiti della scena radicale italiana, è l'*environment* realizzato da Gaetano Pesce a presentare interessanti punti di contatto con l'immaginario sotteso alla *Coclea Temporale*. Esso si intitola *Project For An Underground City In The Age of Great Contaminations*: non si può fare a meno di notare che anche se l'*environment* in questione presenta una singola unità, il progetto tratta un insediamento urbano. Nella fattispecie, la cella che costituisce l'installazione è pensata per un nucleo di 12 persone, alloggiato sotto la crosta terrestre, per la precisione sotto alle Alpi. L'intervento è avvolto da un'aura narrativa non trascurabile: il documentario 8mm che accompagna l'opera - localizzata all'interno di un vano ascensore, ingegnosamente riadattato in quello che a detta del curatore Emilio Ambasz\* è uno dei momenti più riusciti di tutta l'esposizione - narra dell'ipotetico ritrovamento archeologico di una città sotterranea, risalente all'epoca delle "grandi contaminazioni". La dimensione ancestrale è molto presente, ancora una volta in maniera fortemente parallela agli analoghi aspetti analizzati in precedenza per quanto concerne la seconda città: nel filmato, ad

alla pagina precedente: sezione prospettica di una postazione dei missili *Titan 2*, primo lancio marzo 1962.

\* "(...) so it was a tiny little room, tiny space, but it was the most effective environment of the show, the most moving one." Emilio Ambasz, dall'intervista con Sharon Zane, *MoMA Oral History Program*, 7 dicembre 1993.

opera del videomaker svizzero Zugg, e nelle performance che vennero svolte all'interno dell'environment, i neo-cavernicoli appaiono completamente nudi, spaesati, circondati da un ambiente asettico e misterioso, proprio come la popolazione della *Coclea Temporale*.

Rispetto alle analogie finora elencate, vi sono due progetti la cui valenza pare cruciale rispetto al funzionamento, la morfologia e la poetica della città *Coclea Temporale*. Tale valenza si colloca su livelli differenti a seconda dei due riferimenti: il primo di cui parleremo è rappresentato dal progetto di concorso per l'ampliamento del cimitero di San Cataldo a Modena, datato 1971, che ricomparirà in seguito in forma di racconto all'interno della sezione degli *Atti Fondamentali* dedicata alla morte (1973). Il progetto costituisce uno dei passi più importanti tra quelli che il gruppo compie, nei primi anni 70, in direzione della ricerca di un'architettura sempre meno fisica, di una monumentalità sempre più definita da un sistema di riti, a cavallo tra antichità primordiale e tecnologia di futura invenzione. Abbiamo già sottolineato l'aspetto sepolcrale della seconda città, e nel progetto di questo sepolcro collettivo notiamo l'anticipazione di un'importante caratteristica di esso, visibile nella cornice L. per le tavole di concorso. Essa mostra una sezione schematica dell'avveniristico progetto che sottolinea la verticalità ipogea dell'intervento, dalla morfologia strettamente simile alla sezione schematica della città coclea. Il cimitero, o meglio il sistema di cimiteri presentato a concorso, assume la configurazione di una serie di profondi pozzi, posti al di sotto di una teoria di strutture non monumentali su scala globale. La tecnica si rivela ancora una volta importantissima e avvolta da un alone di misticismo e ritualità. Il cimitero di Superstudio scompone i corpi dei defunti a livello atomico quando essi vengono gettati nei pozzi, permettendo così che essi divengano fonte di nutrimento per la nuova vita. Al contempo il meccanismo registra, immagazzina e restituisce ai vivi il *corpus* di memoria dei defunti, collocato all'interno di un computer installato al centro della terra, e posto in rete con una nuvola di satelliti orbitanti attorno al globo, il cui accesso remoto è possibile presso le sedi dei cimiteri attraverso delle capsule di memoria. Il cimitero di Chaux, di Charles Nicholas Ledoux, è già stato segnalato dalla critica come riferimento progettuale nel caso del cimitero modenese, tuttavia osservandone la disposizione in pianta riconosciamo una innegabile analogia con la possibile pianta della



città *Coclea Temporale*: la presenza di un grande voto centrale, cui tendono dei corridoi radiali, la disposizione delle celle secondo corone circolari divise da corridoi concentrici. È interessante notare come la concomitanza in questione si presenti evidente in pianta, mentre in sezione l'analogia cessa di essere tale.

Il secondo progetto cui abbiamo fatto riferimento al precedente paragrafo è costituito dalla torre d'acciaio per la Terza Internazionale del 1919 di Tatlin, ancora una volta quindi una costruzione verticale, con particolare riferimento al suo inserimento all'interno del già citato scritto *Dall'Industria al Tecnomorfismo*. In quella sede Superstudio riporta un estratto da uno scritto dell'architetto stesso, in cui egli sostiene come il monumento debba rispecchiare la città di nuova concezione e viceversa: in tal senso quindi il monumento ha una funzione e un funzionamento, e tale funzionamento si mostra in parte simbolico, rappresentato da un triplice meccanismo di tipo rotazionale e una fruizione che è movimento ascensionale. Tre ambienti di morfologia minimale ruotano secondo periodi interi ma differenti, collegati da una spirale di ordine gigante. La citazione si conclude con un periodo particolarmente interessante ai sensi del nostro studio:

"(...) come il triangolo, quale emblema dell'equilibrio generale è l'espressione migliore del Rinascimento, così la spirale è il simbolo più efficace dei tempi moderni."

In tal senso, all'ottimismo tecnico-sociale della spirale ascendente di Tatlin, Superstudio sembra contrapporre una discensionale, che invece di sfidare il cielo sprofonda nell'oscurità remota del sottosuolo. Poche righe più in basso, all'interno dello stesso documento, il gruppo inserisce una citazione da Majakowskij:

"vista la città  
su una sola elica  
tutta elettro-dinamo-meccanica.  
A Chicago 14.000 strade:  
raggi solari delle piazze (...)"

La città coclea pare una figurazione distopica di quanto profetizzato in questi versi, che sembrano dare ragione per così dire *numerologica* ad alcune cifre presenti nella città, come il numero delle strade, che richiama a quella della Chicago descritta. È il documento *L'architettura Interplanetaria*, comparso su *Casabella* nell'aprile del 1972, immediatamente dopo alle *12 città*, a costituire

una sorta di collegamento numerologico, introducendo dei dati che fanno riferimento all'ordine cosmico\*: 14.000 sono i chilometri del raggio dell'orbita della luna attorno alla terra, e fra 4 miliardi di anni si sostiene che "si avranno quindi giorni di 1440 ore". Veri o meno tali dati, la seconda città pare mostrare delle derivazioni che all'esperienza dell'architettura affiancano letteratura e astronomia: il riferimento alle stelle rappresenta una tipica caratteristica degli antichi templi e sepolcri, in cui tra morfologia e simmetrie celesti correvano una stretta analogia. Il passato prossimo, ma soprattutto remoto, dell'umanità fa la sua comparsa anche quando ci si confronta con le viste interne, rappresentanti di abitatori dei diversi livelli: non solo infatti con il progressivo scendere lungo le spire ci si trova di fronte a persone di età più avanzata, bensì si ha l'impressione di venire a contatto con stadi evolutivi umani precedenti, meno sviluppati socialmente. Se gli abitanti del 20° livello appaiono come uomini e donne contemporanei, con la sola differenza di essere privi di vestiti, coloro che albergano il 65° livello hanno l'aspetto di pigmei o santoni tribali, fino a giungere a 190° livello, in cui cadaveri richiamano alle mummie di epoca precolombiana.

Un'ultima importante analogia appare quella con il modello del rifugio, specie di tipo antiatomico, il cui successo è tipico degli anni 50 e 60 in area statunitense\*\*, frutto da un lato dell'esito della seconda guerra mondiale, dall'altro del grande terrore, qui invece globale, di un possibile radicalizzarsi della guerra fredda: una delle tipologie standard di simili rifugi, solitamente nel campo militare, si configura come un profondo cilindro verticale posto immediatamente sotto al terreno. Oltre che come rifugio, analoghe configurazioni costituiscono una consuetudine nel caso delle postazioni belliche per il lancio dei missili balistici Titan.

Lo stesso modello pare essere condiviso da alcuni disegni ad opera di Raimund Abraham, figura appartenente alla scena radicale austriaca che incontreremo più volte nel corso della presente

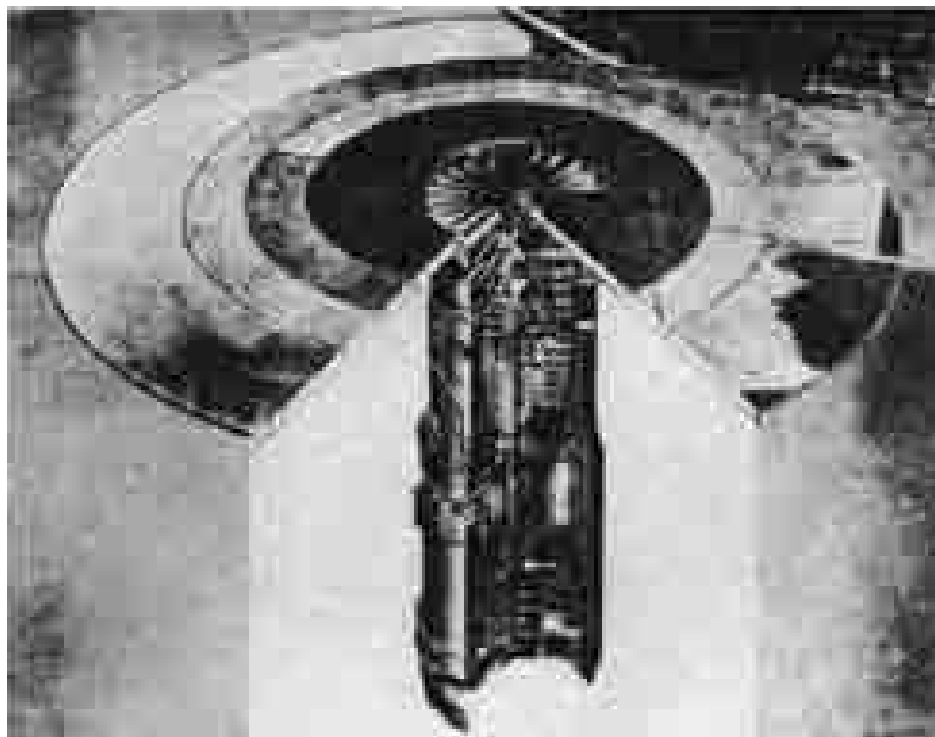
\* Torneremo a parlare più approfonditamente del documento in questione all'interno dell'analisi della quarta città, la *Città Astronave*.

\*\* In Europa, una simile inclinazione nei confronti di tale tipologia sarà presente all'interno di uno degli stati più vicini al modello sociale statunitense, ossia la Svizzera.

trattazione, ad esempio per quanto concerne la quinta città. Nel corso del 1967 Abraham realizza una serie di viste per un progetto che titola *Transplantation II*, simili per configurazione e immaginario a quanto trattato in questa sede, specie come detto in riferimento all'ingegneria bellica di tipo assistenziale. In maniera che potremmo definire "tipicamente austriaca" (si pensi alla produzione di Hollein, di Haus Rucker Co., o dei meno conosciuti Zundapp), l'autore inserisce una turbina di ciclopiche dimensioni nella terra, dando vita ad un'immagine che ricorda profondamente quella della coclea di Frassinelli.

L'esplorazione del sottosuolo e della vita che esso cela è uno dei temi della prima fantascienza: nel 1864 Jules Verne pubblica il suo *Viaggio Al Centro Della Terra*, che tra le varie tematiche affronta l'idea che un'esplorazione del sottosuolo possa essere anche una esplorazione del passato: i protagonisti hanno l'occasione di incontrare esseri viventi estinti da millenni. Un simile immaginario avvolge numerose opere di H.G.Wells, che immagina popolazioni sotterranee e antichissime come i Morlock (1895). Edgar Allan Poe e Howard Phillis Lovecraft trattano spesso mondi sotterranei, il secondo viene considerato buona ragione il maggiore autore di universi nel sottosuolo, all'interno del quale prefigura intere geografie verticali. La fantascienza del secondo dopoguerra ha spesso volte ripreso a analoghe tematiche, nelle opere brevi di autori come Philip K. Dick o Frederick Pohl, tuttavia l'analogia più calzante con la *Coclea Temporale* pare essere rappresentata dall'inferno dantesco e dal viaggio circolare e discensionale che il poeta vi compie all'interno.

alla pagina seguente: Raimund Abraham, *Transplantation II*, tecnica mista, 1967.



# 2.3



# new york of brains

Un cubo che protegge 10'000'456 cervelli viventi, concentrati nelle proprie meditazioni, liberi di raggiungere follia o saggezza - supereranno l'estinzione umana senza poter fare nulla - e saranno finalmente soli.

# meccanismo

---

La città si configura come un unico grande apparato tecnologico concluso, di cui gli individui costituiscono l'elemento centrale.

# desiderio

---

Il desiderio è sublimato nella ragione totale, nel pensiero collettivo; qualsivoglia desiderio nei confronti del mondo esterno è irrealizzabile.

# misura

---

La città presenta una modularità unica tridimensionale, misura pienamente se stessa, non mostra rapporti dimensionali quantitativi con l'esterno. Inoltre, detta modularità si realizza in una sovrapposizione di celle minime continua e conclusa.

# madre

---

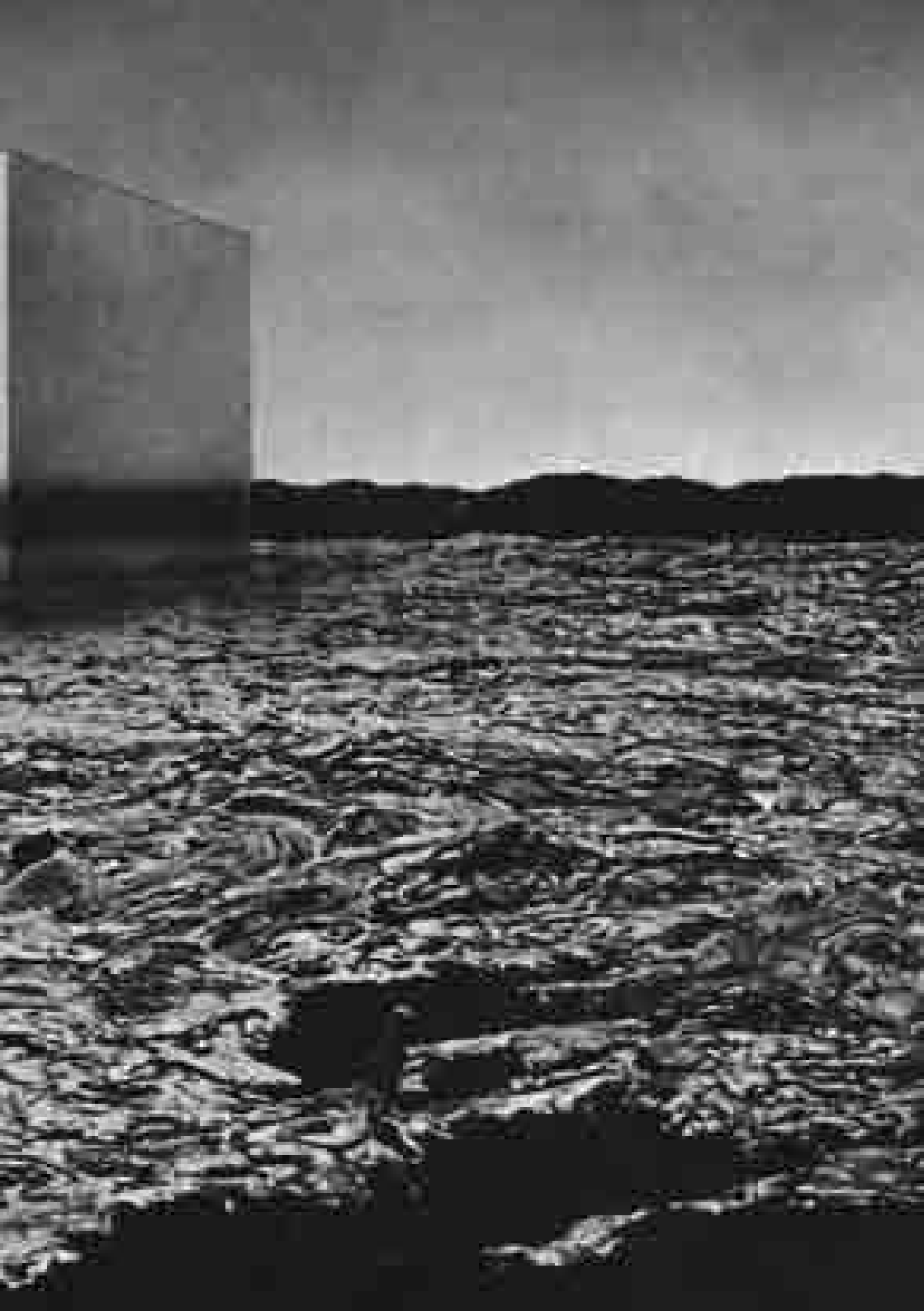
La città provvede in toto alla sussistenza dei propri figli, senza la quale perirebbero. Essa ne preclude la libertà e l'individualità.

# tempo

---

*New York of Brains* dialoga profondamente con l'eterno, la memoria, la trascendenza.





→ collocazione geografica come presenza-assenza

**Nel punto più bruciato, sconvolto, fuso di quello spazio grigio che una volta era New York, e precisamente dove fu il Central Park, circa all'altezza dell'81<sup>a</sup> strada sorge la città.**

→ autore non definito

→ distopia e morte

→ morfologia pura

→ misura anglosassone

→ tecnica descritta mediante la performance

Quando **gli altri** si resero conto che l'esplosione aveva irrimediabilmente contaminato tutti gli abitanti di New York e che **i loro corpi marcivano e si disgregavano senza rimedio** si decise di costruire la nuova città. Essa è un **cubo lungo, largo, alto 180 ft. rivestito di formelle di quarzo di 10 \* 10 in.** su ognuna delle quali è ricavata una lente del diametro di nove in.. Questo rivestimento ha la **funzione di condensare la luce sullo stato fotosensibile retrostante che la trasforma in energia per il funzionamento della città.**

→ dipendenza vitale dalla tecnica

Il cubo è pieno senza soluzione di continuità di contenitori cubici di 10 in. di lato di uno speciale polimero trasparente di stabilità indefinita; l'interno di ogni contenitore a una **cavità sferica piena di liquido fisiologico in cui vive un cervello**; nello spessore delle pareti dei contenitori sono ricavati condotti attraverso i quali viene continuamente rinnovato il liquido fisiologico esterno e quello che sostituisce la circolazione sanguigna; sistemi di elettrodi innestati nei vari punti delle masse cerebrali consentono la **comunicazione diretta tra i cervelli.**

→ unità molteplice

Al centro della città si apre una cavità lunga, larga, alta, 33 ft. e 3 in. il cui pavimento è allo stesso livello del suolo su cui sorge il grande cubo; un corridoio largo 3 ft. e quattro in. alto 6 ft. e 8 in. e lungo 58 ft. e 4 in. collega la cavità centrale all'esterno. La cavità centrale è in gran parte occupata dagli apparecchi rigeneratori e filtranti delle soluzioni fisiologiche; il filtraggio è particolarmente accurato, **impedendo i processi di necrosi e invecchiamento.**

→ solipsismo

Nella città vivono 10.000.456 cervelli; nella tenue luce rossa del corridoio e della cavità centrale è possibile vederli, attraverso le pareti trasparenti, pulsare lentamente: sprofondati nelle loro meditazioni interminabili o concentrati in muti, indefiniti colloqui, **staccati definitivamente dalle percezioni esteriori** possono sublimare i loro pensieri per un tempo lungo come la vita del sole, liberi di raggiungere le mete supreme della saggezza e della follia; di conseguire forse la conoscenza assoluta.

→ vita eterna e impotenza

Sopravviveranno all'umanità, ne riconosceranno il cammino verso la distruzione ma **nulla potranno fare né per accelerarlo né per ritardarlo.**

E saranno finalmente soli.

## il cubo, il monumento, il deserto

Il racconto descrive la città come un manufatto architettonico della morfologia pura, sorta di *timebox*\* atto a persistere indefinitamente sullo sfondo di una terra in irreparabile rovina, la cui persistenza verrà annichilita definitivamente solo dalla scomparsa del Sistema Solare. Il grande cubo che alloggia le celle ci viene descritto mediante una serie di dettagli dalla definizione più o meno precisa, cifra stilistica che stiamo imparando a riconoscere nelle trattazioni delle varie città: da una parte scarni dati dimensionali che analizzeremo tra poco, dall'altra meccanismi tratteggiati mostrandone gli effetti, eludendo del tutto il loro funzionamento intrinseco. Di essi infatti conosciamo il fatto che permettano una sopravvivenza eterna ai cervelli abitanti, e che consentano il collegamento sinaptico tra le varie unità pensanti. Quello che il racconto non ci comunica è come questi meccanismi funzionino, secondo quali principi chimici e fisici da un lato, sociali e morali dall'altro. Ancora una volta la città si configura come una *sola architettura*, deprivata tanto di un sistema circolatorio, quanto di elementi di design ad uso del singolo, la cui condizione di solo cervello ne precluderebbe comunque l'uso. Questa *sola architettura* si pone in controtendenza dal punto di vista del principio morfologico e generativo sotteso: all'indefinitezza su due dimensioni della prima città e a quella lineare della seconda, la *New York dei cervelli* si contrappone come un corpo di fabbrica massiccio, concluso. Fatte le dovute considerazioni di misura sulla scala dell'edificio, emerge inoltre quanto esso si discosti dimensionalmente dei precedenti episodi, configurandosi come un cubo il cui spigolo misura 180 piedi, ossia 54,864 m di lunghezza. I valori numerici sono riportati, in tutto il corso del testo, facendo riferimento al sistema anglosassone: piedi e pollici. Tuttavia l'assonometria generale in parte sezionata, realizzata a corredo del testo, anche per quanto concerne l'edizione inglese, restituisce le stesse misure, con una certa tolleranza, secondo sistema

\* I *timebox* rappresentano una pratica particolarmente diffusa nel mondo statunitense, propria principalmente dell'infanzia: il bambino riempie con oggetti a lui cari una o più scatole - *box* - che poi seppellisce, per poi riesumarne i contenuti durante l'età adulta. A tale pratica è peraltro ispirata una vasta raccolta di oggetti di uso comune ad opera di Andy Warhol.

metrico decimale. È stato possibile visionare il disegno originale a china, recentemente esposto al Padiglione di Arte Contemporanea di Milano\*, e anche in questo caso le misure sono espressi i metri. Si profila quindi l'ipotesi che la dimensione della città possa essere stata pensata prima in metri, e che quella del sistema anglosassone sia una scelta a posteriori, atta a sottolineare la collocazione oltre oceano della città. A tale proposito emerge un'interessante elemento di discontinuità e unicità: la *New York of Brains* e l'unico esempio tra le *12 Città* a presentare una sorta di "area progetto". Il cubo tecnologico sorge infatti dentro a *Central Park*, e il racconto ci fornisce dei dati sufficienti a poterne collocare la pianta presso il *Great Lawn*, nella zona immediatamente adiacente a quella ove sorge l'importante *Metropolitan Museum of Art*. In tal modo risulta pertanto possibile una ricostruzione in pianta della collocazione del cubo nel territorio\*\*. Ancora una volta tuttavia emergono interessanti contraddizioni: se è vero che in questo solo caso ci troviamo di fronte alla collocazione presso la preesistenza definita, è altrettanto vero che quest'ultima riacquista indefinitezza nella narrazione. Ossia: il cubo si trova sì a New York, ma è New York ad essere assente, facendo ancora una volta venire a mancare quel rapporto conflittuale tra nuova megastruttura e tessuto urbano di cui si è già parlato in precedenza. La prospettiva a fotomontaggio, tra le più affascinanti e iconiche rappresentazioni delle *12 Città*, esplicita quanto appena detto: se non fossimo a conoscenza che il cubo tecnologico in questione si trova a New York, non saremo capaci di evincerlo, e la cosa porta ad una riflessione sul racconto stesso. Nel momento infatti della definizione di una preesistenza al progetto, essa risulta dichiarata nel titolo, e assente nelle immagini, con un sottile gioco di contraddizioni.

La città prosegue la composizione cellulare delle precedenti,

\* *SUPER SUPERSTUDIO / Arte e Architettura Radicale*, 11 Ottobre 2015 - 06 Gennaio 2016, curata da Andreas Angelidakis, Vittorio Pizzigoni e Valter Scelsi, PAC Padiglione d'Arte Contemporanea, Milano.

\*\* Si veda l'illustrazione alle pagine seguenti, da cui è interessante notare inoltre la ridottissima dimensione della città rispetto alle precedenti.

prefigurando quelle che si rivelano essere forse le unità minime più radicali nella concezione rispetto a tutto il documento. Il corpo umano si smaterializza, lasciando intatto solo il centro del pensiero razionale, alloggiato in sfere riempite con una sorta di liquido amniotico, a loro volta innestate in moduli cubici giustapposti. I valori di tale configurazione risultano totalmente corretti nel testo, senza abbondanze: ogni spigolo da 180 piedi corrisponde in lunghezza a 216 unità-celle da 10 pollici. Tali valori corrispondono anche nel disegno schematico quotato in metri, nel momento in cui si pensi alle singole celle come dei cubi di 25 cm di lato anziché di 25,4, ossia 10 pollici. Non sfugga un'interessante parallelismo con la *Città 2000t.*: se essa infatti si configura come una serie di *quadrati quadrettati*, ossia una *griglia grigliata*, la New York dei cervelli assume la morfologia di un *cubo di cubi*, in quella che appare come una sorta di tautologia, di autorappresentazione, di architettura che descrive se stessa\*.

Elevando il cubo le 216 celle di lato otteniamo una popolazione di 10.077.696 cervelli, se l'edificio fosse totalmente pieno. A tale valore va tuttavia sottratto lo spazio occupato dal vano centrale, ancora una volta un *cubo nel cubo*, e quello del corridoio che ad esso conduce. Fatti e riveduti i vari calcoli, ai valori di cui sopra vengono quindi a sottrarsi rispettivamente 64.000 e 22.400 unità, ottenendo valore finale di 9.991.296, che è differente dalla popolazione riportata nel racconto, di cui non è stato possibile risalire al valore in alcun modo, pari a 10.000.456. Una ben più evidente inesattezza pare essere presente sia nel testo che nell'assonometria: il cubo vuoto centrale, che alloggia gli impianti di sostegno vitale, al netto delle quote, non risulterebbe posizionato nel preciso centro dell'edificio. Il corridoio che ad esso conduce misura infatti 18 m, quando invece dovrebbe avere valore pari a 22. Nuovamente ci troviamo quindi di fronte a valori e dati tecnici usati in maniera peculiare, più per la loro apparenza che per la loro esattezza, una misura quindi utilizzata in

\* Una composizione a sommatoria di cubi emerge anche in riferimento al *Monumento Continuo*, in un tardo fotomontaggio di Frassinelli, risalente al 1978: in esso l'edificio si affianca alla cupola fiorentina di Brunelleschi, è danneggiato e mostra parte della propria struttura, che è per l'appunto generata da una sovrapposizione di cubi. A tale proposito si veda l'intervista a Frassinelli presente negli apparati e quella di Beatrice Lampariello sul sito di Dominique Rouillard, all'indirizzo [www.locusutopiae.com/lampariello](http://www.locusutopiae.com/lampariello)

maniera più concettuale che tecnologica: il progetto, se di progetto si può parlare, non deve essere tecnico, quanto *sembrare tale*.

La contraddizione continua a ripresentarsi, con una quota parte di irrisolutezza che è caratteristica della poetica del gruppo. Non sfugge la presenza interessante della trasparenza, costituita dalle lenti da 9 pollici perimetrali ad ogni cella. Essa permette la visione dall'interno all'esterno di viceversa, tuttavia tale atto è narrativamente pressoché assente: i cervelli sono privi di apparati visivi, all'esterno la popolazione è estinta o in via di estinzione. Le lenti tuttavia permettono il passaggio della rosea luce intermittente frutto del meccanismo contenuto, delle attività cognitive dei cervelli inclusi, in maniera simile al funzionamento delle spie luminose presenti su certi apparecchi tecnologici, le quali ne comunicano la corretta o scorretta operatività. Il *cubo di cubi* si riflette in una sorta di *cervello di cervelli*, e la disgregazione del corpo del singolo è contrapposta all'unione neurale nella collettività: i cervelli divengono un'unità eterna. Si noti come il meccanismo in atto sia in linea con quello della prima città, ma ne rappresenti al contempo un'ulteriore radicalizzazione: nella *Città 2000t*. il singolo possiede ancora un corpo fisico, la cui soddisfazione di bisogni e desideri è provvista dal meccanismo, che all'occorrenza e reprime il dissenso drasticamente, creando in seguito una nuova vita. La *New York of Brains* presenta un meccanismo caratterizzato da un ulteriore livello di astrazione: non soddisfa, non reprime, il collettivo diviene uno ed eterno, in una prospettiva pseudo-platonica di cui la critica e il gruppo fanno alcune volte riferimento\*. Alla repressione del dissenso della prima città si contrappone la possibile follia generata dalla terza.

La collocazione su di una spianata, che non è deserto ma desertificazione, una mole consistente ma finita, una morfologia minimale, una longevità infinita restituiscono all'edificio-città la valenza di elemento *monumentale*. È la stessa conformazione cuboidale ad essere stata in passato traghettatrice di importanti concetti attorno all'idea di monumentalità per il gruppo fiorentino.

\* A titolo esemplificativo, si consideri che Platone è nel volume di Gargiani / Lamapariello citato un numero maggiore di volte rispetto ad esempio ad Andrea Palladio: vedasi l'indice dei nomi a pagina 150. Gargiani, R., Lamapariello, B., (2010). *Superstudio*. 1 ed. Milano: Laterza.

Solidi Euclidei, elementi monolitici, simmetria, ordine e ricerca di una nuova spiritualità sono concetti che il gruppo eredita dalla lezione di Louis Kahn, la sua architettura dei monumenti ha costituito un momento cardine nello sviluppo della *Weltanschauung* di Superstudio\*. All'interno dello scritto *Progetti e Pensieri*, edito su *Domus*\*\* i fiorentini dichiarano: "l'ordine, attraverso la lezione di Kahn, fu il metodo di recupero della storia all'azione dell'architettura.". La stessa fascinazione per le forme astratte e primigenie, unita alla ricerca di una collocazione concettuale della tecnica nell'architettura, portano Superstudio ad accostare famosi solidi puri come punti di riferimento per il proprio percorso. Sempre su *Domus*, scriveranno un passo particolarmente esemplificativo:

"La sacra *Kaaba* è una pietra. È una pietra il Taj Mahal, e forse anche il *Vertical Assembly Building*. Un blocco squadrato di pietra poggiato sul terreno è un atto primario, è una testimonianza d'architettura come nodo di relazioni tra tecnologia, sacralità, utilitarismo: sottointende l'uomo, la macchina, le strutture razionali e la storia. Il blocco squadrato è il primo atto e l'ultimo nella storia delle idee d'architettura. L'architettura perde i suoi rapporti dimensionali, le sue caratteristiche di spazialità contingente e diviene un atto di riflessione."

L'accostamento di due modelli così distanti cronologicamente e funzionalmente, come la *Kaaba* e il *Vertical Assembly Building*\*\*\*\*, appare interessante: i due ricorrono in svariati altri documenti, la loro comunanza non è solamente dettata da una morfologia pura condivisa. Entrambi, nella poetica del gruppo, appaiono avvolti da tematiche spirituali, e pertanto monumentali. La *Kaaba* è una teca, teatro di riti antichi, contenente un oggetto atavico carico di

alla pagina seguente: ricostruzione del prospetto della terza città.

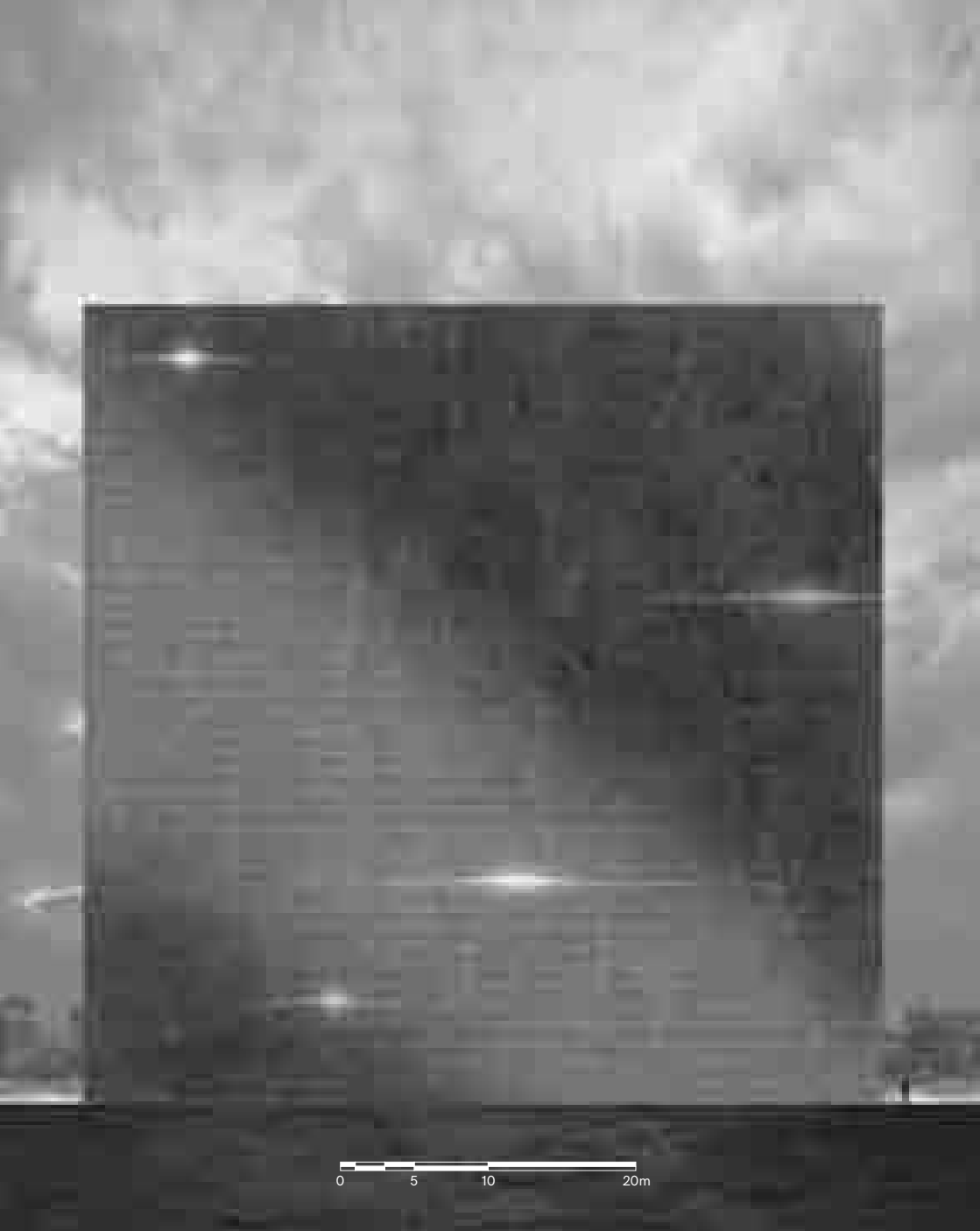
\* La cosa è sottolineata anche da Frassinelli nell'intervista presente all'interno degli apparati.

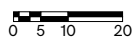
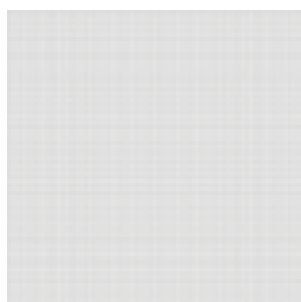
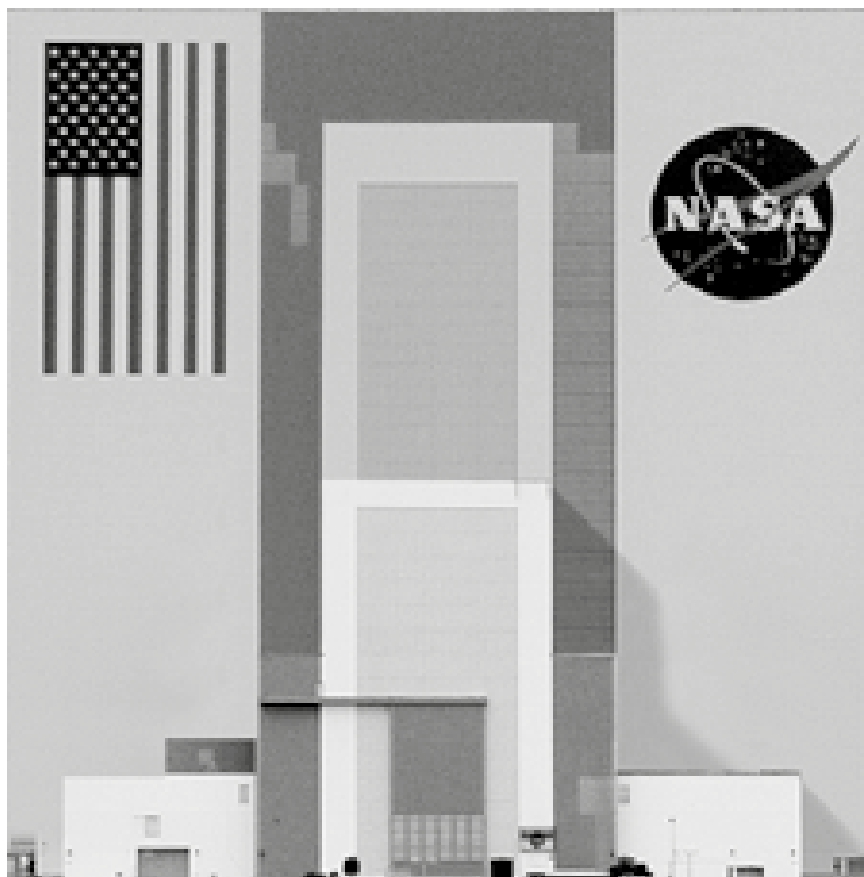
\*\* In *Domus* 479, ottobre 1969

\*\*\* In *Domus* 476, luglio 1969

\*\*\*\* كعبة, la *Kaaba*, alla Mecca, in Arabia Saudita, è circa del 630 d.C. (considerando la sua funzione religiosa islamica: in precedenza l'edificio esisteva ma con destinazione d'uso differente), il *Vertical Assembly Building* (oggi *Veichle Assembly Building*), sito nel Kennedy Space Center in Florida, è del 1966.







significato religioso. Il *Vertical Assembly Building* è anche esso una teca, che racchiude il *non plus ultra* della tecnica, quello che è il mito tecnologico per antonomasia del periodo, ossia i moduli per il viaggio spaziale. Ancora una volta spiritualità e tecnologia si trovano stretto contatto, in tal senso il *Vertical Assembly Building* racchiude un sogno, un simbolo, come un tabernacolo di proporzioni enormi. Dallo scritto citato in precedenza notiamo anche come il cubo platonico paia rappresentare l'archetipo, l'atto iniziale e originale dell'architettura; nello storyboard del *Monumento Continuo*, del 1971, ricorrono entrambi gli edifici ("due eguali cubiche pietre nere, egualmente monumentali"), e pochi quadri dopo avviene "l'apparizione geometrica lungamente attesa" del cubo, che è "un oggetto chiuso e immobile che non rimanda che a se stesso e all'uso della ragione, un oggetto inconoscibile che irradia luce, aurore e arcobaleni, fino ad alzarsi in volo nello spazio isometrico."<sup>\*</sup> Si noti come ricorra il tema dell'autorappresentazione, e come il cubo ideale emetta luce, in maniera analoga alla *New York of Brains*. Nello stesso documento, la città americana ricompare in seguito: invasa dal *Monumento Continuo* preserva un mazzo di grattacieli, mentre "tutto il resto è *Central Park*", lo stesso *Central Park* esteso che è scenario della città in analisi, sebbene in quest'ultimo caso esso sia desertificato. Abbiamo visto come la morfologia della città, la sua collocazione, i suoi materiali paiano sottolinearne un valore monumentale, con accezione distopica e critica. Lo scenario che viene pertanto a configurarsi rimanda alla contestazione nei confronti dell'eredità del Moderno e delle sue pratiche; il progetto razionale assume la conformazione di un elemento monolitico composto dalla ragione quintessenziale (un *cervello di cervelli*), che svetta su una *tabula rasa* composta

alla pagina precedente: accostamento dimensionale tra il *Vertical Assembly Building*, la *Kaaba* e la terza città, in prospetto.

\* La questione dei solidi platonici non è rara negli anni 60-70, come non lo è la loro quadrettatura: oltre a Superstudio, ad esempio, nello stesso periodo Arata Isozaki si sta muovendo in analoghe direzioni. Nella nostra intervista Frassinelli sostiene che la cosa sia dovuta ad un influsso diretto da parte del gruppo fiorentino, pubblicato su *Japanese Interior Design*. Inoltre, nel gennaio del 1978, Adolfo Natalini, sul secondo numero della rivista *Modo*, dichiarerà (pagine 47-51) "Isozaki ha costruito tutti i nostri sogni".

dalle ceneri del mondo del passato ormai diretto all'estinzione, nei confronti del quale tale monolite risulta privo di possibilità di azione. La contraddizione attorno ad una ragione che è da un lato esaltata dal gruppo, come abbiamo visto ai paragrafi precedenti, ma qui aspramente criticata, è solo apparente: oggetto della critica pare essere il risultato in chiave *Moderna* di tale ragione, non la ragione di per se stessa.

Anche nei confronti del percorso riduzionista sull'architettura, il design e la città, caratteristico di Superstudio e non privo di contraddizioni, la *New York dei cervelli* si pone come un interessante possibile punto d'arrivo, superando la questione dell'abbandono degli oggetti attraverso un radicale quanto definitivo abbandono della fisicità, verso una vita eterna completamente mentale\*.

I riferimenti critici al progetto del Moderno e all'utopia ad essi sottesa non paiono limitati al solo edificio-città, bensì includono anche delle considerazioni in merito all'intorno di essa. Questo si configura come detto sotto forma di una tabula rasa che è desertificazione e non deserto, e cioè privazione forzata di una preesistenza, in toto annichilita per fare spazio ad un elemento concluso e puro, al contempo frutto e scrigno di una ragione astratta. Difficile non vedere in un impianto poetico prima che fattivo come questo un riferimento ai più arditi progetti del Moderno, che vedono forse nel *Plain Voisin* l'esempio più noto ed iconico: si rammenti in

\* Efficacemente sottolineato dalla frase "L'unica architettura sarà la nostra vita", presente negli *Atti Fondamentali* nella sezione *Vita*, del 1972, quello dell'abbandono degli oggetti è tema ricorrente e particolarmente caro a Frassinelli, che avremo modo di approfondire nel corso di queste pagine. Va detto che anche in questo caso l'interrogazione critica attorno agli oggetti di design è uno dei temi spesso affrontati nel periodo, non solo da Superstudio: quella dell'abbandono pare una *extrema ratio*, in molti altri casi si tratta il ripensamento del prodotto di design, che passa attraverso la parola d'ordine della "distruzione dell'oggetto". Il dibattito all'epoca è serrato, e porterà a una lunga serie di conseguenze, come per esempio l'abbandono della Olivetti da parte di Ettore Sottsass jr., come sappiamo vicinissimo ai giovani radicali toscani.

In questo caso assistiamo ad una declinazione originale: quello della terza città è un mondo non solo senza oggetti, ma senza fisicità, è una sorta cioè di distopia della distruzione dell'oggetto, in cui non vale più la formula della vita come sola architettura, semplicemente perchè non pare esserci più nemmeno la vita.

particolare il potente, radicale impatto visivo e ideologico trasmesso dalla pianta a fotomontaggio rappresentante il nuovo intervento giustapposto ai quartieri in demolizione, all'interno del quale la soluzione di continuità tra i due riguarda tutto l'impeto di una visione nuova della città, a mezzo di una cesura dalla linearità pura e astratta, a fronte della quale il *dopo* non lascia alcuno spazio di sopravvivenza al *prima*. La città cuboidale nel deserto di Superstudio condivide inoltre una fascinazione tipicamente moderna per i solidi puri, che partendo dal *Filebo* di Platone giunge al purismo anni 20 attraverso le figure frobeliane\*. Essa però aggiunge a tale origine, o per meglio dire riconduce ad essa, quel valore monumentale dell'edificio che nel secondo dopoguerra si accusa il Moderno di aver depauperato, a favore di una visione eccessivamente razionale e funzionalista. Che tale analisi sia o meno corretta non è questione affrontata in questa sede ed è tema che popola i innumerevoli pagine, tanto più interessante per il loro merito dialettico e critico rispetto che per la possibilità effettiva di una risposta definitiva al quesito. Tale interrogazione sul Moderno e il suo *heritage* è come stiamo vedendo in queste pagine oggetto di critica, riflessione e contraddizione anche da parte di Superstudio. Appare interessante come la *Kaaba* in questo senso faccia la sua comparsa all'interno degli apparati iconologici di un'opera che è tra le prime a mettere in dubbio come il Movimento Moderno sia giunto al mondo dopo la seconda guerra mondiale, vale a dire *Architettura Della Prima Età Della Macchina* di Reyner Banham\*\*. Essa non è presente come riferimento diretto, ma è ben

\* Friedrich Fröbel è stato un pedagogista attivo a cavallo tra Settecento e Ottocento, inventore dell'idea di *Kindergarten*. Interessante in questa sede è il concetto di "dono", visto come strumento pedagogico per l'infanzia. Il bambino, nel corso della sua educazione, riceve vari doni, che corrispondono a solidi puri: il primo dono è una palla, il secondo è una sfera, un cubo e un cilindro di legno. Nel primo caso si dà importanza al colore, nel secondo alla forma. Il terzo dono è ancora un cubo, ma diviso in otto cubetti raccolti in una scatola, attraverso il quale (separando e unendo), il bambino afferra l'idea dell'unità e della pluralità, e così via: non mancano riferimenti neoplatonici e non è difficile riconoscere in tali procedimenti forti analogie con i percorsi compositivi della prima ondata di avanguardie del Novecento.

\*\* Banham, R. (1960). *Theory and design in the first machine age*. 1 ed. Oxford: Architectural Press. è frutto della tesi di dottorato di Banham stesso.

visibile all'interno di un'immagine rappresentante una doppia pagina del trattato-manuale pedagogico di Laszlo Moholy-Nagy che Reyner Banham elegge idealmente a base concettuale per l'architettura dell'immediato futuro, ossia *Von Material zur Architektur*, redatto per il secondo ciclo dei *Vorkurs*, che l'architetto ungherese eredita da Itten, assieme a Albers, all'interno della Bauhaus di Dessau\*. A rivelarsi interessante è la scelta di tali pagine in particolare, a fronte della lettura che l'autore fa del documento: in esso egli apprezza da un lato l'ostinazione di Moholy-Nagy a voler fare riferimento soprattutto a opere allora recenti, dall'altro come questi, al contrario dei contemporanei, contempra accanto al catalogo elementarista\*\* dei classici solidi puri la coesistenza di geometrie topologiche, direzione questa che verrà in seguito portata avanti da Banham. Essa fa il paio con la personale lettura che l'inglese mette in atto attorno al Moderno, già presente nel capitolo conclusivo di questa sua prima opera. Dopo aver rivendicato l'*astrattismo* sotteso alle scelte formali del Moderno, dimostrandone la non totale coincidenza con le esigenze funzionali, rivendica di conseguenza per il futuro un'architettura che sia funzionale e non funzionalista, svincolata da astratte forme pure in direzione di morfologie topologiche. È alla luce di tutto ciò che la presenza di un'immagine che denota il comparire di un monumento antico della configurazione pura sulle pagine del trattato di Moholy-Nagy pare contraddittoria o perlomeno curiosa all'interno dell'opera di Banham. Tale aspetto si rivela interessante nel momento in cui si consideri quanto Banham e Superstudio siano interessati all'aspetto tecnologico: se il *Vertical Assembly Building* ben si colloca all'interno di tale immaginario, sembra che la *Kaaba* sia per entrambi, in quota

\* L'immagine cui si fa riferimento è visibile a pagina 300 della seconda edizione del volume di Banham. Per quanto concerne il *Vorkurs*, esso consisteva in una sorta di corso propedeutico per studente, precedente a qualsiasi altro corso questi svolgesse, animato dall'intento di liberare lo studente stesso dal suo bagaglio di preconcetti e giudizi a priori, per poter affrontare meglio il percorso didattico della scuola. *Von Material zur Architektur* è il testo redatto all'uopo da Moholy-Nagy.

\*\* L'elementarismo è un concetto su cui Banham torna spessissimo all'interno del suo primo libro: coniato da Theo Van Doesburg esso esprime un astrattismo geometrico non lirico, basato su singoli elementi primigeni dalla morfologia minimale, intesi come base compositiva.

maggioritaria per i fiorentini, un esempio da non dimenticare.

Parlando di esempi di solidi puri, viene da chiedersi come mai Superstudio nomini raramente o non nomini affatto, nei propri interventi, altre celebri architetture\*, a fronte invece di *Vertical Assembly Building* e *Kaaba*. Ci si chiede quindi come mai siano proprio questi e solo questi i modelli ripetutamente considerati dei fiorentini. Prendendo a prestito una terminologia coniata da Manfredo Tafuri proprio in quegli anni, parte della ragione di ciò può risiedere nel fatto che entrambi gli edifici siano privi di un'*ideologia architettonica*\*\* : in ambo i casi architetture senza architetti, essi traghettano l'uno una visione religiosa delle cose del mondo, l'altro la pura funzionalità di un apparato tecnologico complesso. In questo secondo caso, nella lettura di Superstudio, alla detta funzionalità si aggiunge un *surplus* di concetti simbolo, misura della allora contemporaneità. Volendo fare un parallelo, se la *Kaaba* rappresenta la religione del passato, e *Vertical Assembly Building* incarna la pseudo religione del presente, fatta del mito del progresso tecnologico, idealmente custodito all'interno dell'allora edificio più grande del mondo, volto alla conquista degli spazi siderali. Entrambi gli edifici in seconda analisi paiono simbolo dei grandi imperi di conquista, il primo islamico, il secondo statunitense: non si dimentichi come nel periodo sia in atto un'aspra critica nei confronti dell'America, focalizzata anche come una resistenza all'importazione del modello economico produttivo statunitense entro i confini della vecchia Europa. All'interno di questo panorama di pensieri il *Vertical Assembly Building* pare rappresentare

\* Quali ad esempio la *Casa Del Fascio* di Como di Giuseppe Terragni, animata da una poetica della ragione e da un livello di astrattezza certo degno di nota, o ugualmente l'opera di Palladio nelle sue ville a pianta centrale, oppure ancora il cimitero di Modena di Aldo Rossi - personalità inizialmente ammirata dai fiorentini, che presenta nel suo edificio di testa fortissime somiglianze con una particolare vista del *Monumento Continuo*, all'interno della quale esso va a sostituirsi proprio la *Kaaba*, titolata *Saluti Dalla Mecca*.

\*\* Esce sulla rivista *Contropiano* (1, 1969), diretta da Asor Rosa e Cacciari, il fondamentale saggio di Manfredo Tafuri *Per una critica dell'ideologia architettonica*, all'interno tale concetto è esaurientemente trattato. Per una lettura contemporanea di tali concetti si veda il capitolo dedicato a Tafuri in: Vidler, A. (2008). *Histories of the immediate present*. 1 ed. Cambridge.: The MIT Press.

inoltre un esempio realizzato di *scocca tecnologica*, elemento caro a Superstudio\*, in quanto capace di racchiudere una complessità di meccanismo entro i limiti di una morfologia essenziale, minimale, asettica. La configurazione dell'edificio in questione, parimenti a *New York of Brains* o al *Monumento Continuo*, e in senso lato - non trattandosi di un edificio - alla *Super Superficie*, non rivela alcunché attorno a quanto abbia luogo al suo interno. Non corrispondendo delle parti visibili a delle funzioni differenziate, l'astrattismo di tali esempi prende le distanze dall'astrattismo della composizione elementarista presente in svariati esempi del Moderno. Al contempo nel suo funzionalismo una scocca dalla morfologia pura si distacca dalle configurazioni topologiche di molti edifici e architetture funzionali dell'epoca, quelle geometrie topologiche cui si trattava prima a proposito di Reyner Banham.

Alla luce di quanto detto finora è interessante notare come la scelta compositiva adottata nella scocca di *New York of Brains*, e più in generale nell'opera tutta di Superstudio, configurata come una superficie polita interamente quadrettata, suggerisca una generazione progettuale di tipo *sintattico* e *combinatorio*, laddove di fatto tale generazione non avviene. Si tratta di un discorso complesso, che si cercherà qui di seguito di disanimare, con la speranza di restituire una maggiore chiarezza. Si parta tenendo a mente il profilarsi nel periodo preso in esame di tutta una serie di esperienze profondamente collegate a quella che sarà definita *arte concettuale*: essa esercita un ruolo di non trascurabile importanza nell'iter di formazione di alcuni architetti, sia in Italia che all'estero, di cui una delle figure più note è rappresentata da Peter Eisenman, qui citato per un motivo che vedremo in seguito. Dall'esperienza concettuale, questi trae una strategia compositiva di tipo *sintattico*, vale a dire che la composizione nella sua opera durante il periodo è interessata alla *sintassi*, ossia il mutuo rapporto tra gli elementi, indipendentemente dal loro intrinseco significato o dalla loro funzione: partendo ancora una volta dal

\* Quello che Beatrice Lampariello chiama nel caso di Superstudio *packaging*: in questa sede tendiamo ad usare il termine *scocca*, sia per il suo riferimento diretto al mondo della tecnica, sia rimandando al valore che detto termine pare avere in altri scritti, quali Popper, F. (1968). *Origins and Development of Kinetic Art*. 1 ed. London: Studio Vista.



solido platonico del cubo, a mezzo di varie permutazioni stabilite *a priori*, viene a generarsi la volumetria dell'architettura. Il risultato di un procedimento di questo tipo è riscontrabile chiaramente all'interno dei primi progetti di case dell'architetto statunitense. Egli è protagonista di un paragrafo attorno all'opera di Superstudio, presente all'interno di *Architettura Radicale*, di Paola Navone e Bruno Orlandoni\*. Nel detto passo gli autori riportano come a Eisenman, a detta loro erroneamente, consideri l'opera di Superstudio come *semantica* e non *sintattica*, adducendo come argomentazione il fatto che l'americano non abbia avuto modo di osservare il progetto degli *Istogrammi Di Architettura*, già introdotto in questa sede per quanto concerne la *Città 2000t.*. Spesso, il termine *semantica* viene ai tempi in tale ambito contrapposto a *sintassi* indicando una focalizzazione totale sul significato degli elementi a fronte di un disinteresse per il sistema di rapporti tra le varie parti. Asserendo che a Eisenman consideri i fiorentini un gruppo che incentra la propria composizione sulla *semantica* poiché non ha conoscenza di un progetto come gli *Istogrammi*, gli autori annoverano perlomeno quest'ultimo tra i progetti concettuali frutto di una composizione *sintattica*, ponendolo in totale analogia con ad esempio gli studi già visti di Sol Le Witt attorno ai cubi aperti. Tuttavia, se nei disegni di quest'ultimo e nei progetti giovanili di Eisenman l'aspetto relativo alla permutazione ed al rapporto degli elementi compositivi è chiaramente leggibile se non rintracciabile, parimenti non si può sostenere riguardo all'opera del gruppo di Firenze. Al suo interno, come in parte già sottolineato, la tessitura grigliata appare rivelarsi traghettatrice di una serie di valori simbolici e concettuali lontani da un'operatività compositiva frutto ad esempio di permutazioni successive, e in tal senso la *New York of Brains* si rivela particolarmente esemplificativa. La sua configurazione a cubo cavo non restituisce l'idea di una serie di trasformazioni geometriche complesse attorno ad un solido puro, bensì al massimo quella di una sovrapposizione modulare tridimensionale di celle cubiche, la cui occasionale assenza lascia spazio agli scarni vani funzionali, rappresentati dal corridoio e il centro di controllo posto in

\* Navone, P. and Orlandoni, B. (1974). *Architettura Radicale*. 1 ed. Segrate: G. Milani. Trattasi di un volume della serie Documenti di *Casabella*, il cui direttore è Alessandro Mendini.

mezzeria. In definitiva la collocazione dell'esperienza di Superstudio rispetto alle influenze dell'arte concettuale si rivela qui di particolare interesse, poiché se dal punto di vista visivo restituisce di primo acchito una serie di riferimenti all'opera combinatoria di un Sol Le Witt, tali riferimenti paiono molto più legati all'aspetto formale che a quello procedurale. La cosa potrebbe sembrare una leggerezza, fin tanto che non si mettano in campo le questioni relative alla rappresentazione della ragione attraverso la rappresentazione della misura che abbiamo trattato in seno la prima città. Volendo procedere ancora per un attimo usando il linguaggio adottato all'epoca in merito all'arte concettuale, potremmo descrivere in base questa analisi l'opera dello studio come cagionata da un processo apparentemente *sintattico* ma effettivamente vicino alla *semantica* di artisti come Kosuth\*. Permane il fatto che una classificazione di questo tipo sia profondamente legata nelle sue categorie ad un dibattito proprio del tempo in cui le *12 Città Ideali* vengono redatte. La linguistica, i suoi precetti e metodi vengono infatti già dagli anni 60 largamente adottati anche al di fuori dell'ambito natio, mediati ed elaborati da un approccio di tipo strutturalista che la critica assume dalla filosofia. Intellettuali italiani, come Umberto Eco da un lato o Manfredo Tafuri dall'altro, adottano le strategie di indagine di Claude Levi Strauss o Roland Barthes nelle proprie aree di competenza. Parlando di avanguardie l'importante scritto *Opera Aperta* di Eco\*\*, valida chiave interpretativa e fonte di ispirazione, unisce strutturalismo linguistico e teoria dell'informazione applicandoli in maniera originale al decorso storico dell'opera d'arte nell'epoca. Tafuri d'altro canto annovera tra le proprie considerazioni a priori una visione dell'architettura come *lingua della storia*, una lingua particolarmente interessante

\* Sono Navone / Orlandoni a segnalare Kosuth come la figura di riferimento per l'arte concettuale semantica, nelle pagine del precedentemente citato *Architettura Radicale*. Joseph Kosuth è un artista statunitense, ha studiato belle arti alla *School of Visual Arts* di New York. La sua produzione, generalmente, si concentra sulla natura dell'arte, e non sulla realizzazione di opere esterne a tale riflessione: essa spesso si configura come un discorso dell'arte sull'arte.

\*\* Eco, U. (1962). *Opera Aperta*. 1 ed. Milano: Bompiani: nell'introduzione alla seconda edizione Eco sottolinea e chiarifica questi aspetti metodologici, restituendo un interessante quadro del periodo attorno a tali questioni.

allorquando fa sentire la propria voce nei periodi di crisi.

Nello stesso capitolo del già citato scritto di Navone e Orlandoni ad essere inserita in una posizione classificatoria analogamente intermedia è la land art, che è anche nel caso di *New York of Brains* un riferimento di cui Superstudio non pare essere mai dimentico. Non si tratta unicamente della collocazione di un elemento altro all'interno di un contesto, bensì anche del contesto stesso, ossia un deserto, scenario principale delle più note opere di land art, e teatro di alcuni dei primi fotomontaggi dello studio, nonché dei primi disegni attorno al *Monumento Continuo*: uno di questi ultimi della presenza di Walter de Maria, a ennesima riprova di quanto detto\*. Come nel caso delle opere di land art la *New York of Brains* pare avvolta da un'atmosfera religiosa e sacrale; il suo interno rimanda ad un tempio a un antico sepolcro, similamente ad un nuovo *nartece* o un *naos* futuristico, all'interno del quale il nuovo sacerdote si rivela essere il tecnico che eventualmente verifica l'operatività dell'apparato tecnologico. La perfetta regolarità e conclusione dell'edificio, la sua collocazione in un'area spoglia determinano un rapporto con il movimento all'approcciarsi all'edificio stesso, posto diametralmente in contraddizione con la allora contemporanea. L'avvicinamento alla *New York of Brains* non contempla cioè un movimento da parte del visitatore nei confronti dell'architettura di tipo *peripatetico*, vale a dire che la conoscenza della totalità della configurazione dell'edificio non è conseguibile attraverso l'esplorazione dell'esterno dello stesso nella sua interezza. Il già citato Banham sottolinea ad esempio tale aspetto come una caratteristica da ricercare nell'immediato futuro. Al contrario l'avvicinamento questa città si rivela simile a quello che si poteva esperire nei confronti di un'antica Acropoli o di un sepolcro del passato: si pensi a titolo esemplificativo alle piramidi di Giza, la cui configurazione è leggibile nella sua interezza indipendentemente dall'angolazione da cui si giunge. In tal senso abbiamo definito il movimento verso la città come *mistico* se non *rituale*. Il riposizionamento del movimento rituale - o del rituale del movimento - da un piano sacrale verso uno di tipo laico, calato nella dimensione

\* *Modello Architettonico di una Urbanizzazione Totale*, del 1969: Veduta con De Maria, immagine realizzata a fotomontaggio per la biennale trinazionale *Trigon*, a Graz. Si vedano le immagini nel capitolo 1.0.

sociale collettiva, che Superstudio ne sia o meno a conoscenza, è un tema già presente nella prefigurazione di scenari utopici nel passato. A riprova di ciò Bronislaw Bazcko riporta in un proprio scritto sull'utopia nel Settecento\* un passo dalle *Considerations* di Jean Jacques Rousseau, per il quale le feste e le cerimonie, nel loro procedere lungo l'itinerario, volgono a "tradurre a livello di rappresentazione un ordine sociale che non esiste ancora ma che, attraverso tale rappresentazione, comincia ad insediarsi nelle immaginazioni. La sua immagine diviene così un agente suscettibile di modificare la realtà e di estendere la dimensione delle cose possibili". In tali utopie del Settecento questo movimento appare esplicitato, come un iter all'interno di una città fatta di un'architettura che è rappresentazione e pertanto comunicazione, direzionata ad una visione dell'urbano e della società che Bazcko definisce come *trasparente*, vale a dire immediatamente leggibile nei suoi principi e dettami. Tali racconti di percorsi rituali fungono inoltre da meccanismo di immedesimazione per il lettore, presumibilmente attratto da siffatti scenari, e di verifica progettuale per lo scrittore, che virtualmente mette in moto la propria immagine della città nuova, manifesto di una società diversa. Il percorso è quindi teorizzato sul piano fisico e su quello trascendente, in tal modo è possibile per l'autore il lettore verificarne in primis la possibilità ed in secundis la validità. Ci troviamo infatti già di fronte spesse volte a utopie che Bazcko riporta come *anti-utopiche*, vale a dire figlie di un profondo intento di realizzabilità nel futuro allora prossimo. L'ipotetico movimento in direzione di *New York of Brains* attraverso il deserto che la circonda è declinato in maniera ben differente: non è in prima istanza avvolto da un intento esplicativo, vale a dire che non si circonda di messaggi traghettati da strade ed edifici e lo stesso corpo di fabbrica della città si presenta come tutt'altro che *parlante*. In secondo luogo non ci troviamo di fronte ad una città articolata e viva, bensì ad una megastruttura eternamente immobile che si configura come una grande incubatrice o tempio, dove la vita è rappresentata da una semi-esistenza basata sulla simbiosi tra cervello e macchina. Essendo pertanto gli abitanti della città delle figure *sui generis*, il movimento *verso, nella e dalla* città è riservato non ai suoi inquilini, ma ai suoi eventuali, sporadici visitatori, che la esperiscono in maniera

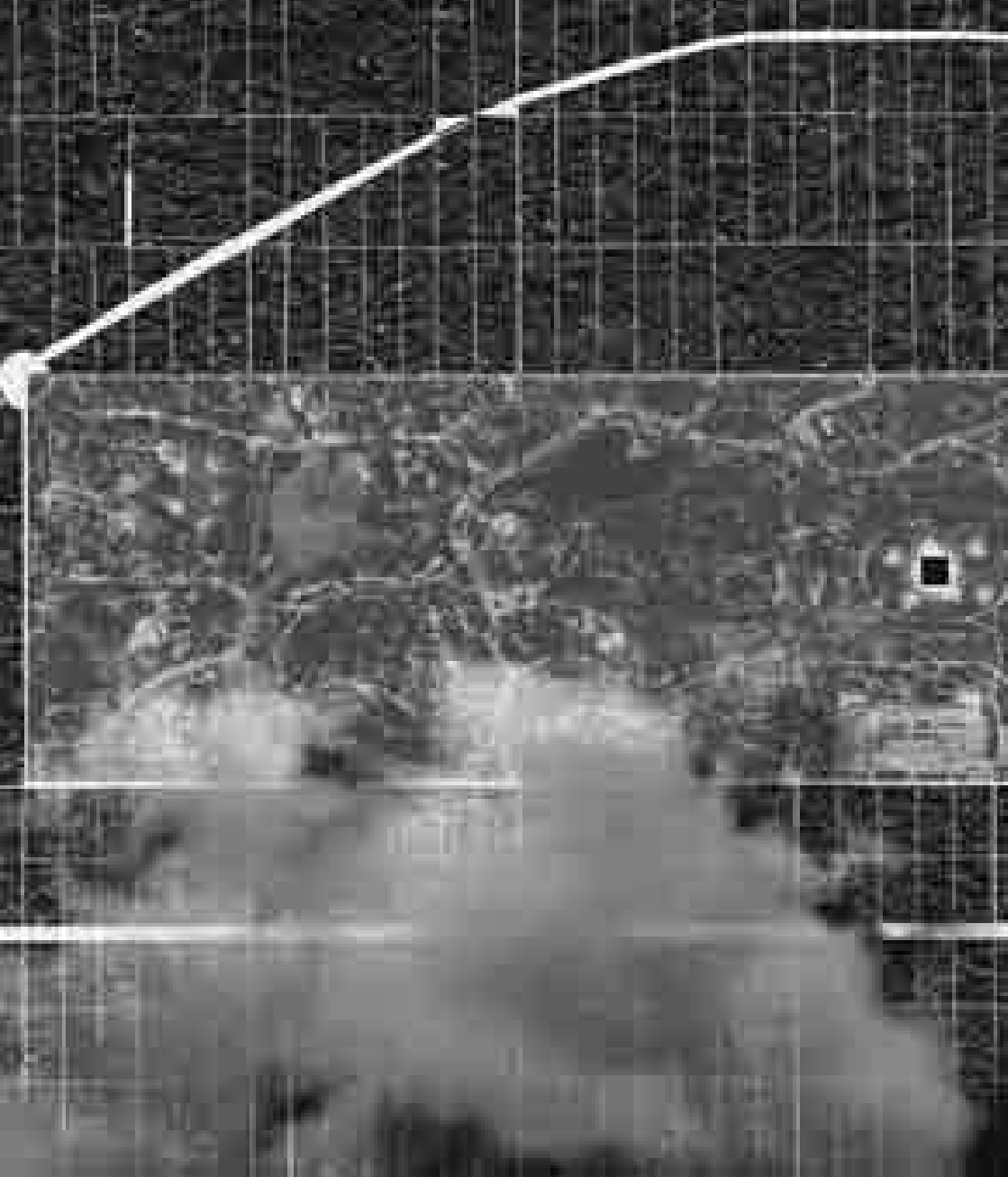
\* Bazcko, B. (1978). *Lumières de l'utopie*. 1 ed. Paris: Payot.

sacrale.

Ponendo ora l'attenzione sull'illustrazione a fotomontaggio dell'edificio, essa pare trasmettere una parziale dicotomia se rapportata al testo: se all'interno di esso l'edificio sorge dopo un cataclisma, ad osservare l'immagine pare che l'edificio *sia* il cataclisma, cagionato dall'impatto della nuova New York con la vecchia. In questo senso l'edificio richiama il meteorite che presumibilmente estinse i dinosauri, il cratere presente all'interno dei successivi *Atti Fondamentali*, il meteorite custodito all'interno della *Kaaba*, oppure racconti come *La Sentinella* di Arthur C. Clarke, in cui a cadere dal cielo è una roccia nera proveniente dallo spazio, fatta di pura ragione e conoscenza. Lo spazio cosmico collega nuovamente la *Kaaba* al *Vertical Assembly Building*: se la prima rappresenta in senso proprio e trascendente il cielo sceso in terra, in maniera uguale e contraria fa al secondo. Il deserto, l'area incolta su cui si collocano, e dove trova posizionamento *New York of Brains*, pare in questa accezione catastrofica simboleggiare in parte un nuovo ritorno al livello iniziale della scala evolutiva, una seconda tappa, occasione di regresso allo stato naturale quanto di ripartenza verso un'umanità altra che in parte possiamo riconoscere negli intenti tanto presenti in seno al progetto della *Super Superficie*, quanto nel corso di *Cultura Materiale Extraurbana* tenuto presso la sede dell'università di Firenze, che porterà poi al workshop di *Global Tools*.

A parlare di una "pietra nera caduta dallo spazio" è anche Adolfo Natalini, in un testo intitolato *Abitare Con Libertà\**, riguardante la funzione critica degli oggetti di design nei confronti dell'abitare contemporaneo: (il corsivo è aggiunto) "in un periodo di ridondanza e di falsi problemi ogni atto tendente alla chiarezza, ogni oggetto fatto con gli utensili della ragione sembra *una pietra nera caduta dal cielo nel deserto*. L'unica cosa da fare è quella di *cercare le pietre nere e di levigarle* a lungo dando loro definitivamente *forma di parallelepipedi e di cubi*, preziosi e immobili, e piantarle poi nei salotti, nelle stanze, sulla spiaggia, nell'erba e nell'asfalto (...)". Si noti come ricompaia il trinomio *pietra-cubo-deserto*, come persista un tono di voce lontano da tecnicismi e vicino alla profezia. Poche righe più in alto si parla di solidi puri all'interno di una caverna, con riferimento

\* In *Casa Vogue*, 3, novembre 1969, pagine 84-85.



0 100 200m

non dichiarato ancora una volta a dei periodi ancestrali, risalenti al *Mito Della Caverna* di Platone. In tale maniera il cubo si collega all'idea, e pertanto alla ragione, ancora una volta. Nel sottile gioco di contraddizioni, atto a esasperare le problematiche sociali riconosciute all'interno del panorama del secondo dopoguerra, che è proprio dell'indagine di Superstudio, non deve stupire come la figura del cubo possa al contempo trasmettere concetti in opposizione l'uno all'altro. Si consideri lo scritto *Design Di Invenzione e Design d'Evasione\**, uscito nello stesso anno del precedentemente citato *Abitare Con Libertà*; in esso il cubo appare portatore di concetti da criticare, propri tanto del presente quanto del passato prossimo: in un primo passo gli abitanti contemporanei sono definiti come "occupanti di scatole cubiche". Più avanti nel testo il concetto ribadito asserendo che "chi abita in edifici di civile abitazione di solito vive in una "stanza", scatola cubica senza ricordi, con vaghe indicazioni di basso in alto, di entrate uscita, parallelepipedo euclideo tinto di bianco o di chiaro, lavabile o no, ma sempre senza sorprese e senza speranze". Si noti come soprattutto in questo ultimo passaggio lo spazio sia considerato come una sorta di cella dalle performance limitate, ed emerga un riferimento polemico ad un certo purismo anni 20, deprivato dei suoi aspetti poetici e ridotto ai minimi termini: *cubo, bianco, euclideo*. Viste da questa angolazione, molte delle celle delle *12 Città Ideali* possono essere definite come degli spazi puristi portati all'estremo e implementati da una tecnologia soverchiante nella sua perfetta ed eterna operatività.

All'interno della *Lettera da Graz\*\**, scritta in concomitanza con il *Trigon* svoltosi nella città austriaca, teatro di una delle prime esposizioni attorno al *Monumento Continuo*, la figura del cubo ricompare nuovamente associata a concetti oppressivi e disumanizzanti: "abbiamo parlato di come sentirsi in equilibrio, e discusso sul fatto che Freud sosteneva che il cubo è un sintomo di angoscia, e allora stiamo tutti in case di angoscia, anche Wittgenstein che se ne era costruita una cubica per sé perché gli piacevano quelle di Loos.". È interessante notare come in questo passo il tono implicitamente irriverente possa fare in parte riferimento a temi cari alla scuola di Venezia: l'abitare contemporaneo come produttore

\* In *Domus* 475, giugno 1969, pagine 28-33.

\*\* In *Domus* 481, dicembre 1969, pagine 49-54.

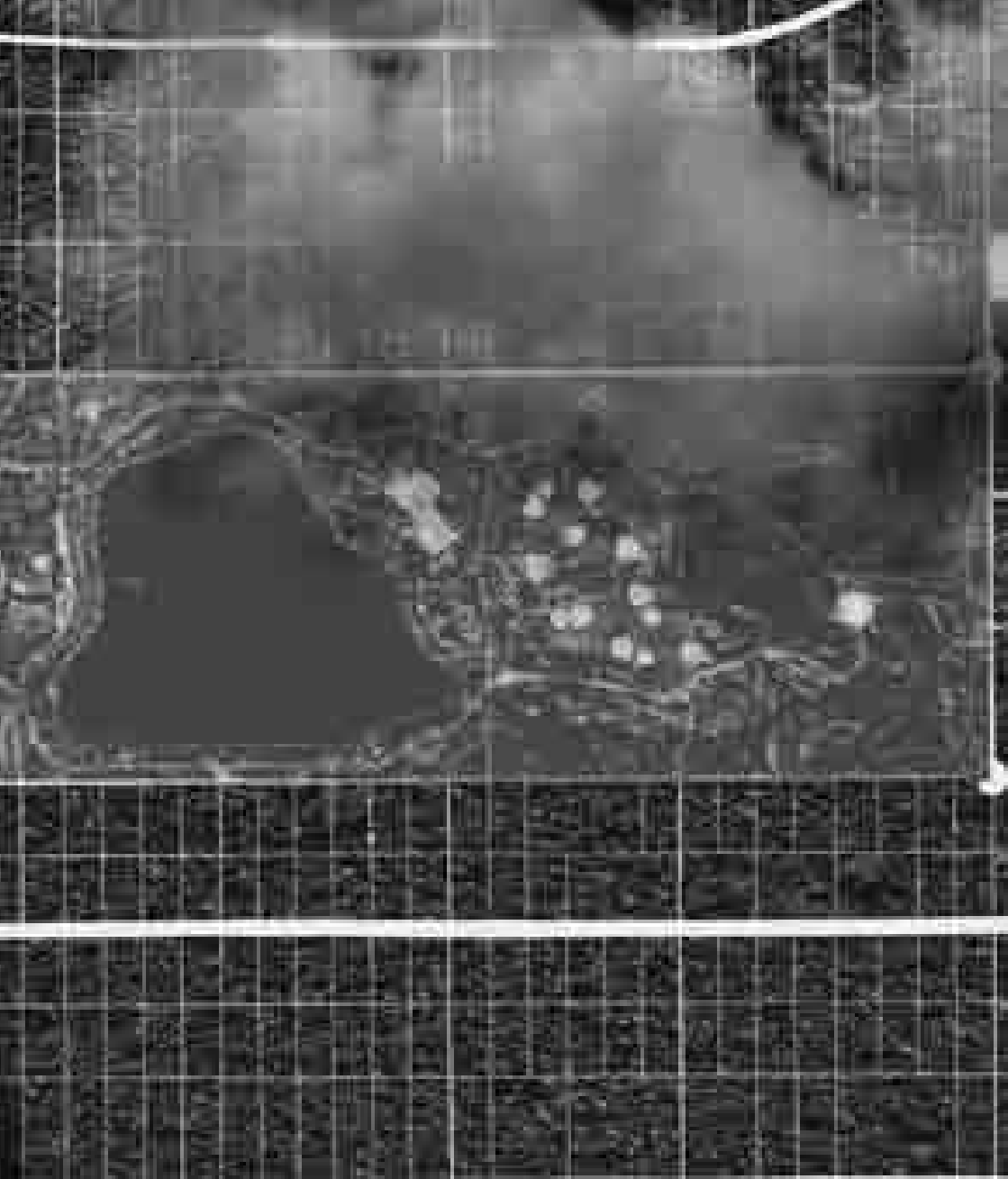
di angoscia, la figura di Adolf Loos, recuperata proprio in quegli anni in tale sede. All'interno di uno stesso documento, con analogo spregiudicatezza, si ritorna a parlare della Mecca e del *Vertical Assembly Building*, qui dichiaratamente annoverato all'interno di una "storia dei monumenti iniziata con Stonehenge e che, passando per la *Kaaba* e il *Vertical Assembly Building*, trova solo oggi completamento con il *Monumento Continuo*". Il *disegno unico* che anima la progettazione di Superstudio si pone quindi come assolutamente definitivo, punto d'arrivo e di non ritorno di un ideale percorso che trova cominciamento in tempi ancestrali.

Il cubo ricompare in forma polemica e differente all'interno dei progetti per il *Salvataggio Dei Centri Storici Italiani*, più precisamente in riferimento all'intervento da attuarsi sulla città di Milano\*. All'interno di un'ipotetica scheda numero 790 di un altrettanto ipotetico grimorio, "libro degli esorcismi" di Superstudio, il destino del centro storico del capoluogo lombardo, la cui principale caratteristica è rappresentata dalla nebbia, risulta racchiuso "in una gabbia cubica, costituita da un traliccio di tubi che, mediante appositi ugelli, insufflino smog della miglior qualità all'interno del cubo.". Seppure con accezione completamente differente dei precedenti esempi, anche in questo caso ci troviamo di fronte a una gabbia tecnologica perversa, la cui tecnologia produce malessere e angoscia. Dopo l'uscita delle città ideali il cubo ricompare in un testo relativo alla serie *Misura* di mobili per interni ed esterni, si parla di "uscite laterali lasciate aperte (...)" che abbiamo utilizzato in seguito per uscire dalle cubiche case della disciplina e della ragionevole scienza.". Rileviamo anche in questo caso come il solido euclideo assuma sia in senso proprio che figurato il ruolo di un'entità costrittiva, una gabbia di concetti e precetti limitanti la libertà creativa e di pensiero: il documento viene redatto durante l'ultimo dei vari momenti di ripensamento e auto contraddizione che caratterizzano il percorso creativo di Superstudio nella sua interezza, fase nella quale gli spazi diafani e grigliati hanno già condotto all'aporia di un mondo senza oggetti e senza architettura, la cui svolta sarà rappresentata dal laboratorio della *Global Tools*.

alla pagina precedente e seguente: collocazione della città nell'area mediana di *Central Park*.

\* In *IN, Argomenti e Immagini di Design*, 5, maggio / giugno 1972, pagine 4-13.





Un ultimo sprazzo della poetica sottesa a *New York of Brains* emerge in uno scritto del solo Gian Piero Frassinelli datato 1976, redatto per un concorso indetto da Arata Isozaki, intitolato *HOUSE FOR A SUPERSTAR*. La superstar in questione - la cui scelta era a discrezione di ogni singolo architetto - è rappresentata dal *David* di Michelangelo. Frassinelli redige un programma progettuale ironico e perverso, al contempo drammatico e trascendente, in cui fa la sua ricomparsa la concezione di un'architettura che si interfaccia direttamente con l'eternità, in linea con grandi monumenti del passato - non a caso funebri - come le piramidi. L'autore prevede di collocare l'opera in una singola cella tecnologicamente perfetta dal punto di vista della conservazione dell'opera stessa, ad un livello tale che la possibilità di esperirla da parte di un visitatore - un *fan* - si rivela totalmente preclusagli. Intento di tale guscio protettivo è la sopravvivenza al genere umano, la conservazione di un seme dell'opera più alta dell'uomo, e al contempo la conferma della sua irrimediabile morte: "Il sarcofago-uovo viaggiante nel cosmo simbolizza la morte e la nascita, il chiudersi della linea esistenziale, la ruota cosmica, l'eternità."

alla pagina seguente: Superstudio, *Saluti dalla Mecca*, Tavola in lito-offset con intervento a mano, 1969.



Alcuni parallelismi tra la città in questione ed altre opere sono stati già accennati nella sezione precedente: inseriamo qui come introduzione l'immagine della tavola saluti dalla Mecca del *Monumento Continuo*, fotomontaggio che peraltro mostra delle interessanti similitudini rispetto all'edificio centrale del cimitero di San Cataldo di Aldo Rossi, concorso al quale partecipa anche Superstudio, come abbiamo avuto modo di evidenziare nel corso dell'analisi relativa alla *Città Coclea Temporale*. Ribadiamo che tale progetto di Rossi non viene mai nominato da Superstudio all'interno di tutti i documenti che si sono potuti prendere in esame. Abbiamo già sottolineato in precedenza all'interno dell'analisi di questa città come ad essere particolarmente interessante sia anche la scenario in cui essa risulta collocata, sia dal punto di vista visivo, sia da quello geografico: ciò non di meno, nei medesimi anni non sono i fiorentini i soli a immaginare scenari consimili. Procedendo con ordine, risulta difficile non notare un'interessante parallelismo tra *New York of Brains* e un lavoro di Arata Isozaki presentato alla triennale di Milano del 1968\*. All'interno di essa l'architetto giapponese si occupa della curatela di una sezione ufficiale dedicata alle macro trasformazioni del territorio, sviluppata di concerto con K. Sugira, S. Tomatsu e T. Ichiyanaki. Il sistema di installazioni realizzato dai quattro ricerca un effetto emotivo totalizzante di forte impatto, un'esperienza multisensoriale all'insegna della precarietà e dello shock. Tra paraventi meccanici in alluminio che producono rumori, illustrazioni di origine

\* Merita ricordare che la Triennale del 1968, la quale vedeva Giancarlo de Carlo come presidente, fu animata da uno spirito profondamente antagonista e contestatore, divenendo scenario di aspre polemiche e scontri, scontri che ne ritardarono di un mese l'apertura, da maggio a giugno, e videro una parziale revisione del programma, dedicato al grande numero, con la soppressione di alcuni interventi e mostre, l'aggiunta di altre. Proprio all'interno di queste ultime compare un'esibizione degli UFO, uno tra i gruppi fiorentini più attivi, vicino a Superstudio, che si occupa di *happening* su scala urbana, in linea con i concetti espressi in quegli anni da Umberto Eco - che degli UFO è professore - e le pratiche di artisti come Allan Kaprow, vicino a in ambiente fiorentino a Gianni Pettena, tra i primi radicali a muoversi oltre oceano.

medievale e musiche composte ad hoc da Ichiyanaki, il punto focale dell'intervento è rappresentato da una grande fotografia della città di Nagasaki, all'indomani dell'impatto drammatico con la bomba atomica americana. Tale fotografia non si presenta tuttavia come elemento statico, bensì come un grande fondale su cui vengono ad essere proiettate immagini di città future, anche esse in rovina. L'installazione trasmette una poetica profondamente distopica, soprattutto se si considera il tema di partenza, ossia un'indagine sulle macro trasformazioni territoriali: dal punto di vista dell'architetto giapponese risulta che la principale modificazione ambientale avvenuta in Giappone nel novecento sia costituita dal violento annichilimento di due intere città. Le città del futuro, seguendo tale linea di pensiero, divengono anche esse una mutazione territoriale nel momento in cui vengono distrutte. Isozaki realizza una serie di collage, atti a fissare staticamente la videoinstallazione in analisi, in cui emergono, nell'area basamentale, quelli che sembrano essere dei resti di un tempio classico ingigantiti, simili a quelli presenti in un suo fotomontaggio per la *City in the Air*, progetto metabolista del 1962, all'interno del quale nuovamente le rovine sono oggetto di uno spregiudicato incremento di scala. In questo scenario post apocalittico Superstudio opta invece per l'inserimento di un volume puro, eterno, che idealmente è impossibilitato a divenire rudere. Tuttavia, riconoscendo in questo parallelismo l'area come un deserto generato dalla conflagrazione di una bomba atomica, la *New York of Brains* pare configurarsi come una polemica volontà di restituire la scenario di Hiroshima e Nagasaki al mittente, ossia al paese che decise di gettare la bomba.

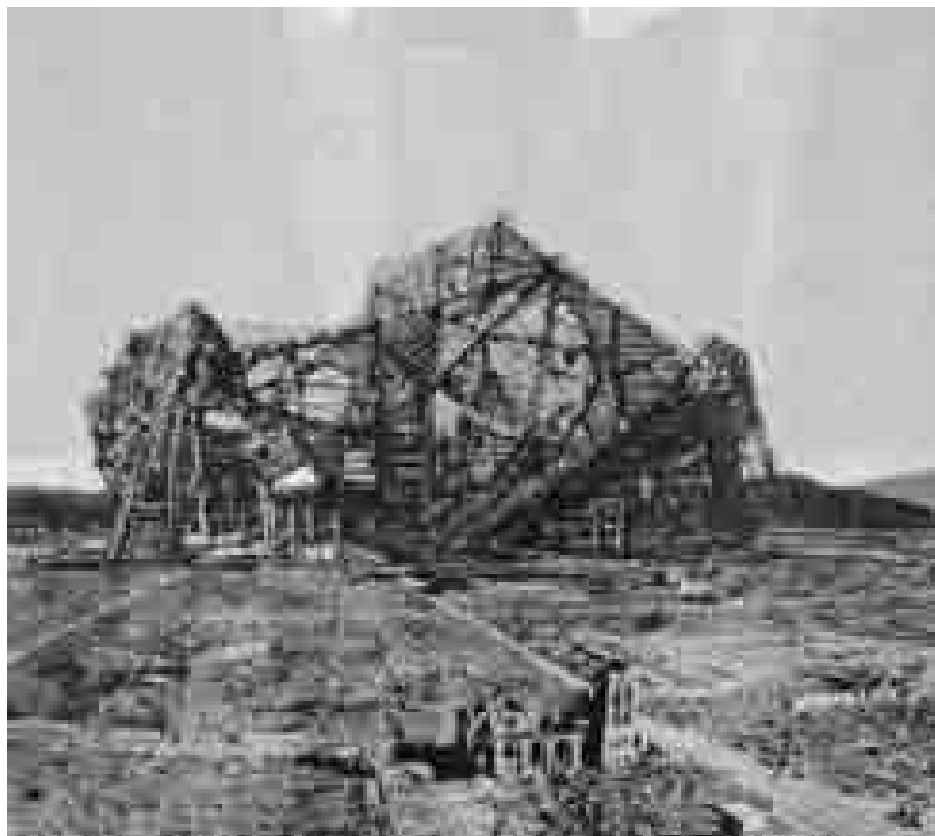
Rimanendo ancora focalizzati sull'intorno dell'edificio, appare degno di nota un altro esempio, questa volta effettivamente costruito ed inaugurato proprio lo stesso anno della triennale di de Carlo. Si tratta della *Neue Nationalgalerie* di Ludwig Mies van der Rohe, le cui affinità con il rapporto edificio / area progetto paiono particolarmente emergenti allorquando non si pensi all'architettura in questione all'interno del suo scenario attuale, bensì inserita nella cornice di devastazione della Berlino postbellica. Tra i grandi maestri del moderno pare proprio Mies uno dei più vicini ad alcune tematiche

ricorrenti nell'opera di Superstudio\*, soprattutto nel caso dei progetti disegnati; nel momento in cui ci si discosti dalle speculazioni ideali, tale affinità risulta molto meno evidente, si faccia a tale proposito riferimento al *Catalogo delle Ville*: in tale documento si prediligono strutture più massicce e tamponamenti meno smaterializzati, un ruolo meno presente della trasparenza, una grigliatura delle superfici più vicina ad un *pattern* di rivestimento\*\* che ad un gesto compositivo forte, una volumetria più complessa tutto sommato più allineata con il fare architettonico vero e proprio. Nei progetti come quello in esame invece alcuni temi compositivi miesiani presenti nella *New York of Brains* compaiono ripetutamente, sebbene Superstudio non nomini pressochè mai\*\*\* l'architetto tedesco tra le righe dei propri scritti: la superficie continua, raggiunta mediante il distacco tra struttura e tamponamenti, la predilezione per le ampie vetrate, la persistenza dell'angolo retto e in questo caso della maglia quadrata, i volumi minimali, l'idea di un grande contenitore regolare, ripartito internamente, che non comunica all'esterno le differenti destinazioni d'uso dell'interno. Naturalmente nel caso di Mies ci troviamo di fronte ad un edificio progettato e realizzato, che sottende un abile gioco tra interno ed esterno, di concerto con un rapporto tra terreno, basamento, tamponamenti e copertura che si distaccano dalle ragioni e i modi compositivi dell'opera di Superstudio. Seppur oggetto fatto e finito, la *Neue Nationalgalerie* di Mies non è priva di un'importante utopia, vale a dire quella della ricostruzione di un mondo che è anche la realizzazione di un mondo nuovo, migliore di quello andato distrutto, frutto di nuovi ideali di cui essa è uno dei più fulgidi simboli.

\* A tale proposito si veda negli apparati l'intervista a Frassinelli. Egli stesso è autore di un fotomontaggio dal titolo *Tributo a Mies*, in cui ritagli di fotografie di opere del maestro tedesco volano verso la terra dallo spazio siderale, come si trattasse di astronavi.

\*\* In questo senso un valido esempio costruito, che sarà anche set fotografico per alcuni scatti di concorso per progetti di design di Superstudio (Yamagiwa Electric Co, 1973), sono i rivestimenti dell'appartamento di Jean-Pierre Raynaud, artista francese di cui parte della produzione, quadrettata, ricorda profondamente la serie *Quadra* dello studio fiorentino.

\*\*\* Invero lo nomina Adolfo Natalini nel suo scritto *Com'Era Ancora Bella l'Architettura* nel 1966, uscito nel 1977 su *Spazio Arte*.







L'immagine di scenari del dopo bomba, di deserti post apocalittici, ricorre, passando attraverso le foto di Hiroshima e Berlino, in produzioni e visioni del secondo dopoguerra: spesse volte cataclisma è globale e costituisce l'innescò per l'elaborazione di utopie sulla forma della società che a tale cataclisma sopravvive. Sulla collettività grava negli anni 60 il peso della minaccia della guerra fredda, che si configura come il terrore del presentarsi di un conflitto ancora più aspro e distruttivo rispetto alla seconda guerra mondiale. A tale terrore si contrappongono in taluni casi utopie regressive, visioni di ipotetici nuovi inizi che ben si avvicinano alle analoghe prospettive messe in atto da Superstudio: si pensi ai libri di fantascienza quali *Cronache Dal Dopobomba\**, la cui trama a più di un punto di contatto oltre che con *New York of Brains* forse ancora di più con *Educazione* negli *Atti Fondamentali*, o *Deserto D'acqua* di James Graham Ballard, edito nel 1974 in Italia con in copertina un'illustrazione di Karel Thole\*\* simili sino alla Firenze nel *Salvataggio Dei Centri Storici Italiani* citato in precedenza. In definitiva l'elaborazione di scenari immediatamente seguenti a cataclismi non è invenzione certo di Superstudio, e ci fa comprendere come l'immaginario retrostante una città come *New York of Brains* sia condiviso all'epoca.

Nel corso dello stesso anno in cui viene redatta la terza città, il precedentemente citato Arata Isozaki elabora un progetto distopico per un centro urbano che intitola *Computer Aided City*, letteralmente *Città Coadiuvata dal Computer*: Tale denominazione si rivela come

alle pagine precedenti:

fotomontaggio estratto dall'installazione di Arata Isozaki per la Triennale di Milano del 1968

la *Neuenationalsgalerie* di Ludwig Mies Van der Rohe in fase di completamento sullo sfondo della Berlino postbellica: elaborazione grafica atta a mettere in evidenza la maglia strutturale.

\* La versione italiana finalmente riveduta è: Dick, P. and Pagetti, C. (2007). *Cronache del dopobomba*. 1 ed. Roma: Fanucci.

\*\* Carolus Adrianus Maria Thole, noto come Karel Thole, è stato un illustratore olandese, attivo nel nostro paese prima con Rizzoli e in seguito con Arnoldo Mondadori, per cui illustrerà per anni le copertine della collana *Urania*, serie che sarà primo punto di approdo in Italia per molti dei grandi maestri della fantascienza del secondo dopoguerra, come Dick, Pohl, Ballard, Asimov, Simak, Sprague de Camp, ecc.

spesso accade nel periodo animata da una buona dose di humour nero, allorché apprendiamo come l'esistenza degli abitanti più che "coadiuvata" dalla tecnologia ne risulta totalmente soggiogata. Essi riducono la propria esistenza a meri segni all'interno di una rete relazionale digitalizzata. Quello della rete di comunicazione ci giunge come un tema particolarmente caro alla scena giapponese, in particolare per quanto concerne il Metabolismo. Non si dimentichi che il millenario impero sta nel secondo dopoguerra affrontando una svolta epocale, verso una repentina occidentalizzazione all'interno della quale la tecnologia si palesa come quell'elemento cardine per il futuro posizionerà il Giappone nel ruolo di leader nel settore informatico. Il *network* come rete di *relazioni dirette*, ossia fisiche, ed *indirette* si rivela la chiave di lettura e la matrice di partenza di progetti particolarmente iconici, quale per esempio il piano per la baia di Tokio di Kenzo Tange del 1960. La sovrapposizione di diverse griglie dovute a tali necessità relazionali, sociali e produttive è tra i meccanismi generativi del Metabolismo in toto, laddove a macrostrutture di scala ciclopica, immobili, vengono ad ancorarsi moltiplicazioni di singole cellule abitative funzionali la cui durabilità si rivela a contrario ridotta e commisurata al progresso tecnologico, attraverso il quale è possibile concepire la rapida ed efficiente sostituzione delle parti, in direzione della realizzazione di volumi singoli dalla funzionalità ed operatività migliorata in termini di performance. All'interno della città assistita dal computer di Isozaki la rete di relazioni dirette e quella di rapporti indiretti si uniscono fondendosi unicamente nella seconda, non fisica, come accade parimenti nella *New York of Brains*. Una elaborazione di questo tipo è possibile solo in una fase come questa poiché è il frutto di una riflessione attorno alle potenzialità della tecnologia informatica e di quello che verrà definito con il termine di *data network*, riflessione che porta al concepimento della possibilità futura di una vita come esistenza *non fisica*, smaterializzata, in altre parole non più legata al decadimento naturale del corpo umano, pena la rinuncia ad esso. In tal senso si riconosce anche parte della disumanizzazione che accompagna l'elaborazione di scenari consimili: facendo riferimento alla teoria dei giochi linguistici di Wittgenstein e a quella dell'informazione, tematiche ricorrenti nelle analisi dell'epoca - si pensi a titolo esemplificativo tanto a Jean Francois Lyotard quanto al già citato Umberto Eco - apprendiamo un'importante

indice di limitatezza nella tecnologia come media, ossia in senso proprio come trasmettitore e recettore di messaggi. Il citato Lyotard sottolinea come il messaggio tecnologico coincida, nel sistema di categorie di Ludwig Wittgenstein, unicamente con un gioco linguistico di tipo *denotativo*, e come la tecnologia sia incapace di trasmettere efficacemente giochi linguistici di altra natura\*. Conseguenzialmente risulta molto chiaro come all'interno dei progetti citati la rinuncia al corpo fisico non sia l'unica deprivazione all'umano cui l'abitante va incontro: l'accelerazione tecnologica, capace di regalare vita eterna, impedisce l'elaborazione di una quota parte maggioritaria dei pensieri tipici di un essere umano. Questi si rivela pertanto dipendente dalla tecnologia su due piani diversi, ossia quello della mera sopravvivenza fisiologica e quello delle iterazioni con i suoi simili. È altrettanto interessante notare come, entro tali costrizioni, muti lo stesso concetto di *simile*: eliminazione del corpo fisico e limitazione coercitiva dei processi cognitivi spostano l'equilibrio sociale dalla *similitudine* verso l'*uguaglianza*. La tecnologia produce quindi massiva parità, ma tale processo è nel profondo caratterizzato dalla repressione delle pulsioni e delle passioni: gli abitanti non si vedono parificati, bensì coercitivamente uniformati. Si noti come negli stessi anni Michel Foucault parli del passaggio progressivo nella storia da una struttura mentale del tipo "più o meno simile" ad una caratterizzata dalla discriminante "identico o diverso"\*\*\*.

Ci troviamo nel medesimo periodo in cui quell'importante osservatorio sulla società che è la letteratura di fantascienza sta cominciando ad elaborare un concetto figlio degli studi sulla teoria delle reti, che viene ad oggi definito con il termine *hive mind*, ossia *mentre alveare*. Come vedremo, questo concetto si mostra perfettamente calzante a *New York of Brains*, tanto che la città le pare una valida prefigurazione a livello di immagine; tale questione risulta calzante anche per alcune delle altre città in analisi, come il lettore avrà modo di rendersi conto. La liberazione del corpo fisico

\* Oltre al già citato *La condizione postmoderna*, di Lyotard si veda Wittgenstein, L. and Trinchero, M. (2014). *Ricerche filosofiche*. 1 ed. Torino: Einaudi.

\*\* Foucault, M., Canguilhem, G. e Panaitescu, E. (1999). *Le parole e le cose*. 1 ed. Milano: Rizzoli.

e la digitalizzazione del pensiero, fattori uniformati dell'individuo, dissolvono in questa visione l'individuo stesso, ridefinendo il suo ruolo rispetto la dimensione collettiva, di cui egli diviene un'ennesima quota parte. Ne deriva ch e all'interno di un *hive mind* la totalit a e la sommatoria delle parti coincidono perfettamente, e il pensiero del singolo altro non  e che parte del pensiero del tutto: il cervello di ognuno  e di fatto parte di un cervello collettivo, all'interno del quale il dissenso non  e concepito poich e non  e concepibile. Sicuramente uno dei primi e pi u noti esempi di *hive mind* nella storia della fantascienza si colloca all'interno del racconto *Rapporto Di Minoranza* di Philip K Dick, sebbene degli esempi siano presenti gi a alcuni decenni prima\*. Molti tra i grandi della *science fiction* si sono confrontati con il tema, tra cui Robert Heinlein nell'importante *Fanteria Dello Spazio*, o Frederic Pohl. Possiamo notare come la configurazione di *New York of Brains* riproduca con il modulo del cubo una composizione cellulare che ricorda un nido di insetti, senza tuttavia presentare le accidentalit a che sono tipico risultato di un progetto vitale: la vita del cervello alveare si mostra noi pi u come un'illusione di se stessa.

All'interno delle prime citt a, nella ricostruzione della poetica del progetto e della sua rappresentazione, gli influssi provenienti da varie discipline, di pari passo con i contenuti, risultano abbondanti e variegati, cosa che tende a scemare via via che il documento procede. Non a caso ci si  e soffermati nella sezione precedente su questioni inerenti il minimalismo e l'arte concettuale: essi, considerata l'essenzialit a formale dell'edificio, paiono permeare la generazione dell'immagine di *New York of Brains* in maniera maggiore rispetto ad alcuni paradigmi architettonici. Affidandoci alle illustrazioni presenti in queste pagine, sottolineiamo quanto il progetto paia debitore all'opera di artisti quali Larry Bell\*\*, americano che nel periodo si occupa di sculture e installazioni che si interfacciano con geometrie particolarmente minimali: l'aspetto tuttavia pi u

\* In Dick, P. (2004). *Visioni dal Futuro*. 1 ed. Roma: Fanucci. L'uscita originale del racconto  e datata 1956, il primo testo a trattare concetti di questo tipo pare essere Stapledon, O. (1930). *Last and first men*. 1 ed. Londra: Methuen.

\*\* Larry Bell, 1939,  e un artista americano contemporaneo e scultore. Vive e lavora a Taos, New Mexico,  e fondatore di un gruppo chiamato *Don Chischotte*,  e ancora in attivit a. si veda [www.larrybell.com](http://www.larrybell.com)

interessante va ricercato nell'uso di superfici pure, lisce, in vetro o plexiglas, attorno alle quali si focalizza la ricerca dell'artista, indagine sospesa a cavallo tra trasparenza, riflessione e luce come mezzi per la creazione di spazi e volumetrie illusori, simili a certi esperimenti incentrati sulla percezione avvenuti negli anni 50, anche in Italia, in seno all'arte programmata\*. Con i dovuti distinguo, analizzati in precedenza in questa sede, si possono riscontrare parallelismi con gli esperimenti modulari e cellulari di Sol Le Witt attorno ai cubi, in questo caso completi, portati avanti dall'artista nel corso degli anni 60. Ci troviamo di fronte ad un periodo in cui le riviste italiane di architettura tendono a pubblicare molti articoli affini alla materia ma esterni ad essa in senso stretto: su *Domus*\*\* compaiono delle foto ambientate di alcune opere dell'artista est europeo Piotr Kowalski\*\*\*, ricerche attorno a solidi classici realizzati con tondini l'acciaio che ne delineano gli spigoli. Ad essere particolarmente interessante in questa sede è il rapporto tra le opere e un ambiente ancora una volta aspro, scarno e apparentemente privo di intervento antropico. Il cubo e New York ritornano anche in un'opera del 1966 dell'artista Tony Berlant\*\*\*\*, intitolata *The Marriage of New York and Athens*, sorta di crasi simbolica tra monumento dell'attualità e monumento classico. Tuttavia, procedendo a ritroso nella storia dell'arte, appare più interessante come *New York of Brains* sembri dialogare a distanza con il celebre *Quadrato Nero* di Kasimir Malevich, di cui pare configurarsi come una versione tridimensionale. Nella carriera del pittore tale opera viene vissuta come un punto di svolta, non solo rispetto alla propria produzione, ma anche nei confronti di

\* Per maggiori approfondimenti sull'arte programmata in Italia, si veda il volume di Popper, precedentemente citato quando si trattava il concetto di *scocca tecnologica*. Si veda inoltre il seguente catalogo: Eco, U. e Munari, B. (1962). *Arte programmata*. 1 ed. Milano: Officina d'arte grafica A. Lucini.

\*\* *Domus* 479 ottobre 1969.

\*\*\* Piotr Kowalski è stato un artista, scultore, ed architetto. Ha lavorato in materiali non tradizionali tra cui i dispositivi elettronici e meccanici, neon, ecc. La sua produzione verte spesso sulla scienza o sulle leggi naturali in modi diretti e tangibili, immediati per i sensi.

\*\*\*\* Tony Berlant è un artista newyorkese nato nel 1941, tuttora in attività. Si veda [www.artnet.com/artists/tony-berlant](http://www.artnet.com/artists/tony-berlant)

quella altrui: per Malevich il quadro vuole avere la forza dirompente di un gesto capace di eclissare e destabilizzare quanto avvenuto nel corso della storia dell'arte precedente, atteggiamento spregiudicato e definitivo che riconosciamo anche nella città di Superstudio, ipotetica ultima ed eterna architettura dell'umanità, punto di discontinuità e di non ritorno di un percorso e inizio di uno nuovo\*. Il quadro di Malevich ci riporta idealmente nella baia di Manhattan attraverso un'opera del 1957 di Ellsworth Kelly\*\*, pittore minimalista statunitense, all'interno della quale quello che sembra essere un decollage del lavoro di Malevich precedentemente citato si sovrappone al waterfront newyorkese, *Four Blacks and Whites, Upper Manhattan Bay*. Nel 1980 lo stesso artista realizzerà un fotomontaggio animato da scelte estetiche vicine a quelle di *New York of Brains*, all'interno del quale una grande assenza nera di forma regolare troneggia al centro dello stadio del baseball del Cincinnati. In questo caso ritorna in maniera preponderante il comune denominatore della sacra *Kaaba* dell'Islam. Va detto che New York e *Central Park* rappresentano durante il tutto periodo del secondo dopoguerra oggetto di performance e installazioni, oltre che di prefigurazione di scenari futuribili più o meno realizzabili, rammentiamo in questa sede lo scavo quadrato realizzato proprio nella zona del *Great Lawn* da Claes Oldenbourg, sorta di fondazione in piccolo di *New York of Brains*, o una tavola particolarmente iconica del progetto per la *No Stop City* di Archizoom, la quale vede al proprio interno un'inversione dell'equilibrio tra

alla pagina seguente:

Larry Bell, *Untitled*, 1967

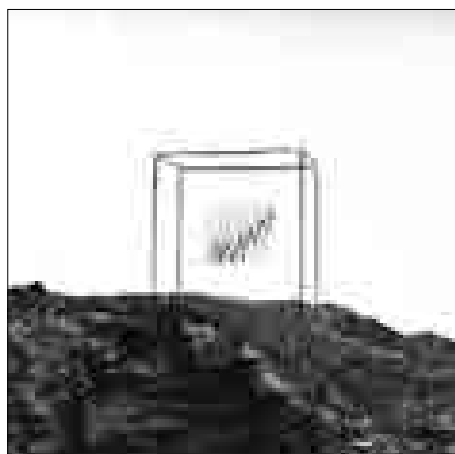
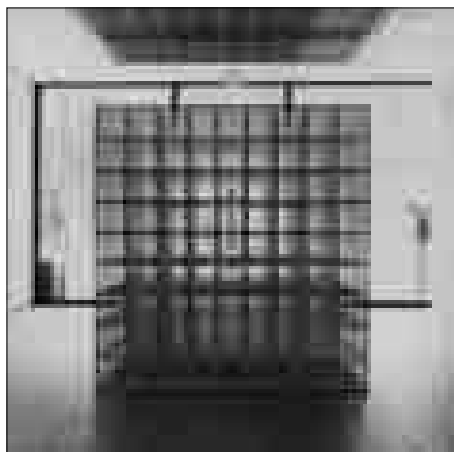
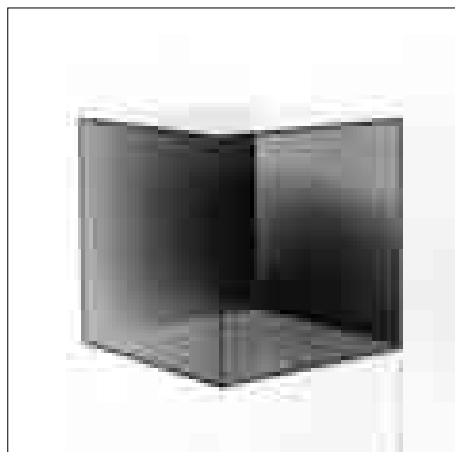
Sol LeWitt, *Nine-part Modular Cube*, 1977

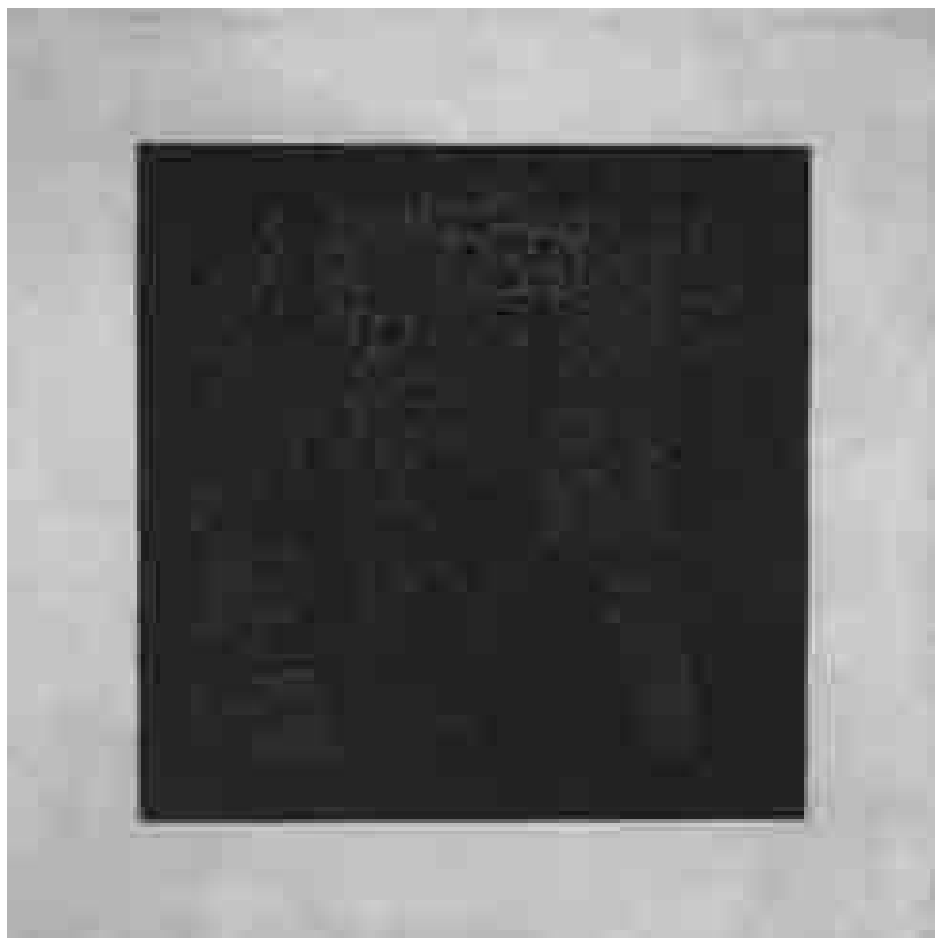
Piotr Kowalski. opera pubblicata in *Domus* 479, ottobre 1969, pagina 45

Tony Berlant, *The Marriage Of New York And Athens*, 1966

\* Tra le numerose analisi del lavoro dell'artista ucraino, segnaliamo qui, anche per le questioni trattate nella presente ricerca: Hilberseimer, L. (1961). *Kasimir Malevich and the Non-Objective world*. 1 ed. Chicago: Paul Theobald Company.

\*\* Ellsworth Kelly è stato tra i primi più noti protagonisti dell'*hard edge painting* e del minimalismo. Per la sua produzione negli anni in questione si veda: Kelly, E. and Coplans, J. (1970). *Ellsworth Kelly*. 1st ed. Los Angeles: Gemini G.E.L.







pieni e vuoti, configurata come un'estrusione al di sopra del livello sommitale dei grattacieli dell'area occupata dal parco\*. Restando nel campo dei progetti ad opera di fiorentini su suolo statunitense, l'edificio di Superstudio mostra una volumetria che è una sorta di ingrandimento su scala territoriale degli interventi che Gianni Pettena stal contemporaneamente portando avanti entro il perimetro della città di Minneapolis. In particolare *Ice House II* si configura come un grande cubo di ghiaccio, presenza e al tempo assenza nel tessuto delle villette a schiera tipicamente americane presenti all'interno di una delle aree residenziali che coronano il centro della città\*\*.

Dal punto di vista di una ricostruzione dell'immagine di *New York of Brains*, si rivela certo interessante un progetto focalizzato sul tema dell'entropia, molto presente all'interno del racconto di Superstudio, ad opera di Robert Smithson, datato 1967. Quella dell'entropia è una questione molto cara anche all'artista statunitense, il quale mantiene rapporti durante il periodo con il precedentemente citato Gianni Pettena, vicino a Superstudio: in una conversazione tra i due, avvenuta a Salt Lake City nel gennaio del 1972\*\*\*, Smithson parla della propria fascinazione per delle "situazioni entropiche si sostengono da sole". Nella cornice di questa particolare indagine l'artista aveva prodotto il suddetto progetto, intitolato *The Monuments of Passaic*, una sorta di elaborato in bilico tra racconto e reportage, frutto di una *deriva* tra architetture civili, infrastrutture e piccoli interventi lungo il letto del fiume Passaic, in New Jersey, che l'autore documenta con fotografie accompagnate al testo. Egli in tal modo indaga grandi e piccoli monumenti che nel simbolizzare il progresso contemporaneo al contempo ne celebrano la caduta a causa della crescente *desertificazione*, monumenti che ai suoi occhi assumono la forma di rovine di un *passato remoto*, collocati quindi all'interno di un movimento regressivo e non progressista nei confronti della storia dell'uomo. Il progetto sembra quasi una declinazione personale

alla pagina precedente: Kazimir Malevich, *Quadrato Nero*, 1915.

\* Si veda a tale proposito *Domus* 496, del marzo 1971.

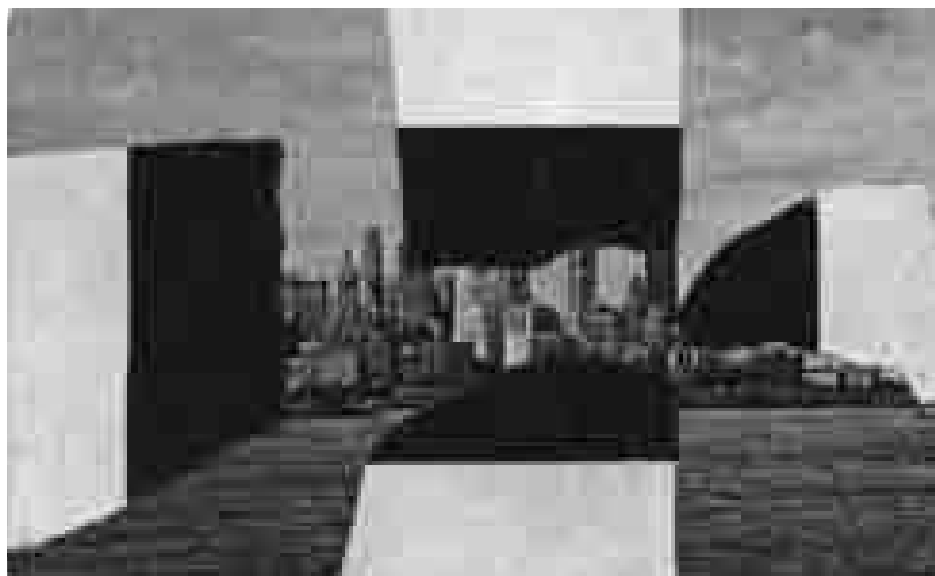
\*\* In tempi recenti si è tornati a parlare di questi interventi di Pettena, si veda a questo proposito il lavoro di Emanuele Piccardo e Amit Wolf sul sito [www.beyond-environment.com](http://www.beyond-environment.com) e le relative pubblicazioni su [plug.in](http://plug.in).

\*\*\* Edita su *Domus* 516 dello stesso anno.

di alcuni temi del primo Novecento cari al Surrealismo, quali la descrizione della società attraverso i suoi cascami. Una delle fotografie presenti all'interno del documento finale relativo a questo progetto, rappresentante un cubo di calcestruzzo nel letto semideserto del fiume, presenta una composizione dell'immagine quasi sovrapponibile alla prospettiva del luogo in cui sorge *New York of Brains*. Il deserto torna quindi ancora una volta come tema, esso ricomparirà anche come detto negli *Atti Fondamentali*, in seno al capitolo dedicato all'*Amore*, del 1973, ad attorniare un cratere generato dall'impatto non violento di una massa cosmica con il suolo terrestre, da cui nascono nel racconto di Superstudio i solidi euclidei. L'illustrazione a corredo del racconto mostra lo stesso grande cubo che sostituisce la *Kaaba* nelle tavole del *Monumento Continuo*, in quella che potrebbe essere vista come una delle possibili genesi di *New York of Brains*. Il riferimento a solidi puri nella sabbia è presente anche all'interno dei disegni pedagogici sulla prospettiva di Gilly nel 700, tuttavia configurazioni simili, di dimensione gigante, ben definiscono anche come la storia ha condotto fino a noi i più antichi e importanti monumenti del passato.

La visione dell'edificio come un unico elemento dalla geometria pura e definibile all'interno di uno spazio continuo, uniforme e indefinito si ripropone anche in relazione ad un'altra icona fondamentale del moderno, oltre alla precedentemente menzionata *Neue Nationalgalerie* berlinese di Mies. Si tratta dell'*Unité d'Habitation* marsigliese di Le Corbusier, completata circa un decennio prima dell'edificio miesiano. Analogamente a come si è proceduti nel caso di quest'ultimo, prendiamo in considerazione il rapporto tra architettura e intorno come poteva essere stato visto pubblicato negli anni che sono quelli immediatamente precedenti alla teorizzazione delle *12 Città Ideali*: esso differisce considerevolmente dal panorama attuale. Si è cercata un'immagine che fosse paradigmatica di quanto asserito in questa sede: appare chiaro come l'edificio dell'architetto svizzero svetti al di sopra di un orizzonte rialzato, costituito dalla chioma sommitale degli alberi che circondano l'edificio. Tale emergenza

alla pagina seguente: Ellsworth Kelly, *Four Black And Whites, Upper Manhattan Bay*, collage su cartolina, 1957 e *Cincinnati Riverfront Stadium*, collage su cartolina, 1980





rispetto ad un continuum naturale costituisce un parallelismo visivo tanto con la *New York of Brains* di Superstudio, quanto con molti dei riferimenti presi in esame nei precedenti paragrafi. Si consideri ora come non venga tralasciato il valore simbolico e monumentale dell'architettura in esame\*, e quanto, seppure non generata da una composizione basata sul modulo quadrato, la morfologia dell'edificio derivi da una distribuzione interna che è risultato di una sovrapposizione cellulare di elementi ripetuti, seppure non interamente uguali a se stessi, a causa del notorio lavoro sulla sezione messo in atto da Le Corbusier. Che sia o meno intento di quest'ultimo, il suo progetto diverrà come sappiamo uno dei grandi monumenti del Moderno, in accezione positiva quanto negativa, oggetto di elogio o - come probabilmente in questo caso - serrata critica. Gli spazi minimi, la dimensione claustrale e cellulare che accompagnano la ricerca lecorbuseriana trovano nei singoli elementi per così dire abitativi delle città di Superstudio un controaltare che ne mette in luce la presunta disumanità, senza negare le fascinazioni che i fiorentini condividono assieme al grande maestro del Moderno, mantenendo viva in ultima analisi quella contraddizione che è uno dei concetti cardine della produzione anni 60, non solo ad opera del gruppo fiorentino.

A ben guardare vi sono almeno altri due lasciti dell'allora passato prossimo che è interessante mettere in relazione con *New York of Brains*, prima di concludere questa sezione dedicata alle analogie. La prima vede il ritorno di un altro grande del Movimento Moderno, citato all'inizio di questa parte, ossia Ludwig Mies van der Rohe. È infatti di particolare interesse far emergere quanto una dedizione condivisa come visto con Superstudio nei confronti della purezza geometrica e la levigatezza delle superfici generi parallelismi visivi tra le due opere, anche quando la morfologia degli edifici presi in esame diverge. Si osservi infatti l'opera in questione, ossia il prospetto per il noto edificio sulla *Friedrichstrasse* a Berlino del tedesco, progetto

alla pagina precedente: Gianni Pettena, *Ice House 2*, Minneapolis, Stati Uniti, 1972.

\* Con questo non si vuole intendere che ci sia un'intenzionalità monumentale nel noto progetto marsigliese, ma unicamente che tale valore innegabilmente viene ad esso attribuito, con riferimento al Movimento Moderno tutto.

senza precedenti del 1921: nonostante l'articolazione notoria della pianta, allorché il progetto sia rappresentato in uno dei suoi alzati riemergono le geometrie generatrici pure, tanto da far sembrare l'architettura come differentemente configurata in assenza della pianta.

Un ultimo episodio degno di nota, sia dal punto di vista morfologico che da quello concettuale, è rappresentato dal monumento ai caduti nei campi di sterminio ad opera di BBPR, presso il cimitero monumentale di Milano, risalente al 1946\*\*. Il volume cuboidale di 212 centimetri di lato è disegnato attraverso i suoi spigoli e alcune linee trasversali che definiscono una croce greca nell'area centrale. Rapporiamo tale esempio alla *New York of Brains* non unicamente per la sua risoluzione formale, ma ancor di più per la sua destinazione d'uso monumentale e più specificatamente commemorativa di un cataclisma globale, generato dall'uomo, spirito del quale anche la città teorizzata da Superstudio pare essere permeata. Anche in questo caso per una certa quota parte, come rilevato nelle città precedenti, il cubo di cervelli newyorkese si rivela una grande tomba, o perlomeno una commemorazione della fine.

alla pagina seguente:

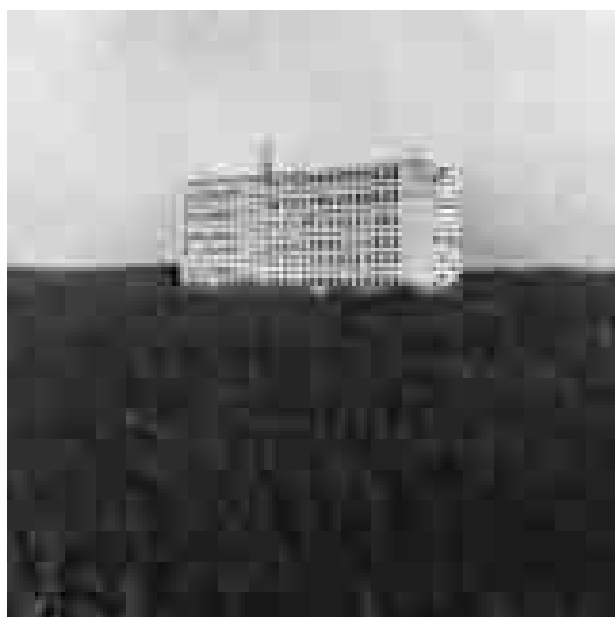
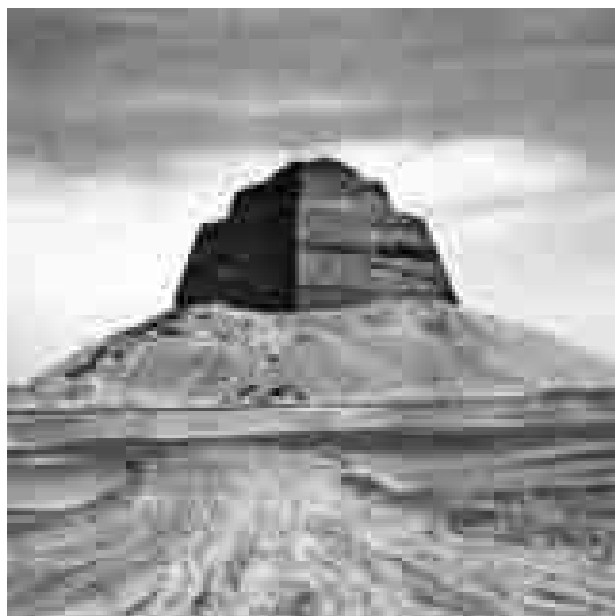
Piramide di Snefru a Meidum, Egitto, terzo secolo a.C.;

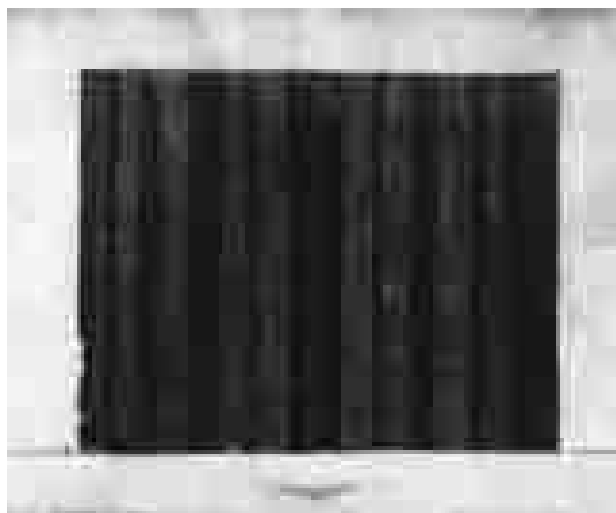
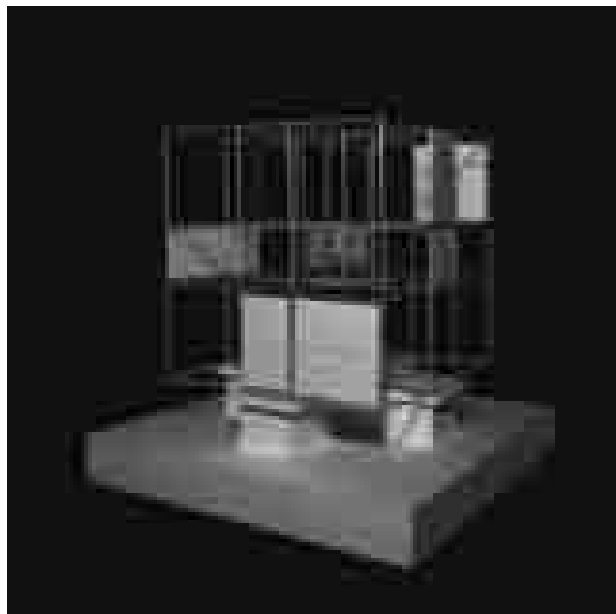
Le Corbusier, *Unité d'Habitation*, Marsiglia, in una foto dei primi anni 50;

BBPR, modello per il *Monumento ai Caduti nei Campi di Sterminio*, 1946;

Ludwig Mies Van Der Rohe, edificio sulla Friedrichstrasse, prospetto a carboncino, 1921.

\* L'opera è peraltro tra le primissime ad essere citate all'interno del volume che Manfredo Tafuri dedica all'architettura del secondo Novecento, si veda: Tafuri, M. (1986). *Storia dell'Architettura Italiana 1944-1981*. 1 ed. Torino: Einaudi.







# 2.4



# città astronave

Gli abitanti dormono e sognano la propria vita dalla nascita alla morte in un interminabile viaggio attraverso le stelle. Nella sua rotazione, l'astronave lascia alle proprie spalle una scia di corpi - dopo l'arrivo le nuove generazioni troveranno una nuova terra e saranno felici.

# meccanismo

---

La città si configura come un complesso marchingegno ad orologeria, esercita un enorme controllo nei confronti degli abitanti.

# desiderio

---

Sogni e desideri sono interamente indotti dalla città, tuttavia essi risultano tutti uguali, essendo gli abitanti privi di un'identità propria.

# misura

---

Celle non comunicanti giustapposte definiscono la morfologia. La città misura il proprio movimento mediante le varie configurazioni, e restituisce l'età dei suoi abitanti.

# madre

---

Il meccanismo sopperisce ad ogni possibile aspetto della vita degli abitatori, che ne risultano privi di identità, in uno stato di sogno perenne.

# tempo

---

La città nella sua conformazione è collegata a duplice mandata al trascorrere del tempo; presumibilmente essa può avere un termine, ma tale termine può essere eternamente distante.



→ città come madre

→ tematica di tipo biblico

→ centralità della tecnica

→ popolazione ridotta e  
demografia fissa

→ stato onirico perenne

→ dipendenza vitale dalla  
tecnica

→ sogno indotto dalla tecnica

→ uguaglianza coercitiva

Se la città è un luogo dove un gruppo di uomini nasce, vive, muore; se la città è una **madre che cura e protegge i suoi figli**, li fornisce di tutto ciò di cui hanno bisogno e decide come essi devono essere felici; se la città è tutto questo indipendentemente dalle sue dimensioni fisiche e demografiche, allora anche l'astronave, che **da secoli segue la rotta precisa verso il pianeta di una stella lontana** migliaia di anni luce, è una città. L'astronave è una grande ruota rossa del diametro di 50 metri costituita: da un anello esterno con dimensioni radiali di 3 metri e dimensione assiale di 6, da un nucleo sferico centrale del diametro di 8 metri, e da un collegamento diametrale cilindrico, tra l'anello esterno ed il nucleo, del diametro di 2 metri. **Il nucleo centrale contiene il cervello elettronico** che programmato alla partenza condurrà la nave alla sua lontana destinazione, gli organi propulsori e tutti gli impianti necessari alla vita della nave e dell'equipaggio. L'anello esterno è diviso in 160 cabine disposte in doppio ordine, cioè l'anello è spartito in 80 settori di due cabine sovrapposte ciascuno. In ogni cabina dorme uno dei **156 membri dell'equipaggio**, nella cabina superiore un uomo, in quella inferiore una donna. Tutto l'insieme delle cabine scorre lentamente rispetto alla carenatura esterna in modo da completare un giro in 80 anni. **I membri dell'equipaggio dormono senza interruzione dalla nascita alla morte** chiusi nelle loro cabine ed avviluppati dai **cavi e dai condotti che regolano la loro esistenza**; i loro centri cerebrali sono collegati tramite elettrodi ad un **"generatore di sogni"**. Questo apparecchio si basa su un doppio nastro perforato su cui è registrato il sogno di due vite complementari; nel suo movimento ogni coppia di cabine percorre il nastro facendo recepire ai suoi abitanti il sogno nella sua continua evoluzione; **tutti i passeggeri quindi vivono lo stesso sogno in**

→ presenza nell'assenza totale

→ tecnica generatrice di morte

→ sogno e desiderio

→ tecnica come madre

**tempi diversi**. L'ottantesimo settore dell'anello perimetrale non è chiuso, due aperture larghe come la parete esterna della coppia di cabine danno nel **vuoto cosmico**. Questo settore è situato in corrispondenza dell'attacco di un'estremità del condotto diametrale all'anello. Quando la coppia di cabine nel suo lento movimento supera il settantanovesimo settore la parete esterna comincia a coincidere con l'apertura; non appena si determina una fessura l'aria sfuggendo da essa annulla la pressione della cabina ma **prima ancora che per asfissia il passeggero muore per emorragia totale**; non più compensati dalla pressione esterna tutti i vasi sanguigni si rompono, il sangue trasuda attraverso tutta l'epidermide e quasi subito gela. La fessura continua ad allargarsi e contemporaneamente i cavi ed i condotti che avevano tenuto in vita l'uomo, si staccano dal corpo che, libero, fluttua lentamente spinto dalla debole forza centrifuga fuori dell'apertura nello spazio esterno. Poi il lento movimento delle cabine determina il restringersi progressivo dell'apertura fino alla chiusura completa. È in questo momento che dalla parte opposta dell'anello, al settore 40, nel punto dove si attacca l'altra estremità del condotto diametrale, **il sogno stimola i sessi di una coppia**; due ovuli vengono fecondati da due spermatozoi sotto un controllo che impedisce ogni possibilità di errore. All'interno delle due cabine vuote si espandono due **"uteri meccanici" che ricevono i due ovuli fecondati**, quello maschile di sopra e quello femminile di sotto. Nove mesi dopo gli uteri si ritirano liberando i feti che nel loro sviluppo hanno già inglobato i terminali dei cavi e dei condotti vitali. Così generazione dopo generazione l'astronave procede verso la meta, segnando la propria strada con spoglie dall'aspetto di rubino,

→ stato onirico

→ tematiche di tipo biblico

→ promessa

con il suo **carico di dormienti dai sogni felici** fino alla **Nuova Terra** dove i risvegliati fonderanno una nuova Babilonia ed una nuova Gerusalemme, una nuova Atene ed una nuova Roma, una nuova Mosca ed una nuova New York ed anche naturalmente una nuova Berlino, una nuova Saigon, una nuova Città del Capo. **E saranno felici.**



## spazio, tempo, morte

Il primo terzo del documento si conclude con questa quarta città, o *Città Astronave*, un elemento - edifico - macro architettura che tanto nell'impianto e nella composizione, quanto nella poetica che permea il progetto, ci mostra al contempo continuità e discrepanze con quanto lo ha preceduto. In tal senso, ad una prima ricognizione il lettore può riconoscere come l'impianto del racconto muova verso una strutturazione maggiormente narrativa, è possibile cioè rilevare una vaga *consecutio temporum* che ad esempio nelle prime due città è del tutto assente, e si palesa a contrario nella terza città, rendendo essa e la presente maggiormente rassomiglianti a delle parabole dal punto di vista strutturale, parabole che vorrebbero essere tali a detta degli autori, come ricordato in precedenza. Manca al solito un esplicito riferimento al significato del racconto, e la situazione iniziale di esso non viene resa nota al lettore. Permane tuttavia, come nel caso della precedente città, che una situazione iniziale *sussista*, ossia che tali edifici nascano per una ragione: tale motivazione è ancora una volta drammatica, se non tragica, e ha a che fare implicitamente con la fine, la morte, l'annichilimento. Sempre di pari passo a *New York of Brains*, a tale dramma implicito iniziale si risponde con un anelito all'eternità e ad un ipotetico nuovo inizio, inserito tuttavia all'interno di un meccanismo sadico e perverso, mosso dalla disumanità tipica della macchina cui il destino del racconto è affidato. Tale anelito in entrambe le città è reso esplicito da una formula profetica che fa da chiosa ad entrambi i racconti, la cui contraddittorietà è lampante. Se *New York of Brains* finisce con "e saranno finalmente soli", la presente *Città Astronave* chiosa con un "e saranno felici": entrambe le frasi suonano come delle minacce o delle sentenze, poste come sono a chiudere delle narrazioni quali quelle in esame su queste pagine. Si noti come sia possibile congetturare che il cataclisma generatore della *Città Astronave* possa anche essere il medesimo della città precedente: che esso lo sia o meno, il presente racconto ci mostra una umanità ridotta a pochissime unità in eterna fuga dal pianeta natio reso presumibilmente inabitabile, in direzione di una ipotetica Nuova Terra, la cui destinazione è nota alla sola macchina, ossia l'astronave stessa, nello specifico del cervello elettronico che ne controlla l'esodo.

Riemerge qui quella figura di una tecnica come madre amorevole capace di dare la vita che abbiamo riconosciuto tra le mura trasparenti e quadrettate - come le finestre di un carcere - della *Città 2000t*. Analogamente ad essa anche l'astronave dispensa la morte, con un non trascurabile distinguo, ossia che tale esito è certo e non annoverato nel campo delle possibilità come nel caso della prima città: al compimento dell'ottantesimo anno una coppia di abitanti muore e viene gettata negli spazi siderali, senza meriti o demeriti, senza cioè che la cosa sia una condanna causata dal dissenso. In maniera analoga alla terza città il dissenso non è semplicemente concepibile, l'asservimento alla macchina è totale, e se il corpo fisico viene mantenuto - da cui la non-immortalità degli abitanti - esso di fatto non viene utilizzato al netto del sistema nervoso centrale. Quest'ultimo risulta sollecitato dal computer centrale in una sorta di fase onirica perenne, indotta dalla macchina, che nel caso di questa città non è sommatoria del pensiero dei singoli, ma totale appannaggio dei dati in possesso della macchina stessa: non ci troviamo pertanto di fronte a quella feticizzazione di una sorta di inconscio collettivo che abbiamo riconosciuto in altre tra le precedenti città. L'asservimento alla tecnica da parte dell'abitante è totale nel caso della *Città Astronave*, sia dal punto di vista della sussistenza fisica, sia di quella mentale, in un meccanismo coercitivo tra i più radicali tra quelli presenti nell'exkursus del documento nella sua interezza. Non ci troviamo in questo caso di fronte nemmeno a quella *mente alveare* di cui abbiamo trattato in seno all'analisi della terza città.

Questa sistematizzazione comparativa tra le prime quattro città si rivela una interessante chiave di lettura interpretativa, poiché come vedremo costituisce un elemento di indagine per certi versi efficace nel dare ragione delle differenti morfologie delle città stesse. Esso inoltre ci permette di verificare come l'elemento narrativo, seppur minimale, rappresenti un meccanismo generativo di forza più intensa di quanto presagibile alla luce di un'analisi che tenga conto di ogni singola città come cosa in sé: alcune considerazioni infatti semplicemente non potrebbero emergere.

Si consideri in prima analisi il tema del movimento, questione già sviscerata nelle precedenti sezioni: notiamo come la *Città Astronave* sia effettivamente un macro edificio in movimento perenne, in analogia alla seconda città - la città *Coclea Temporale* - e altrettanto

in opposizione nei confronti delle eternamente immobili prima e terza città. Si noti come siano presenti delle simmetrie: la presente città assomiglia alla seconda da questo punto di vista, come la prima e la terza sempre dalla stessa angolazione risultano ravvicinate. Orbene, nella stessa maniera la morfologia macroscopica delle città risulta alternativamente accoppiata: la prima e la terza rimandano al quadrato, la seconda e la quarta al cerchio. Rimanendo focalizzati sul tema del movimento, non possiamo fare a meno di notare come sia la presente città sia la *Coclea Temporale* affianchino ad un movimento assoluto di tipo lineare un moto di secondo grado, questa volta relativo, di tipo rotazionale. Quest'ultimo si rivela meccanismo generativo della forma prima a cui le due città fanno riferimento, e tale forma deriva direttamente dalla narrazione, trovando in essa ragione. Tali considerazioni sulla morfologia collegata al movimento ci conducono ad un'altra questione interessante, poiché ancora una volta collegata, ossia quella del tempo e del suo scorrere. Si noti come le città che per brevità qui di seguito definiamo come *circolari* si interfaccino in maniera differente con il tema del tempo rispetto alle città che definiremo *quadrangolari*: esse procedendo nello spazio procedono parimenti nel tempo, cosa che le seconde non fanno. Tale movimento nel tempo include un decadimento biologico dell'abitante, e nel caso della *Coclea* un decadimento dell'edificio. Si crea così un secondo binomio che potremmo definire come:

*quadrato = eternità ferma*  
*cerchio = mortalità in movimento*

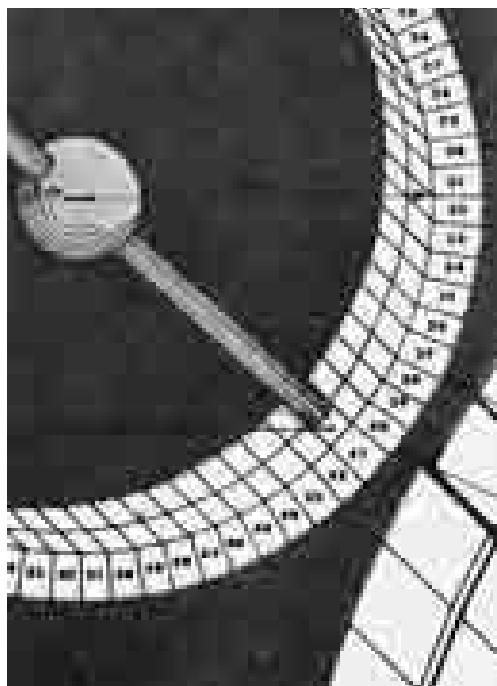
La scelta morfologica nel caso delle città circolari come questa sottolinea tale meccanismo concettuale poiché prefigura e rende esplicito concretamente il decadimento del fisico umano. La *Città Astronave* e la *Coclea Temporale* rappresentano per una certa quota parte dei complessi orologi, la cui lettura in sezione per quanto concerne la seconda città e in pianta riguardo alla quarta ci restituiscono l'età degli abitanti, tenendo conto che tale età all'interno di esse ha ancora un senso per il semplice fatto che la morte all'interno di esse *esiste*. La matrice circolare ben simboleggia il meccanismo concettuale sotteso perché si interfaccia con il cerchio della vita e con la ciclicità che lo caratterizza. Oltre ad essere una

città circolare, questa *Città Astronave* si presenta infatti come ciclica, capace di riassumere la propria configurazione primigenia ogni 80 scatti, corrispondenti a 80 anni: la ripartizione dei suoi spazi è legata al tempo, come succede per la *Coclea Temporale*, che aumenta di un livello all'anno. A differenza di quest'ultima la lettura della sua configurazione ci permette di individuare a che punto del ciclo ci troviamo, ma non il numero totale di cicli, similmente ad un orologio che al posto delle ore abbia degli anni, inseriti in una giornata che ne dura 80. Non ci è in definitiva permesso conoscere *da* quanti anni la *Città Astronave* sia in viaggio, osservando l'astronave stessa. Il suddetto viaggio si svolge attraverso gli spazi cosmici, in diametrale opposizione al sottosuolo entro cui si muove la *Coclea Temporale*. Se il tragitto di quest'ultima si configura come un seppellimento sempre più profondo, chiaramente collegato concettualmente al tema della morte, come abbiamo avuto modo di considerare nell'analisi delicata, la fine della vita gioca un ruolo chiave anche nel caso della quarta città. Si noti come venga riservata attenzione particolare alle varie fasi della morte degli abitanti nel testo: in un racconto che consta di poco più di 4000 caratteri, più di 700 sono dedicati alla descrizione, non priva di un gusto perverso per il grandguignolesco, della dipartita della coppia di abitanti che ha raggiunto l'ottantesimo anno di età. Il movimento assoluto lineare della città è esso stesso segnalato dai corpi rossi "come rubini" che essa si lascia alle spalle ogni anno con cadenza regolare: un ipotetico conteggio di essi ci permette la lettura del numero di anni dai quali la città è in viaggio, creando così un'altra coppia di binomi resi fisici tra le categorie di spazio e tempo:

*movimento lineare assoluto = anni di viaggio*  
*movimento rotazionale relativo = fase del ciclo ottantennale*

In questo parallelo tra spazio e tempo nella *Città Astronave* non si può fare a meno di notare come la morte coincida con l'unica uscita disponibile dalla città stessa: tale considerazione palesa come il meccanismo che permea la città sia in definitiva la morte stessa. La città infatti è costretta a ruotare al solo scopo di espellere gli

alla pagina seguente: dettagli dei disegni quotati presenti nell'edizione su *Casabella*.



abitanti più anziani, altrimenti non ruoterebbe. Se la città è capace di generare morte, e questo è lo scopo del suo movimento, altrettanto non si può dire per quanto concerne la vita, che seppur sviluppata in degli "uteri meccanici" simili a quelli della prima città, è ancora generata da un meccanismo di accoppiamento, seppur privo di coito, tra gli elementi di una coppia. È proprio tale meccanismo a dare ragione della configurazione a doppia ghiera che la città presenta: in questa maniera l'astronave sopperisce al suo compito di mantenere in vita una specie, la specie umana, nell'attesa di un approdo a nuovi incontaminati lidi, se mai tale approdo avverrà. Qui si palesa un altro elemento di quella perversione che ci pare animare questa città in particolare: la coppia giunta al proprio quarantesimo anno di età dà alla luce nella zona diametralmente opposta dell'astronave, distante circa 100 metri, o 40 anni, una seconda coppia, che a sua volta darà alla luce un'altra coppia e così via. Ne deriva che gli abitanti della città sono in definitiva frutto di incesti successivi. Il movimento ciclico come rappresentazione della ciclicità della vita degli abitanti e della sua ripetitività si mostra ulteriormente evidenziato dal fatto che la città si configura come un gigantesco *tape loop*, un nastro magnetico che copre la lunghezza di una vita su cui è registrato il percorso della vita stessa, per poi tornare all'inizio. Gli abitanti risultano talmente tanto parificati, ossia annichiliti nella loro individualità, per mezzo del congegno tecnologico, che si trovano letteralmente ad assistere, durante la fase onirica che coincide con la loro intera esistenza, al medesimo percorso vitale. Tuttavia non è possibile per essi riconoscere tale meccanismo inquanto ne sono parte integrante, impossibilitati ad osservare la *Città Astronave* dall'esterno.

Il viaggio nello spazio cosmico rimanda una serie di considerazioni già fatte in precedenza in sede di analisi della terza città, il rapporto a distanza con la quale diviene ancor più interessante se si pensa a come il cosmo rappresenti il deserto più ampio concepibile: così, se *New York of Brains* troneggia al centro di una landa desolata, la *Città Astronave* si muove nel vuoto pneumatico, aggiungendo un ulteriore e definitivo senso di solitudine esistenziale al progetto. L'evento epocale rappresentato dall'allunaggio il 20 luglio del '69 ha focalizzato l'attenzione delle masse, infondendo un ottimismo nel progresso non privo di contraddizioni, su cui grava la consapevolezza che esso costituisca in parte un cercato elemento di distrazione

da tematiche ad alto rischio quali la guerra fredda. A proposito dei paesaggi lunari, Roberto Gargiani e Beatrice Lampariello evidenziano come la pubblicazione sui principali rotocalchi delle foto della NASA "dischiudono a Superstudio un universo di immagini di luoghi ancora più desertici di quelli scelti dalla land art, privi di qualsiasi traccia umana, ideali rifugi di un'architettura visionaria (...)".\*

All'interno del presente racconto è inoltre collocato un interessante elemento di peculiarità, rappresentato dall'inizio del racconto stesso, vale a dire una definizione atipica di città come spazio indefinito dal punto di vista fisico, come "luogo dove un gruppo di uomini nasce, vive, muore; (...) la città è una madre che cura e protegge i suoi figli, li fornisce di tutto ciò di cui hanno bisogno e decide come essi devono essere felici (...) indipendentemente dalle sue dimensioni fisiche e demografiche (...)". Il passo, idealmente concettualizzato in due aree distinte, ci fornisce alcuni punti di vista interessanti attorno alla visione sul senso dell'architettura come disciplina in Superstudio. Tralasciato il secondo, in cui si ribadisce la figura qui declinata in maniera inquietante della "madre amorevole", è l'inizio del passo a focalizzare l'interesse in questa sede. All'interno di esso paiono comparire in nuce i concetti che saranno palesati all'interno del progetto della *Super Superficie* e del documento degli *Atti Fondamentali*, in cui poi la detta *Super Superficie* sarà inclusa. Definire la città come luogo in cui l'uomo nasce, vive e muore vuol dire svincolare la città stessa da quel *corpus* di elementi, morfologie o strategie di insediamento che per secoli ne hanno caratterizzato l'esistenza stessa. Si pensi a riprova di ciò che un uomo può nascere, crescere e morire anche inserito in un ambiente diverso da una città come quelle che siamo abituati a considerare tali, e già lo fa. In questo passaggio emerge profondamente quindi l'idea di Superstudio di un'architettura *non fisica*, ossia non composta e generata dagli strumenti classici del fare architettonico, che non ha in definitiva nell'architettura costruita la propria realizzazione fattiva. Dopo la realizzazione delle *12 Città Ideali* il gruppo fiorentino cerca di esplicitare questa visione attraverso dei documenti di varia natura, raccolti in un ideale contenitore concettuale che definiscono Gli *Atti*

\* Si veda il già citato Gargiani, R., Lampariello, B. (2010). *Superstudio*. 1ed. Milano: Laterza. pagg. 68 e segg.

*Fondamentali*. Questi sono divisi in cinque categorie: *Vita, Educazione, Cerimonia, Amore, Morte*. Tali categorie costituiscono il *climax* di un percorso riduttivo di interrogazione nei confronti della materia, direzionato alla totale smaterializzazione della stessa, a favore di una nuova consapevolezza della vita dell'uomo: non più quindi una liberazione dell'architettura, ma dall'architettura, riassunta nella frase finale del testo redatto attorno al progetto della *Super Superficie* "l'unica architettura sarà la nostra vita". Un excursus concettuale di questo tipo, sviluppato in un lasso di tempo relativamente breve, pari a circa 7 anni, posizionerà il gruppo in uno stato di *impasse* dalla quale sarà pressochè impossibile svincolarsi, salvo cambiare interamente direzione. Nel caso della *Città Astronave* non si è ancora giunti a tale aporia, e anzi l'atteggiamento della città stessa nei confronti di questo tema si dimostra totalmente antitetico: quella città come luogo della nascita, della vita e della morte si configura come una macchina atta alla mera sopravvivenza biologica e alla soppressione di essa, cosa che non manca di destare un gioco di contrasti intenzionato a far riflettere - per l'appunto - sui reali significati dei valori che tali concetti traghettano.

Nel procedere di questi primi quattro testi notiamo una rapida e costante riduzione delle dimensioni delle città, del numero degli abitanti e per così dire del "numero di gradi di libertà". Se la *Città 2000t* ci presenta una maglia bidimensionale potenzialmente estensibile in maniera infinita, e la *Coclea Temporale* si mostra come un edificio estendibile all'infinito lungo una direzione, già da *New York of Brains* ci troviamo di fronte a degli oggetti conclusi, senza possibilità di espansione. Si noti parimenti come il preciso controllo demografico sia presente in tutte le città, indipendentemente dalle loro possibilità espansive. Questa *Città Astronave* è la meno popolosa in assoluto tra quelle finora considerate, e le sue dimensioni appaiono ridotte; il sistema dei pieni e dei vuoti inoltre presenta un grande vuoto centrale coronato dalle celle: quello del vuoto centrale è peraltro elemento ricorrente in tre su quattro di questi primi ideali insediamenti.

Veniamo pertanto ora ad alcune considerazioni dimensionali basate sugli scarni dati in nostro possesso. In primis notiamo una dicotomia presente tra rappresentazioni visive e testo, sia esso in italiano o inglese: laddove si parli di diametro, i disegni quotati riportano



raggio, sia per quanto concerne la corona circolare, sia per quanto riguarda il nucleo centrale, ove risiede il computer centrale preposto al controllo totale della vita. Le ridotte dimensioni dell'edificio rispetto ai precedenti permettono una restituzione grafica più agevole della città stessa, che può essere rappresentata con un buon grado di approssimazione.

Attraverso il disegno ci è possibile indagare i due probabili assetti principali della città, facendo ossia fede a quanto contenuto nel testo o a quanto invece espresso nelle immagini. Ne risulta che la configurazione più accettabile sia la prima, all'interno della quale le celle tendono a presentare delle dimensioni in linea con quelle ad esempio della *Città 2000t*: con un diametro di 100 metri la *Città Astronave* risulterebbe costituita nella sua corona circolare da cellule sproorzionate in larghezza. Con i valori presenti nel testo tutto sommato si ottengono dei quantitativi dimensionali che paiono avvicinarsi alle illustrazioni, sebbene nella grande prospettiva a colori emerga, ad osservare con attenzione le celle, una volontà di riconduzione di esse - ancora una volta - alla forma del cubo, sebbene deformato dalla circolarità dell'impianto generale. Come facilmente presumibile, il racconto non fornisce dati di alcun tipo a livello di dettaglio: in linea generale ci si limita a restituire dei quantitativi che in maniera più o meno precisa corrispondano alla configurazione cercata, dei valori di massima insomma. Valori che tuttavia in questo caso, alla luce delle indagini svolte, si rivelano più precisi rispetto agli episodi precedenti.

Riportando ora l'attenzione sulla genesi profonda di una città come questa, notiamo come essa costituisca in ultima analisi un contraltare tragico e distopico rispetto all'ottimismo tipico dei tempi nei confronti dell'esplorazione spaziale. Ancora una volta, il disegno e il testo si mostrano per una certa percentuale intrisi di un'aura trascendente, mistica. Il tono biblico, l'incedere inesorabile, rimandano a racconti da Antico Testamento quali quello dell'arca in fuga dal diluvio universale, o l'esodo nel deserto del popolo ebraico, in direzione di una lontana Terra Promessa. La stessa configurazione formale della città, alla luce di quanto detto attorno allo spazio, il tempo, la nascita e la morte,

alla pagina seguente: ricostruzione della pianta della *Città Astronave* in base ai valori presenti nel testo.





la rende somigliante ad un gigantesco *ouroboros* meccanico, che si morde la coda in un eterno viaggio attraverso le galassie.

Durante il periodo immediatamente precedente rispetto alla redazione delle *12 Città Ideali*, il gruppo fiorentino si era dedicato alla redazione di una sceneggiatura per un film, prodotto tra 1970 e 1971 dal centro di ricerca cinematografica dell'ateneo fiorentino, pubblicata in forma di testo con immagini su *Casabella* tre numeri dopo le città in analisi. Il lavoro in questione è frutto delle ricerche dello studio presso l'osservatorio astronomico di Arcetri, e prende il titolo di *Architettura Interplanetaria*: si configura come una serie di ipotesi progettuali su scala cosmica di cui è interessante trattare brevemente in questa sede, vista per così dire la comunanza delle peculiari "aree progetto". Abbiamo già parzialmente accennato a questo lavoro in sede di analisi della seconda città, città non a caso - usando le definizioni di comodo che siamo createci - *circolare*. Dai dati iniziali sul progetto del cortometraggio notiamo subito una apparente contraddizione, tuttavia animata da uno spirito tipico di Superstudio: il progetto ci risulta seguito di concerto con il professor Tagliaferri, astronomo, e le musiche previste sono costituite da canti folkloristici - uno funebre - propri di popolazioni africane e orientali, una dicotomia tra scientifico e trascendentale che abbiamo imparato a riconoscere nel lavoro dello studio. Proseguendo nel testo emerge immediatamente il tema della fuga, presente anche all'interno della *Città Astronave*, in questo caso una fuga / presa di coscienza dalle / delle frustrazioni dell'architettura terrestre: ultima area progetto libera da esse si rivela rappresentata dal distacco stesso dalla superficie del pianeta, alla volta degli spazi siderali. Nella fattispecie la liberazione consiste nell'abbandono dell'architettura come produttrice di beni, all'interno di una logica razionale: in questo caso quindi ad una critica alla società dei consumi si lega concettualmente un meccanismo per l'appunto razionale in architettura, allontanandosi per certi versi da come solitamente i fiorentini parlino di temi legati alla *ragione*. L'intento presunto è quello comunque di creare una nuova e definitiva geografia, come sistema di collegamento degli spazi cosmici, e il progetto si vede quindi ben inserito in quella poetica del *disegno unico* che caratterizza gran parte della produzione dello studio, ma che vede all'interno delle *12 Città Ideali*, in taluni casi come questo, una negazione. Il testo dell'*Architettura Interplanetaria* procede trattando in

maniera stringata temi complessi appartenenti a discipline differenti, spaziando tra scienza, antropologia e filosofia nell'arco di poche righe: pare che l'intento del progetto sia facilitare ed implementare l'*alienazione* dell'individuo allo scopo, attraverso di essa in senso hegeliano, di fare sì che esso trovi realmente se stesso\*. Emerge anche una riflessione attorno al comportamento umano come fondamento del fare architettonico che pare presagire quell'apparato di contenuti e concetti che sarà raccolto all'interno degli *Atti Fondamentali*. Giungendo ora allo storyboard ed ai testi, si arriva a comprendere come l'intento dell'*Architettura Interplanetaria* sia riassumibile come una strategia di possibile ampliamento della superficie terrestre, attraverso l'antropizzazione della Luna, che come ricordiamo era stata l'anno prima raggiunta con le missioni *Apollo*. Il progetto prevede quindi di pari passo un avvicinamento dell'orbita lunare a quella terrestre, e di contempo dei "miglioramenti dell'immagine pubblica della Luna". Lo spirito del documento si discosta per il proprio taglio ironico dalla crudeltà che anima il progetto della *Città Astronave*, tuttavia riemerge una comune attenzione per la tecnica, per la creazione di macchine aerospaziali: l'avvicinamento dell'orbita lunare posiziona il satellite nella fascia ove sono collocati i satelliti geostazionari, trasformando un sistema naturale originale, quello cioè della luna, in uno artificiale. In tale modo è possibile creare un'autostrada che colleghi il nostro pianeta alla Luna senza che i movimenti relativi ne compromettano la funzionalità. Lo stesso materiale da costruzione proverrebbe dallo spazio, costituito da pianetini. Si noti ancora una volta come siano presenti delle contraddizioni cercate: con una premessa quale quella di allontanarsi dai meccanismi di consumo dell'architettura si giunge a teorizzare una enorme e costosissima infrastruttura.

Vi è nella storia di Superstudio un terzo episodio in cui i fiorentini si confrontano con lo spazio cosmico, si tratta per la precisione di alcuni schizzi di studio di Cristiano Toraldo di Francia del 1971, intitolati

\* L'allontanamento da se stessi per una maggiore comprensione del proprio io è un tema ricorrente durante tutto il periodo compreso tra gli anni 60 e gli anni 70, e si relaziona in maniera interessante al discorso attorno all'eterotopia ed al suo uso. Rimandiamo all'analisi della prossima città, quando si tratterà la figura dello specchio, per maggiori approfondimenti.

*Tre Progetti per il Pianeta:* in essi vediamo delle ipotesi attorno alla chiusura della Terra all'interno di un gigantesco cubo, oppure un enorme scavo nuovamente della stessa forma. L'ultima ipotesi invece ci mostra un intervento su scala globale in cui il pianeta è interamente fasciato da un unico edificio, presumibilmente in corrispondenza dell'equatore, sorta di *Monumento Continuo*, che condivide con la *Città Astronave* l'impianto costituito da una sfera circondata da una corona circolare che galleggia nel cosmo, seppure con proporzioni nettamente differenziate.

## analogie

Una prima interessante considerazione attorno alla città in analisi fa direttamente riferimento alla tecnologia aerospaziale e a come essa viene presentata agli occhi dei non addetti ai lavori nel periodo in cui il documento viene redatto. Pur trattandosi di un'astronave, essa differisce da gran parte delle macchine per l'esplorazione del cosmo effettivamente realizzate oppure solamente teorizzate, che assumono una morfologia solitamente riconducibile a una forma lineare, posta nella stessa direzione del moto dell'astronave stessa. Si pensi ai razzi della missione *Apollo*, ai *Soyuz* dell'Unione Sovietica ed altrettanto alle tante "navi spaziali" che popolano il cinema di fantascienza e i fumetti: forme aerodinamiche, scocche curvilinee con aperture ad oblò, ali puntute. Il colore rosso rubino pare in un certo senso una delle poche caratteristiche per così dire allineate agli aspetti che presentano le astronavi nella produzione di genere dagli anni 50 in poi, tuttavia non sembra questa analogia la cagione di una decisione in controtendenza con l'estetica diafana, dai colori spenti, cui Superstudio ci ha abituato. Tale scelta cromatica sembra molto più legata al funzionamento crudele e sanguinario intrinseco alla *Città Astronave*: rossa come il sangue dei suoi caduti, o addirittura rossa *di esso*, si noti come la questione del colore si riproponga più volte all'interno delle poche righe del racconto. Ritorniamo ora alla prima considerazione: la *Città Astronave* è in transito verso una meta lontana, tuttavia non si presenta con una forma che viene direttamente associata a tale mezzo di trasporto. L'unica navicella spaziale che presenti un corpo centrale di tipo rotazionale all'epoca è l'astronave di *2001: Odissea Nello Spazio*, film in cui non a caso alla vita degli astronauti in esodo, protagonisti della pellicola, viene messa fine per mano del computer centrale che controlla la loro nave. Nondimeno, l'estetica del progetto condivide comunque, questa volta in maniera particolarmente coincidente, numerosi aspetti di un'altra tipologia di macchinario spaziale, ossia la *stazione orbitante anulare*. Già dagli anni 50 si teorizzano queste sorte di satelliti / città orbitanti di tipo geostazionario, ossia in solo movimento di rivoluzione attorno ad un pianeta. Essendo pensate per una ipotetica lunga permanenza in un ambiente privo di gravità, la scienza comincia a confrontarsi

con il problema di come poter creare artificialmente tale gravità. Una delle strade è rappresentata dall'utilizzo della forza centrifuga dovuta ad un movimento rotazionale attorno ad un asse proprio: è questo principio a decretare il successo di una forma quale quella della *Città Astronave*, dalla caratteristica massa centrale, attorniata da una corona circolare in rotazione, alla quale è legata da un lungo corridoio diametrale, la cui lunghezza è commisurata alla gravità che si intende indurre lungo l'area perimetrale. Alla luce di ciò emerge una contraddizione funzionale: la città in analisi è una città in movimento assoluto ma assume una conformazione che non lo facilita. In seconda istanza la sua morfologia familiare al mondo dell'esplorazione spaziale non è tuttavia collegata alla generazione di una forza di gravità indotta, poiché chi si trova al suo interno non ne ha effettiva necessità, versando perennemente in uno stato onirico. Considerata poi la larghezza dell'astronave e la lentissima velocità a cui gira, essa non sarebbe comunque in grado di creare una spinta centrifuga sufficiente. La forma dell'edificio allora nasce e trova giustificazione dal complesso meccanismo narrativo messo in atto dal racconto, che abbiamo già sviscerato nella precedente sezione. Risulta interessante sottolineare come l'architettura aerospaziale sia comunque motivo di interesse per quanto concerne la scena di Neoavanguardia se non nella sua interezza, certo per una parte considerevole: sarà ad esempio *Architectural Design*, nel dicembre del 1972, a pubblicare un approfondimento sulla costruzione delle stazioni orbitanti, prendendo ad esempio una configurazione molto simile a quella adottata nel caso della città in analisi.

Se nel corso dell'analisi della precedente città, come visto, abbondano i riferimenti ad architetture e monumenti ancestrali, di rimando questa quarta distopia di Frassinelli pare interfacciarsi maggiormente con il presente e il futuro. Seppure infatti il passato della storia dell'architettura presenti vari esempi di edifici a pianta

alla pagina seguente:

schizzi preparatori per 2001: *Odissea nello Spazio*;

elaborazione di uno *still frame* dal film in cui è visibile la pianta della stazione orbitante;

costruzione delle stazioni orbitanti geosincrone sulle pagine di *Architectural Design*, dicembre 1972.





circolare, risulta più rara la particolare conformazione a corona caratterizzante questa città, al netto degli esempi significativi che vedremo in seguito. È la stessa corona circolare ad essere una forma caratteristica della tecnica all'orizzonte contemporanea, e presente in spessi casi a tutt'oggi. Essa, in maniera pertinente con la città in analisi, è spesso legata al tema del volo supersonico e spaziale, non solo nel caso delle precedentemente citate stazioni orbitali. Si pensi ad esempio ai giroscopi ed ai volani che mantengono stabile il volo supersonico negli aerei jet, o ai meccanismi di addestramento degli astronauti a Cape Canaveral. Ancora una volta ci troviamo di fronte a meccanismi in moto rotazionale attorno ad un asse centrale: è proprio la rotazione a essere cagione prima di una configurazione quale quella della corona circolare. Tecnologia, velocità e rotazione sono alla base di una tipologia di edificio ad uso scientifico di recentissima creazione, ossia l'acceleratore di particelle, la cui collocazione standard al di fuori dei centri urbani ben lo denota come forma regolare e conclusa nella natura, un tipo di rapporto che sappiamo affascinare particolarmente il percorso estetico del gruppo fiorentino. Restando focalizzati sul periodo, anche dal punto di vista dei contenuti della narrazione non mancano particolari affinità con prodotti della cultura pop e della fantascienza, laddove si parli di grandi esodi negli spazi cosmici, verso terre promesse nascoste tra le stelle. Ian Fleming nel suo *Moonraker* ad esempio metterà di fronte a James Bond il perfido Hugo Drax, il cui intento è lo sterminio della razza umana a favore di una stirpe di pochi eletti, che rifugia a coppie all'interno di una *stazione orbitale*, in attesa della *fine del mondo*. Negli stessi anni, uno dei massimi maestri della science fiction, Robert Heinlein, scrive *Universo*, edito in Italia su Mondadori Urania, libro nel quale una umanità ormai dimentica delle proprie origini attraversa gli spazi cosmici inconsapevolmente alla ricerca di una Nuova Terra, all'interno di una nave spaziale di dimensioni talmente vaste da far credere ai suoi abitanti che essi non stiano affatto viaggiando, e quello in cui vivono sia il loro mondo. Ritornano quindi i temi del cataclisma, della fuga, dell'illusione collettiva, tutti legati ad una tecnologia che ne è cagione originaria.

Tornando alla città in analisi, si consideri ora la figura dell'abitante - tipo, figura che per come è teorizzato il funzionamento dell'astronave coincide in tutto e per tutto con l'abitante, in una

aspra critica - frequente ai tempi - alla tipizzazione ereditata dal Moderno. Egli, durante tutta la durata della propria esistenza, assiste in sogno al corso vitale di un'altra persona, un ideale generato dal computer centrale e riversato su di un nastro di cui la cella in movimento è l'ipotetica testina. Qualcosa di affine a quanto appena asserito sarà presente all'interno degli *Atti Fondamentali*, nella sezione *Educazione (ovvero della trasmissibilità dell'esperienza)* 2. Il paragrafo si intitola *Una Vita Intera (Progetto per un Film)*, in esso si propone la realizzazione utopistica di un lungometraggio in cui "un essere umano è il soggetto del film, dal momento della sua nascita a quello della sua morte", un lungometraggio che quindi richiede "una vita intera spesa a filmare una vita intera. (...) Una vita intera spesa a guardare una vita intera su uno schermo". Questa suggestione, in cui il tempo dell'azione per un'unica volta nella storia coincide con il tempo della sua rappresentazione, sembra proprio la condizione inalienabile in cui versano gli abitanti della *Città Astronave*. Il resto del progetto non manca di fare riferimento a tutta una serie di possibili meccanismi tecnologici ad uso dell'operatore e dello spettatore, dando luogo a soluzioni che al giorno d'oggi non mancheremmo di definire *realtà aumentata*.

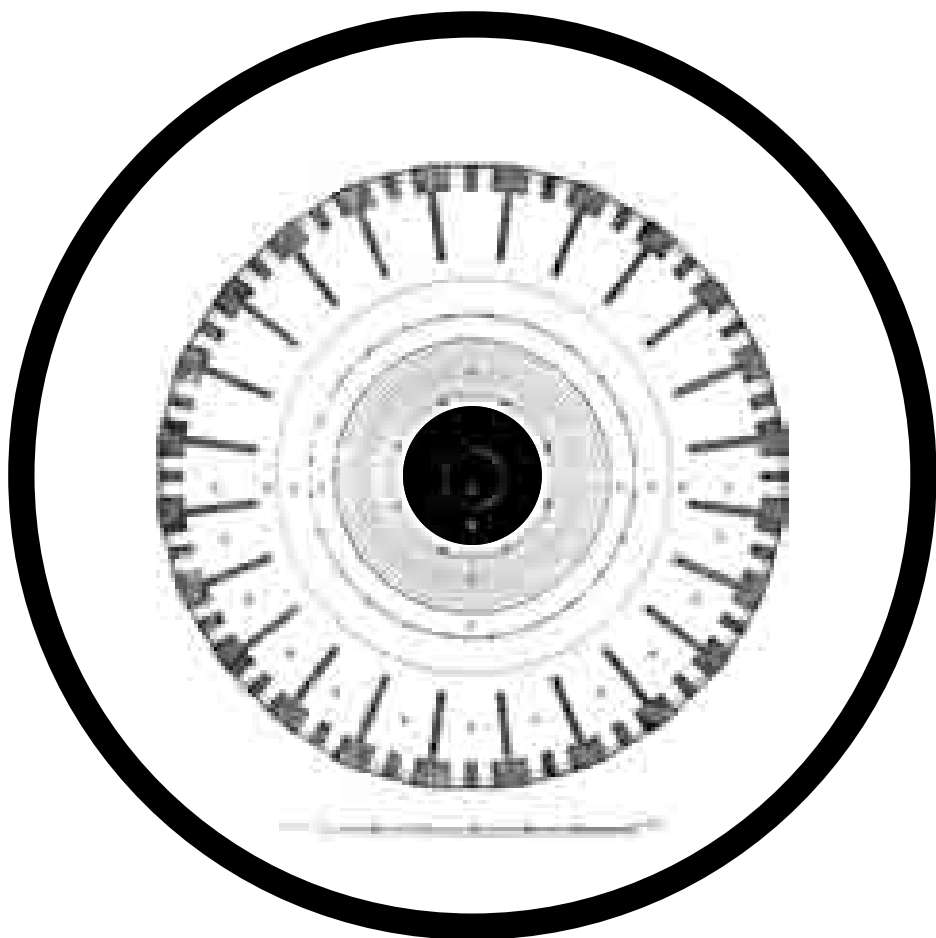
Procedendo a ritroso nel tempo, e facendo riferimento alla storia dell'architettura, vi è un'affinità di particolare interesse da rilevare, come precedentemente asserito. Si tratta del *Panopticon* di Jeremy Bentham, del 1791. Essa assume particolare significato ai sensi della nostra trattazione non soltanto come edificio in sé, sia dal punto di vista compositivo e distributivo che da quello concettuale e generativo, bensì anche per il valore simbolico che esso assume all'interno di studi e formulazioni proprie del secondo dopoguerra, in seno a discipline quali gli studi sociali, la filosofia e l'antropologia, discipline che come detto intridono le motivazioni profonde del percorso di Superstudio, con particolare incidenza sulla figura di Gian Piero Frassinelli.

Procedendo con ordine, quello di Jeremy Bentham è un progetto per un carcere di nuova concezione, e tale concezione ne genera in maniera procedurale la composizione: in linea generale l'intento è quello di realizzare una tipologia di edificio che massimizzi la visibilità e la visione da parte di alcuni degli abitanti, minimizzando i suddetti aspetti per quanto concerne i restanti. Nella fattispecie, due sono le

tipologie di persone coinvolte, come due sono i rapporti visivi messi in atto dal progetto: i secondini, il cui sguardo deve spaziare sul massimo ammontare di carcerati, e i carcerati stessi, la cui visione deve essere limitata al massimo ai soli secondini. Tale principio restituisce valenza del nome del progetto: *pan-ottico*, ossia "che tutto vede". Ci troviamo di fronte quindi ad una gestione dei rapporti visuali pensata a priori come intensamente sbilanciata, coercitiva. È proprio questo profondo senso di coercizione, questa percezione di essere sempre e comunque "sotto controllo" - indipendentemente dalla commissione o meno di un'attività illecita - che dovrebbe, nel pensiero di Bentham, garantire la sicurezza, ipotecendo la possibilità di manifestazioni di dissenso che possano trascendere in ribellioni. Questo concetto aprioristico si rivela cagione delle scelte compositive, tanto nei riguardi dell'impianto generale, quanto in quelli della disposizione delle celle poiché, in totale analogia con le prime città del documento, il *Panopticon* è un carcere in cui gli spazi di detenzione sono concepiti come occupati da un numero ridotto di unità, allo scopo di minimizzare non solo dal punto di vista visivo, ma anche sociale, i rapporti tra i carcerati. Questo principio generativo si configura in definitiva come un dipolo costituito da un elemento centrale, ove si collocano le guardie carcerarie, e una corona circolare continua, all'interno della quale vengono detenuti i carcerati. Il sistema compositivo è del tutto identico a quello della *Città Astronave*, cambiano gli attori e l'elemento del moto rotatorio: ai detenuti si sostituiscono gli abitanti, ai secondini il cervello tecnologico, in una composizione che è al contempo rappresentazione del rapporto di sudditanza intercorrente tra gli occupanti. Il messaggio è chiaro: ci troviamo di fronte ad una prigionia in mano alla tecnica, una prigionia in cui - si noti bene - trova collocazione un gruppo di detenuti che tuttavia non ha commesso alcun reato, perchè in senso più generale non ha commesso alcunchè, non avendo mai vissuto. Il movimento rotazionale della *Città Astronave* trova il proprio contraltare con quello dello sguardo delle guardie carcerarie nell'edificio di Jeremy Bentham.

Durante la fase definita come *paleotecnica*, ossia coincidente

alla pagina seguente: ricostruzione della pianta del *Panopticon* dal disegno originale di Bentham; in nero, alla stessa scala, la pianta dei volumi della *Città Astronave*.



con la prima rivoluzione industriale, si sperimentò il modello del *Panopticon* anche in un campo esterno a quello della detenzione, applicandolo ad alcune tra le prime fabbriche: compare quindi la figura dell'abitatore come parte di un meccanismo produttivo al servizio di un sistema economico. La figura del *Panopticon* riemerge negli anni 60 per la propria valenza simbolica, o per meglio dire grazie ai simboli che all'interno del periodo è capace di traghettare, venendo concettualmente attualizzata: essa attraversando varie discipline, dalla filosofia alla *science fiction* - si pensi a 1984 di George Orwell - veicola la figura di un potere assoluto e al contempo non conoscibile, sotto la cui sorveglianza finisce ad essere posta la società nella sua interezza, indipendentemente dalla commissione o meno di un'illecito, realizzando così nella realtà una psicosi collettiva di kafkiana memoria. L'uso di un edificio come strumento critico nei confronti di principi che trascendono l'edificio stesso è ancora una volta figlio di quell'approccio all'indagine di tipo linguistico e strutturalista di cui abbiamo già trattato, all'interno del quale un potere non conoscibile come *cosa in sé* risulta svelato attraverso una *critica ai dispositivi* da esso prodotti. Il documento che cementerà definitivamente l'edificio del *Panopticon* come prodotto del potere e pertanto mezzo di critica al potere stesso è *Sorvegliare e Punire*, che uscirà tre anni dopo rispetto alle *12 Città Ideali*, ad opera di Michel Foucault: il saggio in questione rappresenta un'indagine sulla repressione del dissenso, l'uso della sorveglianza e della punizione da parte della società nei confronti dei suoi componenti - soprattutto coloro che non hanno commesso atti criminosi. Anche dal punto di vista dimensionale *Panopticon* e *Città Astronave* presentano delle similarità, non ci troviamo di fronte ad un meccanismo di aumento di scala quale quello che abbiamo riconosciuto nel corso della nostra analisi sulle altre città: i due edifici differiscono nel raggio per un ammontare di circa 10 metri. Nel corso della alloral contemporaneità, merita ricordare un altro episodio all'interno del quale visione e configurazione a corona circolare sono profondamente legate, si tratta di un'opera a cavallo tra land art e minimalismo concettuale, ad opera di Robert Morris, artista statunitense, intitolata *The Observatory*: delle colline artificiali, poste circolarmente, favoriscono viste preferenziali del sito nel quale l'opera sorge. In maniera interessante, l'impianto generale in pianta ricorda una pupilla, di cui il percorso di ingresso costituisce il nervo ottico.

Nella cornice del recupero del passato disciplinare, che è tra le caratteristiche del periodo in esame, Superstudio si mostra a più riprese particolarmente focalizzato sul secolo dei lumi; anche nel caso della morfologia della città in analisi possiamo riconoscere delle affinità, consapevoli o meno. Infatti, durante la fine del Settecento gli architetti utopisti francesi svilupparono varie piante a corona circolare con un elemento centrale, sperimentando tale impianto su scale diverse, si pensi al *Tempio all'Uguaglianza* di Lequeu del 1791, alle saline di Chaux di Ledoux del 1779\* o al *Cenotaffio di Newton* di Boullée del 1784. Tuttavia tali modelli paiono lontani nella loro poetica ottimista e celebrativa dalla tragicità dei simboli traghettati dalla città che stiamo analizzando, e possono al massimo costituirne un parallelismo formale, limitato alla sola pianta. Procedendo a ritroso nel tempo, la *Città Astronave* ricorda un *uroboro*, o *ouroboros*, come accennato in precedenza: tale simbolo deriva dalla tradizione alchemica e medioevale, ed è presente in gran parte delle culture antiche. "In eterno movimento, rappresenta il potere che divora e rigenera se stesso, l'energia universale che si consuma e si rinnova di continuo, la natura ciclica delle cose"<sup>\*\*</sup>.

alla pagina seguente:

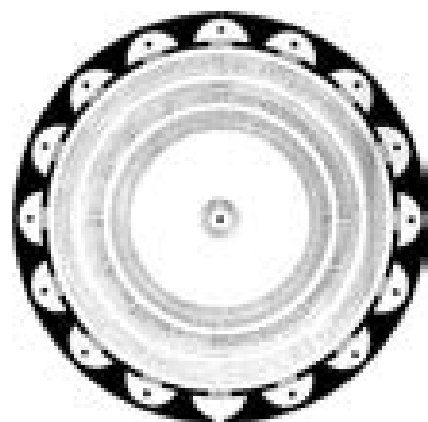
*Tempio dell'Uguaglianza* di Lequeu, 1791;

*Cenotaffio di Newton* di Boullée, 1784;

un *ouroboros* da un trattato di alchimia medioevale.

\* Merita sottolineare come anche nel caso del progetto di Ledoux, l'impianto a corona circolare sia in parte dettato dai rapporti visivi tra i vari padiglioni che compongono il progetto. Per una completa analisi da questo ed altri punti di vista si veda: Vidler, A. (1990). *Claude Nicolas Ledoux*. 1ed. Cambridge (Mass.): The MIT press.

\*\* Si veda: Nicola, U. and Pasquino, D. (1999). *Atlante illustrato di filosofia*. 1ed. Firenze: Giunti.





# 2.5



# città delle semisfere

Gli abitanti vivono in sarcofagi trasparenti, connessi a semisfere trasparenti che volano in aria e contengono i sensi.

# meccanismo

---

La città funziona come un meccanismo particolarmente complesso, pervasivo della vita degli abitanti, senza il quale essi non potrebbero vivere; tale meccanismo si rivela meno coercitivo rispetto ad altre casistiche.

# desiderio

---

La questione si rivela marginale all'interno del racconto.

# misura

---

La moltiplicazione della stessa unità minima realizza la morfologia dell'edificio. Rileviamo un uso simbolico della misura, nella fattispecie per quanto concerne le unità usate.

# madre

---

La città provvede eternamente ai propri figli, monitorandone la vita e garantendone interamente la sussistenza.

# tempo

---

La città si confronta con un tempo infinito, annulla la morte, prefigura una sorta di vita celeste sulla terra, si conforma come un monumento eterno e immutabile.



→ elemento minimale di forma regolare nella natura

→ unità di misura antica

→ unità di misura antica

→ volume diafano

→ abitanti in stato di immobilità

→ dipendenza biologica dalla tecnologia / città come madre

→ tecnologia come vita eterna

→ unità di misura antica

Quell'abbagliante **piano di cristallo tra i boschi e le verdi colline** è la città. Il piano è un **quadrato di 183 stadi** di lato ma avvicinandosi ci si rende conto che esso è formato dalle lastre di copertura di 10.044.900 sarcofaghi di materiale cristallino **lungi 1 tesa, larghi 1/3 di tesa e profondi 1/3 di tesa**. Anche le pareti di separazione tra i sarcofaghi sono in **materiale trasparente**; il fondo viceversa è in materiale **bianco e lucido**.

Dentro ogni sarcofago giace un **individuo immobile, ad occhi chiusi**. Esso respira l'aria condizionata che viene continuamente rinnovata nel sarcofago e **viene nutrito direttamente dal sangue, infatti il suo sistema sanguigno è collegato con apparecchi depuratori e rigeneratori** che con l'eliminazione delle tossine e con opportuni dosaggi di ormoni **bloccano l'invecchiamento**. Una serie di **elettrodi applicati al cranio** comandano un apparecchio sensorio esterno a forma semisferica del diametro di **1/6 di tesa**; questa semisfera di metallo argenteo è in grado di spostarsi e

→ nessun impatto sull'intorno

→ dipendenza fisica e cognitiva  
dalla tecnologia

→ morte

→ vita eterna

stazionare in aria e a terra grazie ad un sistema propulsivo che **non emette né gas né rumore ed ha un'autonomia illimitata**; si potrebbe pensare che le centinaia di migliaia di sfere che continuamente sciamano o sono sospese sulla città o nei suoi dintorni siano mosse per telecinesi. Nella parte piatta le semisfere contengono gli **organi sensori, vista, udito, gusto, odorato, tatto**; le sensazioni che essi raccolgono vengono **trasmesse direttamente al cervello** dell'individuo che comanda la semisfera. A volte si possono osservare delle semisfere che sono poggiate sul sarcofago del loro padrone proprio in corrispondenza della testa, è questa la posizione della "meditazione profonda"; altre volte, specie nelle giornate di sole, si osservano parecchie semisfere unite due a due per la parte piana, è questa la posizione dell' "amore sublime"; queste unioni spirituali naturalmente **non hanno il potere di creare la vita**, ma ciò non è necessario in un luogo dove **non passa mai la morte**.

## movimento virtuale

Con questa *Città delle Semisfere* pare concludersi una prima grande area tematica relativa al documento delle *12 Città Ideali* nella sua totalità: ci troviamo di fronte ad un punto di discontinuità, al volgere del quale quanto segue mostra un certo distacco dal punto di vista delle modalità rispetto a quanto lo ha preceduto. Come vedremo in seguito, una sorta di "ritorno di fiamma" si presenterà nel caso della *Città Cono a Gradoni*, tuttavia non si può non riconoscere una compattezza tra queste prime cinque città dal punto di vista delle strategie narrative, delle scelte compositive e relative alla rappresentazione\*.

Dal punto di vista strutturale, nel caso della città in analisi, ci troviamo ancora di fronte ad un racconto molto breve - il più breve del documento per numero di battute - al quale si affianca una grande tavola a colori particolarmente iconica, corredata da alcuni scarni disegni in bianco e nero, riportanti quote massimali e dettagli dimensionali delle celle, con quel salto di scala repentino che abbiamo riconosciuto nel corso delle descrizioni delle precedenti città. Dal prossimo racconto in poi, il documento pare cambiare volto, il numero di parole dei testi aumenta, i periodi si intensificano, e si riducono drasticamente gli apparati iconologici. La motivazione profonda che fa da sfondo alle varie città si allontana sempre di più dall'architettura, in direzione dell'antropologia, con un atteggiamento poetico che tende ad avvicinarsi maggiormente a quello che avvolge gli *Atti Fondamentali*, incentrato più sul comportamento dell'abitante come generatore dell'immagine della città o dell'architettura, attraverso usi e riti: avremo modo in seguito di analizzare più approfonditamente quanto asserito in questa sede.

\* Alla luce della nostra intervista all'autore, presente negli apparati, apprendiamo che le città sono state pubblicate nell'esatto ordine in cui sono state redatte da Gian Piero Frassinelli; fino alla sesta città compresa riconosciamo quindi una serie di pensieri e ispirazioni che paiono mano mano scemare: l'autore ha più volte infatti ammesso che il numero 12 sembrava lui consono ed efficace, ma che al contempo con il proseguire dei racconti, per raggiungere tale prefissato quantitativo, si rivelò difficile mantenere sempre lo stesso livello di ispirazione.



Entrando nel vivo dell'analisi dimensionale della città, riscontriamo un'espedito concettuale già usato in precedenza, in riferimento alla *Città 2000t.*, vale a dire l'uso di misure antiche e desuete, adottate con valenza simbolica e concettuale. Ogni qualvolta ci si trova di fronte a unità di questo tipo ci si confronta con la non univocità dei valori di esse: infatti a differenza di quanto in uso ora, storia, distanza geografica e diversità di costumi influiscono sulla conversione metrica, obbligandoci a individuare in questo particolare caso quale *stadio* sia stato usato e quale *tesa* sia quella alla base del dimensionamento delle celle. Per fare questo abbiamo in mano come strumenti di confronto da un lato il testo, dall'altro i disegni schematici quotati, tuttavia come abbiamo avuto modo di constatare nel corso della trattazione, non sempre essi si rivelano coincidenti - si pensi alla precedente *Città Astronave*, ad esempio. In prima analisi notiamo come la *tesa* - solitamente considerata pari a 194,9 centimetri - risulti equivalente a 185 centimetri, con riferimento al disegno in bianco e nero: viene qui usato un valore simile a quello adottato nella Francia pre-rivoluzionaria. Dal testo confrontato con lo stesso disegno possiamo cercare di ricostruire il valore adottato per lo *stadio*, indicante in 183 unità il lato del quadrato che definisce la parte fissa della città. Dividendo 3385 metri per 183 otteniamo un valore pari a 18,4972 metri, radicalmente differente da qualsiasi valore di *stadio* mai teorizzato. Cambiando punto di vista attorno al problema, proviamo quindi a dividere il lato per la misura di una *tesa* dovremmo ottenere il numero delle unità-sarcofago presenti sul lato in cui i sarcofagi sono disposti secondo il lato lungo, essendo essi pari ad una *tesa* in lunghezza: nel farlo usiamo la *tesa* pari a 185 centimetri. Il risultato della divisione in questione è interessante, poiché si ottiene un valore pari a 1830 circa. Tale risultato è raggiunto anche, con approssimazione identica, ragionando sui moltiplicatori che permettono l'ottenimento di una popolazione pari a 10'044'900 individui presente nel testo. Essendo infatti una cella larga un terzo della propria lunghezza, possiamo dire, ponendo come pari a  $x$  il numero delle celle disposte sul proprio lato lungo, che  $x$  moltiplicato per  $3x$  debba restituire la popolazione della città, ossia che il valore

di  $x$  è pari alla radice quadrata di 10'044'900 diviso in precedenza per tre. Otteniamo un valore ancora una volta di 1830, e confrontando i numeri in nostro possesso notiamo come questo ultimo valore sia il decuplo del numero di stadi per lato del quadrato indicato nel testo. Risulta molto probabile che il calcolo inizialmente redatto faccia quindi riferimento ad un valore di *stadio* pari a 185 metri, quale quello cui fa menzione l'astronomo anglosassone Dennis Rawlins, che confrontato con il valore di *tesa* da 185 cm nel testo permette la collocazione di esattamente 100 unità-sarcofago per *stadio*: da qualche parte nei calcoli è stato presumibilmente riportato erroneamente un valore decimale, per cui la città si conforma come corretta dimensionalmente e a livello di popolazione laddove non si consideri una lunghezza di 183 stadi, bensì una di 18,3. Va tuttavia detto che il calcolo inverso sulla popolazione, basato sui valori ottenuti, risulta non esente da approssimazioni, restituendo comunque un risultato che si discosta per meno di 2000 unità dal numero di abitanti indicato nel testo.

Tutti questi dati sottolineano nuovamente come l'interesse nel fornirli non sia focalizzato su un effettivo desiderio di esattezza dimensionale, quanto su una verosimiglianza e plausibilità dei valori, che si dimostra tale solo ad uno sguardo fuggievole. Ancora una volta pare importante da un lato criticare l'eccessiva attenzione alla biometrica, alla misurazione forsennata e sterile in auge all'interno di scuole che si ponevano come diretta continuazione dell'eredità del Moderno: in questo l'uso di un dato inesatto si rivela possibile traghettatore di valori di senso che trascendono la svista di calcolo. D'altro canto l'uso di unità di misura del passato, che fanno riferimento come nel caso dello *stadio* ad un'antichità classica che parte dai Greci per arrivare ad Alessandro Magno, soddisfa quel senso di continuità con un passato ancestrale, quella fascinazione per l'antropologico, quella vocazione all'epica che è ingrediente mai mancante nel pensiero del gruppo fiorentino, ingrediente interessante allorquando messo in relazione ad una tecnologia fredda e impenetrabile, come tentativo di umanizzazione o di definitivo scherno.

Le partizioni grafiche circolari presenti all'interno dei disegni "tecnici" in bianco e nero, includenti un repentino quanto drastico salto di scala, che abbiamo imparato a riconoscere all'interno

degli altri analoghi diagrammi compositivi delle precedenti città, ci restituiscono anche in questo caso un impianto che è frutto di una giustapposizione additiva di elementi minimi cellulari, oppure, procedendo dal macroscopico al microscopico, di una suddivisione regolare di una forma altrettanto regolare a mezzo di una griglia, come rappresentazione del gesto normativo e razionale della ragione umana, e al contempo radicale processo di normalizzazione delle disparità ad opera di un procedimento mentale volto alla disumanizzazione del singolo come elemento costituente una collettività, frutto di un approccio basato su considerazioni di tipo *quantitativo*. In definitiva, a ben guardare questa città quanto quelle che la hanno preceduta, gli abitanti non mancano di essere descritti in prima analisi come entità per l'appunto *quantitativa*. Sottolineiamo questo aspetto poiché elemento pervasivo di un certo pensiero proprio della contemporaneità del documento: a processi mentali definiti come *quantitativi* - si pensi a titolo esemplificativo al testo descrittivo della *No Stop City* di Archizoom\* - si vuole ricondurre, con maggiore o minore consapevolezza, a concetti propri dell'analisi marxista e post-marxista del pensiero capitalista. Da testi come *Ipotesi di Spazio*, frutto della curatela del professor Savioli\*\*, docente presso l'ateneo fiorentino negli anni della formazione del gruppo, utile strumento

\* Al netto dell'iniziale riferimento a questioni appunto quantitative, si noti come tutta una serie di altri aspetti del progetto di Branzi e compagni si confronti, seppur in maniera concettualmente e formalmente differente, con quanto trattato nel corso di queste pagine: "(...) La *No-Stop City* nasce dall'idea di analizzare il processo urbano (...), come risultato di un processo di accumulazione quantitativa. La *No-Stop City* ha la stessa organizzazione di una fabbrica o di un supermarket, ove le funzioni produttive e merceologiche si organizzano liberamente su di un piano continuo, reso omogeneo da un sistema di areazione e illuminazione artificiale. L'immagine esteriore di questi organismi non esiste: la facciata non costituisce la struttura linguistica dell'edificio, cioè non esplicita le funzioni che vi si svolgono all'interno. Con la *No-Stop City*, la città diventa una struttura residenziale continua, priva di vuoti e quindi priva di immagini architettoniche: grandi piani attrezzati teoricamente infiniti, interni illuminati artificialmente e micro-climatizzati, dentro i quali è possibile organizzare nuove tipologie abitative aperte e continue, per nuove forme comunitarie. La *No-Stop City* è un progetto per una città amorale, senza qualità. (...)”

\*\* Per una trattazione più approfondita di tale documento in questa sede, si veda l'analisi della sesta città.

pertanto di indagine su quelli che sono i riferimenti primi per la scena radicale toscana, figurano spesse volte rimandi agli scritti di Lewis Mumford\*\*. All'interno di essi l'autore spesse volte definisce il pensiero *quantitativo* come effetto del capitale sulla mente umana: il passaggio da un'economia di baratto basata sul bisogno ad una di moneta che vede nell'accumulo di capitale uno dei suoi maggiori elementi di discontinuità con ciò che la precedette, l'uomo comincia a vedere nel proprio lavoro non solo un mezzo per il superamento delle contingenze della vita, bensì vi aggiunge un sistema di valori legati alle possibilità future che il danaro può lui dischiudere. Ne consegue una vocazione all'accumulo di capitale che è frutto del denaro stesso nell'analisi di Mumford: è tale questione a sollevare nel pensiero dell'*homo oeconomicus* una *forma mentis* di tipo appunto *quantitativo*\*\*.

Una composizione di carattere additivo e quantitativo pare particolarmente mediata in questo senso dalla *Città delle Semisfere*: usando in parallelo fisicità della città e concetti poc'anzi enunciati, notiamo come essa di lontano appaia come un'unità - *una società monolitica* - che all'avvicinamento si rivela composta da una molteplicità uniforme di sarcofagi di cui conosciamo il numero - *i*

\* A titolo esemplificativo, il sociologo viene citato nel testo di presentazione della tesi di Alberto Breschi, Giuliano Fiorenzoli e Roberto Pecchioli, che formeranno in seguito il gruppo Ziggurat.

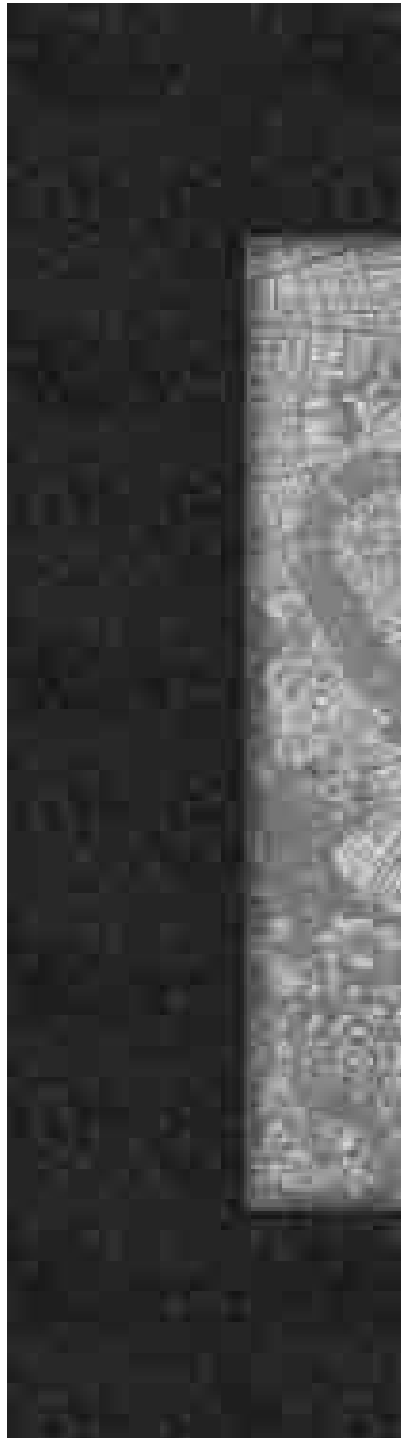
\*\* Esempi di quanto asserito si possono ad esempio riscontrare in scritti quali *Tecnica e Cultura*: Mumford, L. (1934). *Technics and civilization*. 1ed. Routledge & K. Paul, London. Giulia Longo, analizzando il pensiero di Mumford, sulle pagine di *L'Uomo e le Macchine* scrive: "(...) Alla «conquista dello spazio» da parte dell'uomo si associa, infatti, la «conquista dell'uomo» alla quale punta la megamacchina: la diga della vita sembra cedere alla piena della megamacchina; l'inondazione del «quantitativo» rischia di dilagare remando contro i battenti della vita. Potere, Proprietà, Pubblicità, Personalità, Progresso: questa la cinquina accomunata dalle stesse iniziali, alla quale Mumford contrappone una sola e semplice coppia: «probabilità-possibilità», chiasmo tra «can» e «must», terra fertile per un mondo organico della «persona». In questi termini Mumford descrive il divario tra «quantitativo» e «qualitativo»: «L'automazione ha (...) un difetto di qualità che discende direttamente dal suo emesso quantificante, in breve, in essa le probabilità aumentano, le possibilità diminuiscono.» (...)", la citazione è presa da *Tecnica e Cultura*. Si veda: Russo N. (a cura di) (2007). *L'Uomo e le Macchine. Per un'antropologia della tecnica*. 1ed. Alberto Guida, Napoli.

*singoli uomini considerati solo per il proprio ammontare quantitativo - tutti egualmente posti al di sotto di una superficie - ossia resi uguali da un sistema normalizzante di pari diritto.* La molteplicità nell'uniformità è tema che rimanda anche all'uno platonico e neoplatonico, e riferimenti alla filosofia classica di detta scuola paiono ulteriormente palesati dalle semisfere collegate per così dire "via wireless" ai sarcofagi: soprattutto nell'atto dell'accoppiamento asessuato e sterile in cui due sfere si uniscono a completare il solido puro possiamo riconoscere un richiamo al *Mito delle Metà*. È originale e al contempo tipico del pensiero di Superstudio questo agire concettualmente per giustapposizione di concetti lontani per disciplina, epoca originale, visione del mondo, come è indice caratteristico la spregiudicatezza mediante la quale detta operazione pare avere luogo.

Ancora una volta ci troviamo pertanto di fronte ad una forma pura, frutto di addizioni di ulteriori forme pure e minimali, e ancora una volta tornano concetti come quelli di un'umanità dormiente, dipendente dalla macchina, passiva, individualista e normalizzata, permangono aspetti contemplativi e simbolici. Compare nuovamente il concetto relativo alla vita eterna, in un'ideale continuità alternata che abbiamo notato già in sede di analisi della precedente città: nella *Città 2000t.* e nella *New York of Brains* come nella *Città delle Semisfere* si vive in eterno, nella *Coclea Temporale* e nella *Città Astronave* si muore in maniera crudele. Tuttavia in questo progetto si aggiunge un elemento di discontinuità peculiare, interessante anche alla luce di discorsi trasversali alle varie città ideali.

A ben osservare, difatti, la ormai ben nota dimensione coercitiva della tecnologia che abbiamo riconosciuto nel corso della trattazione finora in atto si mostra parzialmente blandita dalla presenza di un secondo elemento tecnologico, inedito rispetto ai panorami precedenti, rappresentato dalle semisfere che danno titolo alla città stessa. Esse permettono infatti un grado di libertà al singolo che non riconosciamo come presente negli scenari delle altre quattro città, sorta di catalizzatore dei sensi degli abitanti dei sarcofagi. Non manca questo meccanismo di presentare dei controsensi frutto di una sottile crudeltà: se l'uomo può spaziare nella contemplazione del mondo che

alle pagine seguenti: pianta della città in base ai calcoli eseguiti, con in sovrapposizione il centro storico di Roma per confronto dimensionale.





0 500 1000m

lo circonda senza alcun limite è altrettanto vero che egli permane nel proprio stato di prigionia indotto dalla macchina, di cui è più o meno consapevole, e nella propria dipendenza biologica dalla macchina stessa. All'inserimento all'interno di uno scenario di questo tipo dell'ingrediente rappresentato dalla vita eterna, le semisfere paiono una versione tecnologica di quello che la tradizione avrebbe definito come *fantasmi*: esse non generano rumore, luce, inquinamento o disturbo, e hanno la facoltà di percepire le cose senza tuttavia poter influire su di esse, salvo che sulle altre semisfere. L'uomo è relegato quindi a mero spettatore, ne deriva come ricompaia il termine del cataclisma già rilevato in precedenza, ma con accezione nuova: il mondo della *Città delle Semisfere* è un mondo in cui l'uomo non ha influenza su di esso, egli non è per così dire un agente, è di fatto un mondo senza l'uomo, esso infatti - chiudendo il cerchio - è relegato in una prigione che lo tiene in vita. Alla luce di ciò si noti come la grande prospettiva a fotomontaggio presenti uno scenario di tipo bucolico, naturalistico, tutto sommato - apparentemente - positivo\*. Non privo di una possibile critica a tematiche ecologiste emergenti nel periodo, il mondo della *Città delle Semisfere* è rappresentato con prati verdi e cieli azzurri poiché privo dell'uomo, tacciato in definitiva come responsabile dell'annichilimento della natura. È interessante notare come tale aspetto di movimento legato alle semisfere si riassume in forme circolari, laddove l'area di alloggiamento dei sepolcri è legata ad una morfologia derivante dal quadrato, in analogia con aspetti consimili rilevati nel corso dell'analisi alla *Città Astronave*: non si vuole qui asserire che vi sia una continuità stretta, si tratta di un gesto con tutta probabilità inconsapevole.

La *Città delle Semisfere* potrebbe essere definita come un principio insediativo a impatto ambientale minimo: una componente ferma, non in espansione e nemmeno a rischio di abbandono - il quadrato - completata da un sistema circolatorio iper-sostenibile - le semisfere.

La sua configurazione a superficie neutra, questa visione ecologista, la dimensione del movimento errante e nomade delle

\* L'immagine a colori del fotomontaggio risulta certo la meno inquietante tra quelle che il documento propone: un prato verde leggermente mosso da un terreno morbidamente ondulato, un cielo azzurro che si riflette sulla città, simile ad uno specchio d'acqua, animali al pascolo.



semisfere, pongono la città in questione in un rapporto concettuale interessante nei confronti di uno dei più iconici e conosciuti progetti di Superstudio, vale a dire quello per la *Super Superficie*, presentato al MoMA nel 1972, e parte degli *Atti Fondamentali*, nella sezione *Vita*. In parallelo con altre casistiche viste su queste pagine, come ad esempio il rapporto tra *Città 2000t.* e *Monumento Continuo*, la *Città delle Semisfere* si pone come una sorta di versione distopica di un altro progetto, scardinandone gli elementi contraddittori, e configurandosi in tal modo pienamente come un'utopia negativa. Non si vuole qui certo asserire che visioni quali quelle citate siano animate da una visione positiva e ottimista nella propria totalità, tuttavia esse mantengono un precario equilibrio nella poetica che le sottende, tale equilibrio è peraltro uno dei motivi di maggiore interesse nei confronti delle stesse. La *Super Superficie* nella fattispecie presenta una prefigurazione di uno scenario futuribile all'interno del quale una tecnologia apparentemente a bassissimo impatto ambientale è capace di creare per così dire un *habitat domestico* su scala globale, senza la necessità per gli abitanti di erigere muri e saldare dei tetti. La configurazione del mondo allora diviene simile ad un grande interno senza soluzione di continuità, infinito, al di sopra del quale una rinnovata comunità umana nomade compie una sorta di nuovo e importante balzo evolutivo, in direzione di un rapporto umanizzato con una tecnologia finalmente non alienante, e di una riscoperta di una dimensione ancestrale e anticamente antropologica di cui era dimentica. La tecnica è ridotta a dei sistemi simili a quelli che oggi definiremmo *hub*, disposti a maglia regolare sulla superficie del globo. Appare interessante come il forte impatto iconico della rappresentazione del progetto, uno dei principali motivi di successo da parte del pubblico nei confronti del progetto stesso, di fatto non lo rappresenti, ma mostri invece l'ipotetica griglia dispositiva delle varie torrette tecnologiche: in effetti si tratta già di un progetto interamente *non fisico*, quindi di difficile se non impossibile rappresentazione, frutto di quell'indagine antropologica in atto in seno a Superstudio che porterà alla negazione disciplinare. Gli scenari presenti nelle tavole di progetto e nel filmato realizzato paiono descrivere questo scenario come idilliaco, anche se di fatto ci troviamo in una situazione all'interno della quale la sudditanza nei confronti di una tecnologia - madre risulta decisamente consistente. La non rappresentatività

del progetto genera il fatto che vengano nelle tavole mostrati gli ipotetici esiti di un intervento consimile, ossia le esistenze delle persone, descritte come dei nuovi selvaggi, finalmente felici: una delle più efficaci rappresentazioni della frase "l'unica architettura sarà la nostra vita". È opinione di chi scrive che si possano riconoscere delle similitudini rispetto ad una delle più radicali utopie del 1700, denominata *Rienisme*, o *Nullismo*, ad opera di Dom Deschampes, un prelado che teorizza una nuova società, situata nella zona dell'equatore, basata su un totale abbandono della tecnica - di fatto un *mondo senza oggetti* - all'interno di una poetica avveniristica e al contempo regressiva. Lo spirito della *Città delle Semisfere* si mostra, rispetto a questo esempio, animato da una visione decisamente più drammatica e fatalista: una nuova ecologia etica è certamente possibile, si basti rinunciare alla fisicità dell'umano. Ai nuovi nomadi della *Super Superficie* si contrappongono delle sfere perfette e levigate, eterne, garanti di un rapporto non diretto tra umanità e mondo, e tra umanità e umanità stessa, ove ogni tipo di condivisione risulta definitivamente legata alla macchina, senza possibilità di scampo, all'interno di una cornice di vita eterna che più che un premio divino pare configurarsi come una diabolica condanna. Di rimando si noti anche come il basso impatto ambientale della *Super Superficie* sia contraddittorio: a non essere intaccato è il suolo, sul quale non sorgono più città - torna il tema del deserto - al quale si sostituisce tuttavia una griglia tecnologica invisibile - ricompare qui la teoria delle reti - che modifica l'intero ecosistema globale.

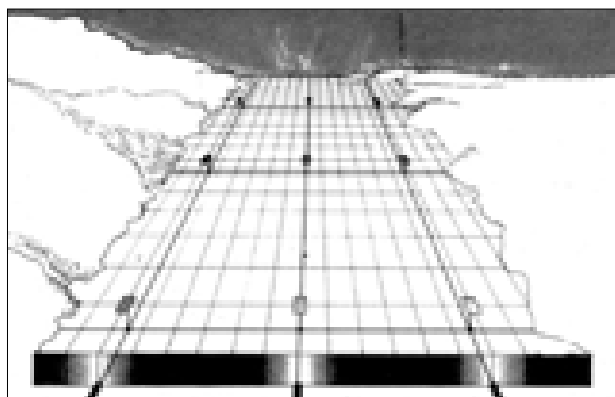
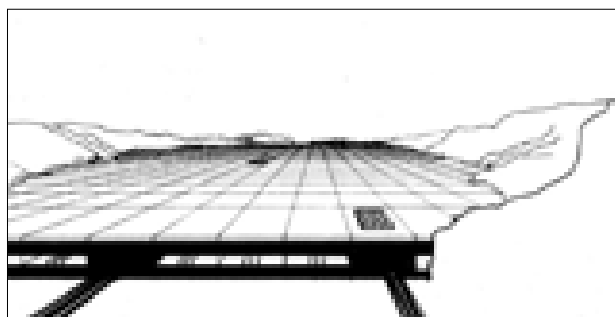
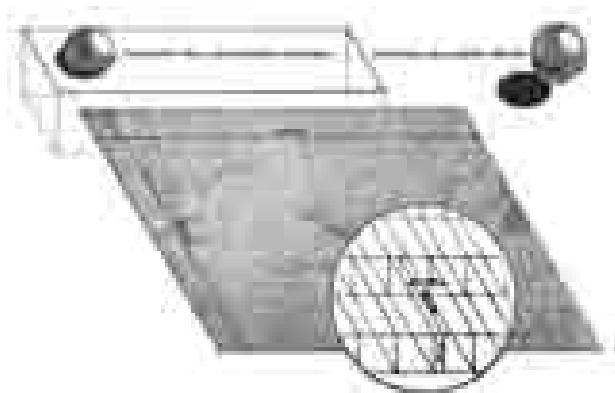
Un'altra ri-concettualizzazione è presente all'interno della *Città delle Semisfere*, e fa riferimento al corpus di disegni e suggestioni progettuali che porta il nome di *Architettura Riflessa*\*. La redazione del documento risale agli anni 1970-1971, esso si mostra come uno degli esempi maggiormente debitori alla land art all'interno dell'intero percorso di Superstudio. Come intuibile dal titolo, *Leitmotiv* delle suggestioni presentate è la smaterializzazione totale dell'edificio architettonico, tramite l'ausilio di materiali lucidi e riflettenti, quali

alla pagina seguente:

disegni schematici della *Città delle Semisfere*;

schemi esplicativi della *Super Superficie*, 1972

\* *Architettura Riflessa* è edito su *Casabella* 363, del 1972.



quelli presenti anche nella città in analisi: ancora una volta a venire messa in discussione l'architettura come fisicità e pertanto come *presenza*. L'uso di superfici riflettenti permette in questo caso di concettualizzare delle *presenze* che sono al contempo *assenze*, realizzandosi come dei grandi specchi quadrettati: si osservi ora la prospettiva a fotomontaggio della *Città delle Semisfere* e si noti come essa altro non sia che uno specchio gigantesco atto a rimandare l'immagine del cielo, in maniera simile ad un lago di forma regolare dall'acqua perfettamente ferma e grigliata. Quello dello specchio è un tema in alcuni casi trasversale alle varie discipline dell'epoca, merita in questa sede ricordare come per Michel Foucault esso costituisca un esempio efficace di eterotopia: all'interno di un percorso volto alla decostruzione del rapporto tra verità e soggetto nella civiltà occidentale, adottando una prospettiva della distanza e dell'allontanamento da sé, l'eterotopia come *spazio assolutamente altro*, permette di comprendere i meccanismi attraverso i quali all'individuo risulta possibile proiettare se stesso, allo scopo di raggiungere quella debita distanza dalla quale risulta possibile cominciare a capire realmente la propria essenza. Mettendo in atto una dicotomia tra reale e irreale, tra sé e proiezione di sé, nella lettura di Foucault "Lo specchio è eterotopico, nel senso che restituisce il posto che io occupo nel momento in cui mi guardo nel vetro, un posto assolutamente irreale, perché, per essere percepito, deve passare da quel punto irreale che sta laggiù". Allontanamento, alienazione, scoperta dell'individuo da parte dell'individuo stesso, come vediamo sono tematiche ricorrenti non solo entro i confini disciplinari, e costituiscono concetti nei confronti dei quali, volente o nolente, il mondo intellettuale si strova a doversi confrontare nel periodo coevo alla redazione del documento in analisi. Tornando all'immagine metaforica dello specchio, Superstudio in alcuni passi si sofferma sull'immagine di un'umanità che per l'appunto "si specchia"\* sulla superficie delle grandi eterotopie che lo studio propone;

\* Per Gian Piero Frassinelli, tale rispecchiarsi / proiettarsi avviene anche in senso figurato, come emerge dal commento sonoro da lui stesso redatto ad un suo recente video attorno alla produzione di Superstudio, intitolato *Rashomon*, come uno dei grandi capolavori del cineasta Akira Kurosawa: parlando del *Monumento Continuo* sostiene "(...) in esso ciascuno poteva vedere riflesse liberamente le proprie idee (...)".

esse peraltro presentano una griglia che in questo caso rimanda all'immagine di una gabbia, densa di significati critici nei confronti di una società letta come in continuo allontanamento dall'umanità, costrittiva. Tornando quindi all'*Architettura Riflessa*, notiamo come essa al tema della smaterializzazione dell'edificio unisca suggestioni provenienti da tematiche altre, tipicamente legate al periodo. Il fotomontaggio presente sulla copertina del numero di *Casabella* all'interno del quale è edito il documento si mostra particolarmente interessante allorquando rapportato alla *Città delle Semisfere*: ritorna la forma bidimensionale regolare dello specchio, ritorna il tema del volo, in questo caso da parte dello specchio stesso. Anticipando in parte il discorso sulle analogie riscontrabili nel caso di questa *Città delle Semisfere*, notiamo come essa rifletta il cielo, creando una ideale simmetria tra *basso* e *alto*, tra *sopra* e *sotto*, in senso visivo e trascendente: la vita eterna promessa dal cielo si configura ora come presente in terra, in un gioco linguistico che ricorda quello delle grandi vasche poste di fronte alle regge dei sovrani, che riflettono la volta celeste, dimora del divino, a sottolineare la volontà da parte di esso in merito alla monarchia, con un gesto che - tornando a questioni compositive - chiude la tipica simmetria assiale mediana anche lungo l'asse dell'orizzonte.

Trasparenza e riflessione fanno la loro comparsa anche all'interno di un passo degli *Atti Fondamentali*, nella sezione *Amore*, chiamato *Un Edificio nella Giungla\**. Nel testo in questione, già compiutamente narrativo, e nelle rispettive illustrazioni, si racconta di un edificio di alto valore simbolico, collocato all'interno di una non meglio precisata giungla: "Una volta atterrati, la superficie si rivelava come il tetto di una grande e bassa costruzione, la cui pareti laterali, sommerse nel verde, erano di specchio! Si trattava quindi di una grande architettura moderna. Tale architettura era uno sterminato parallelepipedo di cristalli specchianti poggiato sul terreno. Non se ne intravedevano le strutture, dall'esterno." Più avanti nel brano l'architetto, unico abitatore dell'edificio che altro non è che una serie di scatole nella scatola, dà ragione dell'origine dell'edificio, asserendo che egli e le maestranze costruirono "l'edificio di acciaio con le pareti di specchio, ma la nostra immagine riflessa ci sconvolse". Merita

\* La narrazione in questo caso è sviluppata da Adolfo Natalini.

evidenziare come emerge la visione degli specchi come delle sorte di dispositivi antropologici di cui abbiamo trattato poc'anzi, ma anche come la descrizione dell'edificio faccia riferimento al Moderno - dichiaratamente - e più precisamente ad un'eredità miesiana: superfici bidimensionali e levigate, vetro, un inserimento nella foresta che fa pensare all'edificio come una gigantesca *Casa Farnsworth*, delle strutture che non si intravedono dall'esterno, tramite l'arretramento della struttura portante rispetto al limite esterno dell'edificio. Questi aspetti risultano definiti come caratteristici del contemporaneo: nel racconto al procedere delle scatole interne si affianca un voluto regresso verso un'architettura sempre più primordiale - sempre più vicina al suo atto generativo e al contempo distanziata dai suoi aspetti formali - fino ad un epilogo all'interno del quale gli originari abitanti abbandonano il luogo a mezzo di una galleria, lasciando l'architetto solo, ad informare i visitatori, protagonisti del racconto, in merito al destino incorso ai suoi simili: "Poi tutti sono tornati alla foresta." Si noti anche come la fuga dalla propria immagine specchiata provochi nel racconto un moto all'interno dell'edificio, ossia attraverso la superficie specchiante, richiamando la figura di Lewis Carrol, a volte citato da Superstudio, riferimento forse a quell'intenzione di scoperta del mondo all'interno del *Monumento Continuo* di cui abbiamo trattato in seno all'analisi della prima città.

In ultima analisi, tornando ancora per poco al precedentemente trattato tema dell'ecologia, va detto che questa quinta città si configura come la prima a mostrare un atteggiamento per così dire "maggiormente rispettoso" nei confronti della natura, rispetto agli episodi precedenti. Tale aspetto, come avremo modo di riscontrare con il procedere della presente trattazione, risulta alquanto raro all'interno delle *12 Città Ideali*: esse solitamente, come visto nei primissimi casi, tendono a mostrarci un inserimento profondamente antagonista nei confronti di una preesistenza che non a caso è quasi sempre parzialmente o totalmente naturale. In determinati frangenti, all'interno di certi periodi o incisi, la questione appare palesata, come nel caso ad esempio della *Città Nastro a Produzione Continua*, la quale nel suo incedere devasta chilometri di "inutile natura", caso che a tempo debito avremo modo di analizzare. La cosa dà pertanto parziale ragione a quella caratteristica del documento che abbiamo individuato come una sorta di "superamento dell'eterotopia urbana":

tale questione non rappresenterebbe quindi di una casualità, ma per una certa quota parte un più o meno cosciente abbandono di alcune tematiche di riflessione a favore della consapevole acquisizione di altre. Risulta importante sottolineare come quello del mancato rispetto dell'ambiente sia un tema che pare particolarmente caro a Frassinelli, come avremo modo di constatare all'interno della sezione dedicata alle analogie, e come è stato possibile riscontrare durante l'intervista presente in coda al presente lavoro.

L'elemento forse più originale della città in questione è rappresentato dalle semisfere che danno il titolo ad essa: si tratta come abbiamo visto di un elemento di discontinuità tanto formale quanto concettuale rispetto alle città precedenti. Tuttavia all'interno di un documento che così spesso fa riferimento a solidi puri, platonici, elementaristi, apparirebbe più strana l'assenza di una figura come la sfera. Risulta importante anche il fatto che le dette semisfere si librino nell'aria, elemento che non è certo per così dire la principale "area progetto" dell'architettura. Tuttavia durante il periodo contemporaneo alla redazione del documento non mancano esempi di elementi volanti di forma sferica, ad opera di architetti e non, all'interno di prefigurazioni non unicamente utopiche ma mirate ad un'effettiva costruibilità, o effettivamente realizzate su scala minore. A presentare non trascurabili affinità, anche dal punto di vista della rappresentazione che comunica il progetto, è ad esempio la *Cloud 9 - Nuvola 9* - di Richard Buckminster Fuller, del 1960. In tal caso l'architetto giunge a teorizzare interi *habitat* galleggianti nell'aria, basati sui suoi studi sulle sfere geodetiche, anche di vaste dimensioni, libere o collegate al terreno a mezzo di cavi. Egli propone in alcuni casi dei modelli molto grandi, poiché strutture membranali di questo tipo, se dimensionate in grande scala, sopperiscono in maniera migliore agli sforzi, riuscendo infatti a distribuire questi ultimi lungo superfici più vaste. Alla luce di ciò Fuller propone la possibilità di creare delle vere e proprie città volanti, in una delle visioni più avveniristiche di tutti gli anni 60. Va evidenziato come il progetto non sia alieno da un intento ecologista, che si realizza in un minor impatto dell'uomo sulla superficie del pianeta dovuto al suo spostamento nell'aria. Molto interessanti sono anche i fotomontaggi realizzati a prefigurare il progetto in questione: da un lato essi mostrano tutta la dirompenza di un'idea degna di un romanzo di *hard science fiction*, dall'altro si avvicinano profondamente a molte immagini prodotte dalle avanguardie degli anni 60, avanguardie che tuttavia non condividono con il maestro americano la stessa attenzione all'effettiva costruibilità delle proposte. Vi è un singolo fotomontaggio di Superstudio che pare particolarmente debitore all'immaginario messo



in moto da Fuller, esso è relativo a un progetto non finito datato 1975 - un periodo in cui già immagini di questo tipo non costituiscono più una tipicità per il gruppo fiorentino - relativo a delle *Sfere di Schiuma*: si possedevano pochi dati a riguardo, tuttavia in una recente intervista ad opera di Beatrice Lampariello a Gian Piero Frassinelli attorno ai fotomontaggi di Superstudio l'architetto dichiara: "L'ultimo fotomontaggio fatto per Superstudio (...) rappresenta un paesaggio con un fiume su cui galleggiano delle enormi sfere bianche, come di schiuma. Era il primo di una nuova serie mai completata sui viaggi, su come gli occidentali viaggiano senza capire niente di ciò che vedono, ma giudicando tutto dall'alto della loro ignoranza senza mescolarsi con la gente del luogo anzi spesso prevaricandola e insultandola con il loro comportamento." Emerge come le sfere siano legate nuovamente al movimento, all'esplorazione, e come tali questioni siano animate ancora una volta da un'attitudine di tipo critico e polemico; al contempo rileviamo come nella poetica dell'autore -che è un appassionato viaggiatore, va detto - il rispetto per natura e tradizioni diverse dalle nostre giochi un ruolo molto importante\*.

La figura della sfera come scocca tecnologica fa la prima volta la sua comparsa negli scritti di Superstudio all'interno del già citato *Dall'Industria al Tecnomorfismo*: in esso possiamo vedere tra le illustrazioni a corredo del testo due fasi della costruzione della centrale nucleare francese di Chinon, caratterizzata da una sfera centrale perfetta, di considerevoli dimensioni, dalla colorazione pressochè identica alle semisfere del racconto in analisi.

Risulta interessante notare anche come la forma della sfera e della semisfera compaiano dagli anni 50 come tra le più probabili configurazioni per i mezzi di esplorazione spaziale di piccolo taglio, in molti casi la cosa avviene sulle pagine delle pubblicazioni che trattano racconti e fumetti di fantascienza, piuttosto che su quelle delle riviste scientifiche: inseriamo in queste pagine alcune immagini a titolo

\* L'intervista in questione ricorre su queste pagine, soprattutto perchè recente, si veda il sito [locusutopiae.com](http://locusutopiae.com); quanto al rispetto per natura e tradizioni in Frassinelli si veda la nostra intervista presente negli apparati.

puramente esemplificativo. In taluni casi si giunge a concettualizzare elementi semisferici che si uniscono in un'unica forma pura, in maniera analoga a quanto accade nella città in analisi.

La forma della sfera, o della sua metà, ben si adatta ad esperimenti attorno agli *infloatable*, che sono tra i lasciti più iconici della seconda ondata di avanguardie: tali elementi gonfiabili, spesso trasparenti, paiono profondamente legati a concetti di *habitat* minimo, spesso a basso impatto. In molti casi, nel periodo risultano pubblicate immagini di microambienti climatizzati trasparenti, collocati in zone naturali, all'interno dei quali gli abitanti svolgono le attività di tutti i giorni. In altri casi tali *habitat*, di dimensioni maggiori, ospitano eventi, performance o *happening*. Partendo da un lato dalle ricerche di Fuller, dall'altro dalla riconversione dell'industria postbellica alla fine della seconda guerra mondiale, da un altro ancora dalle visioni di Archigram, una considerevole quota parte dei gruppi di avanguardia del periodo utilizza elementi gonfiabili. In ambiente fiorentino gli UFO si avvalgono di elementi di questo tipo nei propri interventi sull'urbano, ma merita menzione il gruppo austriaco Haus Rucker Co, particolarmente legato alla forma della sfera in molti dei propri *infloatable* erranti o delle proprie strutture temporanee. Il rapporto con l'Austria andrebbe probabilmente maggiormente indagato nel caso di Superstudio: attraverso i vari *Trigon* a Graz il gruppo fiorentino ha modo di interfacciarsi con gruppi e singoli provenienti da tale area, quali oltre ai citati Haus Rucker Co, Hans Hollein, Walter Pichler e Raimund Abraham\*.

Quest'ultimo già nel 1966 teorizza delle capsule sferoidali con la capacità di volare o adagiarsi a terra, ad uso di una singola persona: in una poetica in equilibrio instabile tra ecologia e distopia, le capsule paiono assumere una configurazione simile a quella di una placenta

alle pagine seguenti:

Richard Buckminster Fuller, *Cloud 9*, fotomontaggio, 1960;

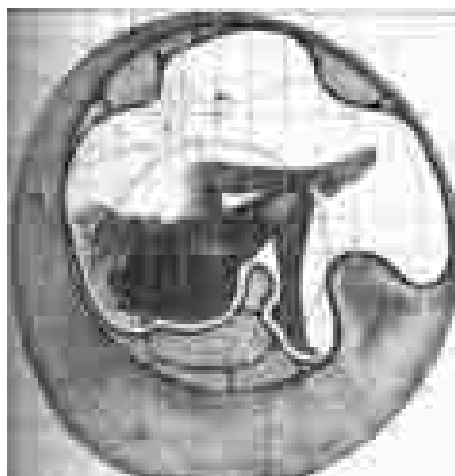
Superstudio (Gian Piero Frassinelli), *Sfere di Schiuma*, fotomontaggio, 1975;

immagini di astronavi dalle pagine di *Amazing Tales*, anni 60;

Raimund Abraham, *Living Capsule*, fotomontaggio, 1966.

\* Apprendiamo dalla nostra intervista con Gian Piero Frassinelli come sia soprattutto Adolfo Natalini quello all'interno del gruppo a interessare rapporti più stretti e continuativi con la scena austriaca.





artificiale, all'interno della quale l'abitante sembra potersi muovere in maniera indipendente senza considerare concetti quali *alto* e *basso*, dando vita ad un'immagine che lo fa sembrare regresso allo stato prenatale, immagine che ci fa pensare a quegli "uteri tecnologici" presenti all'interno di certune città di Superstudio. Notiamo comunque come la collocazione di degli organi di senso artificiali non direttamente collegati al corpo del proprietario appaia come una suggestione originale del gruppo fiorentino, rispetto ad analoghi scenari prefigurati in analisi nel corso di queste pagine.

La figura di Raimund Abraham si rivela importante anche per quanto riguarda il progetto della città nella sua parte fissa, ossia la grande superficie composta da sarcofagi trasparenti. Nel corso del 1964 l'architetto austriaco teorizza un modello di città che chiama *Glacier City - città ghiacciaio*, sorta di città lineare a sviluppo presumibilmente infinito, che si colloca all'interno di una valle, non percepibile dall'esterno come tale. La macrostruttura occupa infatti tutto il volume vuoto della valle stessa, dando l'idea all'esterno di una superficie, non di una cavità. Lo spazio sottostante, all'interno è ripartito in maniera cellulare: similmente alla *Città delle Semisfere* questa utopia di Abraham presenta una superficie tecnologica che alloca delle celle sotto a se stessa, tuttavia nel progetto dell'austriaco è presente un aspetto circolatorio interno assente nella prefigurazione di Superstudio; *Glacier City* mostra inoltre una sezione più articolata, multilivello, ed una continua espansione che erode il suolo in maniera del tutto analoga ad un ghiacciaio. L'immagine di una grande massa di acqua congelata usata come metafora progettuale non manca di sollecitare in noi la visione di materiali ancora una volta lucidi, diafani e riflettenti. La poetica che avvolge il progetto è drastica e negativa, nella prefigurazione di una popolazione per sempre sepolta in un luogo chiuso e sotterraneo, seppure con la possibilità di muoversi; è possibile riconoscere in uno scenario di questo genere quella tematica post-apocalittica che abbiamo già incontrato nel corso dell'analisi di *New York of Brains*, unitamente a quelle questioni ecologiste trattate in precedenza su queste pagine.

Un'analogia visione di città alloggiata al di sotto di una superficie, in questo caso quella del letto di un fiume, risale al 1962, ad opera di Paul Maymont, intitolata *Paris sous la Seine*: in questo caso si prefigura una espansione muti-livello sotterranea, sorta di città lineare che

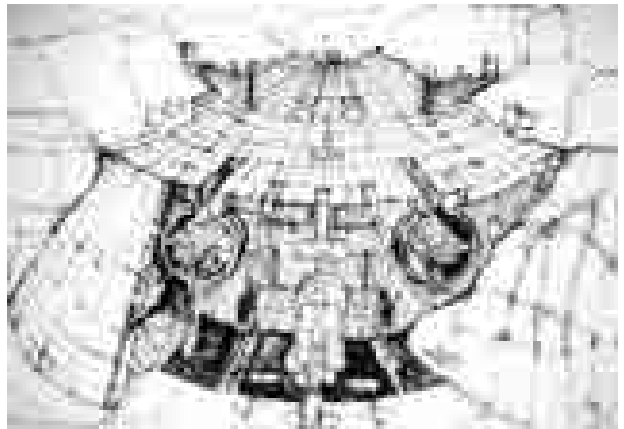
si colloca inferiormente al corso della Senna, in concomitanza con Parigi. In questo progetto non manca una visione se non ecologista sicuramente naturalistica e bucolica: la popolazione delle rive del fiume viene ricollocata all'interno della nuova città, dando la possibilità di liberare e ri-vegetalizzare la capitale francese. Nel 1964, il precedentemente citato Hans Hollein sembra disegnare una versione irriverente e distopica della sezione di questa città, nel suo celebre lavoro *Aircraft Carrier City in the Landscape*. Un altro esempio significativo di utopia urbana da considerare in questa sede è la *Città Artica*, presentata all'expo di Osaka del '70, e approfondita nel corso del 1971, ad opera di Frei Otto, Kenzo Tange e Ove Arup. Si tratta di un progetto sperimentale per la sopravvivenza in ambienti dai climi particolarmente rigidi: in questo caso la copertura in vetro si presenta come una bassa cupola a forma di sezione sferica. Al di sotto di essa trova spazio un insediamento da 40'000 abitanti, di dimensioni lievemente inferiori alla *Città delle Semisfere*, ma popolazione decisamente ridotta. Si tratta di un progetto tuttavia animato da un intento se non di realizzabilità almeno di positiva e ottimistica sfida tecnologica, tanto nelle strutture quanto per quanto concerne il contenuto, lontano dalla poetica che sottende la città in analisi.

Osservando il fotomontaggio della *Città delle Semisfere*, è difficile non riconoscere anche in questo caso debiti nei confronti delle forme e delle modalità proprie della land art, che come visto si avvale spesso di morfologie minimali inserite in ambienti incontaminati; due paiono in particolare le opere più rilevanti in tal senso. Da un lato il progetto *Yucatan Mirror Displacements* di Robert Smithson, del 1969, avente come area di intervento il Messico: in questo caso l'artista inserisce degli specchi quadrati all'interno di diversi scenari, documentando il tutto con delle fotografie. La somiglianza tra alcune di tali fotografie e il fotomontaggio di Frassinelli non pare solo formale, l'agire dell'artista in questo caso sembra mosso da questioni analoghe ad alcune di quelle sviscerate nel corso della presente analisi: in un'intervista ad *Artforum* a proposito del progetto messicano Smithson specificherà "I'm using a mirror because the mirror in a sense is both the physical

alle pagine seguenti:

Robert Smithson, *Yucatan Mirror Displacements*, foto 6x6, 1969;

Raimund Abraham, *Glacier City*, disegno a china, 1964.

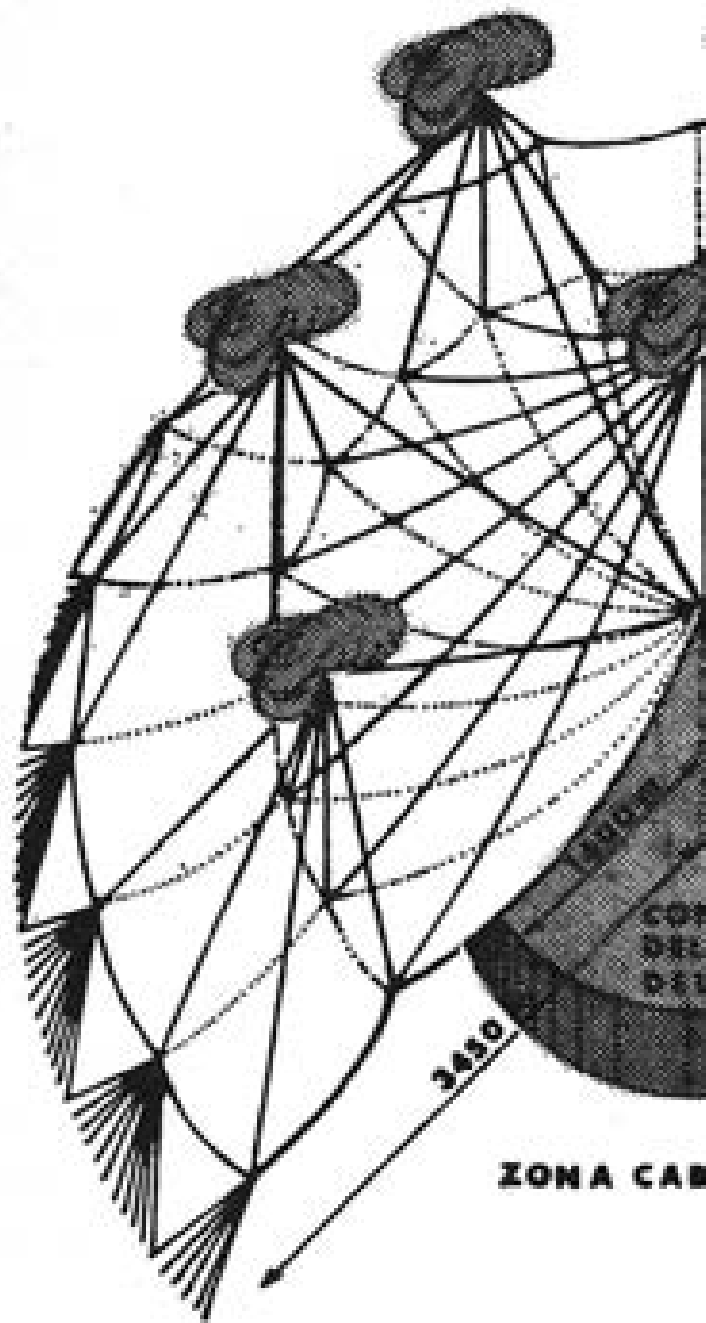


mirror and the reflection: the mirror as a concept and abstraction; then the mirror as a fact within the mirror of the concept. So that's a departure from the other kind of contained, scattering idea. But still the bi-polar unity between the two places is kept. Here the site/non-site becomes encompassed by mirror as a concept - mirroring, the mirror being a dialectic." Riemergono temi come il doppio, il contraddittorio come complementare, fisicità e riflessione come astrazione e alterità che abbiamo trattato parlando dello specchio: in definitiva quest'ultimo pare utilizzato nel corso di tutta la produzione del tempo come un vero e proprio strumento operativo, e non come soggetto di per se stesso. Ad oggi potremmo utilizzare il termine *dispositivo*, tuttavia tale parola presenta tutta una serie di significati differenti all'epoca, sviscerati da filosofi quali Foucault e Deleuze, i quali indagano per l'appunto i *dispositivi* messi in atto dal potere per meglio comprendere il potere stesso: in tal senso ad esempio il *Panopticon* di Bentham analizzato in precedenza costituisce per Foucault un valido esempio di *dispositivo*.

Tornando alla land art, dicevamo che una seconda opera merita considerazione in questa sede. Essa si rivela interessante non solo per i suoi aspetti formali e sintattici, ma anche perché pubblicata pochi numeri prima delle *12 Città Ideali* su *Casabella*: si tratta di un lavoro di Michael Heizer, un altro dei grandi della land art, intitolato *Two-Stage Liner Buried in Earth and Snow*, del dicembre 1967. In questo caso la forma pura del quadrato si pone netta sulla superficie naturale delle Sierra Mountains, con una evidente cesura, una chiara discontinuità con l'intorno che non si presentava all'interno della precedente opera di Robert Smithson, il quale tende per così dire a mimetizzare parzialmente i propri specchi da 12 pollici all'interno dell'ambiente, semiseppellendoli, coprendoli parzialmente con detriti o foglie, in un rapporto caratterizzato da una maggiore continuità, seppure nella permanenza di un atteggiamento generale proprio dell'eterotopia. Nell'opera di Heizer il quadrato è rappresentato da uno scavo regolare, tuttavia il foro scuro che costituisce l'opera, una volta fotografato e stampato, appare più simile ad un quadrato bidimensionale, una presenza / assenza che mostra dei parallelismi con la *Città delle Semisfere*, che è superficie ma anche scavo, volume visibile e al contempo riflettente, in quel gioco di contraddizioni complementari tipico del periodo e della produzione dello studio fiorentino.



# 2.6



ZONA CAR

# the magnificent and fabulous barnum jr.'s city

La città è un modello in scala in cui chiunque può far fare qualsiasi azione ad un piccolo robot; l'utente riceve tutte le sensazioni dal robot come se lui stesso fosse il personaggio che ha scelto - tutti i desideri possono essere esauditi.

# meccanismo

---

La città è di fatto un grande meccanismo, un apparato tecnologico, tuttavia tale meccanismo coercitivo è legato ad una scelta ed una disponibilità economica da parte dell'utente.

# desiderio

---

L'induzione al desiderio e la sua soddisfazione sono al centro del funzionamento della città, essa permette all'individuo di diventare chi più gli aggrada.

# misura

---

Sebbene siano presenti delle ricorrenze nei valori, esse non paiono essere particolarmente significanti. La città non si presenta inoltre come una moltiplicazione cellulare di un singolo elemento misuratore.

# madre

---

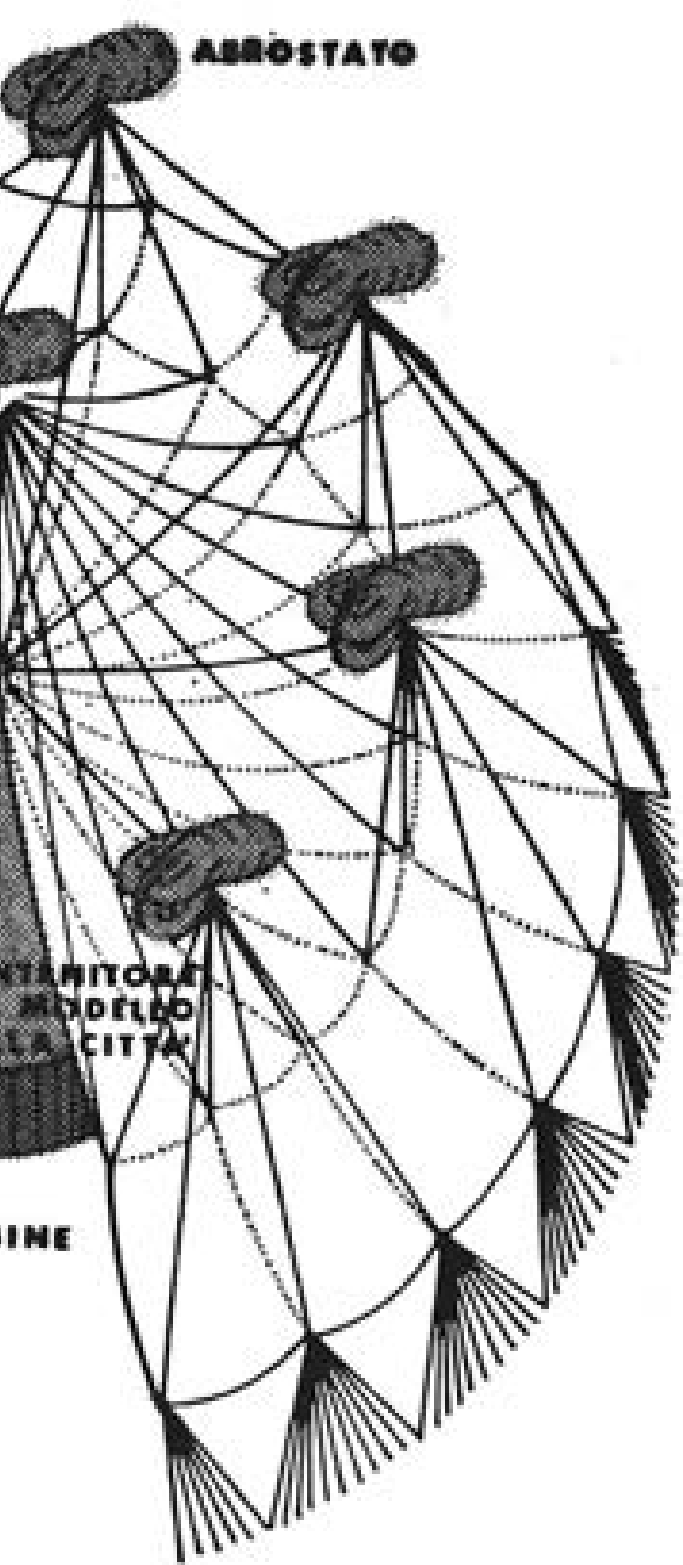
La città provvede a molti dei più bassi istinti dei suoi abitanti, nella misura in cui essi possano pagare.

# tempo

---

La città ha un rapporto peculiare con la dimensione cronologica: ponendosi in opposizione al tempo reale, quello trascorso al suo interno è totalmente slegato al trascorrere degli eventi.

**ARROSTATO**



**STABILITATE  
MODELLO  
CITTA'**

**LINE**

→ finalità ludica

La città è sotto quell'enorme tendone da circo a righe rosse e blu, anzi si può dire che il tendone stesso, sostenuto dalle centinaia di palloni che lo sovrastano, tutto quello che c'è sotto, lo sterminato parcheggio che lo circonda ed anche le bancherelle, i suoni da banda di circo, e le luci colorate ed ammiccanti, siano la città.

Il tendone, tenuto sospeso dalla trazione tra gli aerostati e le migliaia di cavi che ne ancorano il perimetro a terra, ha il diametro di 3 chilometri e 406 metri <sup>2 miglia e 205 iarde</sup>; al centro di esso è posto un enorme cilindro di 1600 metri di diametro e 91 metri di altezza <sup>1 miglio di diametro e 100 iarde di altezza</sup>

composto di lamiere chiodate e dipinto con vernice argentata; in questo cilindro è racchiusa una città in scala 5 volte minore della realtà. Si tratta di una città di circa due milioni di abitanti con tutte le caratteristiche di una città moderna ma che contiene anche le riproduzioni di tutti i maggiori monumenti del mondo, dall'Empire State Building alla Tour Eiffel, dal Colosseo (ricostruito nell'aspetto originario) al Sunset Bd.

“Ecco come potrete visitare questa favolosa città: giunti sul luogo e parcheggiata la macchina vi recherete alla biglietteria dove acquisterete il biglietto pagando mezzo dollaro per ogni minuto di visita alla città. Poi verserete una cauzione per eventuali danni che potreste provocare durante la visita, pari ad 1 dollaro per ogni minuto di visita ma che comunque non potrà essere inferiore ai 900 dollari. Riceverete a questo punto la “chiave della città”; essa in realtà è una scheda elettronica che contiene i vostri dati ed il tempo della visita; vi incanalerete allora con gli altri visitatori verso il cervello elettronico e giunti ad un “posto di scelta” inserirete la chiave nella fessura apposita; vedrete la spia luminosa davanti a voi passare dal rosso al verde, a questo punto potrete spiegare al “cervello”

→ riferimento a moderno

→ monumento scardinato da dimensione storica

→ consumismo

→ lunga descrizione: tecnica e consumismo

chi volete incarnare; se volete un personaggio celebre, vivente o meno, non avete che da farne il nome. Speriamo vivamente che il vostro “eroe” sia nell’elenco dei 100.000 personaggi disponibili, altrimenti dovrete cambiare scelta.

N.B. La nostra organizzazione non è un veglione in maschera quindi non chiedete personaggi antichi; l’elenco comprende solo personaggi ancora viventi nel 1915 (per la visita in un personaggio celebre la tariffa diventa di 1 dollaro al minuto). Se siete modesti e preferite un personaggio comune ditene le caratteristiche al “cervello”: subito apparirà sullo schermo il tipo che avete scelto. Effettuata la vostra scelta attendete lo squillo del campanello e ritirate la vostra “chiave”: essa reca ora impresso anche il tipo di personaggio da voi scelto. Recatevi quindi alla **zona dei box** e trovatene uno libero, infilate la vostra “chiave” nel cruscotto che vi troverete davanti. Entro 90 sec. le guide che sono sopra di voi vi porteranno una tuta che resterà appesa ad esse tramite i cavi che partono dalle giunture e dal casco; infilatevela e chiudete le cerniere, (il casco si fissa facendolo ruotare di mezzo giro da sinistra a destra). Quando sarete pronti premete il pulsante verde che si trova sulla tuta all’altezza del petto; il pavimento su cui siete scomparirà con un sistema a diaframma e vi troverete su una piastra circolare di 2 metri e 25 centimetri di diametro <sup>2 iarde 1 piede e 5 pollici di diametro</sup>. La piastra è coperta da uno strato di sferette d’acciaio che vi permetteranno qualsiasi movimento di gambe restando sul posto, potrete camminare, correre, fare giravolte ed anche spaccate se vi riesce. Mentre osserverete queste meraviglie dai bordi della piastra salirà un cilindro di plexiglass che si arresterà quando sarà giunto ad un’altezza pari al diametro della piastra. A questo punto

→ sommatoria di celle

→ tecnologia illusoria  
descritta attraverso la propria  
performance

→ aspetto ludico

→ violenza

→ libertà e divertimento

→ soddisfazione del desiderio

è meglio che chiudiate gli occhi per qualche secondo per evitare capogiri, quando li riaprirete vi troverete nella città, ricordatevi che da questo momento ogni movimento del vostro corpo viene trasmesso tramite la tuta che è un **modernissimo telepantografo** al **pupazzo robot** che voi avete scelto e che agisce nella città secondo i vostri impulsi; le **sensazioni** visive, olfattive, uditive, tattili, gustative, che i suoi *detectors* elettronici proveranno, saranno fedelmente **trasmesse ai vostri centri nervosi**. [...] Ricordatevi che potrete fare tutto quello che volete, tanto nessuno vi riconoscerà, ¶ non abbiate paura dei poliziotti, è **gente che pensa a divertirsi** come voi, se qualcuno volesse fare il moralista ricordatevi che **avete con voi una buona pistola**. È tutto. Non perdetevi tempo, amico, corri a «Barnum Jr.'s City», comprati un biglietto ed entra nella **città più libera e divertente del mondo**, ne vedrai delle belle e **potrai realizzare ogni tuo desiderio**.”

*NB: i valori riferiti al sistema metrico decimale sono presenti con posizionamento normale, il loro corrispettivo anglosassone è inserito all'apice. Il presente testo rappresenta una sommatoria delle frasi sempre presenti nelle più note edizioni del documento, tuttavia il testo inglese su AD mostra alcuni paragrafi aggiuntivi, che inseriamo di seguito. Rispetto al testo italiano riportato qui sopra, tali paragrafi sono inseriti in corrispondenza del glifo ¶. All'interno dell'area solitamente dedicata alle note inseriamo la nostra traduzione italiana.*



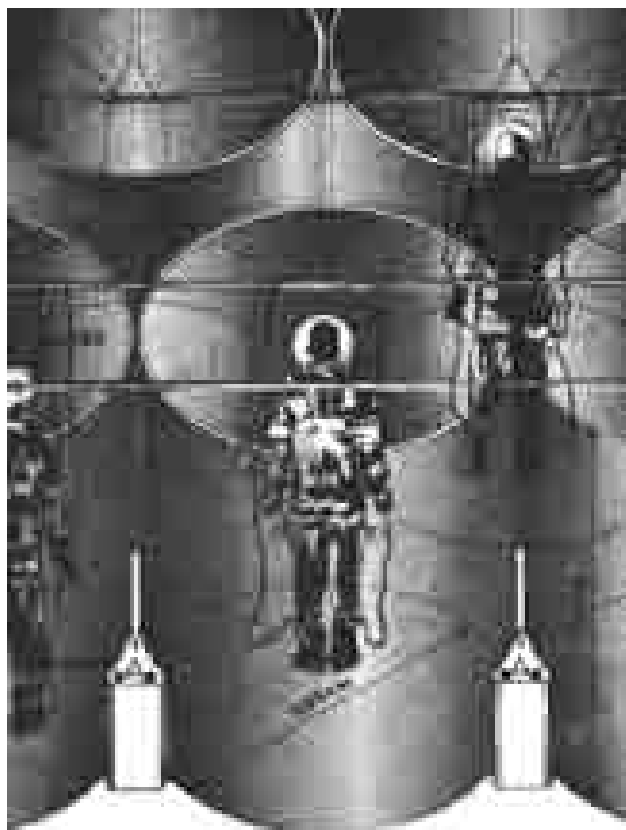
Ricordatevi inoltre che il vostro "personaggio" ha una ridotta quantità di conoscenza pratica che vi può essere d'aiuto nel vostro "viaggio". Sa qual è la sua auto, la sua casa, la moglie o fidanzata, sa ritrovare la via di casa ecc... Nella tasca destra della vostra giacca, o nella vostra borsetta se siete donne, avete una pistola carica (se avete scelto di essere un detective o un killer sapete molto bene che la vostra pistola si trova al di sotto della vostra ascella sinistra. Potete usarla come vi aggrada, ma ricordate che ogni omicidio vi costerà in riparazioni, a volte molto salate (ve lo diciamo nell'orecchio: se non volete spendere troppo, mirate in basso: un bell'occhio di bue tra gli occhi dà soddisfazione, ma rovina tutti i detector, e questo può costarvi circa 1000\$. Un buon buco nello stomaco, con un po' di fortuna, vi costerà solo 300\$) state attenti: durante il vostro soggiorno, naturalmente, potete essere attaccati, taccheggiati, vittime di tentativi di stupro (anche se siete vestiti da giovani uomini), avete la pistola per difendervi, ma non dimenticate che uccidere per autodifesa non vi esime da ripagare i danni, pertanto se non ve lo potete permettere, rassegnatevi a venir uccisi o "giustiziati" (in ogni caso non sentirete dolore, questa è l'unica sensazione che non forniamo ai personaggi "normali". Vi sono comunque 50'000 personaggi speciali con sensibilità al dolore per coloro a cui piacciono gli "effetti speciali"). Ricordate che dal momento in cui sarete feriti mortalmente perderete il controllo dei movimenti della vostra persona. Il simulatore automatico di morte assumerà il controllo, programmato a seconda del tipo di ferita ricevuta. Questo accade per aumentare il piacere della persona che il vostro personaggio ha avuto la sfortuna di indispettire. A questo punto il vostro soggiorno non è finito, non riotterrete il controllo dei vostri movimenti (...)

Also remember that your "character" has a small quantity of practical knowledge of that can be of use to you during your "journey". He knows which is his car, his house, his wife or girlfriend, he can find his way in the city streets, etc... in the right hand pocket of your jacket, or in your handbag if you are a woman, you have a loaded pistol (if you have chosen to be a detective or a killer, you know very well that your pistol is under your left armpit. You can use it as you please, but remember that every assassination will cost you repair charges, which sometimes are very heavy (a word in your ear: if you don't want to spend too much, aim low; a great bull's eye between the eyes or in the front-head is satisfying, but ruins all the sensory detector mechanisms and this can cost you about \$1000. A good hole in the stomach, with a bit of luck, will cost you only \$300) watch out: during your journey, naturally, you can be attacked, run over, the victim of attempted rape, (even if you are dressed as a bright young man), you have the pistol for defense, but don't forget that killing for self defense doesn't exempt you from refunding damages, so if you can't afford it, be resigned to getting killed or "serviced" (in any case you won't feel any pain, this is the only type of sensation we don't provide for in our normal characters. There are, however, 50.000 special characters with sensitivity to pain for those who like "special effects"). Remember though that from the time you are mortally wounded, you lose control of the movements of your person. The automatic death simulators take over, differently programmed according to the type of wound received. This is naturally intended to increase the enjoyment of the person, your personage was unlucky enough to displease. At this point your journey isn't over, you won't get back control of

(...) ma potrete assistere ad una splendida corsa all'ospedale in ambulanza, con tanto di sirena: poi tutte le formalità mediche e legali, attorno a voi proprio come nella vita vera, poi alla fine sarete messi in una lussuosa bara di prima classe, con imbottitura e musica stereo. Nel momento in cui si chiude il coperchio della vostra bara, il vostro viaggio termina, la bara non va a finire in un tranquillo cimitero pieno di verde, ma direttamente nel laboratorio di riparazione personaggi. Questa spiegazione sui casi di morte violenta è dovuta al fatto che queste sono le cause dei maggiori reclami dei nostri clienti. Queste sono le regole del gioco, e chiunque decida di comprare un biglietto le accetta automaticamente. Naturalmente, vi auguriamo ben altra fortuna durante il vostro viaggio. Ricordate, potete fare quello che volete, nulla è proibito. Avete sempre voluto fare l'amore con Brigitte Bardot? Spogliare nuda Sophia Loren? Avere Omar Sharif tutto per voi? Potete finalmente farlo. Tutti questi, assieme a tantissimi altri personaggi famosi girano per la città. Cercateli, sorprendeteli in mezzo alla strada, nessuno vi riconoscerà, non preoccupatevi della polizia (...)

your movements, but you can watch a great run to the hospital in ambulance with it siren wailing: than all the medical and legal formalities taking place, around you just like in real life, and than at least you will be shut into a luxurious 1st class coffin with padding and stereo music. The moment the coffin lid closes your journey comes to an end, irrespective of the time paid for the coffin does not in fact go on to a quiet green cemetery, but directly to the Characters Restoration Lab.

This explanation of cases of violent death is lengthy because these are the cause of most of the complaints and unpleasant arguments with our clients. These are the rules of the game, and anyone who decides to buy a ticket automatically accepts them. Naturally, we wish you much better luck during your journey. Remember, you can do anything you want, nothing is forbidden. Have you ever wanted to make love to Brigitte Bardot? To strip Sophia Loren naked? To have Omar Sharif all for yourself? You can finally do it. All of these and many other famous people are wandering around the city. Seek them out, rush them in the middle of the road, no-one will recognize you, don't worry about the police, they're thinking about having some fun just like you are, (...)



PARTICOLARE DELLA BOMBA QUINNI

## cortocircuitazione della dimensione ludica

Come in parte preannunciato, questa sesta città, che qui di seguito per brevità chiameremo *Barnum City*, segna un'ipotetica cesura all'interno del documento delle *12 Città Ideali*. Come vedremo, il discorso sotteso ai racconti pare muoversi maggiormente in direzione di questioni esterne alla disciplina architettonica, vicine alla sociologia e all'antropologia, questioni che si paleseranno definitivamente all'interno degli scritti contenuti negli *Atti Fondamentali* dell'anno successivo.

In prima analisi notiamo infatti come aumentino le battute di testo, a fronte degli apparati iconologici che si dimostrano più scarni: in questo caso si possiede un doppio disegno in bianco e nero, lontano dai fotomontaggi particolarmente iconici mediante i quali quattro delle cinque città precedenti erano rappresentate. È Gian Piero Frassinelli, all'interno della recente intervista in precedenza citata con Beatrice Lampariello\*, a dare parziale ragione di un tale capovolgimento, dovuto per una certa quota parte a questioni di tipo tecnico e soprattutto procedurale: "La realizzazione dei fotomontaggi del lavoro successivo, le *12 Città Ideali*, mi costò moltissima fatica soprattutto nell'individuazione degli sfondi fotografici e in alcuni casi i risultati non mi piacquero un granché. Quindi nel lavoro successivo (...) ho preferito invertire l'ordine di stesura. Invece di partire dal testo e poi realizzare il fotomontaggio illustrativo ho fatto il contrario: prima ho inventato le immagini partendo da foto affascinanti accoppiate in modo creativo, e poi ho scritto i testi che venivano facilmente ideati già durante la realizzazione delle immagini."

Si noti inoltre come per l'autore, nel documento in analisi, la componente considerata più importante sia rappresentata dai testi.

In questo caso non ci troviamo di fronte solo ad un testo più lungo, bensì anche alla comparsa di tematiche differenti e nuove rispetto ai contenuti che lo hanno preceduto. Anche il taglio generale si palesa diverso: alla drammaticità fredda e distaccata dei precedenti racconti si contrappone un linguaggio maggiormente ironico, canzonatorio, e ci viene presentata una città che mostra un rapporto con il tempo

\* L'intervista è disponibile al sito [locusutopiae.com](http://locusutopiae.com)

radicalmente differente rispetto a quello presente nelle altre. Essa non si pone come condizione eterna: a contrario la *Barnum City* pare un'oasi temporale, che il visitatore fruisce a piacimento, a patto che possieda danaro sufficiente per poterselo permettere. Ecco comparire un nuovo, inedito elemento: quello della moneta, assolutamente assente all'interno delle precedenti città. La *Barnum City* si configura di base come una sorta di grande parco dei divertimenti semi - virtuale, che in maniera del tutto allineata con il mondo dei luna park e dei circhi regala a pagamento istanti di intense emozioni, fughe ideali dalla vita di ogni giorno. In questo meccanismo interviene quindi un'implementazione data dalla tecnica futuristica - ma per così dire *meno futuristica* delle precedenti, come vedremo - che la città è capace di offrire al suo cliente: essa prende la forma di un'esperienza multisensoriale completa, totalmente immersiva e completamente credibile. Si noti quindi come ricompaia quella dimensione ipnagogica, onirica, presente nei racconti che precedono quello in analisi. Tuttavia anche in questo caso si può riscontrare una importante differenza, legata agli aspetti del tempo e del denaro citati in precedenza: essendo il trascorrere dei minuti monetizzato, la condizione di fruizione dell'aspetto onirico indotto dalla tecnica non è permanente. Inoltre subentra una consapevolezza del proprio io e della propria condizione da parte dell'utente che è finora inedita sulle pagine delle *12 Città Ideali*. Ne consegue l'importante discontinuità che si genera tra la condizione in cui versano gli abitanti delle prime cinque città e la scelta che caratterizza la vita degli abitanti della sesta.

Tuttavia la principale discontinuità, o contraddizione, che è riscontrabile a partire dalla *Barnum City* si rivela essere un'altra, ed essa è riferita ad una delle principali questioni emergenti in seno alle Neoavanguardie, nonché una delle loro più vivide caratteristiche distintive rispetto all'ambiente intellettuale allora contemporaneo o precedente. Stiamo parlando di quello che potremmo definire *l'aspetto ludico* del progetto di Neoavanguardia, vale a dire quel complesso di questioni che fanno sì che lo scenario prefigurato sia animato da un senso di gioco, di libertà creativa non relazionata alla produzione di beni di consumo e indotto economico. Tale principio pare animare

i gruppi di Neoavanguardia fin dalle proprie origini, che potremmo far risalire alla nascita dell'*Internazionale Situazionista* presso il *Congresso Mondiale degli Artisti Liberi* ad Alba nel 1956\*. All'interno di esso convergono per la prima volta forze intellettuali da Italia, Francia e Centro Europa accomunate da un dichiarato dissenso nei confronti da un lato di chi pareva aver preso in mano le redini della presunta eredità del Moderno, dall'altra in maniera più ampia verso una società sempre più disumanizzata e focalizzata su meccanismi di produzione e di consumo alienanti, una società che ha ormai imparato come introiettare e sfruttare a proprio vantaggio anche il dissenso manifestato nei suoi stessi confronti\*\*. Alla nascente figura di un definitivo e radicalizzato *homo oeconomicus*\*\*\*, produttore e consumatore degli stessi beni, in una dimensione alienante che lo distanzia da una vera consapevolezza del proprio io, inserendolo come ingranaggio di un meccanismo sociale senza via d'uscita, pare

\* Il congresso è voluto e organizzato dall'assessore alla cultura dell'allora consiglio comunale della città piemontese, l'artista Pinot Gallizio, noto nel panorama dell'avanguardia italiana in merito a delle opere a tecnica mista che egli definisce "pittura industriale". Con Asger Jorn fonda nel 1956, sempre ad Alba, il primo laboratorio sperimentale per una Bauhaus immaginista. Come già ricordato in sede di analisi della prima città, la critica all'eredità del Bauhaus nella scuola di Max Bill a Ulm è tema importante per Jorn. Il *Primo Congresso Mondiale degli Artisti Liberi* vede tra i partecipanti Ettore Sottsass, Piero Simondo, Enrico Baj, Constant, Gil Wolman e Elena Verrone, oltre agli esponenti delle correnti artistiche d'avanguardia di otto nazioni. In quella occasione si tiene al Politeama Corino, la mostra del Laboratorio sperimentale di Alba. Nel 1957 a Cosio di Arroscia Gallizio parteciperà alla fondazione dell'Internazionale Situazionista, frutto dell'unione tra il Movimento Lettrista e il già citato Movimento internazionale per una Bauhaus immaginista. Saranno presenti Guy Debord, Michèle Bernstein, Asger Jorn, Constant Nieuwenhuys, Walter Olmo, Piero Simondo, Elena Verrone, Rulph Rumney.

\*\* Tale sarà una delle considerazioni formulate da Manfredo Tafuri nei confronti delle correnti delle avanguardie storiche, si veda a tale proposito: Tafuri, M. (1980). *La Sfera e il labirinto*. 1ed. Torino: G. Einaudi.

\*\*\* Quello dell'*homo oeconomicus* è un concetto proprio della teoria economica classica, indica colui che cerca sempre di ottenere il massimo vantaggio nei propri confronti, a partire dalle informazioni a sua disposizione e dalla sua personale capacità di raggiungere gli obiettivi prefissi. Per una recente trattazione del tema si veda: Caruso, S. (2012). *Homo oeconomicus*. 1ed. Firenze: Firenze University Press.

efficace agli occhi delle personalità coinvolte contrapporre la visione dell'*homo ludens*, che esse reperiscono all'interno di un libro edito prima della seconda guerra mondiale, ma che ottiene definitivo successo a conflitto ultimato. *Homo Ludens* è uno scritto dello storico olandese Johan Huizinga\*, la cui introduzione all'interno del mondo delle Neoavanguardie è spesso attribuita alla figura dell'artista e architetto - anch'esso olandese - Constant Nieuwenhuys, come visto tra i primi Situazionisti, progettista della città globale e nomade che porta il nome di *New Babylon*. Egli nel 1976 afferma "L'*homo ludens* vorrà lui stesso trasformare e ricreare questo ambiente e questo mondo secondo i suoi bisogni. L'esplorazione e la creazione dell'ambiente verranno allora a coincidere perché l'*homo ludens*, creando il suo territorio da esplorare, si occuperà di esplorare la propria creazione."\*\*: si noti come nella poetica di Constant e a livello generale in quella dei Situazionisti l'aspetto esplorativo, creativo ed errante costituiscano da subito una questione generativa per la loro utopia di città, poiché ad essere errante, esploratore e creatore è l'*homo ludens* stesso. Esso è in definitiva l'uomo che ha inserito all'interno dell'interezza del proprio ciclo vitale una dimensione relativa al gioco, gioco che è visto nella sua accezione antropologica e per così dire filantropica, possibile in merito a questioni relative alla liberazione dell'uomo dalla schiavitù del lavoro e alla collettivizzazione dell'atto creativo, due delle maggiori "parole d'ordine" delle Neoavanguardie\*\*\*. Tali realizzazioni risultano raggiunte, nella visione dei teorizzatori delle stesse, attraverso un uso diverso e finalmente umanistico di una tecnologia in costante sviluppo. In una società quale quella prefigurata in questo caso, iper-ludica, iper-creativa e iper-comunitaria, appare logico come il danaro, tanto come oggetto in sé quanto come concetto a priori, perda

\* Il libro in edizione originale esce nel 1938, la prima edizione italiana è invece del 1946, ne deriva che pur essendo redatto prima della seconda guerra mondiale, il lungo saggio giunga in Italia solo a conflitto concluso. Sul tema del gioco e il lavoro di Huizinga si veda il numero 66 di *Communitas*, del dicembre 2012.

\*\* In: Careri, F. and Nieuwenhuys, C. (2001). *Constant*. 1 ed. Torino: Testo & immagine, pagina 36.

\*\*\* Si veda a tale proposito il capitolo iniziale del già citato: Branzi, A. (2014). *Una generazione esagerata*. 1ed. Milano: Baldini & Castoldi.

qualsiasi valore d'uso, trascendente e antropologico. I fiorentini non paiono in una primissima fase essere a conoscenza dell'opera dei Situazionisti\*, tuttavia hanno modo di prendere visione dei vari numeri di *Archigram*, grazie alla figura di Adolfo Natalini, che fa da spola tra Toscana e Gran Bretagna per motivi personali già nei tempi della formazione universitaria\*\*. Viene quindi a profilarsi per Superstudio in un periodo importante, quale quello degli anni della formazione, la figura del *piper*, sorta di edificio di nuova concezione, a cavallo tra *amusement park* e laboratorio creativo multifunzionale, che si potrebbe definire efficacemente con il termine *spazio di coinvolgimento*. È proprio agli *spazi di coinvolgimento* che i corsi universitari tenuti dai professori Ricci e Savioli sono dedicati\*\*\*, e se si osservano molte delle tesi portate avanti in quegli anni dagli studenti\*\*\*\* dell'ateneo

Alla pagina seguente: Superstudio, *Concorso per un parco intitolato alla Resistenza a Modena*, 1970, fotomontaggio, già tesi di Paolo Poli.

\* Le teorie di Debord sono citate per la prima volta in *Design di Invenzione e Design di evasione*, ad opera di Adolfo Natalini, edito nel giugno del 69 all'interno del numero 475 di *Domus*, il cui direttore è in quel momento Gio Ponti.

\*\* Natalini è fidanzato con una ragazza britannica, che diverrà in seguito sua moglie, nonchè traduttrice in lingua inglese degli scritti del gruppo: si veda a tale proposito la nostra intervista inserita negli apparati.

\*\*\* Durante l'anno accademico 66-67 Leonardo Savioli, con Adolfo Natalini tra gli assistenti, si occupa di un corso di progettazione sperimentale, di cui un sunto ad opera dei suddetti è disponibile all'indirizzo [www.gizmoweb.org](http://www.gizmoweb.org). A tale proposito scrive Massimiliano Nocchi: "(...) Egli introduce nei corsi universitari il lavoro di gruppo e affronta il tema di una nuova ipotesi di spazio agibile e modificabile dal diretto intervento del fruitore. Il corso tenuto nell'anno accademico 1966-1967, quello del Piper, "si rivela come il primo banco di prova ufficiale per la nascente avanguardia italiana": Savioli propone, nell'ambito del tema dello spazio di coinvolgimento, la progettazione di un locale per lo svago e lo spettacolo, il Piper; scopo dell'esercitazione è promuovere, attraverso lo studio di architetture prive di vincoli, una progettazione aperta, finalizzata a proporre nuove relazioni tra utente e spazio". L'attenzione verso le sperimentazioni artistiche di quegli anni trova possibilità di verifica nelle lezioni universitarie, nelle quali intervengono artisti, architetti e critici: da Bruno Munari al gruppo MID, a Lara Vinca Masini (...) in: Nocchi, M. (2008). *Leonardo Savioli*. 1ed. Firenze: Alinea. (pag 63).

\*\*\*\* Per una raccolta dei progetti si veda: Masini, L., Savioli, L. and Ricci, L. (1972). *Ipotesi di spazio*. 1ed. Firenze: G. & G.







fiorentino non si può non notare un fiorire di piper, spazi creativi, case del popolo, edifici legati a concetti di divertimento, creatività e *leisure*. Anche dal punto di vista morfologico non mancano interessanti declinazioni di quel bagaglio di forme che derivano direttamente dal mondo dei girovaghi e dei luna park: tendoni che diventano edifici, ruote panoramiche che mutano in parcheggi rotazionali, o coperture luminose che ricordano analoghe configurazioni. Tali risultati sono l'approdo delle strategie di composizione pop studiate in seno ai corsi cui si faceva riferimento in precedenza: si noti ora come la città in analisi sia in definitiva un tendone da circo, colorato e sgargiante.

Tuttavia da qui in poi la città si discosta, mettendo in atto un meccanismo che non manca di denotare come nel volgere di un seppur breve lasso di tempo all'allegro ottimismo anni 60 si stia sostituendo una visione disillusa frutto dell'esito di quella stessa stagione. Il tendone della *Barnum City* nasconde un cilindro tecnologico freddo e puro, posto in radicale contraddizione con i colori sgargianti dell'esterno. In questo senso la città pare un grande specchio per le allodole, una trappola pronta a scattare non appena varcata la sua seducente soglia. Ancora una volta - in questo caso in linea con le precedenti città - è presente un peculiare rapporto tra interno ed esterno, e in questo particolare caso la contraddizione in atto pare animata da un humour nero che non manca di assumere il tono di uno scherzo tragico, presumibilmente generatosi da un forte senso di disillusione.

*Barnum City* pare metterci di fronte proprio - in senso simbolico - a quella visione di un'avanguardia ludica ormai introiettata e riespulsa dal sistema sottoforma di una prassi, una serie di modalità che il sistema stesso non solo accetta, ma addirittura incentiva: alla fin fine la città altro non è che un meccanismo di profitto da un lato e una valvola di sfogo sociale accettato dall'altro, simile a quei noti *Due Minuti d'Odio* ideati da Orwell nella sua più famosa opera\*. *L'homo*

alla pagina precedente: Archigram, *Info-gonks*, fotomontaggio, 1968 e Ivan Sutherland, *The Sword of Damocles*, 1968

\* I *Due Minuti d'Odio* sono una pratica collettiva esercitata dal governo del Grande Fratello nel romanzo 1984 di George Orwell, una sorta di soluzione temporanea all'ansia collettiva: "(...) Se sei felice e soddisfatto dentro di te, che te ne frega del Grande Fratello e del Piano Triennale, e dei Due Minuti di Odio, e di tutto il resto di quelle loro porcate?".

*ludens* può quindi divertirsi, bastano pochi dollari, può scorrazzare liberamente in un mondo che realizza i suoi desideri, anche se è un mondo che ha dei confini. Egli può soddisfare tali desideri anche se non moralmente e socialmente accettati: ha in mano una pistola, con cui gli è possibile *distuggere* – pagherà i danni – anziché *creare*.

In questo senso quindi una tecnologia che pare meno coercitiva rispetto a quella presente nei casi precedenti si dimostra ancor più perversa, poichè traghetta un senso di finta libertà, frutto di una apparente scelta consapevole e incondizionata da parte dell'utente. L'interesse per i meccanismi antropologici contemporanei pare ormai qui superare quello per l'architettura, ove invece permane quello per una tecnologia avveniristica, ma come detto meno avveniristica rispetto ai casi precedenti. Risalgono al 1968 due esempi assolutamente degni di nota in questo senso, il primo disciplinare, il secondo proprio della ricerca informatica e ingegneristica. Il primo è costituito da un'idea di Archigram, non si tratta di un progetto propriamente di architettura, bensì della prefigurazione di un oggetto trasportabile di futura realizzazione, che il gruppo chiama *Info-Gonks*, ove con il secondo termine si intenda una parola in *slang* dal significato di *occhiali*. La scarna descrizione fa riferimento a due piccoli tubi catodici presenti al posto delle lenti: "Use of the 1/2-inch television as a built-up pair of spectacles with stereo glasses all wired to headgear receiver: everyman (in) his own on-the-eye and in-the-ear environment."\* La delusione per l'esito delle proteste degli anni 60 non manca di emergere, il progetto fa riferimento ad una alienazione autoindotta, in cui l'individuo rappresenta il proprio environment, con la propria visione e il proprio udito. È presente la ricerca della multi-sensorialità con l'intento della realizzazione di un'esperienza maggiormente immersiva, e pertanto più efficacemente alienante. Gli Archigram avevano già in passato progettato microenvironment singoli profondamente legati alla tecnologia per quanto concerne i rapporti con l'esterno, passando da una poetica ottimista e ironica ad una

\* "Usare degli schermi televisivi da mezzo pollice come un paio di occhiali già montato, con lenti stereometriche interamente collegate ad un ricevitore montato sul capo: ogni persona avrà il proprio ambiente visivo e uditivo": traduciamo qui non letteralmente, anche l'inglese utilizzato è infatti molto freddo, molto rapido, usa il minor quantitativo di parole possibile.

maggiormente critica e drammatica che vede nei *Gonks* una sua già totale compiutezza. Si pensi ai progetti per *Cushicle* e *Suitaloon* di Mike Webb risalenti al 1967: all'interno di essi una sorta di secondo midollo spinale meccanico provvede a riscaldamento e informazione audiovisiva per l'utente, che può all'occorrenza ritirarsi all'interno di un microambiente di tipo *inflatable*. In queste visioni di solo un anno precedenti riconosciamo ancora un senso di equilibrio tra critica e proposta: l'utente può a scelta estraniarsi e riconnettersi con il mondo, portandosi sulle spalle il proprio *habitat*, in una dimensione errante tipica dell'epoca\*. Quello che pare aggiungere un inedito senso di perversione alla prefigurazione della *Barnum City* è il fatto che si verifichi un passaggio concettuale complesso tra individuo e autoproiezione dell'individuo stesso, efficacemente realizzata da danaro e tecnologia. Essi garantiscono al singolo utente la possibilità di rimanere unico e diverso dai suoi simili, a patto che egli proietti i propri desideri in una rappresentazione fisica di sé che è diversa dall'organismo di partenza. Tale proiezione / rappresentazione è il punto di comunanza della popolazione della sesta città, ciò che dovrebbe crearne il senso di comunità. Ossia è l'atto antropologico che genera la città stessa: fondata su simili basi essa non può che configurarsi come una menzogna a buon mercato, abitata da individui accomunati unicamente dall'essere ciò che vorrebbero essere invece di essere ciò che sono. Interessante quindi come rientri in questa sede il tema della *soddisfazione del desiderio*, con impatto intenso: non si tratta più della realizzazione di sogni attorno alle cose, bensì attorno al proprio stesso io. L'abitante pertanto si aliena letteralmente assumendo una personalità diversa dalla propria, di fatto rinnegando come brutta e non desiderabile la propria natura prima. L'illusione generata dal meccanismo è nel caso della presente città profondamente totalizzante, a mezzo di apparati tecnologici che coinvolgono i sensi dell'utente nella loro interezza, molto simili nella loro configurazione al secondo progetto del 1968 preannunciato al paragrafo precedente. Si tratta di una ricerca portata avanti dal professor Ivan Sutherland, nei

\* Per una efficace visione ad ampio raggio attorno alla questione si veda il fondamentale volume: Rouillard, D. (2004). *Superarchitecture*. 1ed. Paris: Ed. de la Villette. L'autrice ha reso pubblica inoltre una lezione in formato video sull'argomento, consultabile all'indirizzo: [http://www.dailymotion.com/video/xl2w7j\\_22-superarchitecture\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xl2w7j_22-superarchitecture_creation)

laboratori Lincoln dell'università dello Utah, per la creazione di un device tecnologico atto alla creazione di esperienze percettive di movimento spaziale tridimensionale, il cui nome è *The Sword of Damocles*, ossia *La spada di Damocle*. Il progetto costituisce il primo esperimento che abbia sortito successo nel campo delle tecnologie HMD (*Head Mounted Display*) e VR (*Virtual Reality*) nella storia\*: un macchinario molto simile a quello visibile all'interno dei disegni in bianco e nero a corredo del testo della *Barnum City* permetteva, in maniera del tutto sincrona al movimento dell'utente, di esperire dei semplici ambienti virtuali creati in tempo reale da un computer, dall'aspetto di stanze disegnate a *wireframe*\*\*.

È interessante come il racconto di Superstudio si soffermi ancora sul presunto funzionamento della macchina e come vengano descritte le varie fasi di esso. Ricompare peraltro la misura di 2 metri e 25 centimetri che abbiamo già incontrato nel dimensionamento delle celle della *Città 2000t*. Nel caso della presente città fa inoltre la sua comparsa la forma del cilindro, sia per quanto concerne l'edificio centrale che in riferimento alle singole celle virtuali, tuttavia le scelte morfologiche, al netto dell'aspetto esterno, paiono ormai una questione eclissata dalle tematiche antropologiche che animano la genesi della *Barnum City*.

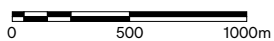
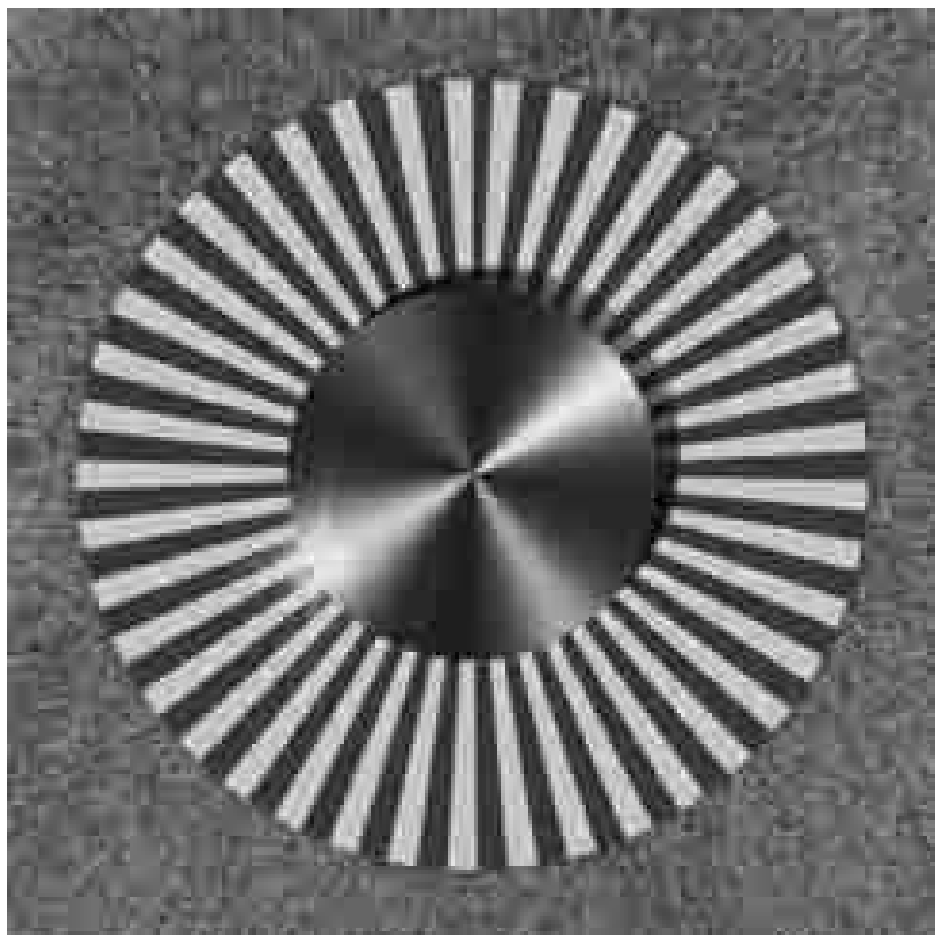
A fare riferimento all'antropologia è anche il nome stesso della città: essa è l'unica all'interno del documento ad essere esplicitamente intitolata ad un personaggio, personaggio che tuttavia assume valore simbolico nel campo delle scienze umane. Procedendo con ordine, Phineas Taylor Barnum fu un impresario circense statunitense dell'Ottocento, proprietario del più grande circo errante d'America, noto anche per l'attività pubblicitaria intensa realizzata per promuovere il business in questione. Il tono di voce con cui l'intero racconto è scritto, soprattutto nella parte ove iniziano le virgolette

Alla pagina seguente: un tipico manifesto d'epoca del circo Barnum.

\* Il primo articolo di Sutherland è *A head-mounted three dimensional display*, pubblicato sul numero 68 di *Proceedings of AFIPS*, pp. 757-764. Per questioni attorno allo sviluppo della realtà virtuale in tecnologia si veda: Rheingold, H. (1995). *Virtual reality*. 1st ed. New York, NY: Simon & Schuster.

\*\* Con il termine *wireframe* si intende una particolare modalità di visualizzazione degli ambienti tridimensionali vettoriali, in cui le varie facce (nel caso di *mesh*) o curve generatrici (nel caso di *nurbs*) appaiono rappresentate in maniera simile ad un disegno a filo di ferro.







- che presumibilmente introducono un'ipotetica riproduzione di un manifesto pubblicitario - pare molto simile al tipo di linguaggio usato all'interno delle inserzioni editoriali del circo Barnum. La *Barnum City* si mostra come un grande dispositivo circense tecnologico, all'interno del quale spettatori e saltimbanchi coincidono. In psicologia, dalla fine degli anni 40 in poi\*, viene definito con il termine *effetto Barnum* quel particolare meccanismo mentale secondo cui ogni individuo, posto di fronte a un profilo psicologico che egli sostiene a lui riferito, tende a immedesimarsi in esso ritenendolo corretto e corrispondente, nonostante la vaghezza di fondo del profilo stesso: in altre parole è la ragione psicologica per la quale si tende a credere a predizioni, divinazioni e altre questioni relative al sovrannaturale riferite a sé. L'effetto prende il nome dall'impresario poiché molte delle attrazioni presenti all'interno del suo circo si rivelavano delle falsità, come lo sono gli sfondi della città nella città presenti nella *Barnum City*. All'interno di essa compare infatti l'architettura, come un catalogo continuo di monumenti decontestualizzati in termini di tempo, spazio e uso, dei monumenti che ormai paiono rappresentare solo se stessi nel loro essere per l'appunto monumentali: l'architettura diviene quindi una accurata scenografia, usata come specchio per le allodole, ma di fatto priva del suo significato primigenio o di un qualsiasi altro significato che non sia turistico. Traspare qui un forte senso di sconforto nei confronti della disciplina, lontana da una visione che la concettualizza come meccanismo per una società migliore propria dell'utopia in senso classico, figlia di un sentimento di sconfitta e di rinuncia alla prefigurazione di scenari positivi che abbiamo già riscontrato in precedenza.

Emerge anche un aspetto relativo a materie quali la robotica, disciplina che nasce negli anni 40 e cresce nel secondo dopoguerra. Le immagini dei robot presenti nella sesta città, sorta di versione

Alla pagina precedente: ricostruzione delle proporzioni in pianta tra tendone e area occupata dalla città virtuale nel racconto.

\* Si veda a titolo esemplificativo uno dei primi articoli pubblicati sul tema, disponibile in consultazione gratuita sul sito [wayback.archive.org](http://wayback.archive.org), ossia *The Fallacy of Personal Validation: A classroom Demonstration of Gullibility* (*La fallacia nella conferma di sé: una dimostrazione in aula sulla creduloneria*), di Bertram R. Forer.

fisica di quello che ad oggi chiameremmo *avatar*\*, già mostrano una posizione concettuale diametralmente opposta rispetto a come tali meccanismi venissero visti da gruppi di avanguardia poco più che un decennio addietro. Nell'arte cinetica e programmata non erano mancate ad esempio ricerche caratterizzate da robot pensati come creatori di arte. Sicuramente il progetto *CYSP 1* dell'artista Nicolas Schoffer è tra i più interessanti episodi in merito\*\*. Riportiamo un articolo coevo alla realizzazione dei primi prototipi, risalenti al 1956. Progetti di questo tipo sono ancora animati da una ricerca sincera della cortocircuitazione della macchina come mezzo non per il suo annichilimento, ma per la sua comprensione e definitiva umanizzazione, sono cioè rappresentazione di un rapporto nei confronti della tecnologia che non vede quest'ultima come un invincibile meccanismo coercitivo ed alienante per l'uomo. Nella sesta città, in definitiva, ad un gioco bello, creativo, umano come quello pensato in precedenza, se ne sostituisce uno analogo, ma vano, oppressivo e illusorio.

Alla luce di quanto analizzato risulta di minore importanza la questione attorno alle unità di misura utilizzate, seppure come abbiamo visto ricorrano dei valori già usati in precedenza. Il testo presenta le varie misure in due versioni: secondo il sistema metrico decimale oppure con misure anglosassoni, tale uso non pare legato a particolari motivi simbolici e concettuali come rilevato invece nel caso di alcune delle precedenti città. Si riposta comunque per completezza la ricostruzione dimensionale della *Barnum City*, visibile in queste pagine. Per lo stesso motivo, abbiamo integrato il racconto iniziale con parte del testo inglese edito su *Architectural Design*, che non compare nell'edizione di *Casabella* del 1972; esso in gran parte ribadisce e completa, come il lettore avrà modo di notare, quanto rilevato nei precedenti paragrafi. Si può riscontrare un ulteriore accanimento

\* Il termine di derivazione induista (significante "reincarnazione") è nella sua accezione direttamente collegato alla dimensione ludica: nella contemporaneità è infatti stato usato per la prima volta nel gioco di ruolo omonimo per computer del 1979.

\*\* Nicolas Schoffer è stato tra i grandi protagonisti dell'arte programmata, ungherese di nascita e francese di adozione; si è sempre occupato di automatica e ciberetica. Per approfondimenti, soprattutto in relazione a quanto scritto in questa analisi, si veda il volume: Popper, F. (2007). *From technological to virtual art*. 1ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.

su particolari economici e sulla descrizione delle morti cruento e virtuali presenti nella città, emerge un atteggiamento di sprezzo della vita e del pericolo. Nella parte inglese l'elemento più interessante, che nella versione italiana è solo accennato, è rappresentato da una serie di riferimenti al sempre crescente culto nei confronti dei *divi*, soprattutto del cinema, che è tipico degli anni 60. In definitiva la *Barnum City* promette, previo pagamento, di fare in modo che coloro i quali nella vita reale si sentono dei "nessuno" possano per un breve periodo di tempo sentirsi "qualcuno", con riferimento ancora una volta a questioni di identità e alienazione di cui nel periodo contemporaneo alla redazione delle *12 Città Ideali* si parla moltissimo. Essa inoltre protegge e facilita quei comportamenti devianti, antisociali e non accettati dalla civiltà che si trova al di fuori del suo tendone, comportamenti da cui trae il massimo profitto.

Da ultimo, merita sottolineare una peculiare discontinuità, unica rispetto al resto del documento, messa in atto dall'impianto narrativo del racconto in analisi. Se difatti non ci troviamo di fronte ad una città-edificio frutto di una moltiplicazione e giustapposizione di elementi minimi più o meno comunicanti l'uno con l'altro, come invece riscontrabile nei casi precedenti, detti elementi permangono come interfaccia nel presente episodio. In altre parole, pur non percependosi come chiuso in una cella, l'abitante della *Barnum City* è di fatto relegato da solo all'interno di un'apparechiatura tecnologica, se vuole accedere alla città.

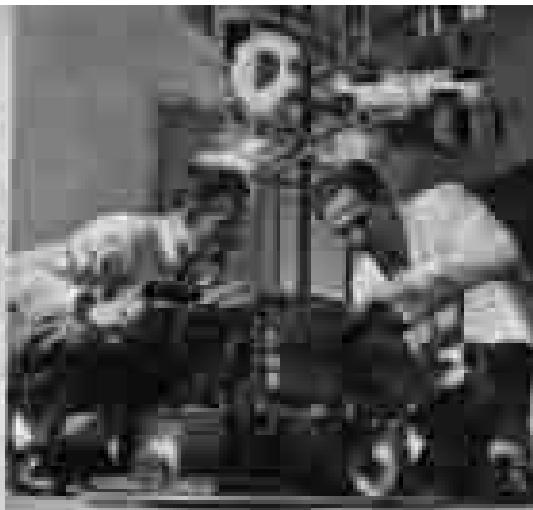
# "CYSP1" danseuse-étoile est un robot

Un robot... (text is partially illegible due to image quality)





**Per gli anni** che seguiranno, in un'area che si sta trasformando in un'area di sviluppo urbano, si sta costruendo un nuovo quartiere residenziale. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010. Il nuovo quartiere sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.



Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Il nuovo quartiere residenziale sarà composto da circa 100 appartamenti e sarà dotato di tutti i servizi necessari per la vita quotidiana. Inoltre, si prevede che il nuovo quartiere sarà dotato di un parco pubblico e di un centro ricreativo. Il progetto è stato approvato dal consiglio comunale e si prevede che sarà completato entro il 2010.

Foto: P. Rossi / A. G. P. P. P.

Robot at the foot of the dancer Claude Bessy and two engineers from the company Philips (right). The whole "CYSP 1" is set on a pedestal mounted with 4 wheels driven by electric motors controlled by an electronic brain. Photoelectric cells and microphones capture messages programmed on a dance step: each colored plate of the arms of the machine starts to vibrate and spin in different speeds combined with the movements of the robot and the dancers.

This being artificial, camped on the rubber wheels of his mind, is, according to draft Schöffler Nicolas, the prototype of a series of animated sculptures "spatio-dynamic" to be the stars of big shows cyber. Rockets, planes, helicopters, fog artificial colored light projections in space complement *entrechats* mechanical robots that people whose shadows moving double the performance.

Nicolas Schöffler also adding a homeostatis his sculptures robots: motion picture, isolated changes be triggered by the change in ambient temperature, humidity, light, sounds and colors.

With this animation, close to some forms of organic life, sculptures spatiotemporal dynamics would not remain confined to the theater scene, set against the great passers in the streets of major cities, they constitute a permanent show "its light - and animation and allow the city to escape the feeling sometimes of confinement caused by the ugliness of some residential are

These sculptures worthy of science fiction, fulfill a similar role, not only in major parts of houses, but also in the halls and rooms in large public buildings, factories, railway stations, airports, etc..

In this aspect, and if you believe the doctors and sociologists discussed this strange problem, robots abstract Schöffler are the cause of a new science: the *plastico-sociology*.

This science of studying architectural effects on mechanical behavior of man. It attempted to improve the aesthetic quality of this huge cinerama what became modern life at the back of our retina. According to its theorists, humans normally need a daily ration of optical or aesthetic shock of hearing the highest quality. However, this was particularly true in our older cities, there is dissatisfaction generally aggravated by the poor quality of "shocks". This true "retinal attack" in the long term causes of psychiatric disorders: for example an inferiority complex because we must endure "what is". The role of spatio-dynamic sculptors will transform the atmosphere with disastrous proportions and harmonious colors therapeutic dose realize energy balance between nature and the natural environment inhabited by modern man.

— Gerard Cottin  
traduzione in inglese dal sito  
[cybernetczoo.com](http://cybernetczoo.com)

## analogie

Abbiamo già sottolineato come parte dell'immaginario figurativo della città in analisi faccia riferimento sicuramente ad un bagaglio di immagini e modalità acquisite già durante la fase universitaria di Superstudio, in relazione alle *strategie di composizione pop*. È molto interessante notare come nella produzione di Archigram siano spesso presenti spazi multifunzionali sottesi a grandi tendoni simili a quelli dei circhi erranti. Essi, con l'intento di coprire aree particolarmente grandi senza che si vedano necessari dei piloni di sostegno, sono spesso teorizzati come degli elementi appesi e non tesi come il modello per così dire originale. Tale configurazione statica è ottenuta, in teoria, a mezzo di alcuni elementi aerostatici, dei palloni mantenuti a quota costante al di sopra della superficie interna del tendone, che risulta così indefinitamente libera e quindi infinitamente funzionalizzabile e riconfigurabile. Questa è una caratteristica tipica di analoghe visioni di spazi ludici, quali il *Fun Palace* di Cedric Price o la *New Babylon* di Contant. Presentiamo alcune immagini a carattere esemplificativo, risalenti alla metà degli anni 60. Secondo questo principio, l'uso di coperture con palloni aerostatici dovrebbe come detto garantire massima flessibilità all'interno, tuttavia non si può non notare come nel caso della città in analisi tutto sia già predisposto, in un gioco di contraddizioni che non vede la necessità di aree a destinazione d'uso variabile, flessibili.

L'interno della *Barnum City*, a detta del racconto, altro non è che una città più piccola, in scala 1:5, composta di riproduzioni di monumenti famosi: può questo essere un riferimento alle varie città realmente esistenti negli Stati Uniti dedicate al divertimento, un universo a parte all'interno del quale sono spesso presenti versioni scalate, scorci e "ritagli" di città famose come Venezia e Parigi, elementi estratti da architetture classiche particolarmente iconiche, universo che negli stessi anni sarà esplorato con esiti epocali da Robert Venturi e Denise Scott Brown. Il progetto della *Barnum City* pare intriso di una critica al mondo dei consumi che abbiamo già evidenziato, tuttavia da questa angolazione non possiamo fare a meno di notare come ad essere nuovamente oggetto di diletto sia il sistema americano nella fattispecie.







Come detto, l'interesse per la disciplina architettonica sembra via via venir abbandonato nel corso della stesura delle varie città, pertanto in questo caso non paiono emergere particolari progetti che presentino analogie degne di nota. Va detto che l'idea della riduzione di scala degli edifici ricorda un parco dei divertimenti inaugurato nel 1959 a Klagenfurt, contenente un crescente numero di monumenti riprodotti con fine dettaglio, a scala ridotta rispetto ai modelli originali. Dal punto di vista narrativo vi è un racconto di fantascienza di Philip K. Dick dello stesso anno, intitolato *I Tempi di Perky Pat*, che presenta una poetica molto simile a quella che sta alla base della *Barnum City*. All'interno di esso un'umanità impegnata ad addomesticare con sudore pianeti lontani e inospitali, passa il proprio tempo libero fuggendo per gioco in un mondo di bambole, simulacri ai quali si collega a livello neurale. Quel mondo ha l'aspetto della vita che gli uomini vorrebbero vivere, il cui desiderio non è realizzabile in quanto essi vedonsi relegati in un ambiente loro ostile. Simili scenari ricompaiono anche all'interno de *Il Tunnel Sotto il Mondo*, di Frederick Pohl, ed in un noto episodio di *Twilight Zone*, intitolato *Stopover in a Quiet Town*, del 1964, all'interno del quale la coppia di protagonisti si sveglia all'interno di un mondo identico al nostro ma completamente finto, per rendersi conto di essere solo una coppia di bambole in mano ad una bambina grande una decina di volte in più. Temi quali la legalizzazione dell'omicidio e la spettacolarizzazione della morte fanno la loro comparsa sulle pagine di due lavori di Robert Sheckley\*,

alle pagine precedenti:

Spazi ludici multifunzionali con copertura sorretta da elementi aerostatici in Archigram: *Instant City*, fotomontaggio raffigurante l'intersezione autostradale San Diego / Santa Monica a Los Angeles, di Peter Cook, 1969;

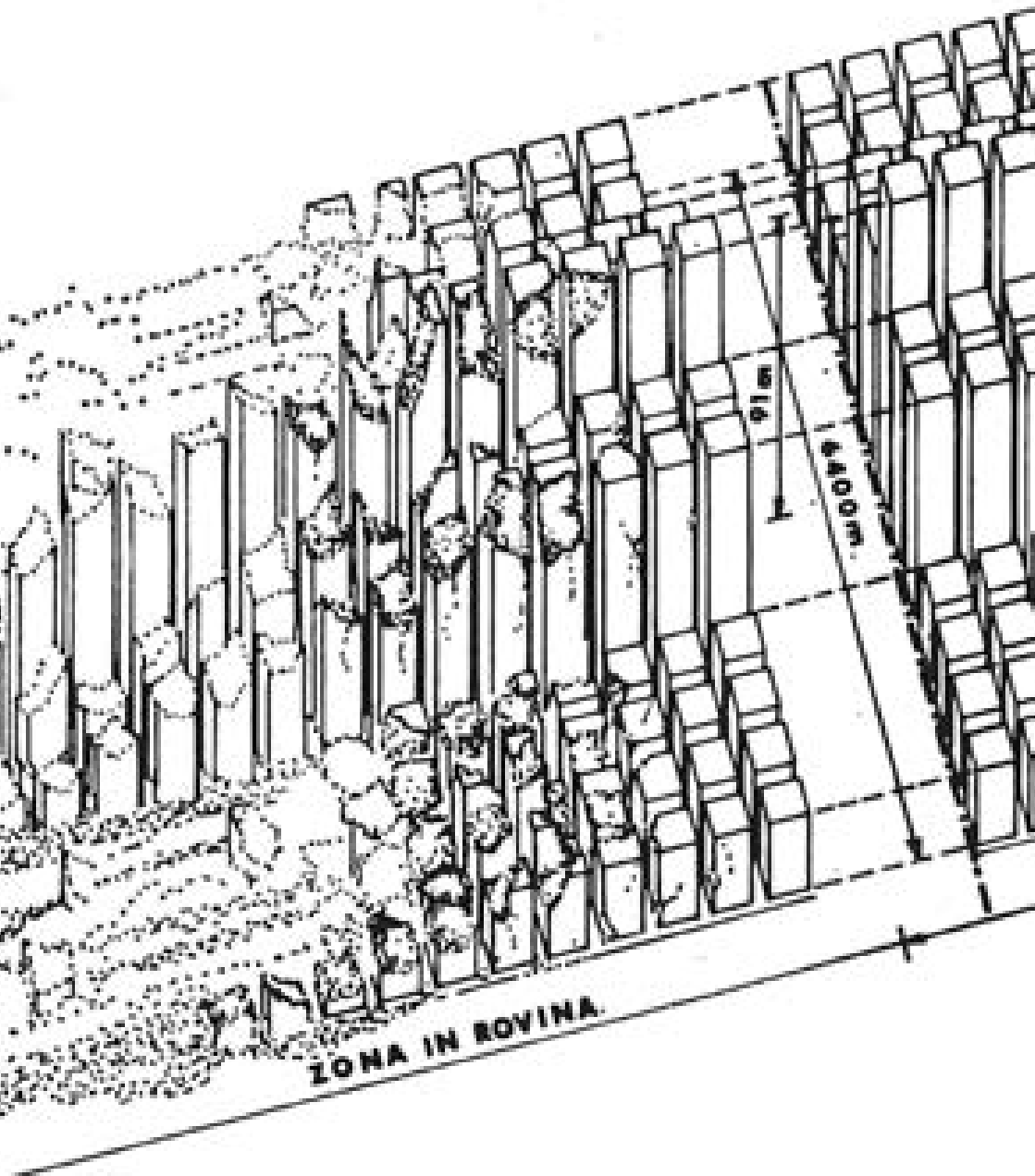
il *Caesar's Palace* a Las Vegas del 1966 con la successiva aggiunta del *Colosseum*, versione "scalata e completa" del modello originale, del 2003;

Ursula Andress in una foto di scena del film *La Decima Vittima*, di Elio Petri, 1965.

\* Ricordiamo che la figura di Sheckley è particolarmente legata alle *12 Città Ideali*, essendo colui che le includerà in una antologia posta sotto la sua curatela: si veda la bibliografia in coda alla ricerca per ulteriori approfondimenti. In tale occasione Gian Piero Frassinelli redigerà un racconto finale non incluso nella struttura originale, poi non pubblicato. Esso è inserito nella sezione 2.13 della presente ricerca.

ossia *La settima Vittima* e *Vittime a Premio*, che paiono tra i principali riferimenti narrativi per la *Barnum City*. Come già ricordato, Elio Petri produrrà un film con Marcello Mastroianni con sceneggiatura presa dal primo racconto di Scheckley citato, all'interno della pellicola possiamo assistere alla prefigurazione di un mondo in cui coloro che ne facciano domanda, per danaro, possono partecipare ad un gioco mortale su scala mondiale, ripreso dalle telecamere, fonte di guadagno da un lato e di rilascio degli impulsi violenti della società dall'altro, tanto nella persona degli assassini, quanto in quella degli spettatori. Ancora una volta ci troviamo di fronte a immagini fortemente critiche nei confronti di un mondo oppressivo, di una tecnologia incapace di creare gioco, ma unicamente intrattenimento, che è una cosa molto diversa.

# 2.7



# città nastro a produzione continua

Una macchina che avanza  
producendo sezioni sempre simili  
di città - la più grande aspirazione  
dei suoi abitanti è vivere nelle sezioni  
più nuove della città.

# meccanismo

---

La regola sottesa alla città condiziona nella sua totalità la vita degli abitanti, è presente tuttavia una visione sociale meno coercitiva rispetto ad altri racconti.

# desiderio

---

Il desiderio, la sua soddisfazione, e la creazione di un nuovo desiderio sono tra le principali caratteristiche della città in analisi e pervadono il suo funzionamento nei confronti dell'abitante medio.

# misura

---

Edifici identici in pianta misurano e definiscono lo spazio della città. Emerge un rapporto tra dimensionamento degli elementi e gerarchia sociale, e tra distribuzione volumetrica e scorrere del tempo, tuttavia la cosa non mostra la stessa importanza riconosciuta in alcuni casi precedenti.

# madre

---

La città provvede ai suoi abitanti entro una certa quota parte, tuttavia viene a mancare quel ruolo emerso altrove di presenza totalmente pervasiva nei confronti della vita e della morte.

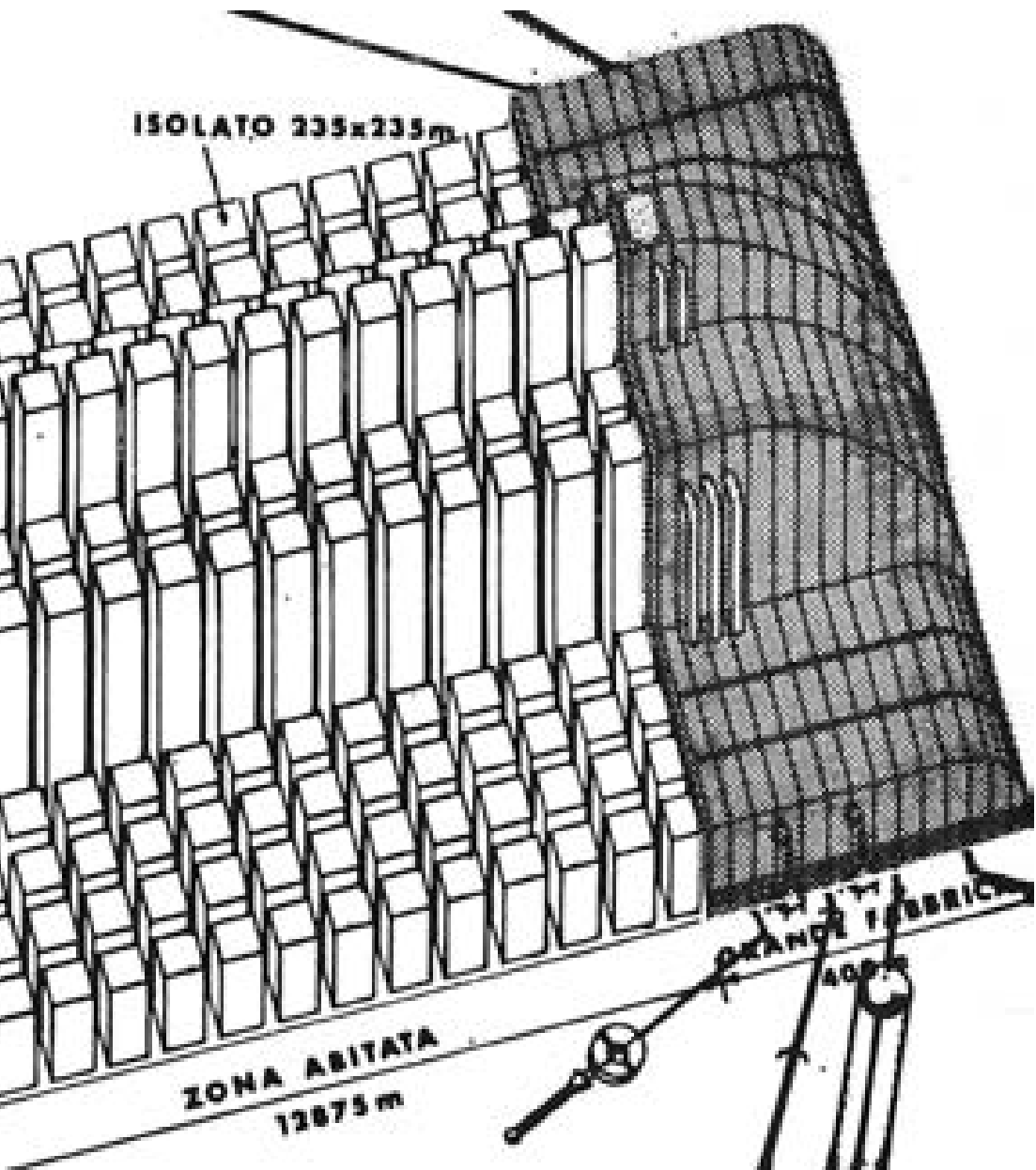
# tempo

---

La città è una sorta di meccanismo ad orologeria, e la sua configurazione è diretta rappresentazione della caducità delle cose nel corso del tempo.

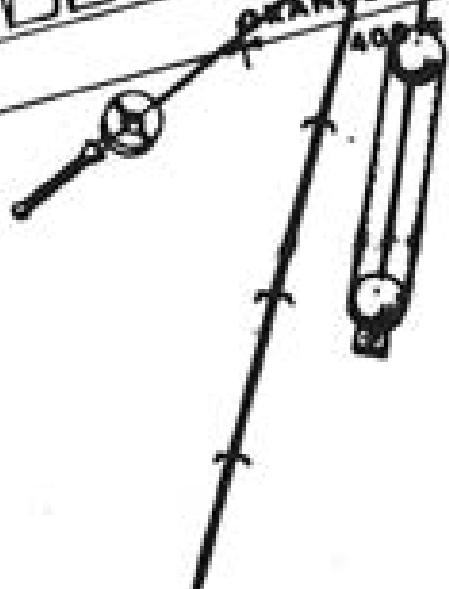


ISOLATO 235x235 m



ZONA ABITATA  
12875 m

GRANDE FABBRICA



→ perenne movimento

→ relazione con il tempo

→ perenne produzione

→ tono celebrativo

→ disprezzo dell'intorno

→ città come oggetto d'uso

→ relazione con il tempo

La città cammina; si snoda come un maestoso serpente **attraverso territori sempre diversi** portando a spasso i suoi otto milioni di persone tra pianure, valli e colline, dai monti alle rive dei mari, **generazione dopo generazione.**

La testa della città è la Grande Fabbrica larga 6 chilometri e 440 metri <sup>4 miglia</sup>, come **la città che in continuazione produce**, spessa 400 metri <sup>1/4 miglia</sup> ed alta al centro 91 metri <sup>100 iarde</sup>. La Grande Fabbrica sfrutta il terreno ed il sottosuolo su cui si muove e da esso ricava **meravigliosamente** tutto quanto occorre alla costruzione della città; la Grande Fabbrica divora brandelli di **inutile natura** e minerali informi dal suo fronte anteriore ed emette sezioni di **città completamente formata e pronta per essere usata** dal suo fronte posteriore. La Grande Fabbrica si muove in avanti ad una velocità di 37 cm/h <sup>1 piede e 2,5 pollici all'ora</sup>. L'urbanistica della città è caratterizzata da una scacchiera di strade perpendicolari e parallele alla Grande Fabbrica; le strade separano isolati quadrati di 239 metri <sup>261 iarde</sup> di lato e sono larghe 27 metri <sup>29 iarde</sup>. Le strade perpendicolari sono numerate progressivamente a partire dall'asse centrale della città aggiungendo al numero la sigla D od S a seconda che si trovino a destra od a sinistra dell'asse guardando la Grande Fabbrica; le strade parallele invece sono denominate con il nome del mese e dell'anno della loro produzione; infatti la Grande Fabbrica **produce una serie di isolati (compresi i segmenti di strade perpendicolari interposti tra essi) in 27 giorni e la strada parallela ad essi adiacente in 3 giorni**; dato che la produzione della strada è automatizzata completamente, in questi tre giorni la Grande Fabbrica è chiusa. Questo intervallo festivo nell'incessante operosità della città è detto *month end* o familiarmente *street holiday*.

→ desiderio continuamente rinnovato

→ desiderio

→ perenne mutazione

→ decadimento pianificato

→ ghettizzazione del dissenso

→ desiderio continuo

→ centralità della tecnica come produttrice di benessere e gioia

La principale **aspirazione** di ogni cittadino è di **trasferirsi sempre più spesso in una casa nuova** perché le case prodotte vengono continuamente rinnovate e dotate delle sempre più perfezionate comodità che il Consiglio di Amministrazione della città inventa per **la gioia dei cittadini**. Pensate che i maggiori della città, le Grandi Famiglie, cui i guadagni lo permettono, si trasferiscono mensilmente nelle case appena costruite seguendo il ritmo di produzione della Grande Fabbrica. Gli altri cittadini cercano di fare il possibile e solo i più svogliati e pigri aspettano il quarto anno per cambiare casa. Fortunatamente infatti **non è possibile abitare una casa per oltre quattro anni dalla sua costruzione**; dopo questo periodo infatti **gli oggetti, gli accessori e le stesse strutture degli edifici si disgregano**, diventano inutilizzabili e presto sopravvengono i crolli. **Solo i rifiuti della società, individui folli o tarati, osano ancora vagare tra le rovine**, i detriti e le immondezze che la città si lascia dietro contendendole ai topi ed agli altri parassiti. È proprio per evitare che i cittadini si riducano in tali deprecabili condizioni che fino dalla più tenera età viene loro inculcato il concetto che **la più grande aspirazione di ognuno deve essere sempre una nuova casa** è per questo che anche i giornali, la TV e tutti gli altri mezzi di comunicazione reclamizzano continuamente le meravigliose novità delle nuove case, **le innovazioni tecniche, le inedite comodità**. Cosa c'è di più bello e rassicurante dello spettacolo delle famiglie che giornalmente risalgono le strade perpendicolari sui pulmini gialli, messi a disposizione dal Consiglio di Amministrazione, in direzione della Grande Fabbrica, verso le loro nuove case?

→ desiderio e felicità

→ desiderio e felicità

→ estetizzazione della  
produzione industriale

→ conformazione gerarchica

→ estetizzazione dello spreco

→ positivismo

Cosa c'è di più stimolante della continua gara tra tutti i cittadini per abitare nelle parallele con data più recente? Quale **giorno è più felice** di quello del trasferimento alla nuova casa quando il vostro Direttore vi concede un giorno di permesso straordinario e vi fa le sue congratulazioni? Quale **ora è più bella** di quella in cui entrate nella nuova casa e scoprite le vostre nuove cose, le nuove attrezzature, i nuovi vestiti e tutto quanto è stato preparato per voi dalla Grande Fabbrica? Ammirate la città dall'alto, con **la sua grande testa nera impennacchiata dal fumo di migliaia di ciminiere**, con il suo corpo ordinato lungo otto miglia con al centro la cresta grandiosa dei suoi **grattacieli fiancheggiati dai grandi edifici popolari e con le distese di ville con giardino verso i bordi**; con il suo interminabile **strascico di detriti** che testimoniano il cammino percorso. Guardate **la città perfetta** che, autonoma in tutti i propri bisogni, produce nelle sue Piccole Fabbriche, più di qualsiasi altra città, prodotti da esportare. Guardate le lunghe teorie di automezzi che arrivano ad essa vuoti e ne ripartono carichi per la maggior prosperità del nostro grande Paese e per le sempre migliori fortune dei nostri benamati azionisti.

(Estratto da *Happy Birthday, Grand Factory*  
- *our town is two hundred years old*, a cura  
dell'ufficio Public Relations della città).

*NB: i valori riferiti al sistema metrico decimale sono presenti con posizionamento normale, il loro corrispettivo anglosassone è inserito all'apice.*

## programmaticamente obsolescente

Con il procedere delle città, le prefigurazioni che esse mettono in atto si rivelano sempre più incentrate, come già rilevato e anticipato, su meccanismi di tipo antropologico. Nella settima città notiamo anche come tali meccanismi si rivelino delineati in maniera sempre più precisa, vale a dire che l'allegoria, il sistema metaforico se non simbolico che entra in gioco nel testo risulta sempre più definito, riducendo di conseguenza il campo interpretativo attorno al testo stesso e alle sue illustrazioni. In altre parole, volendo usare un approccio analitico strutturale che fa riferimento all'*opera aperta*, legittimato peraltro dall'ampio uso di pratiche consimili nel periodo, proprio in merito alla produzione di Neoavanguardia, non possiamo che sottolineare come la città in analisi presenti un messaggio più chiaro, per meglio dire *maggiormente univoco*, e di conseguenza risulti meno ricca di *informazione*, venendo meno proprio in merito alla suddetta precisione quel campo di contraddizioni complementari che ci hanno permesso in seno alle prime città di spaziare attraverso svariate tematiche, la cui riflessione attorno ad esse è stata appunto messa in atto dalla maggiore *apertura* dei testi e delle immagini\*.

Nel caso della *Città Nastro a Produzione Continua* il tema che emerge come preponderante è quello relativo all'*obsolescenza programmata*, una delle strategie più tipiche della produzione consumistica, e di rimando pertanto una delle caratteristiche più tipiche del prodotto della seconda rivoluzione industriale, del bene *di consumo*. Con *obsolescenza programmata* si intende qui la strategia per la quale un prodotto è destinato a terminare la propria operatività o funzione entro una data longevità, e tale longevità è prevista *a priori* nel progetto del prodotto stesso: vale a dire che il bene di consumo è in questo caso letteralmente *progettato per consumarsi*. Questo consumarsi può concretizzarsi in differenti maniere, che vanno

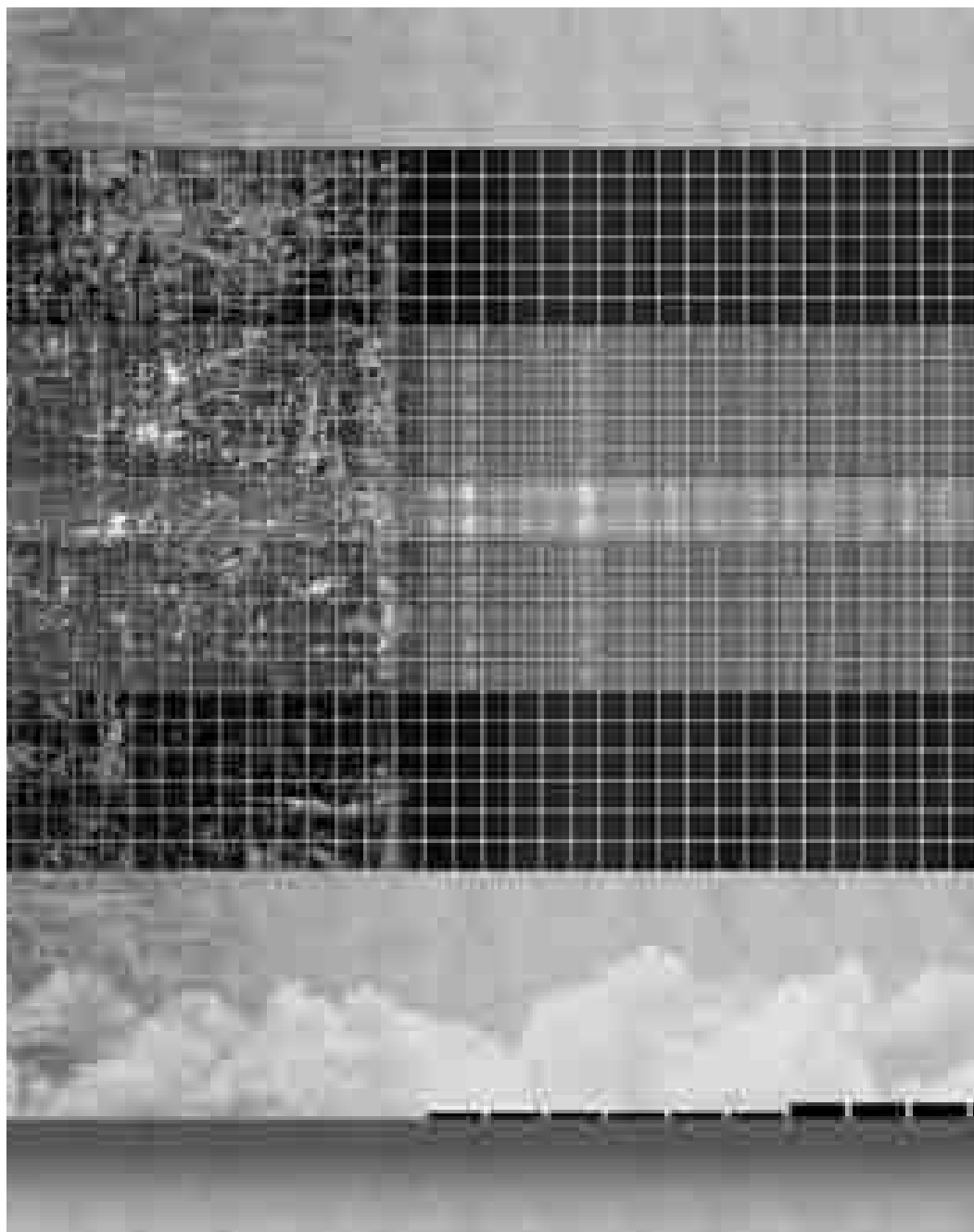
\* Si veda a questo proposito il discorso condotto all'interno del testo analitico della terza città, *New York of Brains*, in merito all'*opera aperta* nella particolare accezione portata avanti da Umberto Eco a partire dalla seconda metà degli anni 60, vale a dire mettendo in relazione la produzione artistica del secondo dopoguerra alla teoria dell'informazione.

dall'essere realizzato con tecnologie e materiali deperibili, alla non retrocompatibilità dei prodotti ad esso correlati ma di generazione più avanzata, fino ai programmati mutamenti della moda. La finalità ultima riconosciuta in una pratica di questo tipo è la possibilità entro una data scadenza di poter vendere nuovamente lo stesso oggetto, o sopperire alle necessità correlate a tale prodotto con altri prodotti differenti. In tal modo è in ultima analisi possibile mantenere in piedi un meccanismo di consumo che in questo documento, come in molti altri, è fortemente criticato. Ci troviamo in questo preciso caso collocati all'interno di un periodo in cui un sistema economico basato sull'alto consumo, richiesto dal generale benessere, sta consolidandosi all'interno della società, ponendo l'individuo di fronte ad un secondo importante ruolo oltre a quello di produttore, già cementato da alcuni decenni, ossia quello del consumatore. Appare interessante come l'*obsolescenza programmata*, collegandosi ad un uso strategico dei flussi della moda, entri in collisione con quella questione del *desiderio* attorno alla quale ci siamo soffermati, in relazione alle diverse casistiche con cui tale questione ricompare all'interno delle *12 Città Ideali*. Come detto, ad un meccanismo sociale ed economico basato sui bisogni se ne aggiunge uno di secondo grado fatto di un crescente numero di bisogni indotti, che abbiamo chiamato *desideri*. Inserendo ora l'ingrediente dell'*obsolescenza programmata* possiamo notare come il sistema criticato sulle pagine di questo racconto sia basato sul mutamento continuo di quei desideri, o sulla loro soddisfazione temporanea. Ciò che interessa l'autore è l'effetto antropologico, a livello per così dire di pensiero collettivo, frutto di una pratica di questo tipo. Nel caso della *Città Nastro a Produzione Continua*, i suoi abitanti conducono un'esistenza frenetica, in preda ad un continuo desiderio di novità, sorta di psicosi collettiva dettata da un'insoddisfazione che è condizione permanente, unico elemento statico della loro vita. Il racconto parla positivamente di questa condizione: si tratta come era facilmente intuibile di un espediente narrativo, palesato dalla scoperta che il lettore fa a fine brano, laddove apprende che esso altro non è che uno stralcio di quello che ha tutta l'aria di essere un discorso celebrativo, se non pubblicitario. Appare molto interessante come il racconto prefiguri un panorama all'interno del quale l'umanità, facendo riferimento al duplice ruolo precedentemente ribadito di produttore e consumatore,

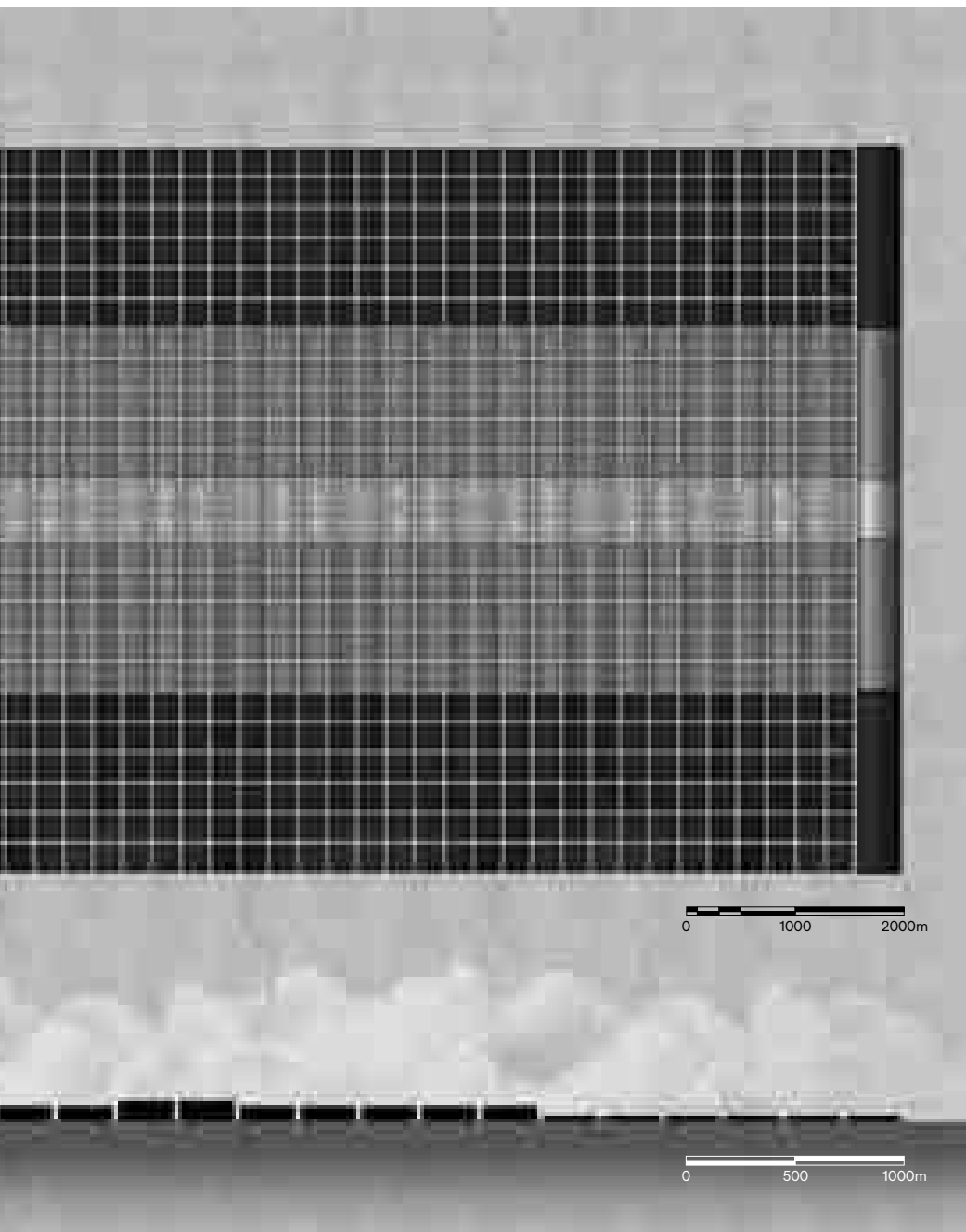
sia definitivamente approdata al secondo come condizione di vita. In tale senso, la *Città Nastro a Produzione Continua* ci mostra un possibile esito di una società dei consumi elevata all'ennesima potenza\*, una città che potrebbe chiamarsi tranquillamente *Città Nastro a Consumo Continuo* e descriverebbe se stessa in maniera forse ancora migliore. A leggere con attenzione il testo notiamo che il lavoro nella fabbrica viene descritto maggiormente nelle proprie festività e permessi che nella propria naturale *routine*. Altrettanto chiaramente, dal testo ci sembra di capire che l'unico lavoro davvero importante che un fiero cittadino della *Città Nastro a Produzione Continua* debba portare a termine sia rappresentato dal cambiare casa molto rapidamente. In definitiva, nella settima città si aggiunge alla servitù del lavoro la schiavitù del consumo: nuovamente i contenuti degli scritti di Frassinelli non mancano di restituirci come le veementi critiche iniziali di una generazione si siano con il tempo arenate drammaticamente in una posizione di disillusione.

È il meccanismo critico in forma narrativa a generare la morfologia della città, in maniera quasi automatica. L'architettura della *Città Nastro a Produzione Continua* è risultato cioè del *modo antropologico* che caratterizza la vita dei suoi abitanti. Se essi devono desiderare sempre una casa nuova, allora ne derivano alcune questioni: la prima è che l'architettura dell'edificio ha scarsa importanza qualitativa, essendo che esso non è destinato a durare né come struttura né come figurazione nella mente dell'abitante, di conseguenza all'interno di questa città simbolica l'architettura nella sua accezione più nobile o ideologica di fatto non è presente, essa regredisce ad uno stato di edilizia massiva e standardizzata, in cui la qualità è subissata dalla quantità di novità. Tale edilizia poi non solo non è progettata per durare, bensì è *pensata per danneggiarsi*: non è l'abbandono a squalificarla, è se stessa ad andare *di progetto* in frantumi. Emerge qui un importante controsenso, rappresentato dal fatto che seppur caduca e programmaticamente obsolescente, l'architettura / edilizia

\* Rammentiamo che procedimenti quali il trasporto al limite, la *reductio ad absurdum*, unitamente ad altre pratiche prese in mano tanto dalla retorica che dalla logica, sono spesso elemento programmaticamente adottato dai gruppi di Neovanguardia all'interno del proprio percorso critico e teorico. Si veda a questo proposito il discorso fatto nel capitolo 2.0 attorno al *detournement*.







costituisca il cuore del meccanismo antropologico che sta alla base della *Città Nastro a Produzione Continua*, poiché essa altro non è che la prefigurazione eternamente mutevole di un desiderio eternamente rinnovato e mai soddisfatto.

Un rapporto così stretto con la novità e la mutevolezza restituisce alla questione urbana una morfologia eternamente variabile. Questo pone la città in analisi in un'interessante rapporto con una delle precedenti prefigurazioni di Superstudio, vale a dire la *Coclea Temporale*. Si noti ora come queste due città che potremmo denominare "ad eterno mutamento" - e non indefinitamente immobili come tante altre - tendano a somigliarsi: entrambe presentano una crescita regolare, leggibile nel tempo come impatto sullo spazio, entrambe sono riconducibili ad una linea in continua estensione, entrambe pongono configurazioni analoghe ai due rispettivi estremi, estremi che si mostrano entrambi in netta contraddizione l'uno con l'altro, rappresentando il passato ancestrale o il futuro. In questa *Città Nastro a Produzione Continua* Frassinelli pare cioè, ad un'analisi più approfondita, ricorrere ad un espediente che egli ha già usato all'interno del documento. Nella città in questione ricompare infatti il grande cantiere sommitale atto a generare nuove sezioni della città stessa, al quale si contrappone, presso l'altro opposto, una zona di rovina\*. Tale zona pare abitata dalla stessa tipologia di cittadini: se nella *Coclea Temporale* vi sono i vecchi e i morenti, nella *Città Nastro a Produzione Continua* vi alloggiano i reietti della società, coloro che non ne hanno accettato il meccanismo primigenio. Dall'altra parte, un grande cantiere automatico che nella *Coclea Temporale* produceva sezioni di spirale, nella città in analisi produce quartieri. La *Città Nastro a Produzione Continua* presenta l'importante differenza di essere al centro di un sistema di scambi che sembra - in maniera originale nel contesto del documento nella sua interezza - relazionato ad un mondo esterno, non descritto dal racconto, nei confronti del quale la città rappresenta un importante centro commerciale\*\*.

\* Si veda quanto detto in merito all'analogia con il *Sepulchral Skyscraper* di Aukmannov / Belov in sede di analisi della seconda città.

\*\* Nel testo: "Guardate le lunghe teorie di automezzi che arrivano ad essa vuoti e ne ripartono carichi per la maggior prosperità del nostro grande Paese e per le sempre migliori fortune dei nostri beneamati azionisti."

Torniamo ora a quanto detto all'inizio di questa sezione riguardo all'*informazione*, alla luce di questo legittimato confronto con la *Coclea Temporale*: se di quest'ultima i dati comportamentali degli abitanti, i principi generativi profondi non sono comunicati, altrettanto non si può dire della *Città Nastro a Produzione Continua*, di cui come visto conosciamo maggiori informazioni di questo tipo. Alla luce delle suddette considerazioni, attorno alla seconda città è possibile mettere in moto un sistema di questioni e ipotesi in merito alla poetica del progetto, ai suoi meccanismi generativi, alla sua composizione, alle analogie tra esso ed altri progetti che una maggiore definizione, data da una comunicazione più esplicita, quale quella rilevata nel caso della presente città, ci preclude. In altre parole, non possiamo immaginarci dei principi ed interrogarci su delle questioni se tali principi e questioni ci vengono dati in partenza. Ne consegue che non paiono esserci molte altre tematiche che possiamo estrapolare dalla *Città Nastro a Produzione Continua*: essa prefigura un meccanismo di *obsolescenza programmata* che vede come protagonista l'abitante e come mezzo l'architettura della città. Mettendo in moto un meccanismo di questo tipo si vogliono criticare aspetti del consumismo già evidenziati, e tramite essi criticare la società dei consumi stessa. Al contempo la città pare esprimere un senso di profondo rammarico per la impossibilità di poter realizzare la pratica del costruire al di fuori di uno scenario dominato dalla mercificazione generalizzata, la quale preclude qualsiasi velleità si possa a priori coltivare attorno alla costruzione di un edificio che sia un'architettura in primis, ed in secondo luogo di un'architettura eterna, che si interfacci col tempo svincolandosi da un meccanismo di continua mutevolezza. Siamo ormai lontani da quel pensiero utopico e contraddittorio volto ad un'architettura assoluta, totalizzante, definitiva, esageratamente razionale che aveva animato la produzione precedente del gruppo fiorentino\*.

Notiamo ancora una volta come un meccanismo antropologico e sociale quale quello sotteso alla *Città Nastro a Produzione Continua*

alla pagina precedente: ricostruzione in pianta e sezione della città.

\* Volendo naturalmente in questo senso accettare visioni quali quelle del *Monumento Continuo* come utopie in senso stretto, cosa smentita da Natalini ma sostenuta da Frassinelli, perlomeno con riferimento alla prima gestazione del noto progetto - quand'esso è ancora denominato *Viadotto d'Architettura*.

parta dal presupposto di una società di individui resi pari da una gestione coercitiva dei rapporti tra gli individui stessi: questo può portare alla standardizzazione dell'offerta di alloggi sempre nuovi che è alla base della produzione del grande cantiere di testa della città, nonché alla ghettizzazione coatta di coloro che non accettano tale principio, relegati nelle zone ormai in rovina della città stessa. Essi non sono delle persone differenti, ma dei reietti dai quali è meglio stare alla larga, in un meccanismo di non accettazione del dissenso che abbiamo già incontrato in altre città, con declinazioni più o meno perverse o crudeli. È un dato di fatto che già dalla precedente *Barnum City* il documento abbia introdotto in maniera chiara tematiche legate al consumo di massa non presenti in precedenza, e ne stia analizzando in maniera allegorica gli effetti.

Un'altra questione che per la prima volta compare in questa città è rappresentata da un ritorno a delle gerarchie sociali, assolutamente non presente nelle città precedenti, caratterizzate da un egualitarismo totalizzante. Seppure infatti gli abitanti della *Città Nastro a Produzione Continua* siano tutti mossi dallo stesso desiderio, essi non paiono parificati a livello economico, ovverosia nel loro potere d'acquisto, in continuità con quanto rilevato in merito ai possibili visitatori della *Barnum City*. In questo caso, interpolando racconto e singola immagine a nostra disposizione, notiamo come la sezione trasversale della città mostri una sorta di istogramma reso fisico, rappresentante le disponibilità economiche dei suoi abitanti\*: nelle case centrali più alte abitano le famiglie ricche, quelle che possono cambiare residenza più spesso, nei quartieri bassi limitrofi si trovano i ceti meno abbienti, fino ad un'ultima fascia residenziale esterna, caratterizzata da edilizia bassa, presumibilmente di nuovo dedicata ai ceti più ricchi. Si noti come la sezione della città sia allora anche una rappresentazione lineare della distribuzione tanto di molte città figlie dello sviluppo economico, quanto di molti insediamenti statunitensi: centro alto, dirigenziale e residenziale abitato da fasce sociali ricche, area limitrofa popolare, zona esterna a residenze basse con giardino, appannaggio dei ceti più abbienti. In questo ultimo caso di parallelismo, la città in analisi si configura allora come una metropoli nordamericana

\* Si noti nel nostro ridisegno inoltre come tale sezione sia meno estrema nelle proprie differenze di livello rispetto a quanto mostrato dall'illustrazione ad assonometria originale.

che ha risolto alcuni problemi tipici in maniera più efficace: si noti come quello che spesso è il centro all'interno del quale gli strati più problematici della società risultano contenuti venga invece nella *Città Nastro a Produzione Continua* delocalizzato in un'altra zona. Infatti, un aspetto non trascurabile attorno al meccanismo sotteso a questa città, figurazione critica rispetto alla società dei consumi, è rappresentato dalla coda della città stessa: quest'ultima non si rinnova attraverso demolizioni e ricostruzioni localizzate, bensì si rivela basata sullo spreco, efficacemente rappresentato da una coda fatta di quartieri in rovina, abitati da topi, relitti della società e "altri parassiti"<sup>\*\*</sup>.

Anche osservando altri dettagli non mancano dei riferimenti critici al modello socioeconomico statunitense, si noti come gli isolati quadrati e la divisione delle strade tra *D* e *S*, simile agli *east* e *west*, facciano riferimento allo stereotipo della città di fondazione americana. Tale modello si era dimostrato capace di produrre grandi centri industriali economicamente efficienti e socialmente deprecabili, all'interno delle quali come detto a quartieri residenziali lussuosi di nuova edificazione si affianca l'incuria e l'abbandono dei vecchi *slum village*, irrecuperabili e destinati a peggiorare, laddove si accetti un principio quale quello dell'*obsolescenza programmata*. Nella fase conclusiva di questa sezione, risulta interessante notare come tale concetto sia peraltro figlio tanto della cultura economica *made in USA*, quanto del mondo dell'edilizia massiva. Il concetto di *planned obsolescence* fa la sua comparsa per la prima volta nel 1932, allorquando l'imprenditore immobiliare Bernard London propone che esso venga applicato alle imprese *per legge*, in modo da risollevare il sistema dei consumi entrato in profonda crisi a causa della grande depressione<sup>\*\*</sup>.

\* Per una più efficace comprensione delle geometrie sociali all'interno della città americana si faccia riferimento a titolo esemplificativo agli scritti di Mike Davis attorno alla città di Los Angeles, collimati nel volume *Città di Quarzo*. Si veda la versione aggiornata del libro: Davis, M. (2006). *City of Quartz*. 1st ed. Berlin: Assoz. A. "The Downtown hyperstructure - like some Buckminster Fuller post-Holocaust fantasy - is programmed to ensure a seamless continuum of middle-class work, consumption and recreation, without unwonted exposure to Downtown's working-class street environments." (pag 231)

\*\* Il documento *Ending the Depression Through Planned Obsolescence* è consultabile e scaricabile all'indirizzo: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/London\\_\(1932\)\\_Ending\\_the\\_depression\\_through\\_planned\\_obsolescence.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/London_(1932)_Ending_the_depression_through_planned_obsolescence.pdf)

Abbiamo sottolineato come la città in analisi sia legata fisicamente alla dimensione temporale, e come la sua edificazione e rovina siano rappresentazione fisica della sua età, in maniera analoga alla *Coclea Temporale*. Tuttavia, a differenza di quest'ultima non paiono da tale principio emergere considerazioni contraddittorie e complesse quali quelle emerse in seno alla seconda città: la *Città Nastro a Produzione Continua* semplicemente procede linearmente all'infinito, eternamente nuova, lasciandosi alle spalle una scia di detriti, come una cometa fatta di grattacieli. Ricompare un senso di devozionale discendenza dal cantiere generatore, in questo testo calcato particolarmente, basti notare quante volte è presente il termine *Grande Fabbrica\**, espresso con le iniziali maiuscole, sorta di cattedrale mobile della città. Va ricordato come comunque tale testo, nella finzione narrativa in atto, sia scritto dall'ipotetico ufficio pubbliche relazioni della *Grande Fabbrica* stessa, la cui descrizione non manca di fare riferimento nel linguaggio agli scritti di Marinetti e altri Futuristi, unitamente ad una poetica positivista che richiama nello spirito della scrittura quell'ottimismo e quel senso di onnipotenza - la natura è ad esempio "inutile" e non vi sono remore ad annicchilarla - tipici della fase *paleotecnica*. A ben osservare anche la *Coclea Temporale*, con la sua dipendenza dall'industria estrattiva, la sua esistenza interamente sotterranea, ricorda non poco gli scenari figli dello stesso periodo di primo sviluppo industriale massivo.

L'interpolazione di disegni e dati testuali ci permette una ricostruzione tutto sommato più precisa rispetto a quella di alcune delle precedenti città. Rimandiamo ai disegni inclusi su queste pagine per maggiore approfondimento della questione.

\* Si noti come esso in un certo senso serva ad equiparare le abitazioni ad oggetti di consumo di dimensioni diverse: se nel testo la *Grande Fabbrica* produce edifici, le *Piccole Fabbriche* - menzionate solo una volta - realizzano i beni che vengono acquistati dai visitatori esterni alla città.

## analogie

Dal punto di vista delle analogie, al netto dei discorsi condotti in queste pagine, non paiono emergere parallelismi ulteriori che meritino una trattazione dedicata, come invece fatto nelle precedenti casistiche, al netto di un riferimento in particolare. Se nel caso della *Barnum City* ci siamo trovati di fronte ad una particolare questione che abbiamo definito "cortocircuitazione della dimensione ludica", come superamento e negazione di una questione particolarmente caratteristica della produzione di Neoavanguardia, analogamente in questo caso non possiamo fare a meno di notare la comparsa di una sorta di "cortocircuitazione della dimensione nomadica". Abbiamo già in precedenza trattato come in taluni casi il paradigma dell'abitare sia sostituito nelle utopie dei gruppi della seconda ondata di avanguardie con uno stato di circolazione perenne\*: nella *New Babylon* di Constant gli abitanti percorrono la città in maniera libera, volubile, creativa ed esperienziale, nel caso dell'iconica *Walking City* di Archigram a spostarsi, come un ipertrofico macchinario a forma di insetto, è la città nella sua interezza. Se andiamo a considerare l'*Architettura Mobile* di Yona Friedman a modificare la propria collocazione spaziale sono i singoli elementi abitativi e funzionali, lungo una macrostruttura di sostegno simile per concezione a quanto sostenuto dalla teoria metabolista giapponese. Anche nella produzione di Superstudio riconosciamo tematiche legate al movimento all'interno di scenari utopici, teatro di una nuova esistenza nomade. Il caso della *Super Superficie* è paradigmatico: una civiltà nuda, errante, conduce una vita finalmente libera, dagli oggetti, dai condizionamenti, dall'inquietudine della contemporaneità. Ancora una volta in tutti questi esempi è la tecnica ad esercitare un ruolo cardine, fulcro di un meccanismo che permette agli uomini di vivere un'esistenza altra, in un movimento che è elevato allo stato di condizione permanente. A seconda dei vari casi il tema viene affrontato con atteggiamento positivo, propositivo, ironico, volutamente o involontariamente contraddittorio. Nel caso della presente città invece la questione è trattata in maniera chiara e al contempo radicalmente differente.

\* Si veda la sezione 2.0 / Tecnica.

Se un efficace controaltare di *New Babylon* è idealmente riconoscibile nella *Super Superficie*, con la sua ambiguità di fondo contrapposta alla colorata dinamicità del progetto di vita situazionista, in questo caso la città si configura come una versione negativa della *Walking City* di Cook e compagni: quanto quest'ultima mostra in ironia, tanto la settima città trasfigura con amarezza. Laddove gli Archigram mettono in scena una sorta di transatlantico da terra, rumoroso ed eccessivo, coloratissimo scarabeo meccanico, Frassinelli pone un asettico mondo lineare che ricorda - soprattutto nell'assonometria originale - una sorta di trilobite. Se nello scenario degli inglesi è la città a traghettare i suoi abitanti in lungo e in largo, in quello in analisi sono gli abitanti a dover rincorrere la città, adattando la loro intera esistenza al paradigma sociale messo in gioco dalla città stessa: il loro non è quindi un movimento libero, ma esattamente l'opposto di esso. Non da ultimo, se la *Walking City*, con le sue lunghe zampe a pantografo, ci restituisce l'idea di un elemento mobile capace di seguire le direzioni che più aggradano a chi ne è alla guida, la *Città Nastro a Produzione Continua* semplicemente si sposta lungo un indefinito tragitto rettilineo\*, idealmente prefissato, all'interno del quale panorami e situazioni non hanno grande importanza; essi rappresentano unicamente, come il testo originale sottolinea efficacemente, quella "inutile natura" che si oppone alla massimizzazione del consumo di cui la città è metafora e al contempo triste celebrazione.

\* A tale proposito, rammentiamo come sia il movimento rettilineo espressione della mentalità dell'uomo del futuro, nella poetica del Le Corbusier purista degli anni 20.



# 2.8



# città cono a gradoni

Ogni abitante riceve ordini dagli abitanti del livello superiore e li trasmette a quello inferiore.

Tutti vogliono essere liberati dagli ordini salendo ai livelli superiori - per divenire finalmente i mitici occupanti della cupola in cima che controlla tutta la città con i suoi sogni e desideri.

# meccanismo

---

La città è un unico meccanismo coercitivo tecnologico che pervade la vita degli abitanti, tuttavia essi ne costituiscono parte attiva entro determinati limiti; possono inoltre concepire dissenso.

# desiderio

---

Il desiderio delle cose ed il desiderio dell'ascesa permeano l'esistenza degli abitanti nella sua interezza.

# misura

---

L'accostamento di celle comunicanti disegna i vari livelli dell'edificio-città. Pur non essendo particolarmente importanti il dimensionamento o i valori numerologici, la città misura e restituisce in maniera chiara la gerarchia, e quindi l'esistenza tutta, di ciascuno degli abitatori.

# madre

---

La città non provvede alla vita ed alla morte degli abitanti, semplicemente fornisce ad ognuno di essi un'apparecchiatura di controllo.

# tempo

---

La città ha configurazione eterna, immutabile; morfologicamente presenta un aspetto monumentale, atto ad essere ricordato per sempre.



→ collocazione indefinita

→ ripetizione e verticalità

La città sorge **al centro di una grande pianura**, circondata da un canale largo 183 metri <sup>600 piedi</sup>. È formata da **500 piani circolari sovrapposti** ognuno dei quali ha un diametro minore di 10 metri <sup>32 piedi</sup> rispetto a quello sottostante; ogni piano è alto 2,5 metri <sup>8 piedi</sup>; quindi l'altezza totale è di 1250 metri <sup>4000 piedi</sup> mentre il diametro del piano più basso è di 5 chilometri <sup>16000 piedi</sup>.

Nel muro di circonferenza di ogni piano si aprono porte di 60 x 215 centimetri <sup>2 x 7 piedi</sup>; al piano terreno si hanno 6500 porte, ad ogni piano successivo le porte diminuiscono di 13; il 500° piano ha solo 13 porte e sopra questo piano, al centro della terrazza di 10 metri <sup>32 piedi</sup> di diametro, sorge una cupola di metallo argenteo di forma emisferica con raggio di 2,5 metri <sup>8 piedi</sup>.

Il totale delle porte sui muri perimetrali della città è di 1.628.250; ognuna delle porte immette in un vano formato dal muro esterno, da un muro interno concentrico al muro esterno e da due muri radiali; la distanza tra i due muri concentrici è di 5 metri <sup>16 piedi</sup>; la distanza massima tra i due muri radiali e l'altezza sono di 2,25 metri <sup>7 piedi e mezzo</sup>; nei muri radiali si aprono porte di 60 x 215 centimetri <sup>2 x 7 piedi</sup> che collegano ogni vano con i due contigui. Tutta la città è costruita con **materiale ceramico bianco, vetrificato, inalterabile ed inattaccabile**.

→ materiale indefinito descritto tramite la sua performance

→ architettura contrapposta all'uomo

I piani non sono in alcun modo collegati tra loro; **nessuna membratura architettonica fornisce appiglio per arrampicarsi**; i terrazzi che formano i gradoni tra un piano e l'altro non hanno parapetto.

In ogni vano, al centro della parete che fronteggia la porta esterna, sono praticate due aperture circolari, quella più bassa di 20 centimetri <sup>2 piedi</sup> di diametro è una specie di finestra che si apre verso l'interno, oscuro e silenzioso, del cono che è un'unica cavità priva di divisioni orizzontali e verticali. La seconda apertura, posta sopra la

→ tecnologia coercitiva

→ gerarchia e desiderio

→ repressione del dissenso

→ desiderio

prima, ha il diametro di 10 centimetri <sup>1 piede</sup> ed è il terminale di un condotto; in essa vengono posti i bambini appena nati. Alcuni secondi dopo che il bambino è stato introdotto nell'apertura, essa, che fino ad allora era restata sempre aperta, si chiude mediante un sistema a diaframma; quando si riapre, dopo alcune ore, il piccolo ha **inserito nel cervello un "coordinatore"**. **Tutti gli abitanti della città hanno nel cervello un "coordinatore"** che si rivela all'esterno solo per una piccola placca metallica circolare al sommo del cranio. Il "coordinatore" **trasmette ordini** tramite impulsi cerebrali ad uno o più abitanti (ma non più di 5 contemporaneamente) del piano inferiore a quello nel quale abita il suo possessore; non è possibile trasmettere impulsi ad abitanti di piani ancora inferiori o ad abitanti del proprio piano né tantomeno a quelli dei piani superiori. Teoricamente, con uno sforzo di volontà, è possibile rifiutarsi di eseguire gli ordini impartiti dagli abitanti del piano superiore, ma **il senso di colpa che deriva da tale ribellione è talmente forte e provoca sofferenze psichiche così intense** che ben pochi riescono a sopportarle a lungo. Con questo sistema, cioè ordinando agli abitanti dei piani inferiori le cose di cui hanno bisogno, gli abitanti si procurano tutto quello che serve loro; **ogni desiderio passa da "coordinatore" a "coordinatore"** fino ai piani più bassi e quasi sempre fino al piano terreno dove gli abitanti coltivano la terra, lavorano e costruiscono oggetti per soddisfare le richieste degli abitanti dei piani superiori.

Due volte al giorno, ad ore fisse, tutti gli abitanti della città, infilando la testa nelle aperture che immettono nello spazio centrale possono recepire **tramite il "coordinatore" una programmazione di sogni** che viene emessa

→ centralità del desiderio

→ desiderio come ascesa

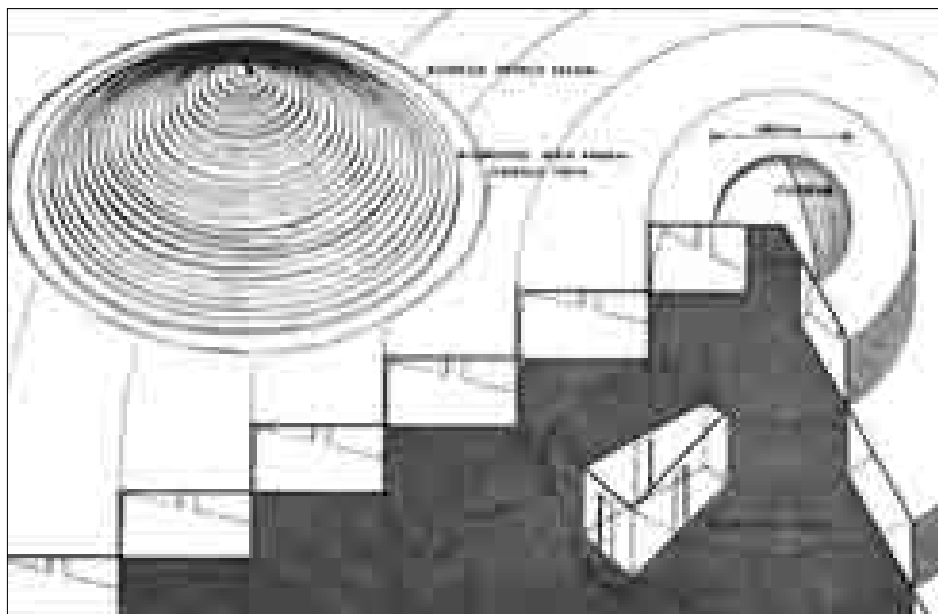
→ carattere perverso  
e sanguinario

→ individualismo

dall'uomo che vive nella cupola in cima alla città. Nessuno sa come viva l'uomo che abita la cupola, ma tutti pensano che debba essere felice perché non ordina mai nulla, non ha mai bisogno di nulla. Si dice che la **cupola possieda un meccanismo che può esaudire immediatamente ogni suo desiderio**, e che anzi i sogni bellissimi che trasmette non siano altro che brani della sua vita reale. **L'aspirazione più alta di ogni abitante della città è di salire ai piani superiori** per diminuire il carico di ordini ricevuti tramite il "coordinatore". Tutto il tempo libero di ogni abitante è praticamente dedicato ad ideare ed eseguire piani per raggiungere questo risultato. Naturalmente gli abitanti dei piani superiori tentano di sventare queste scalate con ogni mezzo ed i cadaveri che si ammucchiano qua e là testimoniano l'accanimento di queste lotte. Anzi è proprio **formare mucchi di cadaveri il sistema più comune di tentare la scalata** (naturalmente in questa gara **gli individui che hanno famiglia e vogliono portarla con sé sono i più svantaggiati**).

Capita anche che qualche abitante per varie cause, ubriachezza, malattia od anche distrazione cada dal proprio piano nel sottostante. Gli abitanti degli ultimi piani che sono caricati da pochissimi ordini e specialmente quelli dell'ultimo piano che non ne ricevono affatto cercano in continuazione di entrare nella cupola che è apparentemente priva di ogni apertura. Si dice che toccando un punto particolare della sua superficie si apra per pochi secondi uno spicchio permettendo al fortunato di entrare, ma nessuno è mai uscito dalla cupola per raccontarlo agli altri. La cosa più misteriosa è che fine facciano gli abitanti precedenti della cupola, cioè quelli spodestati: sul terrazzo che circonda la cupola non è mai stato trovato nessun cadavere.





*NB: i valori riferiti al sistema metrico  
decimale sono presenti con posizionamento  
normale, il loro corrispettivo anglosassone è  
inserito all'apice.*

## al netto di uno

La *Città Cono a Gradoni* si mostra a noi come uno dei racconti più dettagliati della raccolta, un testo corredato da immagini che forse più degli altri riesce a riassumere da un lato la dimensione monolitica e simbolica delle prime città, dall'altro una maggiore attenzione ai meccanismi antropologici e sociali che fanno da base concettuale alla vita al suo interno, caratteristica del secondo ipotetico gruppo a mezzo del quale possiamo suddividere l'opera. Se non si considera l'ipotetica "copertina" del documento\*, rappresentante un fotomontaggio fortemente prospettico della *Città del Libro*, questa *Città Cono a Gradoni* si rivela l'ultima ad essere rappresentata anche mediante un montaggio tra fotografia e illustrazione, particolarmente iconico. Come nel caso della precedente città, una maggiore focalizzazione sui meccanismi socioculturali restringe il campo delle ipotesi formulabili all'interno della fase analitica qui in atto: il racconto anzi pare in questo caso ampiamente dovizioso di particolari, tanto dal punto di vista geometrico e compositivo, quanto da quello di tipo sociologico.

La città ritorna a presentare un impianto intensamente impattante per quanto riguarda il lato estetico, che ne sottolinea la dimensione monumentale. Quest'ultima pare ulteriormente valorizzata dalla presenza di un largo fossato che circondandola crea una soluzione di continuità chiara e definita tra la colossale architettura e il suo intorno. Le dimensioni sono in pianta paragonabili a precedenti città quali la *Coclea Temporale*, con la quale la presente *Città Cono a Gradoni* condivide anche la configurazione multi-livello. Continuando in questo paragone, non possiamo fare a meno di notare come ricompaia anche la questione del movimento ascensionale e discensionale, con tutto quel bagaglio di significati simbolici, seppur di tipo differente, che abbiamo riconosciuto come presente in seno all'analisi della seconda città. Tale movimento nella *Città Cono a*

\* Facciamo qui riferimento all'edizione su *Casabella*, che vede nella prima pagina l'immagine in questione: essa risulta la prima versione del documento a presentare pressochè tutti i disegni prodotti. Dal dialogo con Frassinelli non è stato possibile ricostruire con esattezza se ai tempi dell'edizione di *Architectural Design* i fotomontaggi fossero stati completati o meno, si veda l'intervista presente negli apparati.

*Gradoni* sarebbe teoricamente precluso, osteggiato, nondimeno i suoi abitanti paiono da esso ossessionati, a sprezzo della loro stessa vita. Nella loro ricerca di ascensione, o nell'ostilità nei confronti di quella altrui, possiamo riconoscere chiaramente il desiderio comune e recondito di ogni individuo / abitante, desiderio che il meccanismo intimo della città rende fisico a mezzo di un espediente presente nella narrazione, una strategia che più volte abbiamo incontrato nei vari testi finora posti in analisi. L'ascesa / desiderio, ovvero il desiderio dell'ascesa, sono osteggiati da una città che non presenta elementi di risalita di sorta, costringendo coloro intendano innalzarsi a complicati quanto fallimentari piani. Il racconto dà ragione delle motivazioni alla base di questo desiderio, specificando come l'ammontare di commesse sulle spalle degli abitanti diminuisca laddove si salga di livello. Ancora una volta, tali commesse sono legate ai desideri dei singoli\*, nella fattispecie coloro i quali vivono al piano superiore rispetto a quello in cui ci si trova. Le materie prime per il sostentamento della città nella sua totalità sono presenti unicamente al livello più basso, va da sé che chi si trova in tale posizione risulta sovraccaricato di commesse che arrivano dai "piani alti". La città in definitiva pare fare chiaro riferimento non tanto a un cono quanto a una piramide, nella fattispecie quella delle diverse classi sociali: appare questa forse la città più dichiaratamente "politica" all'interno del documento. Alla luce della crudeltà e del materialismo che animano la poetica del racconto, la struttura dell'edificio ricorda anche una sorta di piramide alimentare resa fisica, una gerarchia di un intero ecosistema sottoforma di megastruttura. Soffermandoci pertanto su di una ipotetica analisi sociopolitica della *Città Cono a Gradoni*, rileviamo come siano principalmente due le caratteristiche che, presumibilmente *al netto di uno*, accomunano tutti gli abitanti della struttura. In primo luogo vi è quel meccanismo del *desiderio*, da un lato di oggetti,

\* Si noti in questo senso come il tema dell'individualismo sia qui palesato più esplicitamente che in altri casi; la famiglia ad esempio si rivela uno scomodo fardello alla scalata, nel testo: "(...) in questa gara gli individui che hanno famiglia e vogliono portarla con sé sono i più svantaggiati (...)".

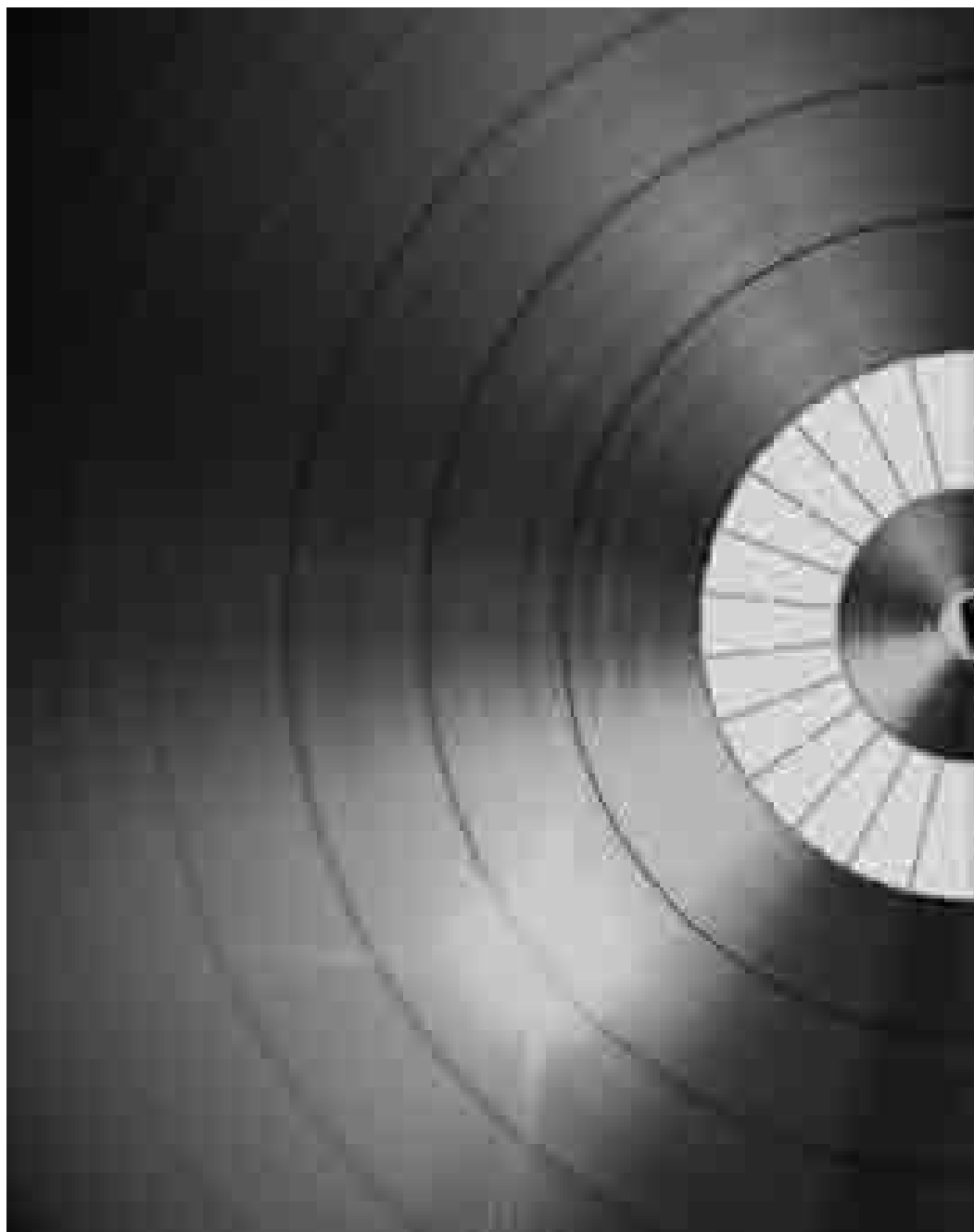
prodotti e vettovaglie di cui tuttavia il racconto non fa specifica, dall'altro di un'ascesa che a buona ragione possiamo definire *sociale*. Il secondo aspetto di comunanza è dato da una caratteristica che pare essere assente per ora solo all'interno della precedente *Città Nastro a Produzione Continua*, rappresentata dall'impossibilità di uscita dal meccanismo della città stessa: in questa narrazione è infatti possibile, naturalmente pagando con sangue e sudore, ascendere verso una condizione migliore, tuttavia non è concepibile rinnegare il principio della città e abbandonarla, circondati come si è da un ampio fossato. In aggiunta a ciò, in quella dovizia di particolari di cui si è fatta menzione, mai il racconto lascia presagire un desiderio di fuga, una posizione di rifiuto da parte dell'abitante: esso è troppo pervaso dal meccanismo insito alla *Città Cono a Gradoni* per poter probabilmente concepire un pensiero di tale tipo\*.

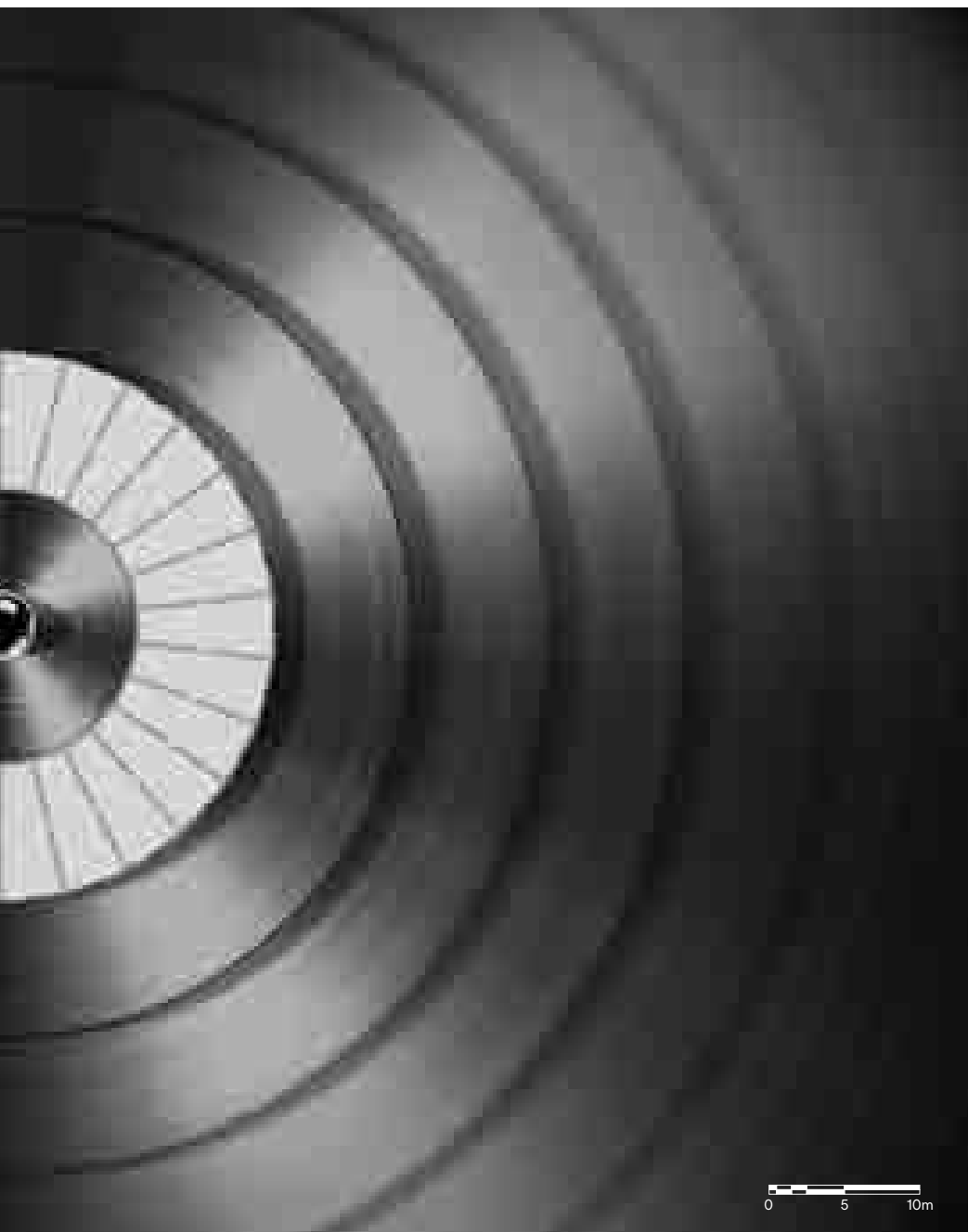
Tuttavia, in questo complesso meccanismo compositivo e antropologico fa la sua comparsa un indice di unicità che colloca la *Città Cono a Gradoni* in posizione peculiare rispetto alle altre undici. Abbiamo infatti in precedenza menzionato come detto il meccanismo accomuni tutti gli abitanti *al netto di uno*: quell'*uno* rappresenta una grande eccezione, sia per quanto concerne la città in analisi, sia allorché posto in relazione al resto dell'opera\*\*. Egli pare comparire solo in questo caso, e la sua presenza si configura contraddittoriamente come un'assenza: nei suoi confronti il racconto torna infatti ad utilizzare a piene mani quel linguaggio ellittico che la fa da padrone in seno alle prime città. L'eccezionalità della sua comparsa non manca di palesarsi come un'eccezionalità

\* Il racconto specifica come in linea teorica sia concepibile il dissenso, a prezzo però di una condizione psicologica insostenibile: "(...) Teoricamente, con uno sforzo di volontà, è possibile rifiutarsi di eseguire gli ordini impartiti dagli abitanti del piano superiore, ma il senso di colpa che deriva da tale ribellione è talmente forte e provoca sofferenze psichiche così intense che ben pochi riescono a sopportarle a lungo. (...)".

\*\* Quando analizzeremo la *Città dell'Ordine*, incontreremo la figura del suo sindaco, differente dai cittadini per gran parte della durata del racconto, e identico ad essi alla conclusione dello stesso, mediante un colpo di scena tipico della fatascienza anni 60. Tale personaggio è l'unico all'interno dell'opera a poter presentare una parziale analogia con l'abitatore della sommità della città in analisi, tuttavia come appena evidenziato sussistono evidenti differenze.

formale rispetto all'impianto della *Città Cono a Gradoni*: alla rigida ripetizione concentrica dei livelli che disegnano la forma pura nel paesaggio, essa si giustappone sull'area sommitale come una piccola cupola. In un mondo chiuso fatto di porte, ballatoi, celle ed affacci, la stanza in questione si configura come una forma tutta conclusa, priva di ingressi, uscite e chiusure che presentino la seppur minima permeabilità dall'esterno. La cima del cono a gradoni è una camera dei segreti che pare ricalcare quel senso di sacralità che in più d'un caso abbiamo rilevato all'interno delle *12 Città Ideali*. Essa sembra prefigurazione fisica del non conoscibile, e posta in cima ad una città in cui "l'importante è salire", per i suoi abitanti costituisce una vetta che rappresenta nelle loro speranze la fine di quel paradigma che ha dominato la loro ascesa. Si noti bene, solo *la fine di esso*, non necessariamente il cominciamento di qualcosa di differente, poiché di quanto accade sotto la cupola apicale nulla si sa, nella *Città Cono a Gradoni*. Il racconto di Frassinelli mostra davvero una maggiore completezza e stratificazione, narrandoci anche di quali possano essere le varie ipotesi e speranze che gli abitanti degli alti livelli segretamente covano. Da un lato quindi la poetica sottesa pare meno cinica e terribile rispetto ad alcuni degli episodi precedenti, tuttavia non manca di profilarsi, tra le suddette ipotesi e speranze, anche quella di un raggiungimento della vetta *puro e semplice*, che invece di essere negazione finale di quel meccanismo di ascesa / ascensi, altro non è che il suo coronamento. In questa visione è difficile non riconoscere una presa di posizione di critica profonda nei confronti dei meccanismi di prevaricazione che il mondo del consumismo capitalista sta mettendo in atto nel periodo all'interno del mondo del lavoro, meccanismi spesso definiti - non a caso - a mezzo del termine *scalata sociale*. Si noti come gli abitanti non concepiscano il dissenso nei confronti del meccanismo sociale basilare della città, vale a dire la produzione di beni sotto richiesta di coloro che alloggiano su un piano più alto: nessuno pare deciso a spezzare tale catena produttiva, e il racconto, come detto, specifica che il pensiero di ribellione nei confronti di essa è cagione di un malessere mentale difficile da sopportare. In questo la metafora tratteggiata da Frassinelli si mostra particolarmente acuta e analitica: l'abitante continua a produrre proprio in virtù di quel desiderio di ascesa di cui sopra, egli è cioè disposto a sottostare ad un sistema che lo sfrutta al netto del fatto che





307

ottava città /  
città cono a gradoni

egli possa sfruttare qualcun altro, coltivando la speranza di un'ascesa che si configura come nuovamente legata al principio "sfruttare di più, venire sfruttati di meno". Il paradigma socioculturale della gerarchia dirigenziale propria tanto dell'industria quanto del terziario è in maniera evidente il soggetto principale di una metafora critica quale quella in atto in questo racconto. Risulta interessante notare come non sia presente una tematica marxista e post-marxista spesso considerata all'epoca, vale a dire quella per cui le classi più deboli nella loro scalata sociale verso il benessere, imitando la classe borghese nei suoi meccanismi, finiscano per scardinarne il valore, di fatto distruggendoli, all'interno di una visione di *critica di classe all'economia politica*\*. La narrazione anche in questo caso non manca di mostrare una forte disillusione, non solo nei confronti della morfologia che la società occidentale sta mano mano assumendo, bensì anche verso l'inefficacia degli strumenti critici che erano stati presi in mano da una generazione per porsi in opposizione a quella stessa società nel tentativo di sovvertirla.

Naturalmente, il desiderio di ascesa, la speranza remota di poter essere un giorno il presunto *capo dei capi* - se mai esso possa esistere - viaggia di pari passo con la tecnologia, qui configurata come un'apparecchiatura multifunzionale che ad oggi verrebbe definita *smart*: essa permette la recezione degli ordini e la loro trasmissione, ma non solo. Similmente agli scenari di altre città viste in precedenza, essa produce *sogno*\*\* , e nel farlo in questo caso mantiene alto il livello

\* Si tratta qui di quella visione che sarà tra le concause della critica all'uso dell'utopia e al ruolo delle avanguardie; si rammenti a tale proposito il noto passaggio presente a pagina 78 di *Per una critica dell'ideologia architettonica*, in *Contropiano Materiali Marxist* del 1969, all'interno del quale Manfredo Tafuri sostiene come non potendo esistere un'economia politica di classe, ma solo una critica dell'economia politica, parimenti non si possa fondare un'estetica, un'arte, un'architettura di classe, ma solo una critica di classe dell'estetica, dell'arte, dell'architettura, della città.

\*\* Nuovamente in questa sede il racconto si rivela più esplicito rispetto a casistiche precedenti; è l'uomo sulla sommità della città a trasmettere sogni, a mezzo della tecnologia forzosamente applicata dalla città stessa in ognuno degli abitanti: "(...) Due volte al giorno, ad ore fisse, tutti gli abitanti della città, infilando la testa nelle aperture che immettono nello spazio centrale possono recepire tramite il "coordinatore" una programmazione di sogni che viene emessa dall'uomo che vive nella cupola in cima alla città. (...)



di *desiderio*. Ancora una volta, tale meccanismo ha validità totale, *al netto di uno*: ad osservare il sistema della *Città Cono a Gradoni* da questa angolazione, si crea allora un'interessante ambivalenza concettuale. Se da un lato l'abitatore della cupola potrebbe essere veramente colui che genera i sogni, dall'altro lato è un dato di fatto che egli non muova richieste alle persone sottostanti: in altre parole, appare chiaro come il sistema non lo alimenti, e come egli sia alieno all'ecosistema del resto della città. Ne consegue per ipotesi che egli non esista, oppure che il suo sostentamento non sia realizzato dai prodotti della città, oppure ancora che egli non abbia bisogno di prodotti in generale. In questo ultimo caso allora, egli è la soluzione del rebus, è cioè lo svincolamento dal paradigma socioculturale della città, ne consegue che possiamo pensare la cupola come una possibile *uscita* dalla città, uscita dalla sua stessa prassi. Tale risoluzione si rivela possibile al netto della rinuncia ai propri beni da parte dell'individuo / abitante: in questo senso colui che si salva è *l'uomo senza oggetti*\*. Seguendo questa ipotesi, ci si troverebbe di fronte, per l'unica volta fino a questo punto del documento, ad una sorta di concetto positivo e ottimista. Non ci è concesso conoscere se tale interpretazione sia corretta, ma certo è una visione che ha molto a cui spartire con la poetica dell'autore attorno a tematiche sociali e culturali\*\*. In ultima analisi colui che vive in cima alla *Città Cono a Gradoni* o non esiste, o non ha bisogno di essa: due vie molto diverse per essere quell'*uno* all'interno di un sistema che non presenta vie d'uscita *al netto di uno*.

Da ultimo, alcune considerazioni sui disegni realizzati nel corso di queste pagine: i dati dimensionali in nostro possesso si rivelano, come accennato, maggiori che in molti altri casi, essi tuttavia non mancano di mostrare alcune incongruenze. Si è scelto di procedere

alla pagina precedente: ricostruzione dell'area sommitale della città in base ai dati dimensionali presenti nel racconto.

\* Per maggiore approfondimento di tale tematica, rimandiamo all'analisi della terza città, *New York of Brains*.

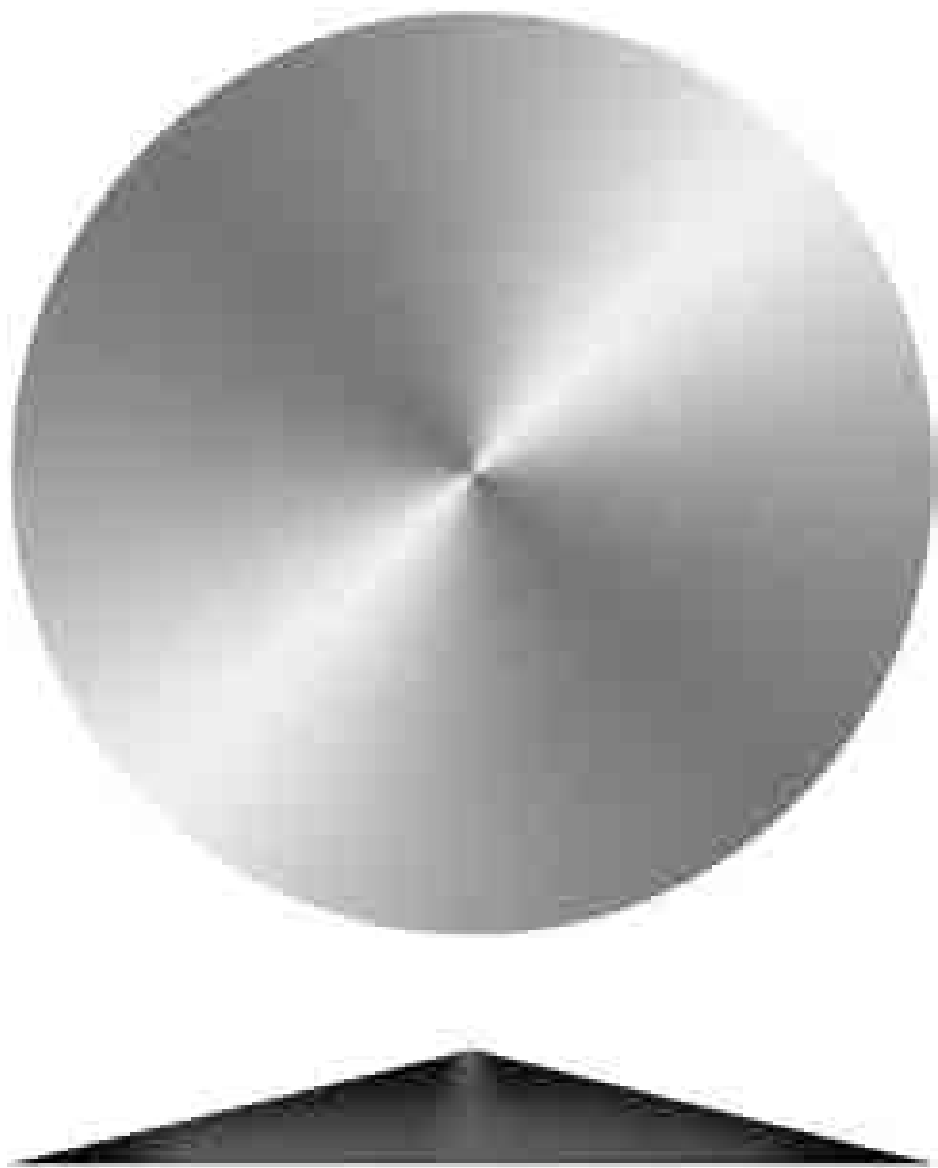
\*\* Si pensi nuovamente alla posizione particolarmente aspra di Gian Piero Frassinelli nei confronti del design dell'oggetto, che come è noto è una delle pratiche professionali nei confronti della quale tutto l'ambiente radicale profonde particolare sforzo creativo.

secondo quelli maggiormente corrispondenti tra testo e illustrazioni, ossia quelli inerenti i dimensionamenti dei vani interni: essi paiono coerenti l'uno con l'altro al netto delle conversioni di misura e dei dati numerici quale quello del numero delle porte. Tale procedimento dal microscopico al macroscopico non manca come preannunciato di restituire risultati per una certa quotaparte differenti dal testo e dalle immagini. Osservando la rappresentazione finale sezionata della pianta ad esempio, notiamo come i vani interni appaiano più ariosi di quanto preventivato, e quanto inoltre la cupola centrale risulti di dimensioni ridotte rispetto alla sommità presente nei disegni originali. La pianta e la sezione ci restituiscono invece un cono molto meno acuto e slanciato, il cui diametro di base è quasi il doppio di quanto enunciato nel racconto di Frassinelli. La cosa è dovuta alla basilare incongruenza per cui ciò che è definito *diametro* nel racconto si rivela *raggio* nei disegni. Va sottolineata una certa persistenza del numero 5 all'interno delle misure dell'edificio, tuttavia essa pare poco importante dal punto di vista simbolico o concettuale.

alle pagine seguenti:

ricostruzione di pianta e sezione della città sulla base dei dati presenti all'interno del testo;

vista prospettica della città, realizzata sulla base di un modello tridimensionale realizzato considerando le dimensioni rilevate nel racconto.



0 100 200m

311

ottava città /  
città cono a gradoni





## analogie

La particolare conformazione della città, il richiamo ad una volumetria pura, a una materialità algida ed eterna\*, collocano la città in analisi in stretta continuità dal punto di vista formale e compositivo nei confronti delle prime città. In particolare la *Città Cono a Gradoni* rimanda a quella stessa collocazione vista nel caso della terza città, *New York of Brains*: una forma pura, un solido primigenio, che svetta solitario all'interno di uno spazio continuo e indefinito, lontano dall'eterotopia urbana e vicino ad una dimensione monumentale che molto ha a cui spartire con le epoche ancestrali e remote della stirpe umana. Valgono quindi tutta una serie di considerazioni già messe in luce nel caso della terza città, tuttavia il riferimento all'antico si rivela qui, a livello consapevole o meno, forse ancora più marcato. Non si dimentichi che Frassinelli è una sorta di antropologo sui generis, un viaggiatore, sinceramente appassionato - è l'unico all'interno del gruppo ad esserlo - di religione\*\*. Riemergono allora in questo caso le grandi strutture gradonate monolitiche, tipiche tanto dell'America precolombiana, quanto della Mesopotamia: si noti inoltre come il parallelismo nei confronti di esse si riveli ben più profondo di un mero formalismo, un parallelismo che allontana quindi la città in questione da monumenti che potremmo ritenere simili di primo acchito, quali le piramidi. Queste ultime ad esempio sono dei sepolcri, non dei templi, e in esse viene a mancare quel rapporto con un movimento rituale che riconosciamo tanto nella *Città Cono a Gradoni*, quanto nelle ziggurat. La città somiglia molto a livello distributivo, non solo formale, a questo ultimo modello antico: è un edificio pensato per essere scalato con fatica, e all'ascesa fisica si accompagna una dimensione

\* Si pensi anche a come il racconto specifichi il materiale cui la città è composta - ancora una volta paradossalmente "non specificando": "(...) Tutta la città è costruita con materiale ceramico bianco, vetrificato, inalterabile ed inattaccabile. (...)".

\*\* Si consideri per approfondire l'intervista presente all'interno degli apparati: in tale sede - cosa che emerge più chiaramente nella registrazione audio - l'autore pare particolarmente convinto che quella della religione sia una delle più efficaci chiavi di lettura per comprendere la società umana.

trascendentale, mistica, di avvicinamento al cielo, alla dimora del divino, trasfigurata nel presente racconto nella maniera che abbiamo precedentemente avuto modo di disanimare. Giunto alla sommità il visitatore vede la conclusione del proprio viaggio nell'ingresso in un ambiente ristretto e differente, distante dalla terra. Si noti ora come similamente funzioni la *Città Cono a Gradoni*: abbiamo visto il carico di concetti che l'ascesa al suo interno traghetta, e abbiamo parlato del sistema di valori e principi che l'apice di essa permette di traguardare. Ne deriva come la città in analisi possa essere vista come un gigantesco tempio di differente concezione, non più dedicato ad una divinità dimenticata, bensì votatosi ad una nuova, propria dei nostri tempi, quale il benessere dell'individuo a discapito degli altri. Si noti a questo proposito come anche quel rinnovato interesse nei confronti del singolo, tipico della critica architettonica del secondo dopoguerra, tenda ormai a vacillare e a dichiarare *forfait*, soggiogato da una visione del mondo che pare aver trasformato l'uomo come individuo nell'uomo come individualista. In altre parole, emerge un senso di rassegnazione di fronte ad una umanità come sommatoria di singoli, accomunati unicamente da principi lontani dall'umanità stessa, che corrono - o ascendono - interamente da soli.

Ne consegue che se la *Città Cono a Gradoni* rassomiglia ad un tempio, esso è un luogo di culto dedicato alla discordia; questo rimanda a un altro interessante parallelismo, ossia quello che si attua nei confronti di uno dei grandi edifici gradonati della storia, la cui classica iconologia - si pensi a titolo esemplificativo all'opera di Breugel il Vecchio - ricorda molto il fotomontaggio della città in analisi: la *Torre di Babele*. Ancora una volta un parallelismo con la religione, ma non nei confronti di un tempio: in questo caso l'ascesa è quella dell'uomo che cerca di raggiungere fisicamente la casa della divinità, ascesa destinata ad un drammatico tracollo, realizzatosi nella disgregazione della razza umana in una sommatoria di popoli in stato di perenne conflitto. Anche in questo caso l'area apicale dell'edificio si avvolge di un significato ultraterreno, carico di ignoto e congetture, in maniera affine con quanto rilevato in merito alla *Città Cono a Gradoni*. Non si manchi di notare come tanto la ziggurat quanto la Torre di

Babele siano modelli di edifici che vengono rappresentati - sia dalle fotografie archeologiche sia dalle rappresentazioni pittoriche - come unici elementi svettanti all'interno di un'area interamente appianata, con similitudine alla città che stiamo analizzando. Quello della Torre di Babele è un soggetto che ricompare all'interno di un fotomontaggio di Tsuneisa Kimura, autore contemporaneo a Superstudio, la cui produzione iconica ricorda spesso volte le rappresentazioni prospettiche del gruppo fiorentino. Il fotomontaggio in questione fa parte di una serie intitolata *Origin of Illusions*, realizzata negli stessi anni della redazione delle *12 Città Ideali*. All'interno di esso riconosciamo in primo piano quelli che paiono essere degli operai di un cantiere edile, con tanto di attrezzi, casco anti-infortunistico e betoniere sul piano mediano. Sullo sfondo troneggia, uscendo dal bordo dell'immagine, una colossale Torre di Babele gradonata: il simbolo antico anche in questo caso viene insignito di tutta una serie di nuovi valori critici e antagonisti, nei confronti di una società della produzione di massa che pare destinata a generare discordia e acuire le differenze.

Si noti inoltre come un importante elemento distintivo tra i modelli antichi e la città in analisi sia rappresentato dall'assenza di elementi di risalita: la *Città Cono a Gradoni* somiglia a grandi edifici del passato per i quali il movimento ascensionale del visitatore è in parte origine della loro conformazione, tuttavia non permette la salita. Rileviamo qui un controsenso che è tra le più efficaci caratteristiche della città dal punto di vista critico e polemico.

Atteggiamento meno antagonista e più vicino a quello dei modelli originali di riferimento è riconoscibile in alcune opere coeve per quanto concerne la land art. Ad ispirarsi alla leggenda della Torre di Babele è la collina che compone l'opera doppia *Broken Circle / Spiral Hill* di Robert Smithson, del 1970, sita nei Paesi Bassi: la collina in questione si confronta con un cerchio spezzato che dà il titolo all'opera, posto a cavallo tra terra e acqua. Il rapporto visivo tra i due elementi, il primo emergente e il secondo sommerso, è l'aspetto che

alle pagine seguenti:

tempio di Kukulcan, Chichén Itzá, Yucatan, Messico;

Marte Van Valckenborch il Vecchio, *Torre di Babele*;

Richard Buckminster Fuller, Edificio per Matsutaro Shoriki;

Richard Buckminster Fuller, *Floating Tetrahedral City*.







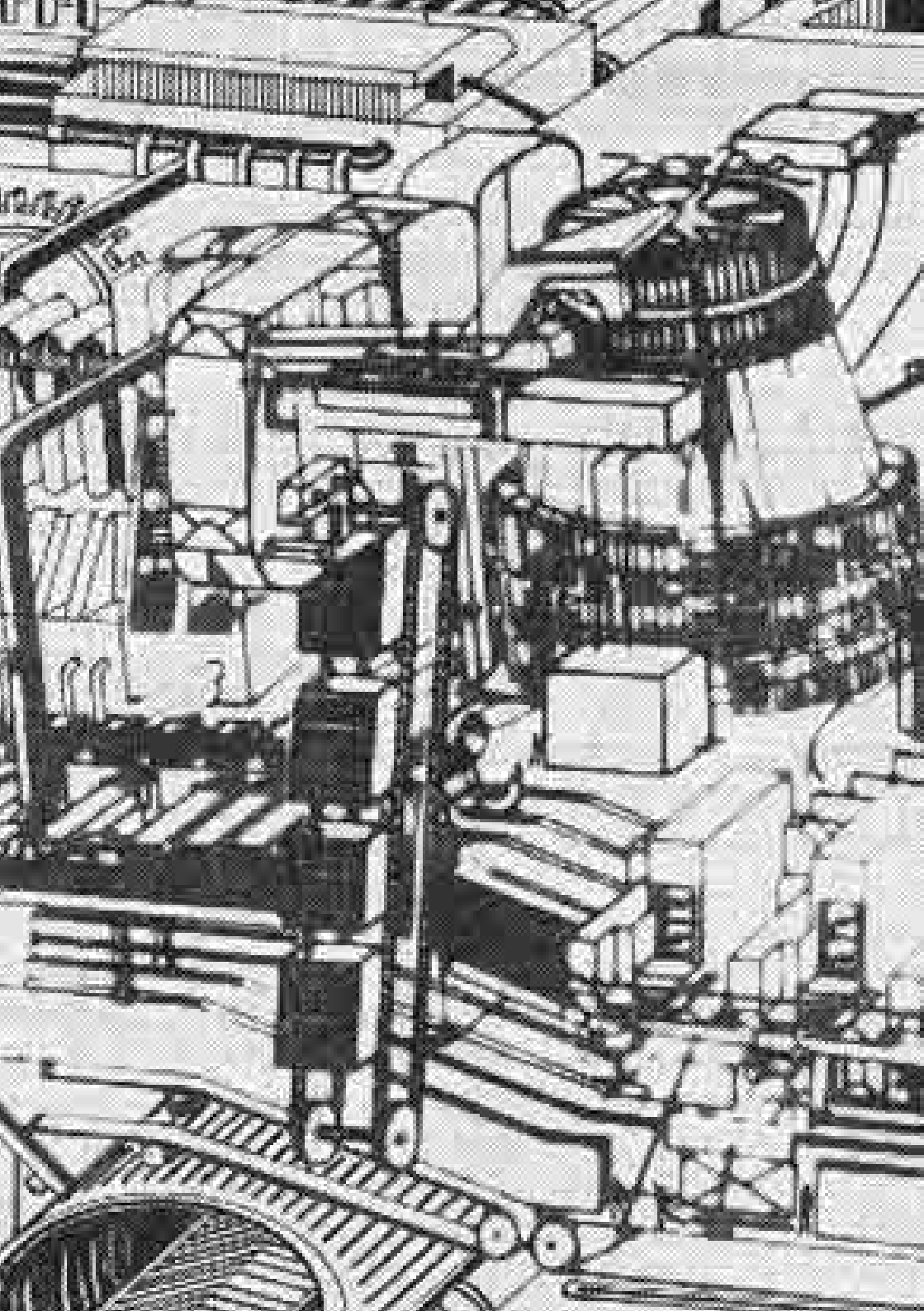
interessa all'artista: il visitatore riesce a leggere il grande segno nella terra ascendendo sulla collina emergente e giungendo alla cima. Il parallelismo in questo caso si rivela simile a livello formale, ma certo diverso dal punto di vista concettuale. Sempre Smithson, nel 1969, aveva peraltro realizzato una scultura gradonata di materiale diafano e lucente, sorta di piccola ziggurat liscia e riflettente, il cui rapporto tra volume e materia ricorda quello della città in analisi.

Per quanto concerne il vasto mondo delle città ideali, il già nominato Buckminster Fuller si confronta in varie occasioni, su scale diverse, con elementi megastrutturali la cui morfologia rimanda a quella della *Città Cono a Gradoni*. In un primo caso ci troviamo di fronte ad un piano per la Bay Area, risalente agli anni 60, nel quale l'architetto teorizza una enorme struttura piramidale gradonata che pone non sul suolo ma direttamente a contatto con l'acqua, in prossimità del *Golden Gate*: la struttura, chiamata *Floating Tetrahedral City*, è in realtà - come il titolo sottolinea - una struttura a tetraedro sommersa per metà del suo volume, la cui altezza complessiva ammonta a circa 2 chilometri e mezzo, che mira ad alloggiare 5000 appartamenti. Più tardi, nel 1968, interpellato in merito ad una proposta urbanistica per la città di Toronto, Buckminster Fuller vi inserisce una grande piramide in cristallo a gradoni. Nello stesso anno progetta una colossale piramide in cristallo per il finanziere giapponese Matsutarō Shoriki. Merita sottolineare come ancora una volta si tratti di suggestioni maggiormente legate all'immagine che al concetto, allorché rapportate alla città che stiamo prendendo in esame, che si mostra animata da tutt'altra poetica.

In ultima analisi il progetto pare maggiormente legato, unitamente a quel catalogo di forme pure che è sempre presente nella produzione di Superstudio, ad un bagaglio di forme e concetti che fanno maggiore riferimento all'antichità rispetto all'allora passato prossimo: esemplificativo in questo senso è l'abaco di sepolcri monumentali e templi che sarà presente nella litografia *Tutta l'Architettura*, realizzata tra il '73 e il '75, nella quale compaiono coni, ziggurat e la Torre di Babele. La figura del cono a gradoni, parzialmente sommersa e coperta di vegetazione, farà poi la sua ricomparsa nella proposta di concorso per il cimitero di Urbino, progetto che non manca di mostrare un debito nei confronti di un grande del passato, quale fu Sigurd Lewerentz.



# 2.9



# la "ville machine habitée"

Gli abitanti vivono in una  
macchina che soddisfa tutti i loro  
desideri primari — la macchina  
produce fertilizzante.

# meccanismo

---

La metropoli è un meccanismo infinito che pervade per intero l'esistenza degli abitanti, dettandone ogni istante.

# desiderio

---

La città provvede a tutti i bisogni degli abitanti, unitamente ai loro desideri, tuttavia non ci troviamo di fronte ad un meccanismo che fa del sogno, dell'eccedente, del superfluo il cardine del proprio funzionamento.

# misura

---

Al di là dell'infinita dimensionalità, quello della misura non sembra un tema di cui il racconto si interessi particolarmente.

# madre

---

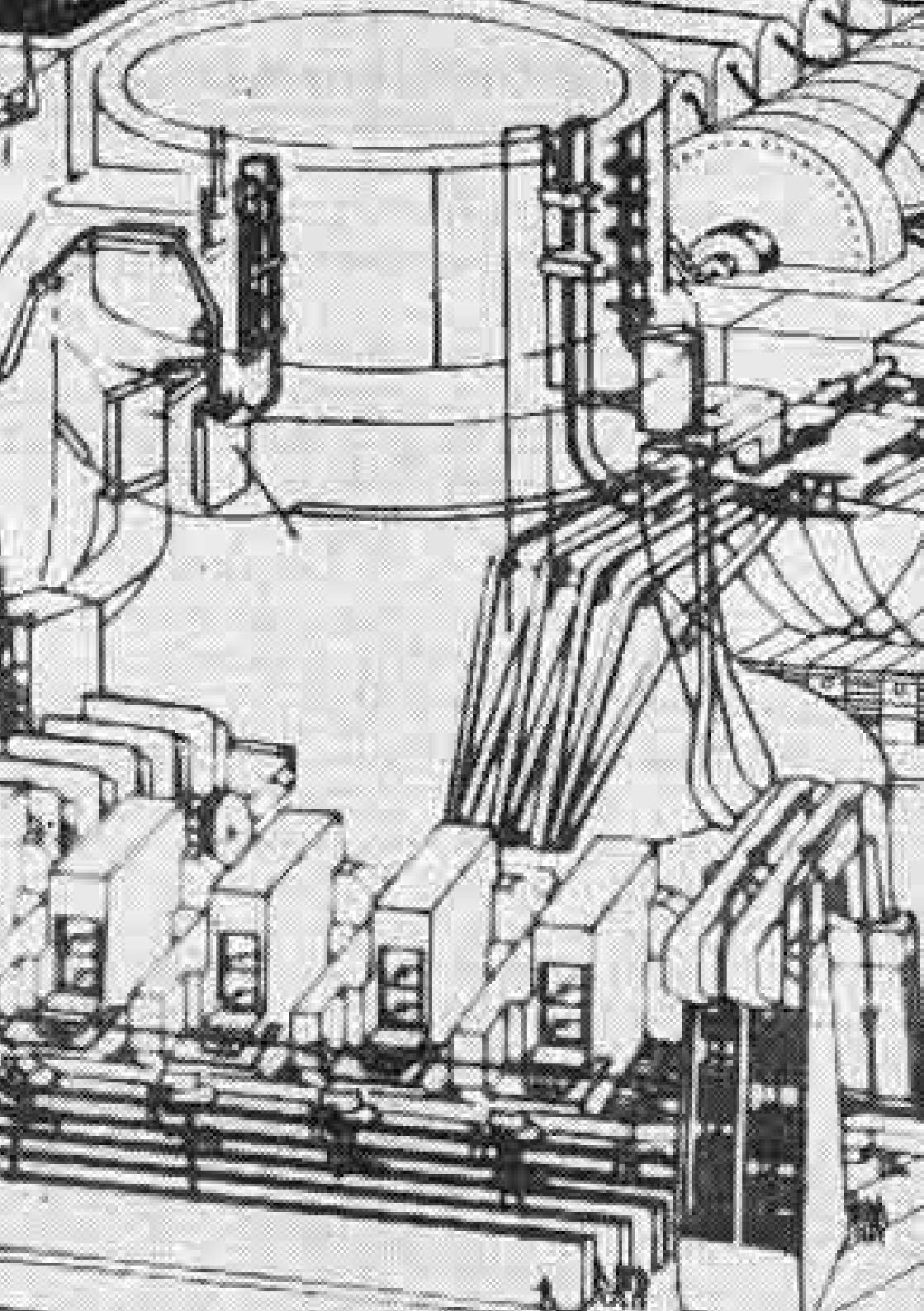
La tecnica nella città è provvidenziale: la vita e la morte degli abitanti è interamente controllata dalla macchina, senza che essi compiano alcunchè.

# tempo

---

Il meccanismo della città è perfetto e immutabile, destinato all'eternità.





- città interamente tecnologica
- collocazione sotterranea, aspetto minaccioso
- dimensione infinita
- civiltà in moto continuo
- civiltà in moto continuo
- tecnologia come madre
- tecnologia non intelleggibile
- repressione del dissenso
- tecnologia come madre
- tecnologia produttrice di vita
- tecnologia produttrice di scarti
- La città è una macchina**, una macchina così grande che neanche i suoi abitanti hanno idea delle sue dimensioni; i suoi condotti, le serie di ingranaggi, le cinghie, le bielle si perdono a destra e a sinistra, in alto ed in basso, davanti e dietro rispetto a qualsiasi punto la si guardi, **nella penombra indistinta**, grigia e nebbiosa, che riempie la caverna che essa occupa e di cui **nessuno è mai riuscito a scorgere le pareti**. In alto un enorme sistema di lenti concentra un fascio di luce solare in un punto della macchina ed è questo che trasforma in grigia penombra quella che altrimenti sarebbe una perenne oscurità.
- Gli abitanti vivono nella macchina, **trascinati senza sosta da nastri trasportatori** a norie, da scivoli e condotti pneumatici **dal punto della nascita a quello della morte**. La macchina **provvede a tutto**; lungo gli innumerevoli percorsi che si intersecano, si uniscono e si dividono secondo gli **incomprensibili programmi della macchina**, gli abitanti trovano il cibo e la paura, il sonno e la gioia, il sesso e la speranza, la morte e l'ira, a volte anche la ribellione; ma gli abitanti sanno bene che **uscendo dai percorsi obbligati stabiliti dalla macchina si finisce stritolati dagli ingranaggi**. La macchina è autosufficiente, prende dall'esterno solo i raggi solari, l'aria e l'acqua ricca di sali minerali del sottosuolo, **provvede ai bisogni dei suoi abitanti** elaborando e sintetizzando le sostanze che furono messe al principio dentro di essa; **ricrea cioè al suo interno il ciclo vitale** dalle colture vegetali, agli allevamenti animali; anzi la perfezione del meccanismo fa sì che gli incrementi energetici e materiali apportati da luce, acqua ed aria si trasformino in eccedenze; ogni residuo, tutto ciò che muore, viene trasformato e la quota di esso che non serve al ciclo della macchina viene emesso all'esterno. **La macchina produce concime**.

## a moto perpetuo

La nona città si presenta a noi, ad una prima analisi quantitativa, come quello che pare essere l'episodio meno denso di contenuti all'interno dell'opera nella sua completezza: un solo disegno in bianco e nero, un testo molto corto. Nella fattispecie, il suddetto disegno non restituisce alcun tipo di configurazione morfologica, nemmeno accennata o tratteggiata, come invece successo in precedenza all'interno del documento. Esso si configura infatti come un *collage* di elementi meccanici, propri tanto di quello che pare essere un universo relativo all'industria, quanto riferiti al bagaglio di immagini proprie del mondo dei primi computer: da quelli che paiono essere dei brandelli assonometrici di un impianto industriale per la produzione di energia elettrica passiamo a elementi che sembrano resistori inseriti in schede forate. Ad osservare molto da vicino il disegno originale - non la sua versione stampata - non è difficile riconoscere delle riproduzioni scalate, mascherate e giustapposte, provenienti da differenti fonti, pressoché impossibili da rintracciare: la cosa è palesata da una diversa profondità del colore e un differente spessore di linea collocati in concomitanza di alcune aree del disegno. Tale particolarità è stata possibile di riscontro solo attraverso la visione ravvicinata di detto disegno presso il PAC di Milano e il MAXXI di Roma, sedi come noto delle più recenti mostre antologiche dedicate alla produzione di Superstudio. Il disegno è uno dei pochi a mostrare gli abitanti, figurati come piccole *silhouette* nere, del tutto simili a quelle presenti sui fogli trasferibili usati per il disegno architettonico: come facilmente intuibile il loro uso altro non fa che restituirci un'idea di scala degli elementi rappresentati, seppure su di un piano totalmente astratto e simbolico, non certo su quello di un effettivo dimensionamento degli elementi stessi. Per quanto concerne infatti questioni relative alla scala e alla misura, tanto il racconto quanto l'illustrazione non ci forniscono alcunché: all'interno del racconto l'unica cosa che conosciamo è che la *Ville Machine Habitée* presenta delle dimensioni colossali, tanto colossali da giustificare il fatto che nessuno - compreso il lettore - ne conosca il valore numerico.

La città in analisi può quindi essere vista come uno dei testi più metaforici, maggiormente slegati dagli aspetti formali della disciplina

architettonica, rispetto a tutta la raccolta. Altrettanto non può dirsi invece per quanto riguarda altre questioni disciplinari, relative al Moderno e alla critica in atto nei suoi confronti, all'epoca dei fatti. Si noti come il nome *Ville Machine Habitée* rimandi immediatamente ad un immaginario che riconosciamo come *lecorbuseriano*, e come l'uso del virgolettato a incorniciare tale nome appaia in tal senso interessante: quando abbiamo nel nostro cammino incontrato la *Barnum City*, essa se ben si ricorda non risulta virgolettata. L'uso quindi di un segno tipografico diacritico pare qui atto a sottolineare come il nome della città in analisi sia una sorta di termine specifico, di *eteronomia*, o meglio ancora la denominazione di un particolare *modello*. L'autore pare in un certo senso volerci comunicare come tale termine non sia frutto della sua inventiva, ma qualcosa che già esiste, e a pensare a Le Corbusier saremmo portati a dare lui ragione. Tuttavia quella sognata e promossa dallo svizzero non è una città come *machine habitée* bensì un'architettura come *machine à habiter*\*: la traduzione dal francese ci restituisce due scenari semantici simili ma certo non sovrapponibili. Lo scarto di significato pare in questo caso traghettare tutta una serie di dubbi, interrogazioni, se non addirittura un fatalista riscontro attorno all'epilogo del Moderno e all'approdo nella allora contemporaneità dell'utopia positiva che esso mise in atto. Vale a dire che se quella di Le Corbusier come ben sappiamo è un'architettura pensata come macchina *per abitare*, questa di Frassinelli è una città come macchina *abitata*: nel primo vi è un rapporto tra il soggetto implicito-uomo nei confronti della disciplina, che nel secondo è assente. La città in analisi non è un dispositivo che si pone al servizio dell'uomo e ne coadiuva l'esistenza in maniera efficace e soddisfacente, semplicemente è un meccanismo che risulta abitato dall'uomo. La tecnica è quindi ancora una volta rappresentata come qualcosa di se non disumano, senz'altro lontano da quell'umanizzazione auspicata. Il paragone con il Moderno e con la figura di Le Corbusier si mostra fruttuoso e merita un'ulteriore prosecuzione, che fa riferimento ai più volte citati dettami che dovrebbero collocarsi a base concettuale della corretta progettazione

\* Il termine compare nei primi anni 20 sulle pagine della rivista purista *L'Esprit Nouveau*, fondata nel marzo del 1920 a Parigi da Le Corbusier e Amédée Ozenfant.

della città dell'immediato futuro a detta dello svizzero, riassunti nei concetti cardine *abitare, circolare, lavorare, tempo libero*\*. Ancora una volta notiamo uno scarto di senso, in questo caso tra titolo e narrazione. Se la città chiamata *Ville Machine Habitée* si dichiara per l'appunto *habitée*, è altrettanto vero che *in senso Moderno* nessuno tra la popolazione in nessun momento del proprio ciclo vitale sta *abitando*, poiché tutti gli individui sono relegati ad una condizione di permanente *circolazione*.

Proseguendo con il ragionamento, possiamo vedere come la circolazione stessa sia una delle caratteristiche principali, fondanti, di questa *Ville Machine Habitée*, che pare realizzare quell'utopia tecnologica della macchina *a moto perpetuo*. Essa infatti non si mostra necessaria di un'alimentazione energetica esterna al netto di una iniziale immissione di energia, ed anzi non solo mantiene eternamente efficiente il proprio moto interno, bensì è anche capace di produrre, come vedremo in seguito. All'interno di questo meccanismo si inserisce la vita dell'abitante: egli come detto si muove di continuo nella città, tuttavia prestando attenzione egli non figura come parte attiva del suddetto meccanismo, e non pare nemmeno il fine di esso. Se da un lato difatti ricompare quella visione della tecnologia come madre che si occupa dei propri figlioli, non si può fare a meno di notare come ancora una volta tuttocìò accada senza che questi ultimi abbiano ruolo nella sussistenza del sistema. Non solo: la città pare messa in moto da uno scopo altro, che non è quello della sopravvivenza umana: essa viene abitata, ma potrebbe funzionare comunque senza abitanti, completando i propri cicli di *routine* efficacemente. Anche quando il racconto si sofferma a trattare lo sfruttamento di agricoltura e allevamento da parte della *Ville Machine Habitée*, tali attività non paiono direttamente relazionate all'uomo, e ci sembra maggiormente importante la questione del mantenimento di una sorta di ecosistema.

All'interno di una città come macchina a moto perpetuo, o per meglio dire a circolazione perpetua, l'atto di ribellione,

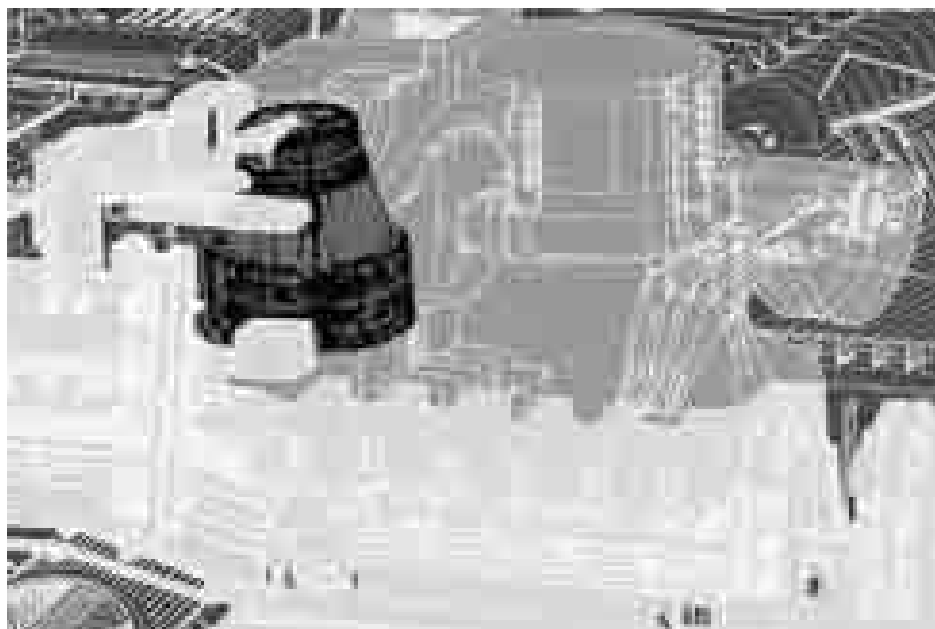
\* Tali quattro punti sono elaborati tra il 29 luglio e il 13 agosto 1933 sul *Patris II*, in crociera da Marsiglia ad Atene. Una formalizzazione compiuta vedrà la luce nell'aprile 1943: *Urbanisme des C.I.A.M. La Charte d'Athènes*. (1943). 1ed. (Paris): Plon.

la manifestazione dissenso, non possono che realizzarsi come l'abbandono del moto stesso, vale a dire il rifiuto nei confronti di una vita passata interamente su di un nastro trasportatore. Come già abbiamo visto in altre delle *12 Città Ideali*, l'antagonismo non è contemplato, e si paga con una morte in questo caso particolarmente pittoresca, inferta dagli ingranaggi che muovono la città, ossia dal meccanismo stesso del suo movimento. A fronte di ciò si può notare una maggiore libertà dell'individuo, rispetto ad altri racconti: accettato il principio circolatorio, gli abitanti di propria sponte possono gioire o piangere, amare o odiare, la città in questo caso non è una produttrice di sogno o desiderio\*, ma solo un meccanismo di sostentamento e riparo. Ci troviamo quindi di fronte ad un meccanismo tecnologico meno coercitivo, tuttavia alla maggiore libertà e consapevolezza fa il paio una consistente dose di ignoranza, e tale tema si palesa nel testo in riferimento a due casi in particolare. Il primo è rappresentato dalla non conoscenza delle dimensioni e della configurazione della città: di essa si è al corrente della collocazione, all'interno di una colossale caverna, tuttavia di quest'ultima non si riescono a scorgere le pareti, l'unica manifestazione che permette di comprendere che ci si trovi relegati in un gigantesco interno è il bagliore della luce solare, che dalla superficie trapela lievemente attraverso un sistema di lenti posto nell'area sommitale. Il secondo passaggio che fa riferimento all'ignoranza degli abitanti tratta la mancata comprensione dei meccanismi e dei piani alla base della città: essi sono inconoscibili, come misterioso pare il suo scopo ultimo.

In merito ad esso tuttavia è possibile muovere una interessante ipotesi, relazionata a quanto accennato in precedenza relativamente alla produzione della città. A tale proposito il racconto si chiude con una delle frasi forse più rappresentative di tutto il documento, ovvero "la macchina produce concime": esso è generato dagli scarti, e come il testo asserisce poche righe più sopra "dalla morte". Tale frase si

Alla pagina seguente: rilievo delle maschere di ritaglio usate nella rappresentazione, da foto fatta a disegno originale.

\* In questo senso è interessante che il riassunto inglese presente sull'edizione italiana riporti il termine "desideri primari": "The inhabitants live in a machine which satisfies their primary desires - the machine produces fertilizer."



mostra nuovamente pervasa da un significato più profondo di quanto ad una lettura superficiale si potrebbe presagire, si noti ad esempio l'uso del verbo *produrre*. Quello che viene descritto prima come *scarto* è in effetti l'unico effetto della città al di fuori del sistema urbano, è in altre parole l'unico vero e proprio *prodotto* del meccanismo. In tale maniera è possibile vedere tutta la città come una complessa e perversa macchina per la produzione di fertilizzante, fertilizzante che è rappresentato da una trasformazione di quanto al suo interno muore e non serve al sostentamento della macchina stessa. In altre parole la morte biologica o violenta degli abitanti serve a concimare l'esterno, in quella che pare una delle metafore più efficaci e dirette tra le tante presenti in tutto il documento: nel mondo della tecnica totale, l'uomo è come un topolino che perennemente corre in una ruota, solo per poi morire e divenire una massa puzzolente che viene riversata nel terreno. Non sfugga inoltre la posizione polemica e antagonista che traspare nell'ultima frase, la quale è capace di vivere da sola come una sorta di slogan, di monito ad un ripensamento in merito al ruolo della tecnologia e ai rischi che si corrono altrimenti: lasciata a se stessa, "la macchina produce concime", o ancor meglio *ci trasforma in esso*, e in tale maniera considera le nostre vite.

In questo racconto non mancano di ricomparire quelle ambientazioni sotterranee che avevamo incontrato già nel caso della *Coclea Temporale*, e si presenta di nuovo la figura della caverna, di cui abbiamo già parlato in precedenza: paiono quindi esserci dei rimandi da un lato a quell'immaginario tipico del mondo *paleotecnico*\*, il

\* Risulta qui particolarmente calzante l'accezione usata per esempio da Lewis Mumford (ma anche da Geddes, ad esempio) per quanto concerne il termine in questione: la fase *paleotecnica* segue la fase *eotecnica* nello sviluppo della società industriale, concomitante con il 1600 circa. Tale cambio di paradigma avviene grazie ai perfezionamenti nell'estrazione del carbone, dal suo uso per la produzione su larga di ferro, trasformato in macchine capaci di fornire energia e compiere operazioni che fino allora erano state svolte dall'uomo. Risulta importante sottolineare come per Mumford tale fase porti in seno una profonda contraddizione, si veda: Mumford, L. (1934). *Technics and civilization*. 1ed. Routledge & K. Paul, London. A pagina 216 dell'edizione italiana possiamo infatti leggere: "(...) La macchina, scaturita dall'intento di conquistare l'ambiente circostante e di canalizzare i suoi impulsi in attività ordinate, nella fase paleotecnica provocò la sistematica negazione di tutte le sue promesse: fu il Regno del Disordine."



mondo del carbone, delle miniere, del vapore, si pensi in tal senso alla presenza di meccanismi quali i nastri trasportatori, alla luce flebile, sfocata da un'atmosfera nebbiosa. D'altro canto la collocazione della macchina nella cavità di una caverna rimanda al mito platonico, al mondo delle idee, quasi la *Ville Machine Habitée* non sia - come accennato all'inizio della sezione - una città in particolare ma un *prototipo*, un modello di città. Vediamo in definitiva come se da una parte vi sia un chiaro riferimento all'immaginario del Moderno, dall'altra il dissenso paia maggiormente direzionato verso una società tacciata di stare abbandonando la propria morale ed etica a favore di una produzione fine a se stessa, società nei confronti della quale quell'utopia propria del Moderno non ha saputo porsi in maniera efficace, limitandosi a questioni inerenti la funzione e la funzionalità. Una posizione di questo tipo nei confronti del passato prossimo disciplinare pare accettare quella trasmissione del Moderno come progetto antistorico\*, in discontinuità con quanto lo ha preceduto non solo dal punto di vista formale, ma anche morale, una trasmissione che risulta spesso messa in dubbio nel periodo, dando luogo a percorsi interpretativi di tipo differente da quello presente nella *Ville Machine Habitée*. Il riferimento al continuo movimento, alla circolazione incessante delle persone, non manca inoltre di richiamare alla mente l'immagine tipica della grande metropoli industriale o terziaria, con i suoi esodi quotidiani tra casa e posto di lavoro che coinvolgono un ammontare di individui in grande crescita numerica ai tempi della scrittura di questo nono racconto.

\* Il Moderno, in tutto il suo sistema di influenze e origini, si pone nelle parole dei suoi protagonisti come movimento antistorico, overrosia in discontinuità totale rispetto a quanto lo ha preceduto. Che tale asserzione programmatica sia o meno veritiera, è oggetto di indagine e interrogazione nel corso della seconda metà del Novecento. Si tratta di un discorso molto articolato, si consideri a titolo esemplificativo il percorso analitico di una figura quale Colin Rowe, in scritti come *The Mathematics of the Ideal Villa*. Si veda Rowe, C. (1977). *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*. 1ed. Cambridge (Mass.)/London: The MIT Press.

## analogie

Pur non essendovi in questo caso disegni neanche lontanamente architettonici, è sempre possibile un lavoro sulle affinità dal punto di vista dell'immagine, considerando anche quanto nel caso delle Neoavanguardie tutte essa sia un elemento fondamentale di comunicazione, descrittiva nella maggior parte dei casi di una visione della vita, di un'intenzionalità progettuale, piuttosto che di un edificio o una città. In questo senso è interessante notare come all'interno di un'illustrazione chiaramente simbolica, come l'unica presente a corredo di questo racconto, si possa riscontrare una strategia visiva ricorrente, se non una tipicità, della produzione relativa alle Neoavanguardie. La pratica in questione consiste nell'uso di specifiche morfologie, caratteristiche di oggetti che hanno a che fare con il mondo della tecnica, senza alcuna considerazione attorno alla scala originale di detti oggetti. Nella stragrande maggioranza dei casi si tratta di prefigurazioni all'interno delle quali l'oggetto assume forma gigante, in totale analogia con quanto realizza nel periodo l'artista Claes Oldenbourg\* in scultura: ne consegue che quel bagaglio di forme che siamo abituati ad associare al mondo miniaturizzato dell'informatica, o dell'automobilismo, risulta portato a scala architettonica, urbana, o addirittura territoriale: ne è palese riprova, nel caso considerato, l'inserimento di figure umane a silouhettes nel disegno, unico appiglio che l'osservatore possiede al fine di comprendere le dimensioni della porzione di città rappresentata.

L'avanguardia di territorio austriaco presenta spesso volte immagini a questa scala, riscontrabili ad esempio nell'opera di Hans Hollein, con il quale Superstudio è in contatto, soprattutto nella figura di Adolfo Natalini\*\*. Si consideri il lavoro *Sparkplug Project* del 1967: in questo caso non solo l'elemento tecnologico ingigantito è preso a riferimento

\* Claes Thure Oldenbourg è un artista e scultore svedese naturalizzato statunitense, la cui produzione spesso volte ha a che fare con l'oggetto banale, quotidiano, elevato di scala ed insignito di valore monumentale. Si veda in questo senso: De Chiaro, T. and Oldenbourg, C. (1980). *Claes Oldenbourg e l'iconografia del banale*. 1ed. Roma: Edicoop.

\*\* A tale proposito si veda l'intervista a Gian Piero Frassinelli inserita negli apparati della presente ricerca.

nelle sue geometrie, ma viene palesato nella rappresentazione, dando vita ad una visione misteriosa e minacciosa, in cui ad un incontro / scontro tra soggetto e intorno, che molto ha a cui spartire con il discorso in atto attorno all'eterotopia, si aggiunge una elevazione del prodotto tecnico-meccanico a monumento del contemporaneo. Come nel caso del precedentemente citato Oldenbourg, è proprio il passaggio di scala, verso una dimensione gigante, ad essere specchio di una polemica monumentalizzazione della tecnica, riconoscimento del suo valore totalizzante sul contemporaneo: se l'uomo del passato remoto erigeva monoliti al Dio del Tuono, e quello del passato prossimo innalzava monumenti equestri a grandi condottieri, l'uomo contemporaneo crea torri a forma di candele meccaniche. Del tutto analoga, seppur risolta in maniera formalmente differente, è l'operazione messa in atto da Peter Cook nelle rappresentazioni della *Plug In City* di Archigram, del 1965: in esse riconosciamo l'ingrandimento spasmodico di un catalogo morfologico di chiara origine informatica, all'interno del quale possiamo riconoscere debiti nei confronti delle forme dei condensatori, delle resistenze e degli altri elementi che si fissano alle schede forate che costituiscono l'interno dei computer.

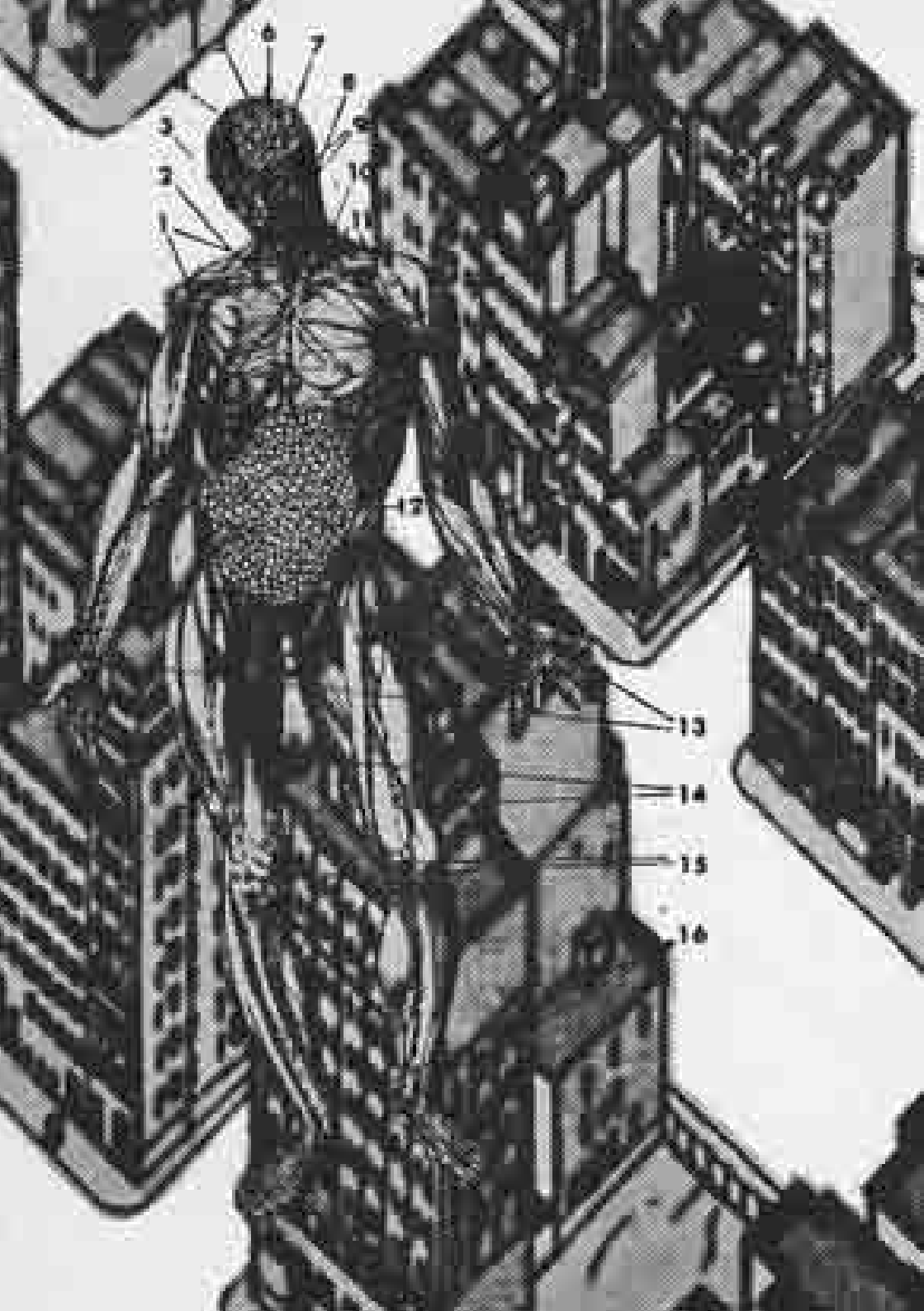
Per quanto concerne invece la narrazione, non ci vogliamo dilungare in merito alla collocazione sotterranea della città: si faccia riferimento a quanto esaminato a tale proposito quando si è considerata la *Coclea Temporale*. Merita unicamente sottolineare come l'ambiente ipogeo, che nella seconda città richiama un immaginario catacombale, funebre, in stretto rapporto con la morte e la sepoltura, in questa sede mostra una maggiore vicinanza a visioni infernali: l'esistenza dei singoli abitanti, qualora non vogliano perire per stritolamento\*, si configura come una pena, una sorta di contrappasso, quasi essi si vedano costretti ad spiare una colpa a loro ignota.

Alla pagina seguente: Hans Hollein, *Sparkplug Project*, 1967, fotomontaggio, e Peter Cook, *Plug In City*, 1965, assonometria.

\* Peraltro tale morte ricorda profondamente una delle più iconiche immagini di *Tempi Moderni* di Charles Chaplin, celebre pellicola del 1936.



# 2.10



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

12

13

14

15

16

# la città dell'ordine

Una normale città in cui tutto funziona perfettamente — i suoi abitanti stanno gradualmente venendo trasformati in macchine, mantenendo la loro forma originale.

# meccanismo

---

Un meccanismo particolarmente perverso pervade il racconto, tuttavia esso non è legato alla città come luogo e scenario antropologico, ma unicamente agli abitanti.

# desiderio

---

Al desiderio e alla sua soddisfazione si sostituisce una tendenza al quieto vivere, alla passività.

# misura

---

Non si tratta di una tematica a cui il racconto pare interessarsi. Emerge una regolarità ordinata che pare specchio dell'ordine sociale all'interno dell'illustrazione.

# madre

---

La città non controlla in maniera diretta la vita e la morte degli abitanti, tuttavia esse sono interamente soggiogate e regolarizzate.

# tempo

---

Il meccanismo alla base permette un protrarsi eterno e immutabile nel tempo alla città: in esso l'architettura diviene convalida e celebrazione del meccanismo stesso.





→ normalità apparente

La città che stiamo esaminando non ha apparentemente niente di strano, ha vie, piazze, giardini, case nuove e vecchie, è insomma **una città come tutte le altre**, potrebbe assomigliare alla vostra; solo che è governata dallo stesso sindaco da 45 anni.

→ tema del controllo

La ragione di una così lunga permanenza al potere è semplice: il sindaco ha avuto un'idea eccezionale, invece di sforzarsi come fanno tutti di adeguare la città agli abitanti ha pensato di **adeguare gli abitanti alla città**. Ora, dopo 45 anni le cose cominciano a funzionare veramente bene; i cittadini, che passano col rosso, danneggiano le proprietà comuni, si lamentano del ritardo dell'autobus o della mancanza di acqua nelle ore in cui serve, eccetera... sono sempre meno; infatti non appena qualche cittadino commette un'infrazione o si lamenta per qualche cosa con i pubblici poteri, non viene punito o rassicurato che le sue lamentele verranno prese in considerazione, viene invece invitato al municipio per una settimana e convinto. Quando **il cittadino torna a casa è profondamente cambiato**: preciso, ligio ai regolamenti, tranquillo, sempre sorridente, svolge il proprio dovere con coscienza. In 45 anni quasi tutti i cittadini hanno visitato il municipio e quindi ora sono quasi tutti cittadini modello. Ogni tanto succede qualche

→ repressione occulta

→ tecnologia come controllo

grave incidente; si sa, con il traffico e la vita intensa di oggi è inevitabile. Allora può capitare di vedere che **i cittadini modello hanno nella testa un complesso meccanismo miniaturizzato e nel torace e nell'addome**, al disotto dei fasci muscolari, tante palline di polistirolo espanso al posto delle interiora. Nessuno sa nulla di questo perché tutte le persone che assistono allo scempio sono premurosamente accompagnate dai vigili urbani al municipio per rimettersi dallo shock. I consiglieri comunali che erano anziani, sono tutti morti in questi 45 anni; il sindaco li ha immortalati con **splendide statue di plastica a dimensione e colori naturali che li raffigurano seduti attorno al tavolo del Consiglio** nella posa che era loro caratteristica; i consiglieri di maggioranza con le loro espressioni ironiche, soddisfatte o sorridenti; quelli di opposizione aggrondati o sdegnosi, l'estremista addirittura mezzo sollevato dalla sedia e con l'indice puntato. Il sindaco è molto contento di come vanno le cose, ora comincia ad avere grandi ambizioni per la sua città, **sta pensando di abbellirla con grandi edifici pubblici, con monumentali modifiche urbanistiche, sicuro che tutti saranno d'accordo**. Ieri però purtroppo è caduto, si è aperto e ha perso tutti i pallini. Glieli stanno rimettendo.

→ democrazia apparente

→ reinserimento dell'architettura

## tutto sotto controllo

Se la precedente città presenta per una quota parte maggioritaria tematiche di tipo sociale e antropologico, si può dire che nella presente *Città dell'Ordine* la quasi totalità del racconto si occupi di questioni di questo tipo. Vedremo in seguito come si riveli interessante la ricomparsa dell'architettura, nell'unico riferimento disciplinare che il testo mette in moto, in corrispondenza della sua conclusione. Sono assenti valori dimensionali e considerazioni formali attorno alla città, non sono presenti frasi che si occupino di aspetti morfologici, compositivi o stilistici: in somma, nella decima città ci si occupa molto poco dell'architettura come forma, immagine, meccanismo, a favore di una trattazione quasi interamente focalizzata sull'aspetto antropologico, a cui come vedremo il discorso disciplinare si unirà in maniera interessante e originale.

In stretto rapporto con i meccanismi sociali e politici di cui il racconto si occupa, incontriamo ancora una volta la preponderante presenza della tecnologia, nelle sue branche relative all'automatica e alla robotica. Se nella *Barnum City* il progresso tecnologico di tali sotto-discipline permette all'individuo una fuga dalla realtà all'insegna dei più bassi istinti o della ribellione, all'interno della *Città dell'Ordine* il procedimento si rivela per certi versi concettualmente invertito: la manifestazione violenta, il dissenso, il disordine, vengono totalmente risolti attraverso questo tipo di tecnologie. Nella *Barnum City* ci si trasforma in robot per abbandonarsi al disordine, nella *Città dell'Ordine*, abbandonandosi al disordine si viene trasformati in robot\*. Tale condizione è inoltre permanente e inconsapevole, non temporanea e frutto di una scelta, come accade sotto il tendone della sesta città. Se la *Barnum City* permette di sfogare i propri istinti tramite la tecnica, la *Città dell'Ordine* li reprime con gli stessi mezzi.

È interessante notare come ormai per Frassinelli, in questo caso in particolare, la città sia definita praticamente nella sua interezza

\* In questo senso il racconto pare efficacemente esemplificare quella tendenza all'*irreggimentazione* riconosciuta da alcuni - quali il più volte citato Mumford - come effetto sociologico dell'avanzare della tecnica nelle vicende umane.

descrivendo i suoi abitanti e i meccanismi che li controllano: l'architettura, la morfologia della città, non giocano un ruolo importante in questo senso, ed è uno dei motivi per cui l'autore inserisce così pochi dati al riguardo. L'unica illustrazione a corredo del racconto si rivela ancora più simbolica di quella incontrata nella precedente città, ci mostra una porzione volutamente casuale di un centro urbano di impianto contemporaneo, vicino alle strategie insediative statunitensi, caratterizzato da densi quartieri a pianta quadrata suddivisi da larghe strade, composti da edifici di differente altezza, dall'estetica variegata\*. In sovrimpressione troneggia una grande immagine dell'abitante-tipo, sorta di nuovo uomo vitruviano della *Città dell'Ordine*: egli è rappresentato a mezzo di un collage, nel quale ad un'immagine chiaramente tratta da un manuale di anatomia si fondono dei retini a maglia circolare, nell'area addominale e presso il lobo sinistro del cervello, a simboleggiare l'imballaggio con cui i singoli individui vengono riempiti in seguito alla loro — inconsapevole — mutazione in automi. Nuovamente la tecnologia viene dipinta come un meccanismo subdolo e al contempo soverchiante, capace di creare una massa di *uguali*, in questo caso del tutto a proprio agio con se stessi e nei confronti dei propri simili, in virtù del fatto di essere stati deprivati della loro individualità istintuale, laddove essa produca qualcosa di non accettato dai dettami del quieto vivere civile. Il posizionamento dell'autore appare quindi profondamente critico nei confronti di un concetto quale per l'appunto *l'uguaglianza*, laddove essa non contempli al proprio interno quella fondamentale complicazione rappresentata dalla diversità dei singoli: l'antagonismo nei confronti di tali aspetti, riconosciuti in seno alla società del dopoguerra, e rafforzato dalla

\* Alcuni disegni giovanili di Rem Koolhaas ricordano la rappresentazione in analisi. Si veda ad esempio *The City of the Captive Globe* con Madelon Vriesendorp, del 1972: in questo caso permane una distribuzione di pieni e vuoti molto simile, unitamente all'uso di un'assonometria di medesimo orientamento. Gli isolati degli olandesi sono spazi conclusi di pari ingombro, ma contenenti microcosmi del tutto differenti: in uno di essi è possibile riconoscere una struttura che molto deve agli *Istogrammi* dei fiorentini, di cui Koolhaas è ammiratore e occasionalmente studente.

repressione delle rivolte del 1968, pare pertanto anche in questa *Città dell'Ordine* uno dei principali motori della generazione del racconto stesso.

I rimandi concettuali al contemporaneo paiono in questo particolare caso estendersi anche al passato prossimo, nel suo sistema di convinzioni che ha dato luogo alle manifestazioni più crudeli, sanguinarie e repressive del periodo, quelle stesse convinzioni che hanno portato ad epiloghi quali il secondo conflitto mondiale: privati della propria individualità intima, uniformati in una massa di abitanti *tutti d'accordo*, gli uomini della città si rivelano come dei perfetti contenitori da riempire con massicce dosi di *ideologia*, in questo caso quella dell'Ordine che dà il nome al centro urbano. Si noti in tal senso come questa finta utopia di città rappresenti una città pervasa da una finta utopia, quella di una vita regolare, piana, senza dissensi, rivolte o aspetti drammatici di sorta. L'ordine all'interno di essa non è ottenuto attraverso la concertazione, il dialogo, l'interrogazione, bensì tramite un meccanismo di *consenso* generalizzato, coadiuvato da una innovativa tecnologia che è più che portatile, perchè di fatto sostituita all'individuo. Si noti inoltre come la città sia a detta del racconto *del tutto simile a quelle in cui viviamo*: si cerca in questo caso probabilmente un effetto allarmante, ammonitivo, un tentativo di porre il lettore di fronte alla consapevolezza del rischio che corre, rappresentato da una possibile realizzazione nella sua realtà contingente di quell'utopia di cui sopra\*. Il racconto mette quindi in moto una riflessione implicita sui rischi connessi all'utopia, allorchando essa si accompagna all'ideologia\*\*, o si trasforma in essa: l'utopia dell'ordine diviene in definitiva in questo caso *l'ideologia del controllo*, un'ideologia capace di letteralmente svuotare le interiora degli uomini e sostituirle con le palline di polistirolo che si usano per imbottire i fantocci — quei fantocci che essi stessi sono divenuti. Si noti come anche in questo caso, seppure in maniera meno esplicita rispetto ad altri episodi all'interno del documento, ci si trovi di fronte ad immagini particolarmente terrorizzanti e sanguinarie, proprio perché terrorizzanti

\* Si tratta quasi di un indizio inconsapevole in merito a quanto verrà poi palesato - come avremo modo di analizzare - all'interno dell'epilogo.

\*\* Per il rapporto utopia / ideologia in questo contesto si veda l'intervista a Gian Piero Frassinelli presente all'interno degli apparati.

e sanguinarie furono le ideologie a cui il mondo aveva assistito pochi decenni prima, e di cui si teme il ritorno, sotto la maschera rassicurante di un'utopia della città dell'ordine, figurazione tangibile della società dell'ordine, un ordine che può ora contemplare una nuova e fatale freccia al proprio arco, costituita da una tecnologia sempre più sofisticata e disumana.

Tuttavia un'ulteriore problematica, nuova e originale, pare fare la propria comparsa: essendo disumana, questa tecnologia del controllo si rivela di difficile amministrazione da parte dell'uomo. Così quel sindaco che da 45 anni controlla l'ordine nella città, di fatto instaurando un totalitarismo mascherato da democrazia - si pensi ai manichini in plastica congelati nelle loro pose tipiche all'interno dell'aula del consiglio comunale - non risulta esentato dal meccanismo repressivo tecnologico da lui stesso ideato: la tecnologia da mezzo di controllo diviene quindi vero e proprio controllore, e anche il primo cittadino non manca di essere un robot, forse il primo e più antico di tutti. La forma politica che la *Città dell'Ordine* assume si configura quindi come una sorta di totalitarismo privo di un vero e proprio vertice che sia riscontrabile, tangibile, una società interamente pervasa dall'ideologia del controllo, che non plasma la forma della città, bensì quella degli abitanti.

Ciononostante, come preannunciato, il tema dell'architettura ricompare, all'interno delle righe finali del racconto. Se essa come detto non si rivela utile come dispositivo sociale, al contempo verrà insignita di un importante ruolo futuro, vale a dire quello di celebrazione dell'utopia sottesa alla città, della sua ideologia. Si consideri la frase in questione, "il sindaco (...) sta pensando di abbellirla con grandi edifici pubblici, con monumentali modifiche urbanistiche, sicuro che tutti saranno d'accordo.": è la prima volta all'interno del documento che si usano verbi come *abbellire* e aggettivi come *monumentale*. La critica mossa in questa sede pare muoversi su differenti piani concettuali. In prima istanza vi è quella che sembra un'accusa alla disciplina nel momento in cui essa si leghi a utopie e ideologie in maniera acritica, divenendone per l'appunto celebrazione, figurazione fisica dell'avvenuto radicamento di esse all'interno del tessuto sociale dell'uomo, anche quando esse si rivelino coercitive, non etiche, immorali. In secondo luogo sembra esserci una posizione di antagonismo forse più radicale, sia nei confronti della disciplina che in quelli del sistemal

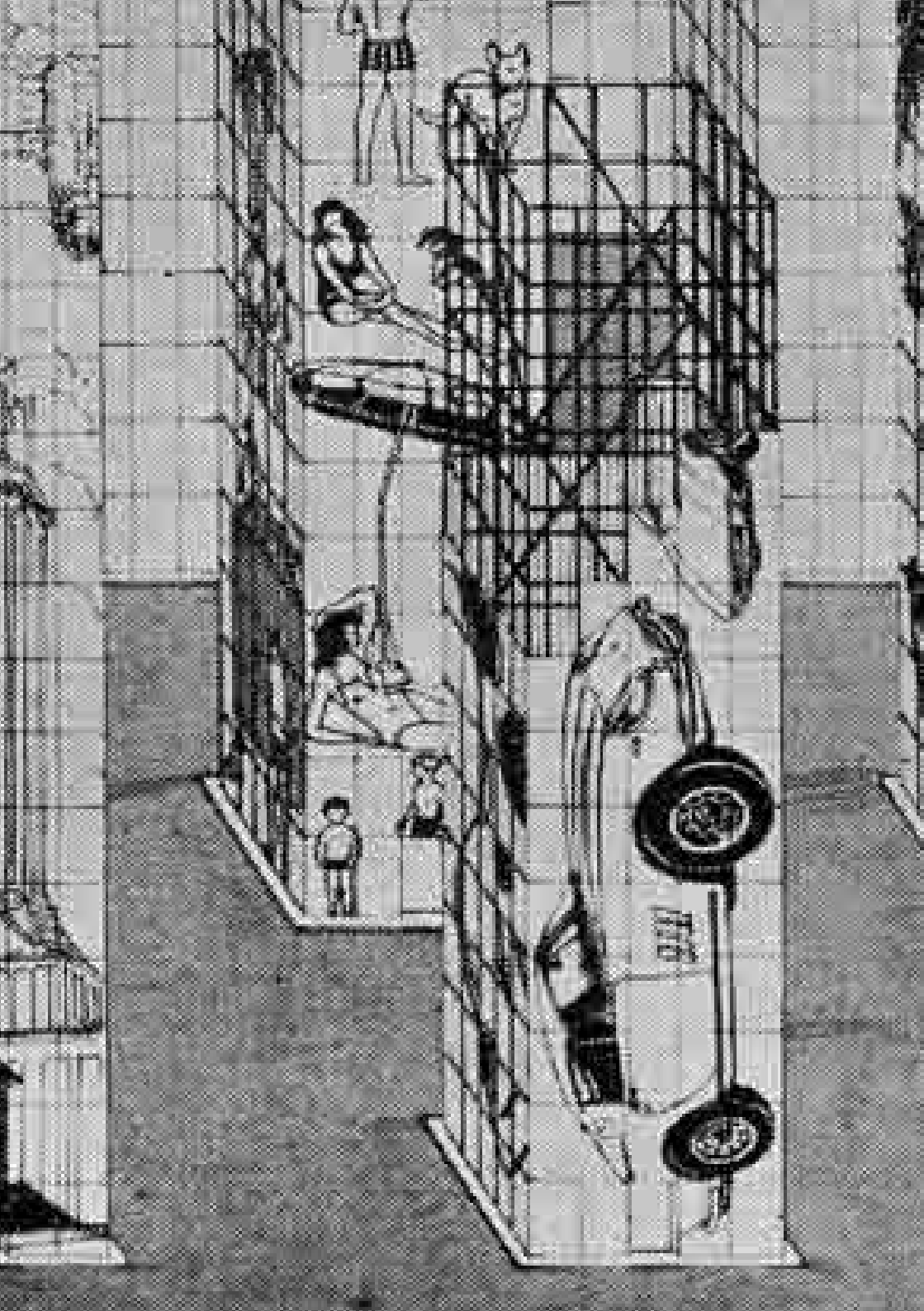
contemporaneo, rappresentata dalla mancata considerazione dell'architettura e del disegno urbano come effettive forze originarie, principi generativi per una nuova socialità: nella *Città dell'Ordine* l'architettura, si noterà, arriva *molto tardi*, a giochi fatti. Essa, rispetto ad un'utopia di società ordinata, configuratasi in un'ideologia del controllo, si limita ad abbellirla o al massimo a celebrarne i fasti, dividendo la propria posizione tra una rassegnata accettazione del proprio ruolo cosmetico e una strizzata d'occhio ai meccanismi del potere. Scardinata dai detti ruoli, l'architettura futura della città in questione pare l'unica all'interno del documento a non essere legata ad aspetti tecnici, non è cioè un'architettura tecnologica, futuristica, bensì quella confortante architettura del bello, del monumento, capace di assicurare l'uomo che ha sacrificato l'impeto dell'istinto individuale sull'altare del quieto vivere.

## analogie

La tematica della sostituzione dell'individuo con un automa pare essere una delle poche questioni attraverso le quali poter fare un discorso attorno alle analogie: si tratta di un aspetto spesso volte affrontato dalla fantascienza sociologica e dalla cultura di massa, che vede tra i suoi massimi esempi da un film come *Metropolis* di Fritz Lang del 1927, dall'altro la stirpe dei *Cybermen* che fa la prima comparsa nel 1966 all'interno della serie *Doctor Who*, prodotta dalla BBC. In questo ultimo caso la razza in questione, inizialmente identica alla nostra, ha annullato la propria identità a favore del completo consenso e la totale funzionalità decisionale, volontariamente trasformando tutti gli individui in *robot*.



# 2.11



# città delle case splendide

Tutti gli abitanti spendono la vita lavorando alla costruzione e alla decorazione delle proprie case, piccole celle con sovrastrutture coloratissime.

# meccanismo

---

L'intera vita sociale dell'abitante gira attorno ad un perverso meccanismo fatto di vanità e autorappresentazione, incentivato dalle possibilità tecnologiche, è tuttavia presente una certa quota parte di scelta.

# desiderio

---

L'anelito verso un'apparenza sempre più sgargiante, eternamente insoddisfatto e continuamente rinnovato, svolge un ruolo fondamentale all'interno della città.

# misura

---

Il racconto fornisce svariati dati numerici e dimensionali, tuttavia privi di valori altri rispetto a quello di un dimensionamento di massima. Lo spazio è definito e misurato da elementi equidistanti di identico ingombro in pianta, moltiplicati potenzialmente all'infinito.

# madre

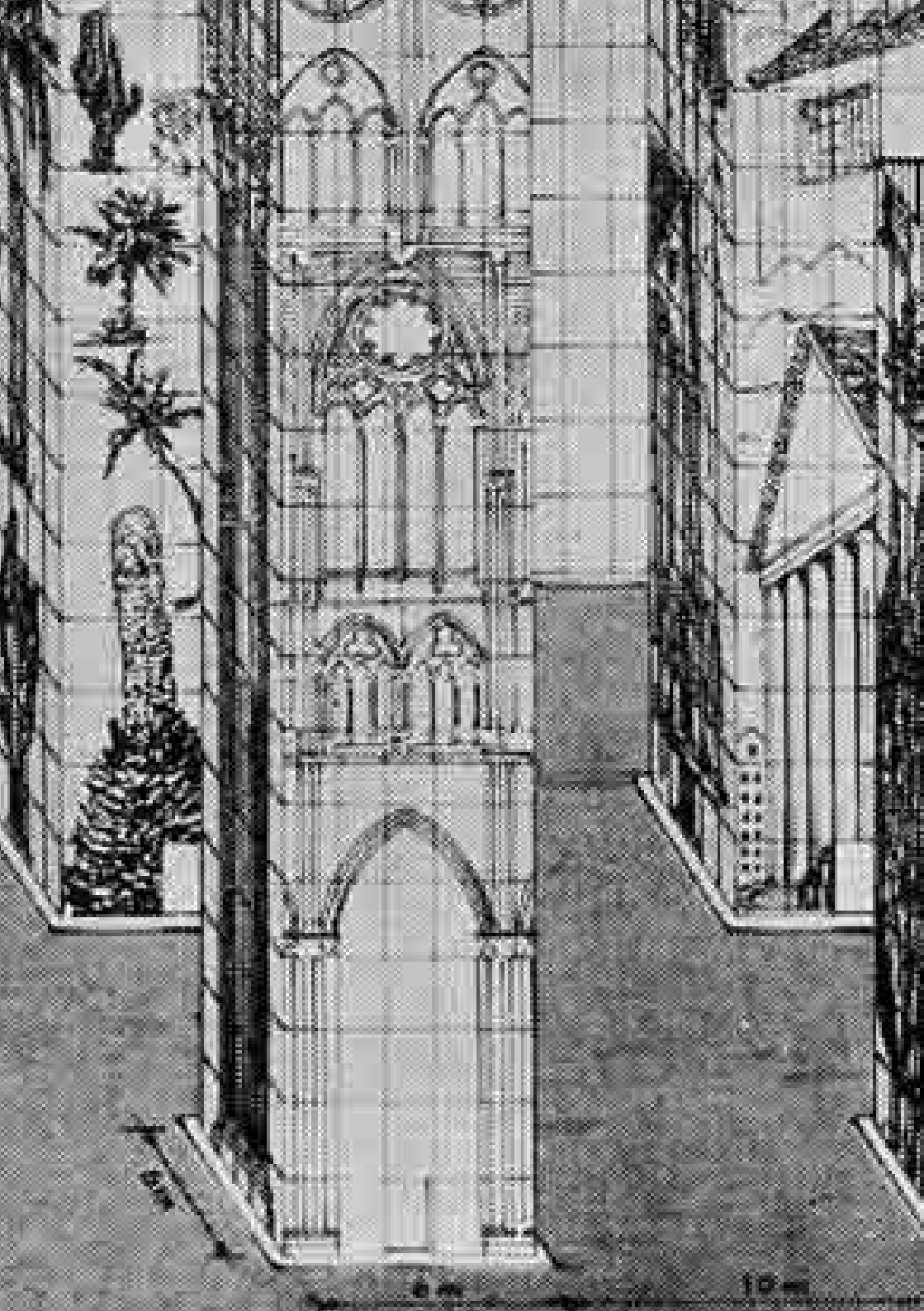
---

La città provvede al sostentamento dei suoi abitanti in maniera automatica e controlla la loro esistenza continuamente; essi possono tuttavia scegliere in che misura avvalersi di tale servizio.

# tempo

---

La singola casa che compone la città è al contempo autorappresentazione dell'abitante nel presente e possibile mezzo tramite il quale il suo prestigio sopravvive nel futuro.



→ intorno più che indifferente, oggetto di disinteresse

→ centralità dell'estetica visiva

→ egualitarismo di base

→ assenza abitazioni collettive

→ centralità dell'estetica visiva

→ individualismo e isolamento

→ dipendenza dalla tecnica

La città **si disinteressa del paesaggio** perché rappresenta in sé tutto quello che piace agli abitanti. Essa è certo la città più bella del mondo perché i suoi abitanti tendono tutti ed in ogni momento della loro esistenza all'**unico scopo di possedere la casa più bella.**

La città pone tutti i suoi abitanti sullo stesso piano di partenza; cioè **concede ad ogni nucleo familiare lo stesso spazio per costruire la casa.** Infatti la città è costituita da una rete di strade ortogonali larghe 10 metri che delimitano isolati di 6 m di lato; ognuno di questi isolati di 36 m<sup>2</sup> è occupato da una **casa unifamiliare.**

La limitatezza dello spazio a disposizione di ogni casa, ha lo scopo di costringere i cittadini a riversare **tutti i loro sforzi nell'arricchimento estetico dell'esterno** della loro abitazione, evitando ogni tentazione di comodità e di mollezza, che porterebbe, inevitabilmente, a sopire l'anelito che deve ininterrottamente sospingere i cittadini verso l'edificazione di una casa sempre più bella, **in continua gara con i vicini e gli amici.** Ogni casa della città è costituita da un'unica stanza di dimensioni interne di 5 x 5 m e alta 3 m con pareti in cemento armato dello spessore di 50 cm; la copertura è di vetro trasparente con al centro una plafoniera per illuminazione; il pavimento è di plastica imbottita con al centro una piastra calorifera; le pareti della stanza sono dipinte di verdino. Una tenda dello stesso colore, in plastica, nasconde i servizi igienici a destra della porta d'ingresso; a sinistra della porta un armadio metallico dipinto di verdino e con serratura di sicurezza contiene i vestiti; non ci sono altre suppellettili; **dal muro di fronte alla porta escono due rubinetti, uno per l'acqua, l'altro per il plasma nutritivo a base di clorella, integrato con vitamine e sali minerali, che costituisce l'unico alimento dei cittadini.**

→ centralità della tecnica come elemento di controllo

Sopra i rubinetti, sull'interruttore della luce elettrica e sulla manopola di regolazione della piastra radiante, sono posti contatori di erogazione collegati con il **cervello elettronico centrale della città che si occupa della retribuzione dei cittadini**. Tutti i cittadini infatti lavorano negli opifici della città che producono ponteggi metallici, pannelli di plastica serigrafati, oggetti di abbigliamento ed ornamento ed altri articoli di prima necessità. Alla fine del mese ogni cittadino riceve buoni acquisto calcolati in base al proprio stipendio decurtato delle spese di consumo di acqua, luce, riscaldamento e cibo; con questi buoni acquisto egli compra i materiali che gli occorrono per proseguire l'abbellimento della sua casa; **lavoro al quale ogni cittadino dedica tutto il tempo libero dal lavoro**.

→ principio generativo totalizzante

Abbiamo lasciato per ultimo la descrizione dell'aspetto delle case proprio per avere più agio di descriverlo. I muri perimetrali in cemento armato delle case sono la base di torri a traliccio metallico che portano **pannelli serigrafati riproducenti qualsiasi cosa a colori vivaci**; la scelta del soggetto da riprodurre sulla propria casa è affidata al **gusto dei cittadini**, certo il soggetto più comune sono i grandi **edifici storici** ma non mancano alberi, animali, opere di pittura o scultura eccetera. Non c'è limite all'altezza di queste torri all'infuori dell'alto costo dei materiali. **Le famiglie più prestigiose abitano in torri alte fino a 200 metri** e lungo le quali si susseguono soggetti diversi. Le torri che superano i 90 m, non potendo essere più sostenute solo dal traliccio, contengono all'interno un pallone di plastica trasparente gonfiato ad elio che contribuisce al sostentamento della costruzione.

→ centralità dell'estetica visiva

→ apparente libertà di scelta

→ estetica dell'antico

→ gerarchia nell'apparenza

→ centralità dell'estetica visiva

Tutti i buoni acquisto che non vengono spesi in materiale da costruzione vengono utilizzati per acquisto di **vestiti ed ornamenti personali**; infatti gli abitanti, che nelle case vivono nudi, per le strade sono abbigliati con vesti policrome, sfarzose e di tutte le fogge.



## apparentemente splendido

Con il procedere del documento delle *12 Città Ideali*, le ragioni critiche che si trovano alla base dei singoli racconti paiono via via maggiormente esplicitate, e la cosa non manca di ripresentarsi anche nel caso di questa *Città delle Case Splendide*, più vicina nelle modalità espositive alle visioni presenti alla base dei testi dalla *Barnum City* in poi, e distaccata dall'algido ed eterno apparato simbolico di una *New York of Brains*, ad esempio. Il fatto che ci si trovi di fronte ad una metafora di meccanismi contemporanei, in parte propri dell'architettura e più in generale relativi alla società occidentale, risulta più facilmente leggibile e riconoscibile. Nella fattispecie il racconto sembra volersi confrontare ancora una volta con i principi del consumismo di massa, criticandone il fondamento ed evidenziandone le conseguenze nei loro controsensi, cercando uno smascheramento di ulteriori meccanismi coercitivi che sembrano pervadere la vita dell'uomo in maniera sempre più intensa e oppressiva. In controtendenza rispetto ai due racconti che lo precedono, quello della *Città delle Case Splendide* ritorna a fornire una serie di dati attorno all'impianto del centro urbano e alla morfologia degli edifici, anche perché, come vedremo tra poco, essi svolgono un ruolo cardine nel funzionamento simbolico e metaforico messo in atto dalla narrazione di Frassinelli.

Volendo fare ordine nella sequenza di dati che il racconto ci restituisce, per prima cosa è interessante sottolineare come ancora una volta ci troviamo di fronte ad una ipotetica società composta da individui che mostrano *pari diritto*: ogni persona o famiglia parte con lo stesso livello di privilegi, doveri, benefici e bisogni, non sono presenti gerarchie di sorta\*, come invece visto nella *Città Cono a Gradoni*, ad esempio. Tale condizione iniziale non manca di presentare una prima discrepanza: lo stesso stato di diritto non implica necessariamente una concertazione, una interrogazione collettiva nei confronti della società e della sua realizzazione come luogo

\* Sebbene all'interno di un passaggio il racconto parli delle "famiglie più prestigiose", non pare esso fare riferimento a meccanismi di distribuzione del potere, bensì ad un mero discorso relativo all'apparenza.

fisico, ossia la città, che infatti nasce e cresce in virtù di un principio indiscusso, tacitamente accettato di buon grado dagli abitanti. Quello che si dipana di fronte ai nostri occhi lungo le righe del racconto è infatti il ritratto di una società fondamentalmente individualista, lontana da una dimensione sociale di tipo realmente collettivo. Come già riscontrato in precedenza, è possibile osservare se non un superamento, certo una messa in dubbio delle questioni inerenti la maggiore attenzione nei confronti delle esigenze dell'abitante visto come singolo individuo, questioni che sono tipiche del periodo, e costituiscono come sappiamo tema di critica nei confronti dei concetti generativi del progetto Moderno. Anche in questa sede è possibile riscontrare come si tema la deriva individualista che la società dei consumi sta mano mano assumendo, deriva che non comporta necessariamente una sincera attenzione e valorizzazione dell'uomo per l'appunto come individuo, bensì dà luogo ad una più profonda messa a fuoco di quest'ultimo come *target* di mercati preferenziali\*.

Il racconto simbolizza questa condizione di partenza in maniera semplice ed efficace, mettendo in campo in prima istanza quella che è l'unica tipologia di insediamento presente all'interno della *Città delle Case Splendide*. Prima di questo racconto solo in un altro caso abbiamo incontrato una popolazione che vive in delle vere e proprie case, case che ci sono state sommariamente descritte: si tratta della *Città Nastro a Produzione Continua*. All'interno di essa le persone cambiano continuamente abitazione, migrando in stabili di nuova realizzazione, commisurati al loro reddito. Nella *Città delle Case Splendide* il principio insediativo è radicalmente differente: le abitazioni sono tutte identiche e vengono abitate vita natural durante, senza distinzioni attorno al reddito, poiché non vi sono redditi distinti, per lo meno al livello iniziale della società. Come detto, una condizione egalitaria di base, unita ad una attenzione nei confronti

\* Non si faccia l'errore di interpretare tale punto di vista come profondamente ponderato, cosciente ed articolato: negli anni in questione non si è ancora approdati ad un *marketing* strutturato e coadiuvato da un ampio apparato teorico, tuttavia ci si rende conto di essere di fronte ad un inasprirsi di taluni aspetti disumanizzanti propri del mercato e del mondo dei consumi. Non si dimentichi inoltre come la posizione di gran parte del mondo studentesco del periodo sia assimilabile a quel marxismo più o meno eterodosso di cui Frassinelli parla nella nostra intervista presente negli apparati.

dell'individuo. La città si configura quindi come una continua teoria di case di tipo unifamiliare, tutte di base identiche l'una all'altra, tutte equidistanti e fornite degli stessi - spartani - confort: si potrebbe considerare il centro urbano come una sorta di quartiere di villette a schiera di dimensione indefinita, eletto a *status* di città. Il meccanismo narrativo per funzionare mette in campo anche degli stabilimenti produttivi - come vedremo - tuttavia la loro morfologia e collocazione non sono fornite, ed esse non definiscono la città, che è sommatoria di un ignoto numero di *case splendide*, come il titolo del racconto ben evidenzia. Tali stabilimenti produttivi, peraltro, non risultano legati alla realizzazione di beni relativi ai bisogni basilari dell'uomo, che vengono sopperiti dalla città in maniera automatica attraverso un *network* di servizi a domicilio regolati da un cervello elettronico centrale, in una cornice di tecnica-madre già incontrata parecchie volte, attorno alla quale non ha senso soffermarsi vieppiù. Abbiamo visto come la condizione di partenza delle singole abitazioni garantisca un egualitarismo totale per quanto concerne i bisogni basilari delle persone, resta ora da comprendere come lo stesso modello di edificio invece venga a valorizzare l'aspetto individuale / individualista, secondo polo del meccanismo sociale della *Città delle Case Splendide*\*. È nuovamente il titolo del racconto a venirci in aiuto: questa non è la città delle case *uguali*, ma la città delle case *splendide*, ed è questo splendore a renderle differenti, garantendo il rispetto e l'incentivazione di quella dimensione individuale di cui sopra. Alla solida base comune ad ogni abitazione, semplice e funzionale monolocale da 5 metri per 5, dai possenti maschi murari in calcestruzzo, si ancora un elemento leggero, diaframmatico, linearmente estensibile fino ad un'altezza vertiginosa, costituito da un sistema reticolare spaziale tamponato da pannelli modulari. Sono questi ultimi ad essere il vero dispositivo che si lega al tema dell'individualismo nella città che stiamo analizzando: ogni individuo

\* Si noti come analogamente alla nostra analisi anche il racconto si divida in due sezioni, la prima focalizzata sulla dimensione collettiva, la seconda incentrata su questioni relative all'individuo. Queste ultime rappresentano, a detta dell'ipotetico narratore, il vero aspetto importante della città; si noti a tale proposito il periodo: "(...) Abbiamo lasciato per ultimo la descrizione dell'aspetto delle case proprio per avere più agio di descriverlo. (...)"

o nucleo familiare è infatti libero di applicare ad essi il decoro che più gradisce, mettendo quindi in campo il proprio gusto personale, il proprio senso del bello, o meglio dello *splendido*. La città risulta quindi stupenda perché sommatoria di quanto ognuno dei suoi abitanti, liberamente, ritiene stupendo. Non a caso abbiamo nascosto nelle precedenti frasi termini come *libero* o *libertà*: una caratteristica originale di questo racconto è rappresentata dalla rivendicazione del diritto all'espressione di ciascuno degli abitanti, reso tangibile dall'aspetto della sua casa.

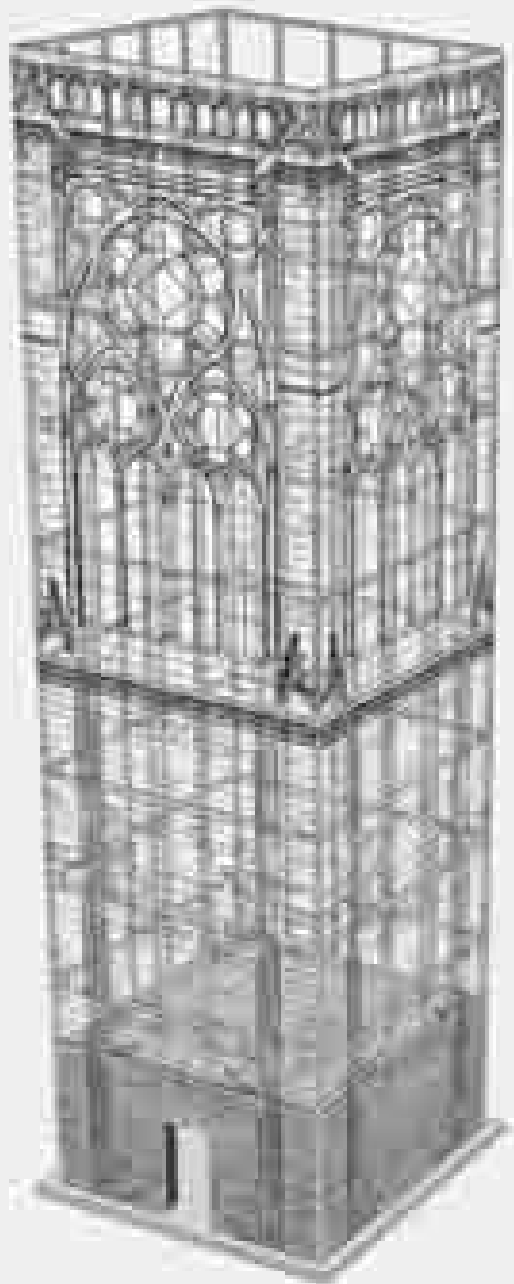
Torneremo più tardi sull'argomento, procediamo con ordine, soffermandoci ancora sulla struttura funzionale e concettuale della singola civile abitazione. Si noti come alla conformazione fisica dell'edificio corrispondano in maniera strettamente biunivoca dei concetti: la base in calcestruzzo è luogo dei bisogni, soddisfatti automaticamente, l'elevazione a traliccio è territorio invece del bello, dell'anelito, e come tale punta al cielo. Esso rappresenta una sorta di autoproiezione dell'individuo rispetto alla collettività, e ne rivendica le caratteristiche distintive. Di fatto i singoli abitanti lavorano negli stabilimenti produttivi di cui si è accennato in precedenza non per sopravvivere, ma unicamente in virtù di questa *sovrastuttura*\* – sia in senso proprio che in senso filosofico – giustapposta alle loro abitazioni, e tale lavoro è ad essa connesso mediante un meccanismo che è duplice: in prima istanza permette loro, al netto di una detrazione commisurata ai singoli consumi base, l'accesso a dei buoni per l'acquisto dei pannelli decorativi modulari, in secondo luogo perché tali industrie di fatto producono i pannelli stessi. Non

alla pagina seguente:

diversi livelli di *casa splendida*: altezza massima assoluta, altezza massima senza pallone aerostatico interno, prima sovrastutturazione.

vista prospettica della ricostruzione di una *casa splendida*, sulla base dei disegni e del testo; sulla facciata pannellata è stato inserito un prospetto di torre campanaria gotica tratto dal *Dictionnaire Raisonné De l'Architecture Française Du XI<sup>e</sup> Au XVI<sup>e</sup> Siècle* di Viollet Le Duc, simile a quello presente nel disegno originale.

\* Sottolineiamo come l'ambiguità semantica del termine sia presente anche nel documento originale, che nel breve riassunto inglese presente nell'edizione su *Casabella* recita: "(...) case, piccole celle con sovrastutture coloratissime."

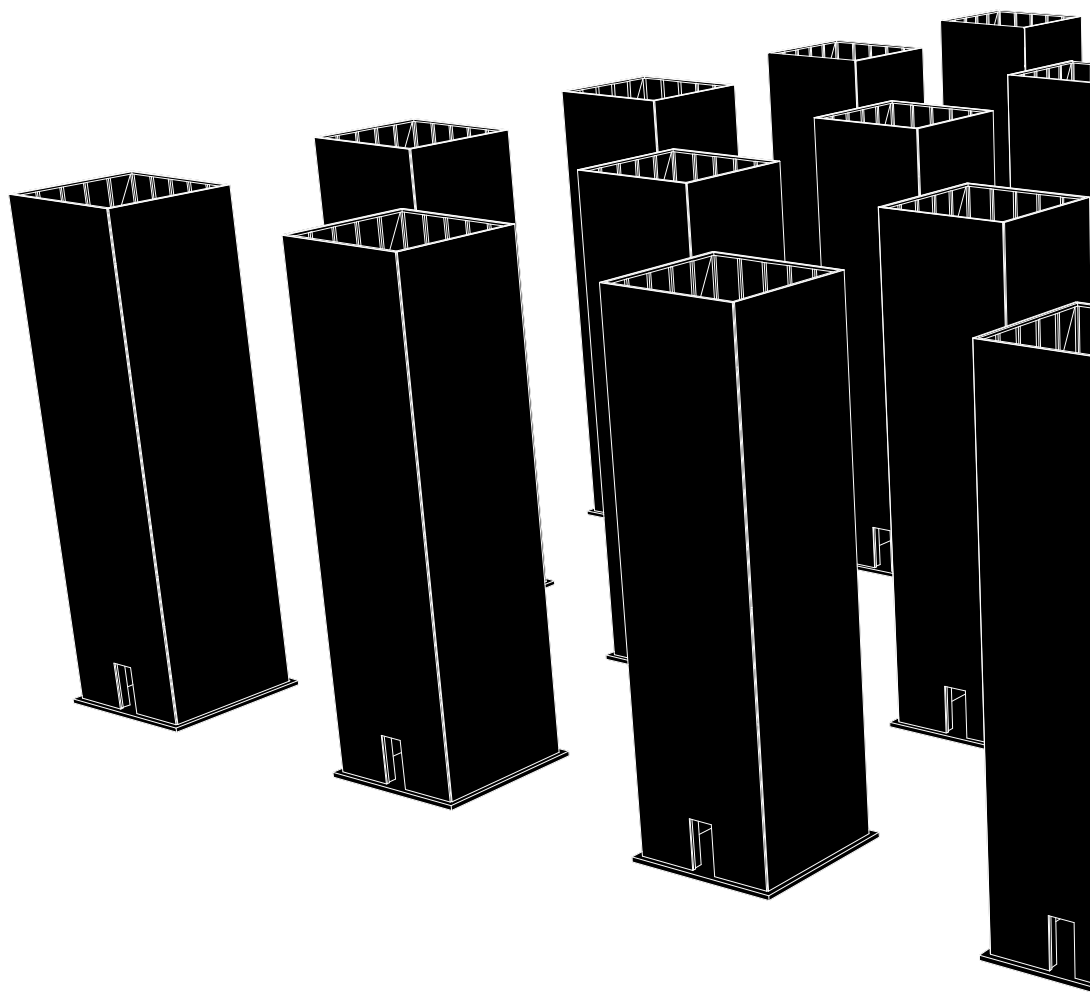




solo, in una frase particolarmente riuscita del testo, si sottolinea come la dedizione all'abbellimento della casa sia "un *lavoro* al quale il cittadino dedica tutto il tempo libero *dal lavoro*" (corsivo aggiunto): al lavoro produttivo si aggiunge quindi un altro lavoro, quello del consumo, aspetto paradigmatico della società e dell'economia neo-liberiste. Ne deriva logicamente come quella libertà di cui si trattava prima inizi ad apparire una costrizione, e come quel diritto all'individualismo cominci a configurarsi come un dovere sociale. In altre parole, quello messo in atto dalla *Città delle Case Splendide* si mostra sempre di più come un ennesimo meccanismo coercitivo disumanizzante. Il racconto si mostra in tal senso capace di mettere in dubbio il crescente consumismo andando a colpire uno dei suoi più caratteristici punti di forza, ossia quello relativo alla presunta libertà del singolo, garantita da un sempre più vasto catalogo, all'interno del quale l'individuo-acquirente può riconoscere la versione dello stesso prodotto che non solo si adatta meglio alle sue esigenze e ai suoi desideri, ma anche lo rappresenta meglio all'esterno, basti accettare il principio basilare, ossia il consumo stesso. Nella *Città delle Case Splendide* si ha quindi diritto a realizzare una abitazione bellissima, e al contempo il dovere sociale di crearla: si è liberi di scegliere infiniti decori con cui agghindare la propria casa, l'unica cosa che paradossalmente non si può decidere è di non averla, o di non decorarla.

È interessante quindi come funzioni il rapporto interno / esterno nelle abitazioni della città: il primo è anonimo, uguale per tutti, perfettamente funzionante, solamente funzionale - è quindi funzionalista - e colorato in tutti i casi con lo stesso "verdino", come una camera d'ospedale. Contraddittoriamente l'esterno vuole essere splendido, sfarzoso, traghetta tutte le questioni di cui abbiamo trattato, una delle quali merita un'analisi in particolare, poiché in precedenza solo accennata. Facciamo riferimento alla tematica dell'autorappresentazione: attraverso il prodotto-pannello serigrafico l'individuo racconta qualcosa di sé alla collettività, ma non solo, allorché se lo possa permettere egli può infatti intensificare il messaggio, innalzando le dimensioni della propria casa, rendendo

alla pagina precedente: vista prospettica della ricostruzione del basamento comune alle *case splendide*, sulla base dei disegni e del testo.





il suo decoro maggiormente visibile da lontano, e decisamente più imponente da vicino. Ancora una volta allora compare il trinomio produzione-consumo-libertà: la *Città delle Case Splendide* permette a chi produce di più - o si sottopone a maggiori rinunce - di essere libero letteralmente di *elevarsi* al di sopra degli altri, incentivando e premiando un tipo di atteggiamento consimile. Si noti come vi sia in prima istanza una stretta corrispondenza biunivoca tra guadagno del singolo ed altezza della sua casa, meccanismo che trasforma la città in una sorta di immenso istogramma\*, rappresentante la presunta ricchezza di ogni suo abitante: un'efficace immagine metaforica del valore dato non al denaro ma alla ricchezza di per se stessa nel mondo del super-consumo. Tuttavia sopraggiunge un ulteriore elemento di complicità, infatti merita sottolineare come le case in questione siano profondamente concepite per essere viste *da fuori\*\**: la città è un microcosmo fatto quindi di apparenza, e proprio in virtù delle rinunce cui si è accennato poche righe sopra, l'aspetto della singola casa non è necessariamente restituzione sincera della condizione più o meno facoltosa del suo abitante, ma solo della sua *apparenza*, poiché egli potrebbe aver scelto di vivere ben al di sotto dei propri bisogni pur di poter soddisfare i propri desideri, relativi all'apparenza di uno splendore esterno. Si noti come questo tema della superficialità sia ridondante, e trasferisca nel racconto un senso del gusto particolarmente *kitsch* e dozzinale: le case sono coperte con addobbi costituiti da pannelli - delle *superfici* quindi - che a loro volta rappresentano qualcosa senza esserlo: non quindi materiali pregiati ma loro rappresentazione, non cesellate modanature ma vili riproduzioni bidimensionali. Inoltre il soggetto di dette rappresentazioni è spesso

\* Ricordiamo come qualcosa di simile avvenga anche all'interno della *Città Nastro a Produzione Continua*, tuttavia in tale caso è la città stessa a provvedere automaticamente ad uno zoning fatto di case basse, medie e alte a seconda delle fasce di reddito degli abitanti; in questo caso invece tale meccanismo "a istogramma" funziona non a gruppi di individui ma caso per caso: in un certo senso ci troviamo di fronte ad un indicatore ben più preciso rispetto a quello presente in seno alla settima città.

\*\* Non sfugga come la distanza tra i vari edifici e la loro altezza contribuiscano in parte a vanificare questo intento: le strade sono troppo strette e gli edifici troppo alti per poter apprezzare appieno i decori posti in facciata.

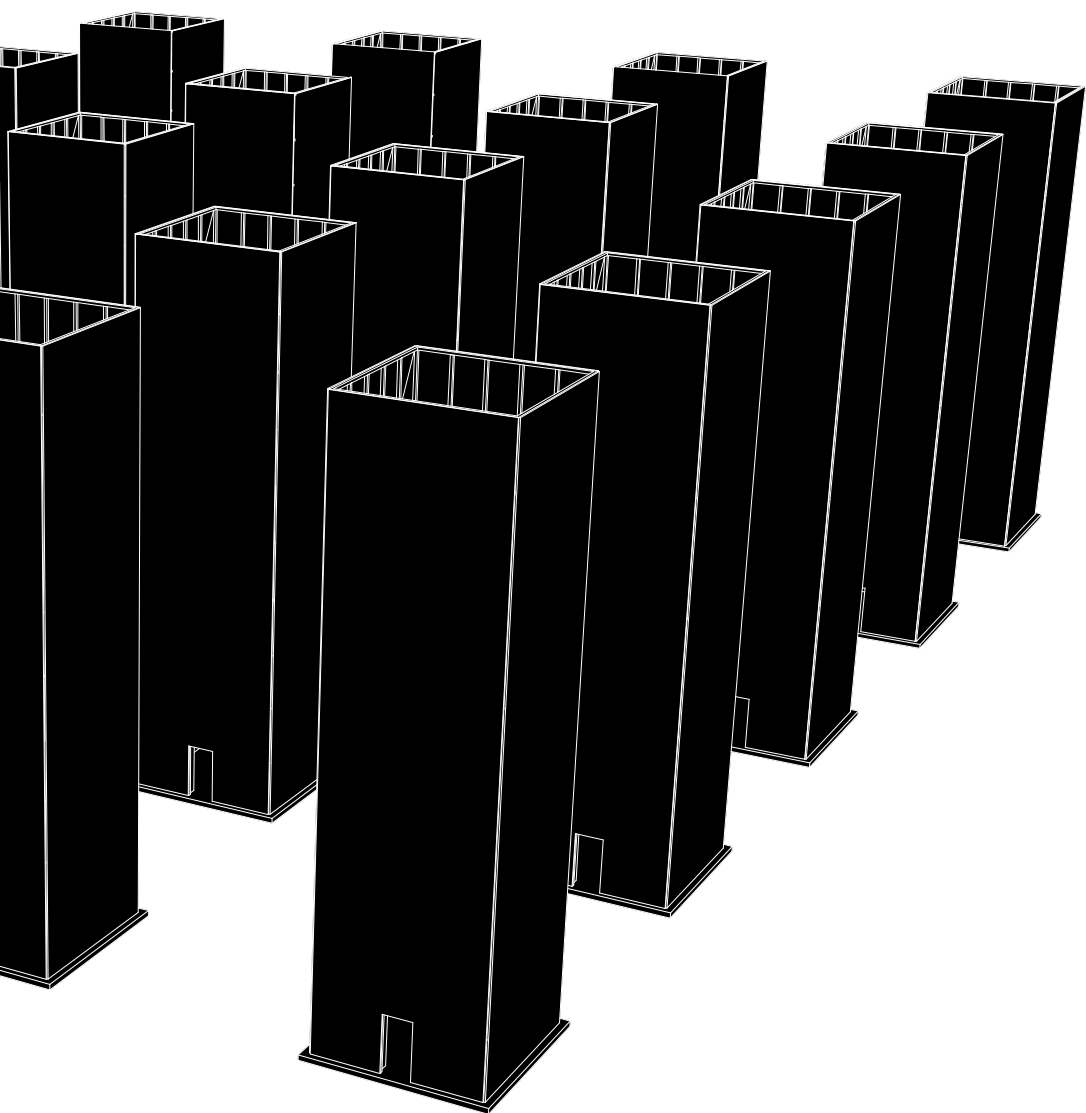
costituito da un rimando all'antico privo di qualsiasi approccio critico attorno al passato. Quest'ultimo riferimento può essere letto come una semi-celata critica ai *revival*, alla giustapposizione formale di dettagli stilistici dell'architettura del passato su edifici di impianto contemporaneo, aspetti disciplinari emergenti nel periodo. Da un altro lato una asserzione di questo tipo pare tradire una posizione polemica nei confronti del gusto della società tutta, spesso disinteressata nei confronti delle vere novità, a favore della confortante visione di un catalogo di forme già consolidate da secoli, cui si approccia spesso con poca coscienza e malcelato conformismo. Non da ultimo, è importante ricordare come i totalitarismi prebellici, unitamente a quelli ancora vigenti dopo il secondo conflitto mondiale, abbiano usato in maniera acritica, spesso retorica, una certa patina passatista ad adornare le loro architetture pubbliche più in vista, alla ricerca di un più o meno definito radicamento storico\*: questo riferimento al passato usato in maniera spregiudicata e superficiale, e al contempo rischiosa, pare nella città in analisi sottolineare in questo senso come ci si trovi di fronte ad un totalitarismo nuova maniera, per una certa quota parte ancora legato alle sue prassi precedenti.

La *casa splendida* si configura quindi in definitiva come un involuto basamento chiuso che è luogo dell'*essere*, nei confronti del quale da parte dell'individuo l'interesse è minimizzato, e una sovrastruttura sovrachianta, altissima, che è territorio dell'*apparire*, un apparire conformista, che si rivela da ultimo il vero elemento di egualitarismo della città: seppur accomunati dalla stessa soddisfazione dei bisogni primari, gli abitanti della città risultano ben più legati l'un l'altro dal desiderio che li pervade, quello della autorappresentazione\*\*. Alla fin fine essi abitano l'anonimo plinto di fondazione di un ciclopico

in queste pagine: vista prospettica della ricostruzione di una porzione della città in analisi

\* Per approfondire il tema si veda Sudjic, D. (2011). *The edifice complex*. 1ed. London: Penguin.

\*\* Appare interessante sottolineare come questioni relative all'autorappresentazione mettano in gioco la verticalità in architettura perlomeno dal medioevo in poi, si rammenti a questo proposito episodi che popolano città italiane quali Bologna. In linea con quanto qui sostenuto, e con riferimento al volume citato nella nota precedente, Sudjic non manca di evidenziare detta questione nel momento (continua alla pagina seguente)



traliccio pubblicitario, in cui il prodotto comunicato coincide con loro stessi. Si configura quindi un meccanismo contraddittorio in cui quella strenua rivendicazione di un'individualità / individualismo non fa che cementare un generalizzato conformismo da cui è impossibile svincolarsi.

È interessante notare come il racconto vada a ripescare la cortocircuitazione di tematiche pop che furono tra le suggestioni primigenie tanto di Superstudio quanto di Archizoom, presentate per la prima volta tra le mura della galleria *Jolly 2* di Pistoia. In tale sede l'oggetto di design viene sovraccaricato polemicamente di concetti, agghindato con colori sgargianti e forme curvilinee tanto morbide quanto per una certa quota parte inquietanti: si cerca una profonda esagerazione, un'elevazione al limite dell'oggetto di consumo allo scopo di smascherarne i meccanismi segreti. Se il gruppo di Andrea Branzi e compagni proseguirà per un certo tempo un'indagine di questo tipo, realizzando oggetti e installazioni legati profondamente al *kitsch*, al pop esagerato e all'oggetto di design di consumo\*, Superstudio abbandona abbastanza presto tale percorso, un tracciato che viene criticamente e virtualmente recuperato in seno a questa undicesima città.

In ultima analisi, non possiamo non sottolineare come anche in questo caso il ruolo destinato alla tecnica sia cruciale: essa organizza la vita dell'abitante, ne provvede al sostentamento, e permette in maniera perfettamente efficiente il meccanismo dei desideri, dando luogo ad una complessa e stratificata illusione di libertà e autorealizzazione individuale. A farne le spese, oltre ovviamente all'uomo, è anche la natura: analogamente a quanto presente all'interno del testo della *Città Nastro a Produzione Continua*,

(continua dalla pagina precedente) in cui tratta la questione dell'edificio multipiano, il grattacielo, con particolare attenzione alla fase in cui questo modello viene esportato dall'occidente alla volta dell'est del mondo: "(...) Da decenni il Medio Oriente importa (queste) architetture occidentali, che fanno presa sui regimi ricchi interessati ad autorappresentarsi (...)" ibid. pag. 322 dell'edizione italiana.

\* In linea con quanto contenuto nel racconto in analisi, gli Archizoom realizzeranno un fil in super 8 derivante da un loro articolo su *Casabella* del 1971, intitolato *Vestirsi è Facile*, attualmente custodito al Museo Novecento di Firenze.

anche in questo particolare caso l'ambiente viene considerato con atteggiamento dichiaratamente sprezzante e anafettivo, esso peraltro non pare essere custode di alcun tipo di bellezza. Quest'ultima si rivela pertanto una questione totalmente artificiale e - in quella che è un'intuizione acuta e attenta dei meccanismi della contemporaneità - particolarmente legata all'aspetto *visivo*: non vi sono riferimenti a suoni, odori, atmosfere, e nel felice caso in cui l'abitante sia momentaneamente soddisfatto della propria magione, ecco che egli si dedica in altro modo all'apparenza di se stesso, acquistando vestiti e ornamenti. Non manca quindi di comparire anche in questo caso uno dei più noti effetti tanto del mondo del consumo quanto di quello della centralità della percezione visiva, ossia il tema della *moda*, uno dei più efficaci meccanismi di soddisfazione temporanea e insoddisfazione permanente, che da sempre è capace di mostrare all'uomo quanto poco basterebbe per diventare *apparentemente splendido*.

## analogie

Osservando la *Città delle Case Splendide* non manca di ripresentarsi uno dei modelli morfologici tipici della città americana, seppur ridotto per adattarlo ad un universo di case unifamiliari: una disposizione a griglia, estendibile potenzialmente all'infinito, degli isolati regolari e identici in pianta che si sviluppano in maniera fortemente verticale. Tuttavia la densità di popolazione, il sistema circolatorio – pressoché privo di gerarchia: vi è un unico tipo di strada, larga dieci metri – e tutta una serie di altri particolari si discostano chiaramente dal riferimento statunitense, a causa di esigenze narrative e in virtù della libertà concessa da una teorizzazione che non richiede la realizzazione fattiva della città in analisi. Diciamo quindi che permane una sorta di *eco formale* del modello della città nord americana, modello che non a caso è già ricomparso in altri racconti delle *12 Città Ideali*: esso pare a tratti sottolineare un riferimento ben più profondo nei confronti di tale mondo. In altre parole, la *Città delle Case Splendide* condivide alcuni aspetti formali con la città americana perché il sistema economico e sociale di cui essa è simbolo ha molto a cui spartire con la visione del mondo statunitense, o perlomeno con quanto di essa l'autore riconosce come un aspetto negativo e deprecabile. L'affinità forse più profonda in questo caso è quindi posta sul piano della sociologia e dell'analisi economica, non su quello dell'architettura, e la cosa non manca di sottolineare come parallelamente sia l'interesse di Frassinelli ad essere spesso focalizzato maggiormente sull'uomo e il suo comportamento piuttosto che su questioni strettamente inerenti la disciplina architettonica. In tal senso allora la *Città delle Case Splendide* è una rappresentazione di quel rischio che il vecchio mondo corre nell'accettare paradigmi socioculturali altri senza un dovuto approccio critico: si noti come il basamento funzionale comune a tutte le abitazioni della città richiami in tal modo a livello simbolico l'appezzamento di nuova terra dato gratuitamente ai coloni, e come esso divenga poi, una volta decorato, prefigurazione di quella *land of the free and home of the brave* capace di premiare chi si rimbecca le maniche e si impegna, a patto naturalmente che accetti il meccanismo socioeconomico imperante. Esso come detto è rappresentato dal consumo che a sua volta è rappresentato dall'abitazione, che diviene

di fatto uno spazio privo di valore architettonico ricoperto da un messaggio, messaggio che punta ad essere il più grande e visibile possibile. Non possiamo non riconoscere in questo frangente una analogia con il concetto di *shed decorato* portato avanti negli stessi anni da Robert Venturi\*, nella fattispecie in quella che è la sua seconda casistica tipo, ossia quella in cui il grande cartello contenente il messaggio relativo all'edificio coincide con la facciata dell'edificio stesso. Non si vuole qui asserire che Frassinelli necessariamente faccia riferimento all'architetto statunitense, bensì che metta in moto in questa città un meccanismo critico attorno all'architettura per certi versi parallelo. Un debito a livello iconologico, in assoluto allineamento con quanto appena asserito, è pertanto riconoscibile nell'avanzata nel mondo di tutti i giorni di episodi di architettura costituiti da edifici pressoché invisibili, poiché interamente ricoperti da messaggi pubblicitari: uno su tutti, tra i più antichi, è sicuramente il *Monico* a Piccadilly Circus. L'analogia con l'analisi messa in moto da Venturi pone l'accento sul simbolo, e sul suo ritorno in architettura, dopo che esso pareva essersi dissolto nell'astrattismo moderno. Nel caso della presente città il simbolo è atto a trasmettere concetti attorno all'abitante stesso, questo rende a ben guardare ogni *casa splendida* un monumento al suo inquilino da lui stesso eretto. In maniera originale si fondono quindi tematiche legate al simbolismo ed all'individualismo, che - forzando probabilmente il ragionamento più del dovuto - ci danno ragione della difficile leggibilità delle facciate di cui si parlava nella precedente sezione: in verità i prospetti delle varie case si nascondono a vicenda, ciò non ostante i vari inquilini erigono edifici sempre più alti e decorati, poichè l'unico ad essere interessato al singolo prospetto è il singolo abitante della singola casa.

Dal punto di vista strettamente formale, è interessante rilevare come la città in analisi metta in moto nella propria configurazione un ambiente urbano per certi versi *ipostilo*, all'interno del quale ogni edificio-isolato si palesa come una colonna di ordine colossale. Si

\* Si veda: Venturi, R., Izenour, S. and Scott Brown, D. (2006). *Learning from Las Vegas*. 1ed. Cambridge, Mass. : MIT Press. pagg 88 esegg.

noti come nel periodo immediatamente seguente alla redazione del documento tale modello di ambiente venga realmente edificato ad una scala lievemente ridotta, con tutt'altra finalità: nello stesso anno infatti il curatore della mostra *Italy: the New Domestic Landscape*, Emilio Ambasz, userà questo stesso principio per l'allestimento della zona del giardino interno del MoMA, e non mancherà di riproporre in seguito la stessa suggestione in un suo lavoro personale, ossia gli edifici per la cooperativa dei coltivatori di vite latinoamericani della California. Facendo riferimento invece al passato prossimo rispetto alla stesura del racconto in analisi, è certo degno di nota quanto la morfologia e la poetica della *Città delle Case Splendide* ricordino da vicino una fotografia di un modello di Alvar Aalto, posta a corredo di un suo articolo del dicembre del 1960, edito sul numero 93 di *Architecture D'Aujourd'Hui*, atto a simboleggiare la tendenza alla verticalizzazione degli edifici nell'attualità contemporanea. Procedendo ulteriormente a ritroso nel passato disciplinare, Auguste Perret aveva progettato nel 1922 una espansione utopica per la città di Parigi, affetta da gravi problemi di sovrappopolazione: una linea di case-torri, alta tra i 150 e i 200 metri, a pianta quadrata, sarebbe dovuta estendersi dal Porte Maillot a Croix de Noailles attraverso Neuilly, Puteaux e Nanterre. Il progetto è dettato da una poetica totalmente differente rispetto alla visione di Superstudio, tuttavia permangono delle interessanti comunanze formali.

Discostandosi dalla disciplina in senso stretto, esempi relativi all'arte concettuale e al minimalismo americano non mancano tra anni 60 e anni 70 di mostrare interessanti similitudini con le questioni formali messe in moto dalla *Città delle Case Splendide*. In particolare l'artista tedesco Otto Herbert Hajek nel 1970 realizza una scultura presso l'università di Saarbrücken che presenta un rapporto tra pieni e vuoti profondamente simile a quello presente nella città in analisi, frutto di una composizione *sintattica* modulare che possiamo

alle pagine seguenti:

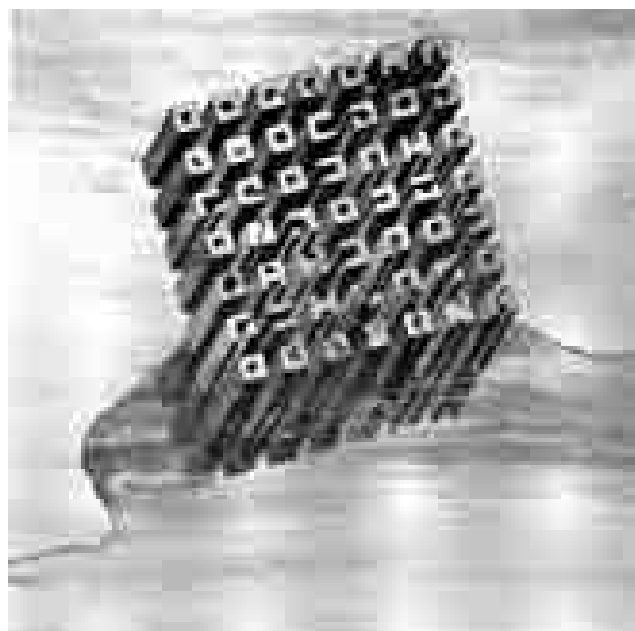
*Monico*, Piccadilly Circus, Londra, negli anni 60;

Emilio Ambasz, allestimento del giardino del MoMA, New York, per la mostra *Italy: the New Domestic Landscape*, 1972;

Emilio Ambasz, edifici per la cooperativa dei coltivatori di vite latinoamericani della California, 1979.







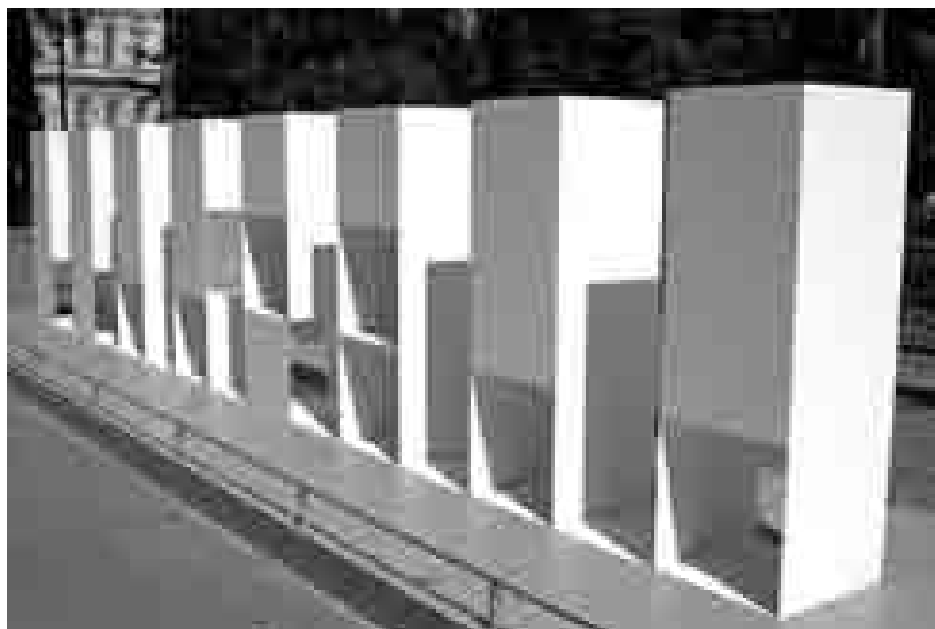
riconoscere anche in alcune coeve opere di artisti quali il più volte citato Sol Le Witt: d'altra parte è la stessa disposizione dei singoli elementi verticali a prestarsi in maniera efficace a indagini formali basate sulla permutazione successiva, sia essa localizzata nella parte sommitale dei singoli elementi come nel caso di Hajec, oppure incentrata sulle possibili forature dei moduli, come nel caso di Le Witt. Per quanto riguarda le questioni attorno a *semantica* e *sintassi* nella composizione si faccia riferimento a quanto detto all'interno delle precedenti analisi, in particolare rispetto alla terza città. In tempi recenti è emerso come Frassinelli cominci a realizzare nel 1973 un fotomontaggio chiamato *I Guardiani del Tempo*, che verrà lasciato incompiuto e completato appena nel 2014. L'immagine in questione presenta ulteriori comunanze formali con la *Città delle Case Splendide*, sempre dal punto di vista dei rapporti volumetrici.

Merita sottolineare come in nessuno dei suddetti casi sia tuttavia presente il vero elemento distintivo e originale degli elementi verticali che compongono il panorama urbano dell'undicesima città, ossia il loro rivestimento fatto di immagini sospese tra pop e *kitsch*, capaci di creare un orizzonte figurativo saturo di messaggi visivi, all'interno del quale i messaggi stessi paiono perdere valore a causa del loro sovraccarico quantitativo. Il lascito finale di un panorama come quello della *Città delle Case Splendide* si rivela molto simile a ciò che viene spesso definito con il termine *noise*, vale a dire quella sorta di rumore bianco che spesso avvolge la comunicazione contemporanea - tutta visiva - capace paradossalmente di smorzarne o annientarne l'efficacia, dando vita a un controsenso che tende ad acuirsi a partire dal secondo dopoguerra per giungere fino ai giorni nostri.

alla pagina seguente:

un'opera della fine degli anni 60 di Sol Le Witt, basata sulla permutazione di aperture quadrate lungo il perimetro di otto elementi a parallelepipedo, ottenuto sovrapponendo tre cubi;

Alvar Aalto, fotografia da *Architecture D'Aujourd'Hui*, numero 93, del dicembre del 1960.



# 2.12



# città del libro

Gli abitanti scelgono se vivere nella luce naturale delle strade o in quella artificiale dei tunnel - il loro comportamento è regolato dalle leggi etiche (leggibili alla luce del sole) o da quelle di sopravvivenza (leggibili alla luce artificiale) contenute nel libro che portano appeso al collo.

# meccanismo

---

La città è frutto di un meccanismo sociale coercitivo, l'abitante gode di una possibilità di scelta tra due alternative opposte, che costituiscono la regola della città, tuttavia gli è impossibile sfuggire a tale principio duplice.

# desiderio

---

La passione, l'impulso e l'istinto sono potenzialmente soddisfatti dal meccanismo della città, nuovamente con delle scelte a monte.

# misura

---

La città presenta una modularità ripetuta, incentrata sul numero 3, potenzialmente reiterabile all'infinito, tuttavia il racconto pare focalizzarsi su differenti tematiche.

# madre

---

Il racconto fa scarsa menzione in merito a tematiche di questo tipo. Unicamente riguardo al controllo sulla morte degli individui, la città provvede in maniera automatica all'eliminazione delle salme.

# tempo

---

Anche in questo caso non paiono esserci chiari riferimenti al riguardo.





→ sistema legislativo duplice

Il libro che tutti i cittadini portano appeso al collo mediante una catena è lo spirito della città. Esso porta scritto sulla **facciata sinistra di ogni pagina le norme morali e su quella destra i comportamenti pratici** su cui è basata la vita dei cittadini.

La città è costituita da una serie di edifici paralleli alti 10 m, larghi 30 m, lunghi 10 km distaccati tra loro 3 m. All'interno di ogni edificio corre una galleria larga 10 m alta 9 m e lunga come l'edificio.

Ogni 30 m gallerie trasversali più piccole (3 x 3 m) collegano le gallerie longitudinali e le esterne di divisione tra gli edifici. Le strade esterne sono erbate.

→ tecnica individuale

Le gallerie longitudinali sono completamente oscure ma ogni cittadino è dotato di **dispositivi oculari a raggi infrarossi** con cui può vedere al buio perfettamente.

→ egalitarismo

I volumi costruiti tra le gallerie longitudinali e le strade esterne sono occupati dalle **abitazioni tutte di identico tipo** con corridoio centrale ed ambienti sulla destra e sulla sinistra; ogni casa quindi ha metà stanze che affacciano sulle strade esterne e metà nelle gallerie longitudinali.

Il Libro che regola la vita dei cittadini è fatto in modo che le pagine sinistre (quelle dell'etica) possono essere lette solo alla luce esterna mentre quelle destre (del comportamento) solo al buio con i dispositivi infrarossi.

In ogni situazione il cittadino è tenuto ad osservare la norma corrispondente che può leggere nel Libro.

→ sistema contraddittorio

**L'etica del Libro corrisponde a quella cristiana** incrementata dai principi legislativi e costituzionali; le norme di comportamento sono il risultato delle **tendenze comportamentali proprie delle culture occidentali liberate dalle remore moralistiche** che

→ libertà individuale

ne impedivano il libero sviluppo. Ogni cittadino è **libero di vivere alla luce od al buio** e di spostarsi tra l'una e l'altro; praticamente tutta la vita si svolge nelle gallerie e nelle stanze delle case ad esse prospicienti; al piano terreno delle case sono posti i negozi e gli uffici; tutti hanno due ingressi, uno dalla galleria e l'altro dalla strada esterna.

Libro pag. 2. La legge è uguale per tutti.

Libro pag.3. La legge è proporzionale alla potenza dell'individuo.

Libro pag. 6. Lo stato è al servizio del cittadino.

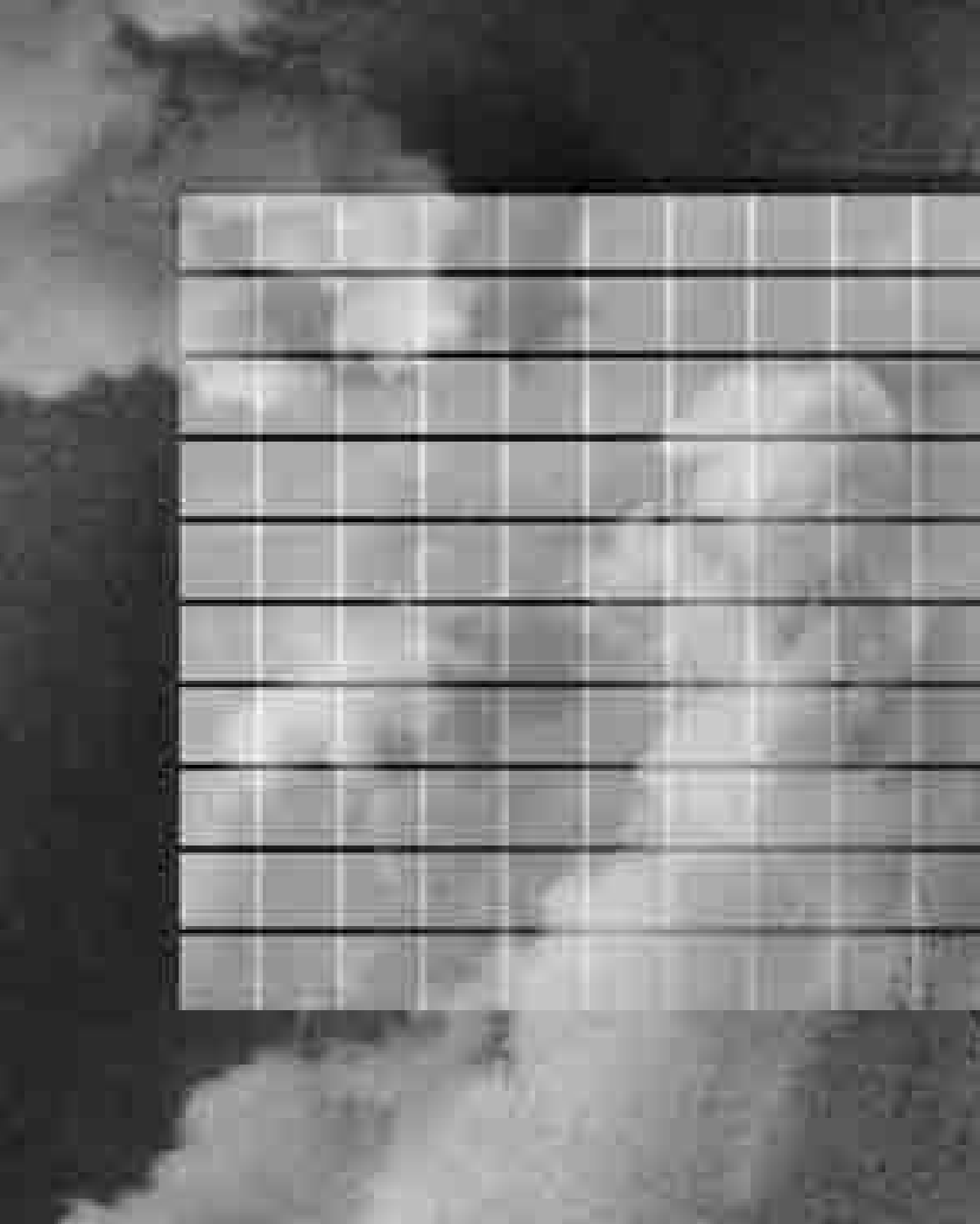
Libro pag. 7. Il cittadino è al servizio dello stato.

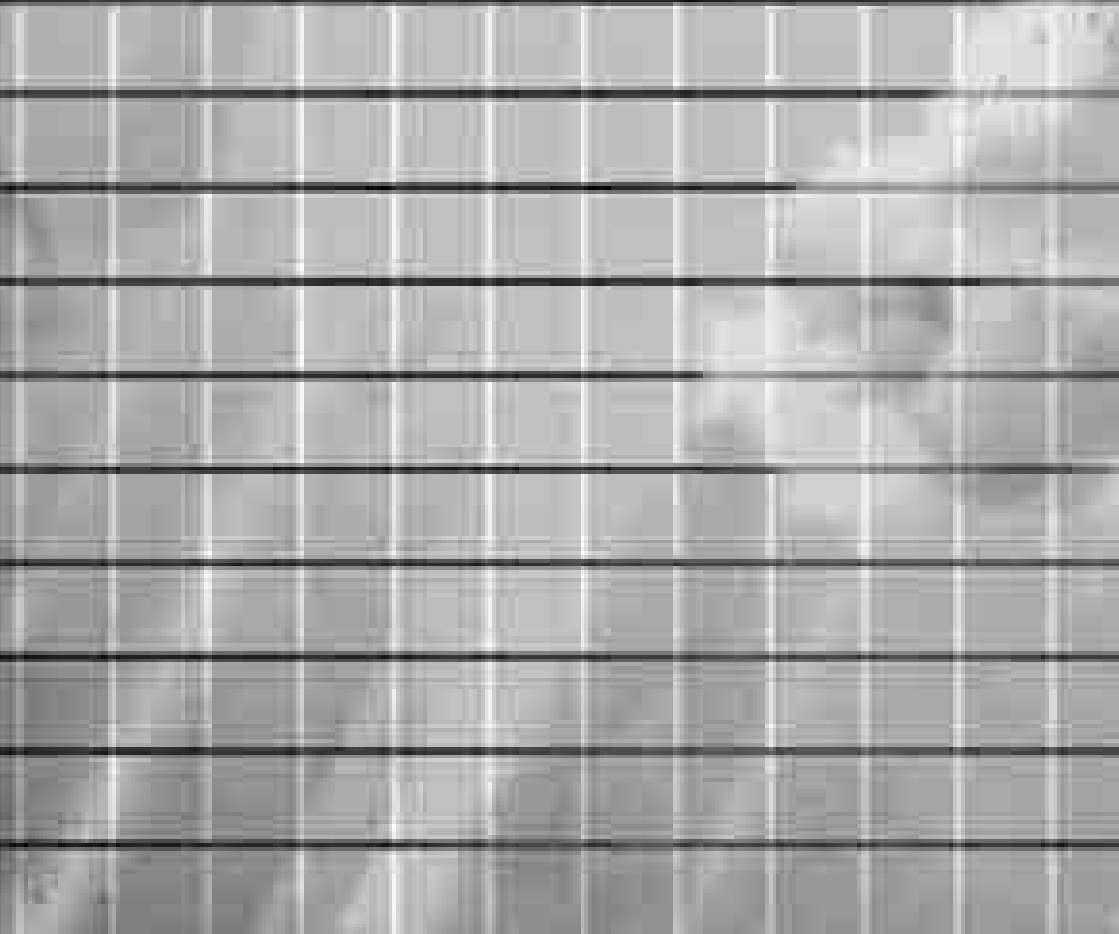
Libro pag. 28. Non uccidere se non per legittima difesa.

Libro pag. 29. Uccidi per legittimo attacco e getta il cadavere nelle apposite aperture.

Nota alla pag. 29.1 marciapiedi delle gallerie longitudinali sono sopraelevati rispetto alla strada di 70 cm ed al di sotto di essi si aprono i condotti per l'eliminazione dei **cadaveri che trasportano i corpi agli inceneritori a mezzo di nastri trasportatori.**

→ panorama crudele e negativo





0 10 20m

## la città bipolare

In totale continuità con la precedente città, la presente *Città del Libro* sembra realizzarsi nella propria morfologia come una metafora di taluni aspetti del vivere contemporaneo, metafora che è possibile in virtù di un impianto narrativo che ne restituisce le ragioni profonde. Come rilevato anche nel caso della *Città delle Case Splendide*, tali questioni emergono in maniera più esplicita, restringendo il campo di ipotesi e considerazioni possibili in sede analitica. In questo ultimo caso, come avremo modo di sviscerare, il racconto pare incentrato su una ben precisa idiosincrasia riconosciuta nel mondo dell'*homo oeconomicus*\*, la cui bipolarità trova precisa restituzione metaforica nella città in questione.

In prima battuta si noti come ci troviamo di fronte ad una città più densa della precedente, che porta avanti una composizione di tipo modulare, idealmente ripetibile all'infinito. Cosa ancor più importante, essa è una città orizzontale, rappresentazione di una società altrettanto *orizzontale*\*\* : nuovamente incontriamo quindi quell'egalitarismo di base che è tracciato comune alle *12 Città Ideali*, e che non manca in alcun caso di essere smascherato nei suoi meccanismi contraddittori,

Alla pagina precedente: ricostruzione di una porzione della città, in base a quanto contenuto nel testo del racconto e nella sezione presente nelle figure a corredo di esso.

\* Si veda per maggiore approfondimento attorno al tema dell'*homo oeconomicus* quanto enunciato in sede di analisi della sesta città, *The Magnificent and Fabulous Barnum jr.'s city*.

\*\* Quello della società orizzontale, svincolata dalla gerarchia per quanto concerne diritto, dovere, accessibilità alle informazioni, ecc. è un concetto che trae origine nel contemporaneo dall'omonimo scritto di Lawrence M. Friedman, ancora una volta profondamente legato all'evoluzione della tecnica: "Electronic mail and the Internet—new means of instant communication—also break down borders. They accelerate what Peter Berger has called the "urbanization of consciousness"; in the modern world, the individual is "bombarded with a multiplicity of information and communication." We probably have only the dimmest sense, right now, of what the ultimate impact will be. But the Internet can only heighten the tendencies that make society more horizontal." (dal primo capitolo del libro). Si veda: Friedman, L. (1999). *The horizontal society*. 1ed. New Haven: Yale University Press.

attraverso un processo narrativo che potremmo in ragione di ciò definire demistificatorio. La *Città del Libro* è anche una città sociale, essa cioè incentra il proprio meccanismo attorno ai rapporti diretti tra gli abitanti, in discontinuità con gran parte delle prime urbanità presenti nella cornice del documento in analisi. Tale aspetto sociale si rivela tuttavia peculiare, e non viene descritto tanto attraverso le sue realizzazioni nella vita degli abitanti, quanto invece enunciando ed esemplificando il suo principio primigenio. Esso rappresenta la vera invenzione messa in campo in questo caso da Frassinelli, che immagina in questo episodio una città regolata da un *corpus* di leggi duplice, che altro non è che una delle principali contraddizioni del vivere contemporaneo resa esplicita. Nella fattispecie il corpus di cui sopra è rappresentato dal *Libro* che dà il titolo al racconto: esso restituisce un sistema di norme idealmente divise tra *etica* e *comportamento*. Nel concettualizzare un elemento di questo tipo emerge immediatamente una posizione di aspra critica al mondo cui si è giunti a detta dell'autore, un mondo in seno al quale per l'appunto etica e comportamento non paiono direttamente collegati da un rapporto di causa-effetto, anzi la relazione che viene ad intercorrere tra essi sembra legata all'opposizione, alla contraddizione. Efficacemente il racconto dirà in corrispondenza del suo incipit "il Libro (...) è lo spirito della città": il tono evangelico e profetico del periodo sottolinea infatti come la città sia diretta rappresentazione fisica di quella contraddizione tra norme etiche ereditate dalla tradizione e consuetudini comportamentali acquisite dalle pratiche tipiche del vivere contemporaneo. Ogni singolo modulo lineare della *Città del Libro* prefigura questo dualismo o per meglio dire, prendendo a prestito una terminologia propria della psichiatria, questo *bipolarismo*\*. La società orizzontale messa in campo dalla presente città si rivela effettivamente *bipolare*, essa è cioè in preda ad una crisi frutto di

\* *"Disturbo Bipolare*: Disturbo psichico, precedentemente chiamato psicosi maniaco-depressiva, caratterizzato da alterazioni cicliche dell'umore, talora intervallate da periodi asintomatici. (...) Nelle forme più tipiche del disturbo b., fasi depressive si alternano a periodi connotati da esaltazione dell'umore (*mania*). (continua alla prossima pagina)

una irrisolvibile contraddizione, capace in ragione di ciò di realizzare in se stessa uno stato di psicosi permanente: tutte queste questioni risultano restituite come immagine, nel momento in cui si consideri la sezione degli elementi lineari di cui sopra. Si noti a questo proposito quanto il racconto dell'architettura della città sia di fatto il racconto di come essa funziona *in sezione*, cosa non particolarmente emergente dai due disegni che l'autore ci fornisce - sebbene uno dei due ci mostri proprio una sezione: si è cercato pertanto di restituire tale complessità nel ridisegno ragionato della sezione stessa, visibile alle pagine seguenti. Gli edifici lineari che compongono la città presentano un doppio volume contrapposto, a sua volta suddiviso idealmente in due parti interne in senso verticale: esse costituiscono per così dire le *zone di validità* dei due codici normativi contraddittori. Frassinelli lega nella narrazione questo duplice meccanismo alle condizioni di luce dell'architettura: illuminazione naturale per la fruizione del codice etico, oscurità vinta a mezzo della tecnologia - degli occhiali a infrarossi che ricordano quelli sperimentati nel periodo dagli eserciti - per quanto riguarda il codice comportamentale. Curiosamente il riassunto inglese presente nell'edizione su *Casabella* parla in questo secondo caso di "illuminazione artificiale"<sup>\*\*</sup>, anche se essa di fatto è del tutto assente nel racconto, essendo il buio sopraffatto da un meccanismo tecnico tanto complesso quanto volutamente esagerato a livello prestazionale, considerata la sua finalità.

È interessante notare come in questo ultimo testo ritorni una possibilità di scelta, affidata agli abitanti, seppur all'interno di un sistema: essi sono infatti liberi di fare uso di una o dell'altra raccolta di regole contenute nel libro, non possono invece concepire di

(continua dalla pagina precedente) Gli episodi di opposta polarità (da cui il termine) possono essere o meno intervallati da periodi di eutimia (o *umore in asse*). (...) dal *Dizionario Medico Treccani*, 2010.

\* L'edizione su *Casabella* 361 - la rivista è in gran parte bilingue, come al giorno d'oggi - non riporta i testi inglesi nella loro completezza, ma unicamente dei brevi riassunti, che sono gli stessi, tradotti in italiano che aprono i singoli capitoli di questa ricerca. Nel caso della città in analisi il testo, presente a pagina 54, recita: "The inhabitants choose to live in the natural light or in the artificial light of the tunnels - their behaviour is ruled by the ethic laws (legible by natural light) or the laws of survival (legible by artificial light) of the book which all wear round their necks."



non accettare nessuna delle due, o di adottare un terzo gruppo di norme etico-comportamentali\*. In maniera efficace inoltre possiamo rilevare quanto pur essendo il detto libro un elemento unico, esso non è un elemento unificante, e parimenti si comporta il meccanismo messo in atto dalla città: tra i due codici e tra le due rispettive applicazioni di essi non è possibile in effetti trovare una mediazione, una linea comune. I due testi paralleli contraddicono l'uno l'altro, e i corrispondenti ambienti non lasciano spazio alla conciliazione: non è possibile ad esempio in una zona buia consultare ed adottare una regola da un sistema e una dall'altro, o agire analogamente in una zona illuminata. In definitiva il libro che titola la città mette l'uomo di fronte a un *aut-aut*, a una scelta tra ciò che è bianco e ciò che è nero – per meglio dire: illuminato o buio – e forse in questa caratteristica è possibile riconoscere la critica più acuta insita nel racconto: non solo le norme etiche paiono superate e le regole comportamentali attuali risultano disumane, ma i due sistemi sono destinati ad uno scontro perenne, perché incapaci di mediazione comune. Il testo denuncia in ultima analisi proprio questo mancato tentativo di conciliazione nel contemporaneo, frutto di una mancata interrogazione attorno ad aspetti contraddittori di un'attualità acritica, incapace di riconoscerne la dimensione di paradosso\*\*.

Proprio attorno a quest'ultimo aspetto il racconto non manca di sottolinearne l'entità: abbiamo la percezione che gli abitanti sopravvivano muovendosi continuamente da zone di luce ad aree buie, in un meccanismo che non fa che evidenziare la totale assenza di spirito critico che pervade la società della *Città del Libro*, assenza che peraltro vanifica il valore di quella presunta libertà di scelta cui si

\* Ci troviamo di fronte ad un grado di libertà per certi versi simile a quello presente in seno alla già citata sesta città: vi è una parvenza di scelta, ma essa non intacca né può ribaltare il meccanismo che sostiene ed alimenta l'esistenza della città.

\*\* Risulta interessante come in tale maniera ci si trovi di fronte ad una contraddizione che non esprime una complementarità, lontana quindi da quella visione all'orale contemporanea di cui abbiamo già trattato, che lega invece i due concetti all'interno di un unico discorso, spesso relazionato al tema della "quantità di informazione": si rammenti a questo proposito quando si è parlato del concetto di *opera aperta* e degli scritti di Umberto Eco, Roland Barthes e altri a riguardo.

è accennato poc'anzi: in altre parole per poter agire secondo il libero arbitrio, è bene accertarsi prima di possederne uno. È ulteriormente paradossale come la narrazione metta in atto un particolare tipo di ambiente in cui questa mancata conciliabilità è tuttavia risolta, poiché fisicamente collocata in aree diverse, all'interno delle quali vige l'uno o l'altro codice, a differenza del mondo reale in cui contraddittoriamente coesistono entrambi: seguendo tale linea di pensiero la presente distopia di città si rivela per certi versi se non migliore certo più efficiente rispetto allo scenario realistico.

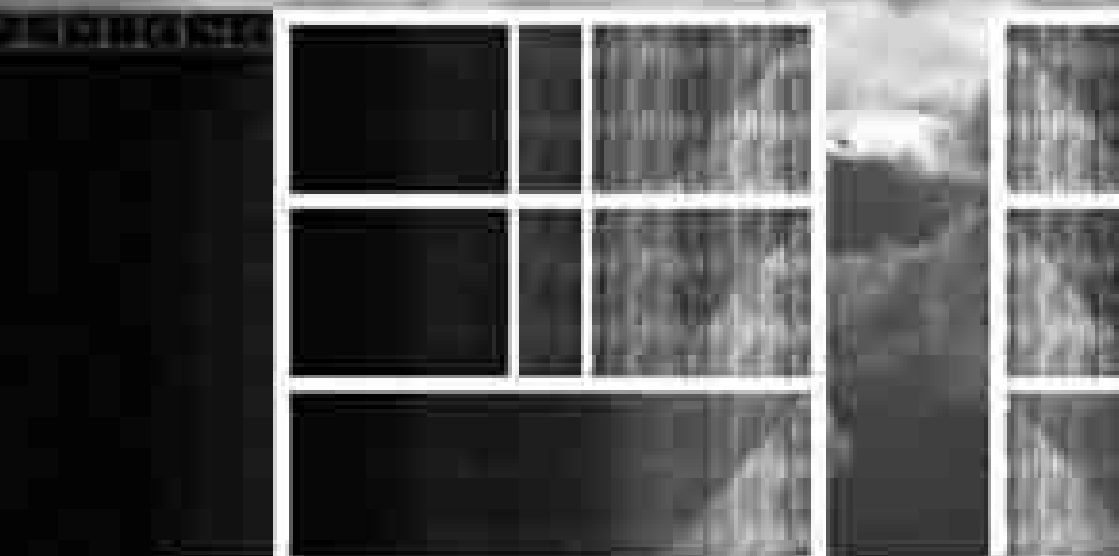
Un aspetto ulteriormente interessante è dato dalla originale presenza di certi spazi che potremmo definire *in between*, frutto della reiterata tripartizione della sezione, che all'interno dei singoli volumi degli edifici lascia spazio a dei corridoi centrali, sorte di aree neutrali attorno alle quali il racconto è deficitario di informazioni. A fronte quindi di una bipartizione concettuale viene messa in atto una composizione particolarmente legata al numero 3, che è presente in maniera davvero reiterata: i singoli edifici larghi 30 metri sono divisi in 3 parti, come i volumi che li compongono, intervallati in senso trasversale da corridoi di sezione 3 per 3 metri ogni 30 metri, la distanza tra ogni stecca è di 3 metri e ognuna di esse consta di 3 piani alti 3 metri. Interpolando i disegni con il testo rileviamo la presenza di un rivestimento dalla quadrettatura modulare di lato 1,5 metri considerando il disegno più dettagliato e di lato 1 in ulteriori casi, tuttavia per sottolineare l'aspetto numerologico di cui sopra nella composizione si è optato per un ridisegno che ne evidenzia la matrice: nella pianta che forniamo su queste pagine ogni quadrato corrisponde così a 3 metri per 3 metri. Evidenziando in seno alla suddetta pianta i corridoi trasversali agli edifici, che ne scandiscono la distribuzione al piano terra, appare maggiormente evidente come la linearità dei singoli caseggiati risulti relazionata ad una modularità che fa riferimento al quadrato.

Rimanendo ancora sugli apparati iconologici forniti dal documento è interessante notare la presenza di un maggiore livello di dettaglio riscontrabile all'interno di essi, elemento di unicità rispetto al resto del documento: seppur con valori contraddittori attorno alla misura dei singoli elementi strutturali, possiamo riconoscere una copertura realizzata a mezzo di travature reticolari spaziali per quanto riguarda il grande tunnel centrale presente negli edifici, come la presenza

di un sistema di risalita rappresentato da un vano scale, posto in corrispondenza dei corridoi trasversali agli edifici stessi, unico elemento di questo tipo presente in tutto il corso dei dodici racconti che compongono la raccolta.

Alle pagine seguenti: ricostruzione della sezione della città, in rapporto al contenuto del racconto ed al suo funzionamento narrativo.





Le due rappresentazioni della città in analisi, ossia il grande fotomontaggio a colori e il disegno di dettaglio a filo di ferro, ci permettono di riconoscere due differenti linee di pensiero convergenti all'interno del precedente percorso dello studio fiorentino. Il secondo caso richiama chiaramente tutte quelle considerazioni su reticolo come rappresentazione della ragione e della misura che abbiamo già trattato, pare quindi più interessante soffermarci in questa sede sul fotomontaggio, che ricordiamo è quello che apre il documento nella versione edita su *Casabella*. Esso si rivela particolarmente vicino dal punto di vista formale e concettuale, nel suo inserimento, ad una serie di esperimenti percettivi messi in atto da Superstudio attorno all'anno 1971, documentati a mezzo di una serie di fotografie di Cristiano Toraldo di Francia, denominati *Steli di Specchio*\*. Uno scatto in particolare mostra delle chiare comunanze con il fotomontaggio in questione: in esso riconosciamo otto elementi lineari a sezione quadrata, presumibilmente pari a 10 per 10 centimetri. Detti elementi sono costituiti interamente da specchi, atti a mettere in moto un sistema di riflessioni reciproche e nei confronti dell'ambiente circostante. In tale maniera vediamo concretizzata quell'indagine sulla presenza / assenza attorno alla quale abbiamo più volte fatto riferimento: se all'inserimento di un *pattern* di elementi regolari in ambiente naturale, chiaro lascito della land art, si aggiungono superfici lisce e riflettenti, viene a crearsi un microcosmo all'interno del quale l'oggetto altro è percepito non nella propria materialità, ma come interferenza visiva, in questo caso regolare. Si noti a questo punto come ritorni il suddetto discorso attorno alla scala, alla misura, nel momento in cui si rapporti l'immagine in questione al fotomontaggio della *Città del Libro*: il fatto che si tratti di due elementi caratterizzati da dimensioni completamente differenti non altera il meccanismo percettivo in atto, restituendo prova tangibile non solo delle

\* Il lavoro viene poi raccolto all'interno del progetto attorno all'*Architettura Riflessa*, del 1970, a sua volta oggetto di elaborazione per la mostra del gruppo avvenuta nel 1978 a Palazzo Taverna, Roma, il cui catalogo è edito da Centro Di, Firenze, nello stesso anno.

questioni attorno alla smaterializzazione dell'oggetto, ma anche delle tematiche attorno alla misura come atto razionale, non oggettivo, paradossalmente slegato dall'aspetto dimensionale, efficacemente esemplificato dalle più volte citate immagini diagrammatiche degli Istogrammi. Non a caso la rielaborazione del *Viaggio nelle Regioni della Ragione* redatta durante il 1970\* aggiunge una vignetta in cui compaiono due piramidi specchianti: quello della quadrettatura e quello della smaterializzazione sono aspetti diversi dello stesso percorso di indagine sull'ambiente e sull'uomo. Esiste anche un oggetto prodotto dalla Plura edizioni nel 1970 che unisce visivamente le due questioni, ossia lo *Specchio Misuratore*, al contempo regolo quadrettato e meccanismo riflettente. Il testo di presentazione del progetto recita: "Si può usare lo specchio per operare sezioni sulla natura (...) per confrontarci con l'ordine della geometria e per estendere un reticolo mentale (...) ci si vede riflessi come in fondo ad un pozzo. Ma si può anche vedere (...) la possibilità del sogno di perforare il mondo e le cose.". Si noti come questo breve estratto sia particolarmente comunicativo attorno a quanto detto, seppur caratterizzato da un linguaggio peculiare: la misura dell'ambiente e la sua alterazione attraverso l'uso dello specchio si rivela un gesto fisico che è realizzazione di un atteggiamento poetico, di una visione del mondo, e non frutto di un'indagine di tipo quantitativo, scientifico.

Per quanto concerne la sezione dell'edificio, di cui abbiamo in precedenza trattato l'importanza ai sensi della narrazione, risulta interessante notare come essa presenti delle comunanze con la relativa sezione del progetto per la *Roadtown*, del 1910, ad opera dello statunitense Edgar Chambless\*\*, uno dei primissimi esempi di

\* Edito nel 1971 ad opera di Plura Edizioni come una serie di Litografie monocrome. Il *frame* cui si fa riferimento è il 26, dalla didascalia: "Un difficile passaggio attraverso gli specchi" - ritorna peraltro un riferimento a Lewis Carroll.

\*\* Chamberless scriverà un libro per presentare il proprio progetto, testo che è stato di recente digitalizzato da Google dalla copia della Biblioteca dell'Università del Michigan. (continua alla prossima pagina)

città lineare concepita come una vera e propria megastruttura. Essa è pensata come una sorta di edificio a estensione infinita, che unisce circolazione, lavoro e residenza in un unico gesto architettonico su scala territoriale, affidando differenti livelli a funzioni diversificate. Nell'immagine inserita in queste pagine possiamo notare la divisione in tre livelli dell'edificio, a sua volta in questo caso diviso in senso verticale secondo un triplice sistema di vani, funzionalizzati in maniera analoga a quanto presente nella città in analisi; in altri casi questa ultima ripartizione si mostra come binaria. Quella di Chambless è tuttavia un'utopia, non ovviamente un dispositivo critico volto a porsi in contrasto con il sistema, in essa possiamo riconoscere una serie di suggestioni e concetti che ricompariranno in analoghe elaborazioni di Le Corbusier riscontrabili nel *Plain Obus* e in quello per Montevideo, la cui declinazione negativa pare essere in definitiva una delle principali questioni messe in atto dalle città di Frassinelli. La *Città del Libro* sembra andare a recuperare un bagaglio formale e tematico proprio del Moderno e delle sue origini, fondendo esso con una elaborazione narrativa originale, per stravolgere il senso originale con atteggiamento critico e antagonista nei confronti del passato prossimo e della contemporaneità disciplinare e sociopolitica.

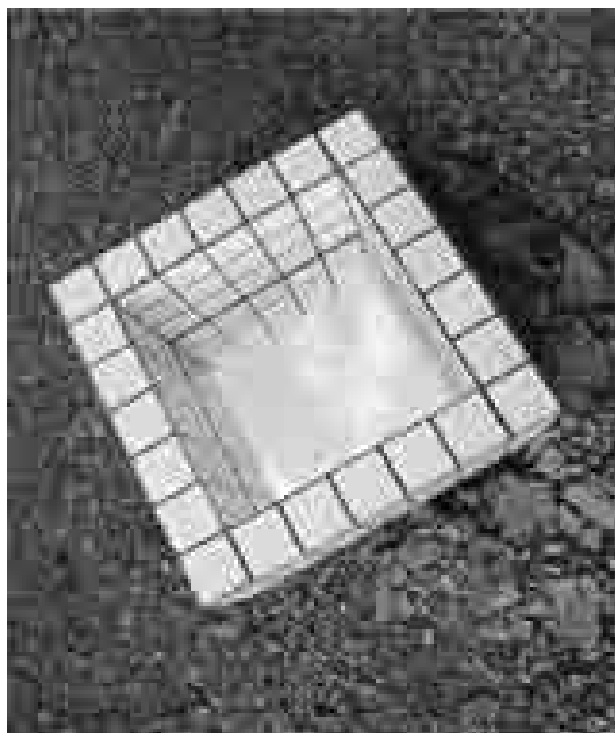
alle pagine seguenti:

Superstudio, *Specchio Misuratore* e *Steli di specchi*, 1970-71, fotografie di Cristiano Toraldo di Francia.

Edgar Chamberless, elaborazione dal frontespizio di *Roadtown*, 1910, atta ad evidenziare la sezione dell'edificio.

(continua dalla pagina precedente) Il file è consultabile online e disponibile per il download presso l'indirizzo: [archive.org/details/roadtown00chamgoog](https://archive.org/details/roadtown00chamgoog)  
Nel capitolo introduttivo incontriamo un paragrafo che pare antesignano dei discorsi a volte fatti in queste pagine: "He takes a map and a ruler and draws you a straight line from the Atlantic coast to the Alleghenies, thence on to the Mississippi, so across the prairies to the Rockies, and down to the very sands of the Pacific. What does this line stand for? It stands for the site of the New City ; and there may be as many more of them as you can make straight lines from any given point to any other, in any direction along and athwart the continent. A single line of houses, superimposed upon three lines of railway, one on top of the other, underground, two stories of living and working rooms above-ground, a continuous promenade along the roofs, and gardens and coun-try front and back all the way." (pagina 8)











# 2.13

Le *12 Città Ideali* non presentano un unico finale definito, bensì è possibile riconoscere nelle varie edizioni del documento almeno tre differenti conclusioni principali, in parte legate a contingenze particolari, che riassumiamo di seguito. Nei primi due casi i finali paiono collegati, invece il terzo epilogo, più tardo, tende a spostare leggermente il fulcro del ragionamento, al fine anche di attualizzare il documento rispetto al flusso della storia, per così dire "sincronizzandolo" alle tecnologie che nel frattempo sono state sviluppate.

Il primo finale è presente nell'edizione di *Architectural Design* della fine del 1971, e si configura come un breve testo esplicativo e una serie di risultati di un ipotetico test attitudinale, rappresentato dal documento delle *12 Città Ideali*. In esso vi è una frase che è stata censurata, inserita in questo caso attraverso il segno diacritico ¶ a pagina 7: motivo di tale omissione è il presunto incitamento all'uso di droghe presente nella frase stessa, sfatato in seguito da Frassinelli\*.

Il secondo epilogo è quello che appare sulle pagine del numero 361 di *Casabella*, che alla traduzione italiana di detto test aggiunge una tredicesima città, questa volta ad opera di Adolfo Natalini.

La terza e ultima conclusione risale invece al 1978, è redatta nuovamente da Gian Piero Frassinelli, in occasione della pubblicazione delle *12 Città Ideali* all'interno di un'antologia curata dallo scrittore e sceneggiatore di fantascienza Robert Sheckley; tale epilogo non risultava tuttavia edito fino all'anno corrente\*\*.

Si procederà ad un'analisi dei testi che seguono del tutto analoga a quella mossa nei confronti dei precedenti racconti.

\* L'autore ribadisce come la cosa fu frutto di un fraintendimento all'interno della nostra intervista, si vedano gli apparati.

\*\* Robert Sheckley, di cui abbiamo già parlato in precedenza ad esempio in sede di analisi della sesta città, chiede inizialmente l'autorizzazione a pubblicare i dodici racconti per intero, ma in un secondo momento decide di dare alle stampe unicamente i disegni. Si veda: Sheckley, R. (1979). *Futuropolis*. 1ed. London: Bergström and Boyle.

→ sonno della ragione

Ecco. Avete ricevuto dodici esempi dell'infinita congerie di sogni che **il sonno della nostra cultura produce**. Docili come numero magico, propiziatorio; come omaggio di noi, genti delle città, ai popoli lontani nel tempo che le città inventarono.

Siamo così giunti al momento di rivelare il vero significato di queste descrizioni; si tratta di un test, di un test non meno accurato di quelli frequentemente pubblicati dai rotocalchi. E come sempre, ecco qui di seguito la tabella dei risultati. Leggete con attenzione e saprete veramente chi siete: la rivelazione è vicina. La domanda è:

“Di quante, tra le dodici città di cui avete letto la descrizione, avete desiderato l'esistenza; oppure, avete pensato che la loro esistenza sarebbe vantaggiosa per l'umanità?”

La tabella che segue prevede sei casi: scegliete il vostro e leggete con attenzione.

### PIÙ DI NOVE.

---

→ asservimento a un meccanismo disumano

Siete un capo di stato o sperate di diventarlo, o comunque siete adatto a diventarlo. **La logica ed il meccanismo del sistema** sono perfettamente in voi, sono un tutt'uno con voi. Siete solo un guscio vuoto, una cavità umida ed oscura in cui il sistema è penetrato come i viticci delle zucche nelle crepe terrose fino a riempirle totalmente. Siete un'orrida evocazione infernale, l'orrore vi circonda. Non siete un essere umano, siete solo un maledetto “zombi”.

La persona uccisa per sortilegio diventa talvolta la **schiaiva inanimata** dello stregone il quale può trasformare il suo “zombi” in un animale e venderne la carne sul pubblico mercato.

(Melville J. Herskovits)

## TRA NOVE E SEI.

---

→ asservimento a un  
meccanismo disumano

Siete un **elemento del sistema**, un ingranaggio perfettamente funzionale al complesso; lubrificato dalla logica della cultura e quindi privo di ogni attrito, girate regolare, sincrono e perfetto in sequenza con i vostri simili. Siete cioè **un perfetto prodotto del vostro creatore**; allucinante e sadico, generate il terrore. Neanche voi siete un essere umano ma solo un ottuso piccolo “golem”.

(Si costruiva) con l'argilla rossa una statua umana, all'incirca della taglia di un ragazzo di dieci anni. Sulla fronte della statua così modellata doveva essere scritta la parola Vita. Immediatamente il golem diventava umano, respirava e poteva incominciare a muoversi e parlare. Il mago **poteva impiegarlo per qualsiasi scopo**, senza preoccuparsi minimamente della fatica alla quale sottoponeva il suo simulacro, e **senza temere una possibilità di una rivolta da parte di questi**. Ma era tenuto a **sorvegliarlo incessantemente** in quanto il golem poteva crescere con una rapidità stupefacente, fino al punto di raggiungere la statura di un gigante. La sola risorsa del mago (...) era quella di sostituire la parola Vita con la parola Morte sulla fronte del golem. Istantaneamente questi perdeva ogni proprietà umana e crollava al suolo tentando però di schiacciare il suo creatore sotto l'enorme peso del suo corpo artificiale. Se il mago non riusciva a sostituire il motto fatale le forze del male si impadronivano del golem e si scatenavano attraverso il gigante d'argilla innaturalmente portato alla vita.

→ totale manipolazione del sistema  
sull'individuo

→ repressione del dissenso e  
sorveglianza continua

(Franco Ferrini)

## TRA SEI E TRE.

---

→ asservimento a un  
meccanismo disumano

→ assenza di spirito critico

**Siete uno schiavo**, un succubo. Avete perso i vostri dubbi per esserne ucciso e siete egualmente morto con essi. **Non pensate, non volete, eseguite soltanto**. Di voi ormai non restano che arti ed organi, niente più che parti meccaniche funzionanti



in una sola direzione: dalla catena di montaggio al deposito di rottami. Siete il nulla. Un povero, cigolante “robot”.

→ meccanismo disumanizzante

Robot (franc. Pron. Robò) s. m. invar. Macchina automatica **capace di svolgere alcune attività proprie dell'uomo**: automa.

(Dizionario Garzanti della lingua italiana)

## TRA TRE E UNO.

---

→ paura come strumento di controllo

Voi siete una specie di verme. Avete capito e non lo volete riconoscere neanche a voi stesso. Vi siete amputato gambe, braccia e denti perchè **avevate paura** persino di fuggire; ed ora ve ne state nascosto negli angoli oscuri con il grugno affondato nel fango per non vedere e non sentire. Ma lo schifo di voi è che vorreste avere meno paura solo per **poter essere come gli altri**. Emanate ribrezzo. Voi siete un essere umano ma forse è peggio che se non lo foste; non ve ne siete accorto? Siete un “mutante”,

→ repressione dell'individuo nella sua singolarità

→ morte

(Il mondo dei mutanti) è soltanto un **cimitero universale**, soltanto la nostra Terra comune; e la vita e il moto che vi hanno i personaggi più grandi sono soltanto lo scuotersi, nelle loro tombe, di corpi sepolti da un terremoto.

(John Donne)

Improvviso e non prevedibile cambiamento o straordinaria anomalia che viene a prodursi e si localizza nelle condizioni fisiche degli esseri.

(Franco Ferrini)

→ distruzione dell'individuo

Si svegliò una mattina da **sogni inquieti, si trovò trasformato** nel suo letto in un gigantesco scarafaggio.

(Franz Kafka)

## SE NON AVETE DESIDERATO L'ESISTENZA DI NESSUNA CITTÀ.

---

→ situazione reale

→ futuro drammatico

→ ruolo della tecnica

Allora vi sentite soddisfatto; bene, amico, non dovete esserlo perché non avete capito niente. Non avete capito che le descrizioni non rappresentano città immaginarie bensì **la vostra città, adesso, in tutte le città**. Com'è possibile che non vi siete reso conto che **basterà continuare a perfezionare la logica del sistema**, per concretizzare fantasie molto più allucinanti di quelle tentate in questi poveri villaggi da novelle infantili? State saldi, la strada è aperta; **i paesi "tecnologicamente avanzati"** già la percorrono speditamente, ed i "paesi in via di sviluppo" li stanno seguendo da presso. Quindi mi dispiace ma la definizione che si adatta a voi è una sola: siete un "idiota".

Idiozia, f. Infermità mentale congenita o difetto di sviluppo del cervello per malattie ereditarie o acquisite nell'infanzia: assenza o insufficienza della facoltà sensorie, intellettuali, psichiche, l'inguaribile. Si accompagna ad alterazioni di tutto l'organismo: tipo infantile della faccia e sim. / sciocchezza: "è un'idiozia, non dire idiozie".

(Dizionario Enciclopedico Universale Sansoni)

## SOLO SE AVETE CAPITO IL GIOCO FIN DA PRINCIPIO POTETE SPERARE DI SALVARVI.

---

→ giustificazione concettuale  
dell'uso della distopia

**Dall'orrore** di ognuno di noi e di ciò che ci circonda **può nascere la "rivelazione"**. Salite allora al vecchio della montagna e siete suoi figli; scordate il tempo attraverso i peli della sua barba bianca, e scendete, quando sarete rinati, ¶ con la pastiglia di hashish sotto la lingua e il coltello fra il petto alla veste¶, per sterminare gli spiriti, i mostri e i demoni che infestano la Terra e infine, purificati con acqua

→ giustificazione concettuale  
dell'uso della distopia

**incenso, potrete preparare le fondamenta della  
nuova città dalle bianche mura.**

→ dimensione onirica del  
contemporaneo e morte violenta

Lo veglio (...) aveva fatto fare tra due montagne, in una valle, lo più bello giardino è il più grande del mondo; quivi aveva tutti i frutti ed i più belli palagi del mondo tutti dipinti ad oro a bestie e a uccelli. Quivi era condotti: per tale veniva acqua, per tal mele e per tale vino. Quivi era donzelli e donzelle, gli più belli del mondo e che meglio sapevano cantare e suonare e ballare; e **faceva lo veglio credere a costoro che quello era lo paradiso** (...) e in questo giardino non entrava se non **colui che egli voleva fare assassino**. All'entrata del giardino aveva un castello sì forte che non temeva niuno uomo del mondo (...) quando gli giovani si svegliavano, egli si trovavano là entro e vedevano tutte queste cose veramente si credevano essere in paradiso... e **quando il veglio vuole fare uccidere alcuna persona**, e gli fa torre di quello lo quale sia più vigoroso e fagli uccidere chi egli vuole; e coloro lo fanno volentieri per ritornare nel paradiso.

(Marco Polo)

→ controllo e morte

Vedete, **il tempo è vicino, il compimento ci attende**. Presto le strade delle città splenderanno come bianche mura: come Sion, la città santa, la capitale del cielo.

(Adolf Loos)

→ tono profetico

→ giustificazione scelta della  
modalità narrativa

Le 12 città ideali sono una collezione di “**contes philosophiques**”, o **racconti di fantascienza**, se preferite. Ognuna è **l’estrpolazione logica di un processo di tendenza** già esistente nella storia delle città e nelle idee correnti sull’urbanistica. C’è anche una 13<sup>a</sup> città, come spiegazione delle altre 12, ed esistono anche, come in una serie di scatole cinesi, innumerevoli altre città...

→ posizione critica disciplinare

Il progetto di diffondere le 12 città sulle riviste d’architettura in tutto un mondo, costituiva **una lettura critica della pubblicistica** (acritica e facilmente mistificabile) d’architettura. Fino ad oggi sono state pubblicate in 11 lingue su decine di riviste e numerosi libri, e continuano a richiedercele...

→ tono profetico

→ figure pure

→ platonismo

### LA TREDICESIMA CITTÀ. (A. Natalini)

**La sua forma e le sue dimensioni sono indefinite e inconoscibili.** Taluni la ritengono un **quadrato perfetto**, altri un esadodecaedro, altri un quadrato infinito senza angoli. Per alcuni è un enorme solido, per altri una figura bidimensionale, per altri infine è una figura di geometria pluridimensionale. I più la definiscono proiezione di un solido invisibile, quale **ombra di un cristallo** trasparente posto tra noi e la luce, ombra che si forma solo in particolari circostanze, quando il cristallo, muovendosi, viene ad assumere proprietà polarizzante o quando il cristallo, semplicemente, oppone la sua maggior dimensione alla luce. D’altronde, se il problema del passaggio dalla proiezione all’oggetto poteva essere risolto geometricamente, la sconosciuta permeabilità alla luce dell’oggetto, e il dubbio che il piano di proiezione non fosse perfetto, rendevano **la conoscenza della vera forma sempre più improbabile.** L’uso dei mezzi di indagine più progrediti non era precluso agli osservatori: si imponeva solo che la stazione osservante rimanesse

→ inconoscibilità

immobile in un punto scelto e si impedivano le comunicazioni immediate tra stazioni diverse. Tali comunicazioni si permettevano solo dopo un certo intervallo di tempo e usando canali prestabiliti.

Quanto l'intervallo e i canali deformassero i messaggi era sconosciuto. E d'altronde la coincidenza con la differenza di diverse osservazioni poteva dipendere sia dalla loro sostanza che dai mezzi con cui si trasmettevano.

Non era però quello della forma l'unico problema di tale invisibile entità. Si sapeva che **nella 13<sup>a</sup> città si era sviluppata una forma ideale di società e di vita**. Si conoscevano frammentari racconti sui suoi abitanti. Alcuni che un tempo vissero ed altri che un giorno vivranno si incontravano ancora in un immenso spiazzo in campagna: dalle spiazzo conservava ancora **tracce regolari come di canali, vie o coltivazioni**. Gli uni e gli altri erano convinti che quello fosse il luogo da cui la 13<sup>a</sup> città si era staccata per divenire trasparente e invisibile. Ma a coloro che vi vivessero gli anni confondevano i ricordi; a coloro che vi vivranno la speranza alterava le descrizioni e i progetti. **Si limitavano così ad incontrarsi nella pianura**, cercando nelle tracce certezza è conferma. L'unica realtà era un'erba rada e improvvisa, come grano appena spuntato, che perennemente velava di lanugine verde una Terra grigia simile a sabbia. Tale Terra non si ritrovava in altri luoghi, poteva essere stata generata da trasformazioni chimiche dei materiali della città scomparsa, come poteva l'erba essere generata in tale aspetto dall'ombra leggera che, più spesso che in altri luoghi, la città invisibile vi lasciava.

Nient'altro restava di tracce visibili: solo **un vago senso di malessere o di frustrazione** degli individui che li convenivano. I loro incontri finivano spesso senza nemmeno una parola. Un

→ utopia

→ rimando all'antico ancestrale

→ aspetto antropologico:  
architettura come rito

→ metafora del sentire  
contemporaneo, angoscia

→ critica alle discipline urbane e alla città contemporanea

→ rimando all'antico ancestrale

po' per volta rimasero solo in pochi nella pianura, tutti gli altri essendo **troppo occupati a costruire o a occupare città pesantissime e impossibili**. Così nel luogo supposto d'origine della 13<sup>a</sup> città, iniziarono **interrogarsi sul senso delle memorie e delle profezie**, cercando di **ricostruire la ragione** dei loro ricordi e progetti di quella e delle precedenti 12 città.

Lentamente compresero che non si trattava di supposizioni o di piani, ne erano descrizioni trasmesse in un bizzarro codice: non erano neppure metafore o parabole.

→ giustificazione concettuale dell'opera

Aggiunsero così alla fine una nota (ritrovabile solo in questa edizione) sul come e perché di tali racconti. Il testo della nota era: **"vi restituiamo i dati che c'avete fornito"**.

All'inizio del 1978 lo scrittore di fantascienza Robert Sheckley ci chiese di poter pubblicare, in un'antologia che stava preparando, le *12 Città Ideali*; nel rileggerle prima di spedirglielie mi resi conto che l'epilogo era ormai irrimediabilmente superato dagli eventi; in quei mesi infatti si parlava per la prima volta della bomba N che mi parve subito molto più un'"idea filosofica" che un'invenzione militare; essa superava di gran lunga le descrizioni delle *12 Città*, che erano ispirate situazioni molto meno radicali di questa trovata così definitiva. Nell'antologia, apparsa poi con il titolo *Futuropolis*, Sheckley diede spazio solo alle illustrazioni, dedicando i testi soltanto poche righe e così né l'epilogo originale né l'ultima città furono pubblicati. La lettera che accompagnava il materiale richiesto da Sheckley era la seguente:

L'epilogo originale delle *12 Città Ideali* era diverso; in sei anni molte cose sono mutate. Questi **12 esempi di utopie urbanistiche negative** erano stati ideati **portando al limite**, come in un'operazione matematica, **situazioni e comportamenti normali nelle società dell'Occidente**; eliminando cioè le remore morali e sentimentali che si oppongono al perseguimento razionale e rigoroso delle teorie celebrative di questi fenomeni. Negli scorsi anni é più volte capitato di constatare che in diversi luoghi, fisici o mentali, della nostra Terra si erano verificate molte delle situazioni descritte nelle città ideali, anzi in alcuni casi, mi è stato fatto notare anche da altri, esse erano state addirittura superate.

C'è però un avvenimento reale di questi ultimi mesi che supera, ridicolizzandola, qualsiasi utopia negativa che sia mai stata descritta ed è la messa

→ giustificazione concettuale dell'uso della distopia

→ critica sociale più che disciplinare

in produzione della bomba N.

Non per niente il commento di ogni turista occidentale che si andato in vacanza fuori dal suo paese di origine al ritorno è: “i luoghi? belli, bellissimi. Le opere d’arte? affascinanti. La gente? detestabile”. Se gli alieni che sono fra noi sembrano minacciarci, se ci infastidiscono, la bomba N è la soluzione pulita, rapida, indolore, perfetta del problema. Rossi, gialli, neri, ingombrano, sporcano, propagano epidemie. Igiene ci vuole! Disinfestiamo il pianeta, sterilizziamo i luoghi delle nostre vacanze! Il bianco vince! Proprio come nella pubblicità dei detersivi. Poi quando saremo fra noi e cominceremo ad accorgersi che alcuni di noi sono un po’ diversi? Basterà avvertire gli amici e partire tutti per il weekend; una bella bombetta al sabato e la domenica sera si rientra in città pronti per un’altra settimana di lavoro; senza rompicoglioni finalmente! Ricordate la vecchia barzelletta: “Due amici al bar parlano fra loro; uno dice:

- Non vedi come fanno male le cose? Mi pare che la gente sia completamente impazzita! Ormai non conosco persone sensate a parte noi due.

L’altro assente gravemente e mormora pensoso:

- Hai proprio ragione...

poi dopo un attimo di silenzio aggiunge, scrutando il compagno:

- Certo, però che anche tu sei un po’ strano!”.



→ giustificazione concettuale dell'opera, metafora fisica e sociologica

Epilogo 78. L'ultima città.

Questo non è l'epilogo originario delle *12 Città Ideali*; nel primo testo si spiegava che **in realtà le città descritte esistevano già in qualche luogo della Terra, fuori o dentro di noi**; anche se le imperfezioni e talune incongruenze rispetto al testo letterario le rendevano talvolta difficilmente riconoscibili.

Questo nuovo testo si è reso necessario dopo che il precedente era stato irrimediabilmente superato dall'annuncio al mondo, avvenuto qualche mese fa, dell'esistenza della città ideale definitiva.

Oggi dunque, le città che ho cercato di descrivere nella loro forma perfetta, liberate dalle manchevolezze, dalle incongruenze, dai dubbi che le affliggono nella loro realtà quotidiana, sono dei pallidi fantasmi, delle patetiche sopravvivenze che attendono trepidanti la "parusia urbanistica", la loro reincarnazione nell'ideale. Non potrebbe esserci, quindi, epilogo migliore a queste *12 Città Ideali* che il racconto in forma romanzesca della prossima realtà, di quella realtà che finisce sempre, prima o poi, con il superare ogni fantasia.

## L'ULTIMA CITTÀ.

---

Quando fu scoperta la bomba ci fu un po' di disorientamento e del malumore, specie, come al solito, da parte degli esclusi; alcuni di essi fecero presenti i loro buoni diritti per possederla anche loro; gli altri, quelli che sapevano per esperienza che non avrebbero mai potuto averla, brontolavano un po' ma presto si misero l'anima in pace, perché c'erano **cose molto più interessanti da desiderare di avere.**

→ desiderio come controllo

Anche il presidente ebbe dei dubbi, temendo di scontentare il suo elettorato sempre declinante, ma, si sa, la forza del progresso è inarrestabile e neanche un presidente può chiudere il vaso di Pandora una volta che è stato aperto. Così il mondo ebbe la bomba, la bomba perfetta, **la bomba che elimina le persone senza rovinare le cose;** le lobby finanziarie internazionali esultavano; le azioni, dal petrolio alle società turistiche, erano alle stelle. Ci furono petizioni e marce di protesta solo da parte delle società per la protezione degli animali che paventavano di stragi per milioni di bestiole innocenti; ma fu loro assicurato che si sarebbe fatto il possibile per ovviare all'inconveniente e si calmarono.

→ tecnica disumana al suo climax

Così si cominciò a **usare la bomba;** per primi furono **eliminati i nemici** esterni; tutti i territori del mondo abitati da popoli con ideologie non omologabili a quella giusta furono "ripuliti", come si cominciò a dire, con grandi vantaggi per il turismo che, si sa, è molto danneggiato dalla presenza di persone maleducate e ostili. Poi si cominciò a far pulizia dei nemici interni: liberare quartieri e zone malfamate fu semplicissimo, ma anche **l'eliminazione selettiva di partiti, gruppi, categorie sociali non allineate** fu più facile di quanto si potrebbe pensare; fu sufficiente organizzare comizi, convegni, raduni, festival... ed una piccola bomba

→ tecnica come morte

→ tecnica come repressione del dissenso

risolse ogni problema. Si passò in seguito a operazioni più raffinate: tutte le “persone bene” di una città furono invitate a una vacanza... e al loro ritorno la trovarono più accogliente e spaziosa. Dopo un po’ di tempo si era riusciti ad eliminare: i delinquenti di ogni specie, i violenti asociali, i pacifisti, i degenerati sessuali, gli impotenti, quelli rumorosi, quelli puzzolenti, i taciturni, i mangiatori di uccellini, i vegetariani, quelli bassi, gli spilungoni, quelli che non andavano in chiesa la domenica, quelli che ci andavano tutti giorni, i grassi, quelli con la forfora, quelli che facevano rumore mangiando la minestra, quelli che usavano le bretelle ed in generale tutti quelli che in un modo o nell’altro davano fastidio a parenti, amici, vicini, passanti eccetera. L’ultimo uomo che rimase sulla Terra al termine di questo bel repulisti avrebbe potuto ben dire “la mia città è il mondo”; aveva infatti a disposizione e tutta per lui ogni città e paese del mondo, tutte le architetture e ogni altra cosa esistente sulla Terra; avrebbe potuto cogliere frutti meravigliosi nelle foreste tropicali senza alcun rischio di incontrare animali feroci, avrebbe potuto portare il suo cane a pisciare nel parco di Versailles e sarebbe stato bello anche senza il cinguettio degli uccelli, avrebbe potuto dormire nel letto di Napoleone avendo appesa di fronte a sé la Gioconda, avrebbe potuto pregare all’inginocchiatoio papale nella Cappella Sistina, avrebbe potuto conversare con la sua eco nel Campidoglio a Washington; avrebbe potuto fare queste e molte altre cose ma non fece niente perché passo tutto il resto della sua vita a cercare un posto dove appoggiare l’ultima bomba, un posto veramente sicuro dove essa non potesse rotolare via o essere colpita magari da un fulmine o da un terremoto.

## finali aperti

I vari finali delle *12 Città Ideali* si presentano come una sorta di gioco a carte scoperte, un momento all'interno del quale l'autore e il gruppo danno ragione della scrittura del documento, portandone alla luce il significato profondo. Nel loro emergere, le ipotetiche "rivelazioni" non mancano di quell'ambivalenza di senso che è caratteristica pervasiva della carriera dei fiorentini, vale a dire che se chiaramente emergono delle posizioni nei confronti del contemporaneo disciplinare e non, al medesimo tempo queste sono passibili di differenti interpretazioni, che rendono i vari finali, per una certa quota parte, aperti.

In prima istanza è possibile riscontrare un atteggiamento che è assolutamente unico nel percorso di Superstudio, rappresentato da un forte senso di rabbia: in nessun caso precedente o seguente possiamo riconoscere una mentalità così fortemente antagonista, anche a parole. Il test finale, che dovrebbe dare ragione della raccolta, presenta dei responsi in merito al profilo attitudinale del lettore all'interno dei quali il tono è profondamente accusatorio: si rammentino frasi come "siete solo un povero robot" o "siete un verme". Il procedere dei responsi, come annunciato, presenta una contraddizione, localizzata nel momento in cui si asserisce che solo se si ha capito che in realtà queste città esistono già si può sperare in una salvezza: un assunto di questo tipo non manca di rivelare che pertanto anche l'aver detto che le città fossero un test è di per se stesso un ulteriore test. Curiosamente, tale cosa è asserita nel precedente paragrafo, ossia quello relativo a coloro i quali non abbiamo desiderato l'esistenza di nessuna città. Nelle infuriate righe che compongono questa conclusione, non è difficile riconoscere quanto i differenti profili di lettore rimandino agli ipotetici abitanti delle città stesse, in un gioco semantico che idealmente avvalora la tesi attorno alla reale esistenza delle città stesse, soprattutto nel momento in cui si pensi alla città più come entità antropologica che come sistema urbano fisico. L'astio che pervade lo scritto non manca di mostrare un amaro umorismo, nel momento in cui a tali aspre parole affianca citazioni provenienti da svariate discipline, a mo' di colta argomentazione attorno a quanto sostenuto. Ancora una volta dette citazioni rivelano in taluni casi una possibilità di lettura lontana dall'intento originale di chi le redasse, d'altra parte permettono un maggior approfondimento attorno alla poetica

che avvolge il documento. In tal modo la descrizione del palazzo degli assassini di Marco Polo pare in realtà molto di più un'ennesima metafora del mondo politico che si sta configurando all'epoca della scrittura, e l'ottimistica frase conclusiva di Adolf Loos\* si configura come una beffa all'ottimismo di un'epoca precedente e della sua architettura. Molto appropriata si rivela invece la presenza dell'incipit de *La Metamorfosi* di Franz Kafka: la poetica del praghese è per molti versi vicina a quella che pare pervadere il documento, soprattutto allorquando si faccia riferimento a quell'idea di potere come meccanismo mortale, perverso e soprattutto inconoscibile, o a quella visione drammatica ed irrisolta dell'umano\*\*. A essere messa in dubbio, in definitiva, pare essere proprio la presunta umanità dell'essere umano stesso, all'interno del contesto allora contemporaneo: molto interessante è a tale proposito notare come ognuno dei profili attitudinali compresi nel test, di fatto restituisca una figura non umana, quale lo *zombie*, il *golem*, il *mutante*, il *robot*. Chi non ha desiderato alcuna città, può consolarsi sapendosi invece un *idiota*. La salvezza è a detta dello scritto difatti in mano a coloro che sono disposti ad accettare una "rivelazione", rivelazione possibile attraverso l'orrore. Questo ultimo concetto è cardinale, e merita una breve riflessione. Termini quali "orrore", o "paura", o "ribrezzo", ricorrono in maniera preponderante tra le righe di questa conclusione; eppure, è possibile riconoscere due campi semantici differenti, collegati in maniera peculiare. In una prima accezione, l'orrore è quello che coloro che hanno accettato il sistema sociopolitico destano nei confronti di chi scrive e i suoi simili, un orrore che è lo stesso che pervade il sistema medesimo. Tale questione è presente all'interno di tutti i primi cinque profili attitudinali. In corrispondenza del

\* Il viennese sta venendo recuperato - specie dalla scuola di Venezia - proprio nel periodo concomitante con la scrittura del documento, dopo decenni di oblio. Si pensi che un anno dopo l'uscita delle *12 Città Ideali*, Aldo Rossi realizzerà un documentario con regia di Luigi Durissi dal titolo *Ornamento e Delitto*, come uno dei più importanti scritti dell'architetto.

\*\* A titolo esemplificativo, si consideri un racconto come *Davanti alla Legge* per quanto concerne il primo asserto, e un testo come *Nella Colonia Penale* in merito a questioni sulla disumanizzazione e la dettagliata crudeltà, davvero simili alla poetica di racconti presenti nella raccolta in esame, quale quello della nona città, ad esempio.

sesto, quello per così dire della rivelazione, il significato affidato all'orrore è tutto differente: esso è infatti un meccanismo indotto, attraverso il quale la ragione umana sopita può sperare di destarsi. Tale questione è interessante, perchè mette in gioco il primo dei due orrori trattati: in tal senso quindi un mondo terrificante può essere messo in dubbio e osteggiato proprio per il suo essere terrificante, basti solo farne emergere gli aspetti più raccapriccianti. Questo si collega quindi alla giustificazione profonda della scrittura del documento nella sua totalità, motivazione dell'uso della distopia. Essa mostra in questo passaggio il proprio valore di utopia critica, di metafora negativa del vivere contemporaneo: in altre parole in questo ultimo paragrafo i contenuti, seppur con forma diversa, si collegano a quelli presenti all'interno del già citato *Utopia, Antiutopia, Topia*. Nella fattispecie le *12 Città Ideali* si mostrano come un esempio di quanto sostenuto all'interno di detto documento, e rappresentano pertanto uno scenario totalmente critico, totalmente metaforico, per nulla utopico. Ossia: esse cercano un superamento dell'utopia, svincolandosi in tal maniera dalla condanna che l'utopia stessa aveva vista infertasi nella allora contemporaneità\*. Essa infatti era stata tacciata di essere una inconsapevole giustificazione del sistema, pertanto regressiva, a fronte di un ruolo della cultura vista come critica al presente contingente, lontana quindi da un ruolo quale quello di immaginare scenari futuri: è anzi proprio il futuro a non sembrare contemplato, o comunque tutto non conoscibile. La particolare identità del documento verrà spesso volte fraintesa, e scritti come questo o il suddetto *Utopia, Antiutopia, Topia* non riusciranno a sfatare i dubbi attorno alla produzione del gruppo e a fare luce sulla complessità di quest'ultima.

Si rivela interessante come questa tematica legata all'orrore come possibile innesco emancipatorio presenti alcuni parallelismi con il concetto di *choc* nell'opera di Walter Benjamin mediata dalla visione di Manfredo Tafuri, laddove quest'ultimo parla del compito dell'avanguardia come sottrazione di ogni automatismo all'esperienza dello *choc*, che diviene così fondamento per gli strumenti in mano all'avanguardia stessa.

\* Si veda: Tafuri, M. (1973). *Progetto e Utopia*. 1ed. Bari: Laterza. e Moschini, F. M. *Tafuri e la critica della ideologia architettonica*, in *Segno*, n.21, Maggio-Giugno 1981. Attorno alle nuove avanguardie Tafuri scriverà: "Flash Gordon e Superman erano i nuovi idoli di una generazione che era arrabbiata ma disposta a dissipare il proprio furore tra un eccitante caos ipertecnologico e una psichedelica orgia dell'effimero."

Procedendo nei vari epiloghi, come detto, quello della tredicesima città è l'unico testo su cui Gian Piero Frassinelli non ha messo mano, esso è accreditato infatti ad Adolfo Natalini; il racconto compare per la prima volta nell'edizione del documento presente sul numero 361 di *Casabella*. Seppure del tutto allineato con la poetica degli altri racconti, non di meno esso presenta delle dicotomie rispetto al resto dell'opera. In primis, l'ultima delle città non pare una distopia, bensì qualcos'altro, qualcosa di legato al discorso intavolato poche righe suso attorno alla presunta "rivelazione" cui il lettore attento dovrebbe assurgere. Il linguaggio assume un tono particolarmente messianico, e la città di fatto scompare: essa è invisibile, esiste come una sorta di persistenza retinica in coloro che l'hanno vissuta o la vivranno. Il tono del testo si rivela, come possiamo apprezzare, particolarmente vicino all'eloquio tipico di Natalini, sospeso tra astrazione e pseudo-misticismo, ricompare il tema della *ragione*: tutte questioni che rimandano a scritti realizzati in precedenza come, su tutti, quelli per il *Monumento Continuo*. Nelle righe introduttive al racconto si asserisce che la diffusione delle *12 Città Ideali* costituisca una non specificata lettura critica della pubblicistica architettonica, "acritica" e "mistificabile" che gli autori riconoscono all'epoca, ma non vengono fatti esempi negativi diretti, e tale frase è l'unica tra quelle presenti nel documento a fare riferimento a intenzioni e tematiche di questo tipo: in altre parole, una cotale affermazione pare interpretabile in differenti maniere, e può anche rappresentare un'uscita del tutto estemporanea. Entrando nel vivo della narrazione della tredicesima città, notiamo immediatamente come ricompaiano riferimenti alle figure pure di matrice platonica, tanto care a Superstudio, affiancate da visioni di geometrie pluridimensionali o bidimensionali, che richiamano tanto la fisica teorica quanto libri quali *Flatlandia* di Abbot\*. Il racconto si dilunga nel corso del primo paragrafo a esplicitare la non visibilità della città, incasellandola come un "luogo della mente" più che come una realtà fisica. Possiamo ipotizzare il tutto come una lunga metafora, non particolarmente esplicita, soprattutto nel momento in cui si fa riferimento alla possibilità che le successive comunicazioni attorno alla natura della città ne alterino la natura stessa. La tredicesima città

\* Per una versione recentemente aggiornata si veda: Abbott, E. (2016). *Flatland*. 1ed. Lanham: Dancing Unicorn Books.

è quindi inconoscibile e comunicata in maniera viziosa dal punto di vista formale, ma il mistero che l'avvolge non si limita ai soli aspetti morfologici: essa è supposta alloggiare una società perfetta, di cui nuovamente non si conoscono principi e modalità. In ultima analisi la città si configura come un'assenza, un'entità definita per la traccia che ha lasciato di sé, anziché per la propria fisica collocazione. Se si ipotizza che essa contenga una società ideale, interessanti sono le considerazioni che si possono muovere a riguardo, poiché essa di fatto rappresenta un'utopia nel senso più classico. Mostra una forma ideale, una situazione sociopolitica perfetta, è collocata al punto di arrivo di un lungo tragitto che porta lontano: in questo senso la tredicesima città è la più vicina alla forma settecentesca di racconto utopico, solo che detto racconto non si focalizza sulla città stessa, ma sulla sua mancanza e su coloro che la cercano. In questa maniera il testo ancora una volta può essere letto come una metafora attorno all'utopia, o per meglio dire la sua assenza, forse - nuovamente - a causa della sua condanna. L'intero impianto del racconto rimanda la forma che poi si rivelerà tra le più comuni all'interno del documento degli *Atti Fondamentali*, nella fattispecie per la sua attenzione al rapporto tra luogo e gesti antropologici: la radura dove sorgeva ipoteticamente la città richiama quella in cui si colloca *l'Edificio nella Giungla*, di cui abbiamo già parlato in precedenza, racconto scritto peraltro proprio da Adolfo Natalini. In particolare la frase "iniziarono a interrogarsi sul senso delle memorie e delle profezie, cercando di ricostruire la ragione (...)", posta in coda al racconto, potrebbe costituire una calzante definizione riassuntiva degli *Atti Fondamentali*. Si noti a tale proposito come il testo relativo a questa tredicesima città presenti uno scenario che è ormai fatto di uomini alla riscoperta di se stessi, un panorama all'interno del quale l'architettura è scomparsa, lontanissima, invisibile e non esperibile: un panorama davvero vicino all'immaginario presente all'interno della tappa successiva del percorso dei fiorentini.

Gli ultimi due paragrafi, in maniera complessa, paiono restituire in maniera narrativa il senso del documento delle *12 Città Ideali*: esse non sono "supposizioni" o "piani", né "metafore" o "parabole"\*.

\* In altra sede Natalini: "Dodici (più una) descrizioni di città che rappresentano altrettanti processi di tendenza dell'urbanistica e dell'architettura. Una serie di racconti (di fantasia, di fantascienza, dell'orrore) premonitori delle angosce che attendono i fiduciosi assertori della scienza della città." (1978)



È interessante notare come la metafora sia ampiamente usata all'interno degli scritti: il paragrafo conclusivo getta luce su tale asserto, specificando che è il motivo originario della scrittura a discostarsi da detti modelli. In questo brano gli uomini che hanno continuato ad arrovellarsi attorno alla natura delle città scrivono "Vi restituiamo i dati che ci avete fornito", frase che può essere interpretata come la versione narrata di quell'acquisita rivelazione, quella consapevolezza raggiunta da coloro che hanno compreso come le *12 Città Ideali* altro non siano che porzioni di città in cui essi vivono. Il racconto presenta altri momenti all'interno dei quali assume un taglio più esplicito, nella fattispecie rispetto al contemporaneo, si noti come a tale proposito le città reali di allora vengano definite come "pesantissime" e "impossibili": trattasi dell'unica occasione in concomitanza della quale il documento prenda una posizione dichiarata rispetto alla disciplina allora contemporanea, attraverso la scelta di un vocabolario peculiare e denso di controsensi. Il presente finale, oltre a dare ragione della scrittura delle *12 Città Ideali*, ne restituisce anche una doppia definizione, ossia "contes philosophiques" e "racconti di fantascienza". Una descrizione di questo tipo non manca di sottolineare l'importanza del contenuto testuale del documento, non si fa peraltro menzione degli apparati iconologici, sebbene essi occupino in maniera visivamente imponente le prime pagine dell'edizione su *Casabella*\*. Da un lato si esplicita la passione comune a tutti i membri del gruppo nei confronti della fantascienza, passione che si concretizza laddove tale genere non abbia a che fare tanto con il viaggio interstellare, quanto con tematiche di tipo sociologico e antropologico. D'altro canto è sintomatico di un particolare sentire l'uso di un termine quale *contes philosophiques*: il racconto filosofico trae la propria origine nel Settecento illuminista, e vede in Voltaire il proprio più noto esponente. Tale espediente comunicativo annovera tra le motivazioni profonde anche una certa auto-tutela nei confronti di problematiche relative alla censura: in tal senso definire a tale maniera le *12 Città Ideali* può gettare luce su un discorso polemico sotteso, non esplicitato nel documento, che trova ancora una volta giustificazione possibile nella condanna alle utopie cui si è trattato poc'anzi.

\* La cosa va anche collegata a motivazioni di tipo cartotecnico, tuttavia: i grandi fotomontaggi a colori vengono stampati in quadricromia su un quartino di carta patinata grossa, differente dalla carta uso mano del resto del numero.

Se nella tredicesima città l'architettura è lontana, invisibile, nel caso del più recente finale, quello del 1978, denominato *L'Ultima Città*, non si parla più di essa, e invero non si parla più di una città. *L'Ultima Città* è di fatto il mondo, dopo una inimmaginabile catastrofe, ben più pesante e definitiva di quella che abbiamo indagato in merito alla terza città, *New York of Brains*, tanto più perchè in questo caso cagionata da una tecnica esistente, concretizzatasi proprio in quegli anni. Nella fattispecie l'ordigno in questione è rappresentato dalla cosiddetta *Bomba N*, ossia *a neutroni*, un esplosivo capace di annichilire la vita senza recare danno agli oggetti inanimati, in una parola *alle cose*. Non è difficile comprendere come nella poetica di Frassinelli un congegno di questo tipo rappresenti il massimo della negatività, capace di creare uno scenario reale ben più drammatico di qualsiasi prefigurazione presente all'interno delle *12 Città Ideali*. Esso nelle righe del racconto palesa il ruolo della tecnica come coercizione, come repressione dell'avversario, o di chiunque esprima dissenso nei confronti del sistema vigente. In questo modo *L'Ultima Città* si configura come quella antropologicamente peggiore, poiché in essa non è più possibile intavolare alcun tipo di discorso di carattere antropologico. Non manca all'interno del racconto un esplicito riferimento alla questione del *desiderio*, laddove parte del dissenso nei confronti dell'uso della micidiale bomba svanisce poiché "c'erano cose molto più interessanti da desiderare di avere": si noti come in questo caso il sogno delle cose sia visto come efficiente meccanismo di controllo e livellamento del malumore collettivo, malumore che è caratteristica della contemporaneità presente anche all'interno della città di Natalini. Ben poco resta da dire attorno a questa città, salvo che essa si rivela davvero finale, in un interessante gioco semantico attorno al termine *ultima*: ultima poiché in coda al documento, ultima poiché definitiva, ultima perché figlia di un mondo in cui sarà impossibile erigere nuove città. Essa curiosamente si configura esattamente all'opposto di quella visione del *mondo senza gli oggetti*\*. L'ultima città è il mondo senza gli uomini.

\* Abbiamo in precedenza trattato il tema in questione, nell'analisi della terza città: in breve, con tale denominazione si indica l'utopia di un mondo che è il punto di arrivo finale del percorso riduttivo attorno all'architettura e al design. In esso l'uomo è privato di qualsivoglia oggetto d'uso o di desiderio, finalmente padrone del proprio esistere: egli possiede al massimo alcuni oggetti a cui ha dato sponte sua un valore simbolico.





# 3.0

Oramai mezzo secolo è trascorso dalla fondazione di Superstudio, e appare legittima una interrogazione in seno alla materia, attorno al possibile lascito che il percorso delle seconde avanguardie possa aver consegnato nelle mani della posterità. Ne sono la dimostrazione le numerose mostre e pubblicazioni sull'argomento, che in maniera sempre più intensa compaiono sullo scacchiere della cultural contemporanea, in special modo nel corso dell'anno appena conclusosi, in riferimento allo studio fiorentino. Non ci si vuole qui dilungare in merito a tale questioni: sia bastante al lettore uno sguardo alle date delle pubblicazioni in bibliografia. Scendendo dal quantitativo al qualitativo, risulta degno di nota come molte tra le suddette produzioni mostrino, ad una più approfondita lettura, un'intenzione di tipo maggiormente storiografico, ancora lontano da un'interrogazione critica e un confronto con il contemporaneo. Da cui due importanti e brevi considerazioni: *in primis* la cosa è parte di un processo legittimo e del tutto giustificato, è bene infatti dedicarsi ad un recupero attento e quanto più completo delle fonti, prima di poter svolgere qualsivoglia processo interpretativo, pena la scarsa valenza di detto processo interpretativo. In seno a questo discorso validamente si colloca il recentissimo volume antologico attorno all'opera di Superstudio curato da Gabriele Mastrigli. In seconda istanza, proprio in ragione del recupero storiografico di cui sopra, questa ricerca mira ad una prima, comprensibilmente ridottissima, analisi interpretativa.

È legittimo interrogarsi in merito a dei possibili precedenti in tal senso, cercando nelle pubblicazioni in nostro possesso, laddove compaiano delle deviazioni dal percorso della narrazione storica. Tra tutte, è opinione di chi scrive, risulta interessante da analizzare - lo anticipiamo: *pretestuosamente* - quella intrapresa da Luigi Prestinzenza Puglisi all'interno del capitolo iniziale del libro *This Is Tomorrow*, attenta e pedissequa trattazione del percorso delle Neoavanguardie tutte. Attenta e pedissequa è anche l'analisi che l'autore muove in seno a detto capitolo, di cui per sommi capi riportiamo il contenuto qui di seguito. Sostiene Puglisi che i protagonisti del dibattito dell'epoca abbiano vinto la loro battaglia, ne sono riprova gli incarichi importantissimi ad essi affidati e gli introiti ad essi interconnessi.

Non di meno, anche dal punto di vista identitario il conflitto è risolto, vale a dire che la presunta contraddizione in merito al rendere istituzionalizzato il percorso inevitabilmente controcorrente di un'avanguardia trova invece ragione nel suo permanere critica nei confronti del lascito precedente: "Al mito che la forma segue la funzione o che, comunque, sia interrelata a essa (...) si sostituisce il presupposto che entrambe possano essere tra di loro indipendenti o interdipendenti secondo modalità diverse da quelle tradizionali. Al principio che lo spazio interno debba trovare espressione all'esterno e viceversa si preferisce quello della loro possibile indifferenza o complementarietà. Al presupposto che l'edificio sia l'espressione di una struttura di parti tra di loro interrelate, sia pure attraverso dissonanze, si contrappone l'altro, più liberatorio, secondo il quale le parti possono essere anche semplicemente accostate e giustapposte." e via discorrendo. In somma, i radicali hanno iniziato a costruire, senza venire meno ai loro principi e pratiche, principi e pratiche che vengono attentamente sistematizzati nel loro influsso sul contemporaneo in coda al capitolo: 1. La ricerca del vero che sostituisce il perseguimento del bello; 2. Il superamento del mito forma-funzione per la ricerca di nuovi rapporti tra creatività e produttività; 3. Lo slittamento dell'interesse dalla forma in sé e per sé ai suoi valori interrelazionali e comunicazionali; 4. Il lavoro sui dislocamenti e sulle disgiunzioni; 5. Il perseguimento della rottura degli steccati disciplinari; 6. La fine del determinismo; 7. La centralità del rapporto corpo-spazio; 8. L'apertura dell'architettura alla natura; 9. La sperimentazione con il transeunte e l'effimero. Alla luce di ciò trae correttezza la considerazione che "Se il valore di una tendenza si giudica anche dal suo lascito e cioè dalle energie che innesca nel tempo, non possiamo non rivalutarla. Riconoscendo una volta per tutte che sono state proprio queste esperienze anche estreme, sia pure fuori le righe, spesso eccessive, che hanno attivato il cambiamento di paradigma figurativo che ha dato corso alla rivoluzione estetica e linguistica maturatasi in questi ultimi anni.". È opinione di chi scrive che sia assolutamente condivisibile l'interrelazione "valore - lascito" insita in questa asserzione, e sia altrettanto condivisibile, per una certa quota parte, l'idea di

questo innesco di un cambiamento nel "paradigma figurativo", di una "rivoluzione estetica e linguistica": esse sono sotto gli occhi di tutti, sfogliando i numerosissimi supporti cartacei o telematici cui il contemporaneo è indefesso produttore in materia di architettura.

"Pretestuosamente", si è scritto prima in inciso. Condivisibilissima è infatti quest'analisi sul bagaglio formale ed estetico dell'esperienza radicale, ma è opinione di chi scrive che quel "valore sul contemporaneo" abbia importanza laddove comparato alle intenzioni primigenie che detto bagaglio formale hanno cagionato. Per lungo tempo durante la presente ricerca sono stati raccolti esempi attuali che recuperassero in maniera più o meno evidente le questioni morfologiche innescate nella fattispecie dal documento specifico preso in esame. Ma ad analizzare con cura detto documento è emerso come la forma sia tutta una conseguenza di un discorso poetico ben più complesso, sia in definitiva una "restituzione formale e simbolica" di un processo analitico. Ne deriva come l'estrapolazione del solo discorso estetico a mo' di "catalogo dell'eredità formale del lavoro di Superstudio" sia un'attività tanto certosa e al tempo inevitabilmente incompleta, quanto meravigliosamente inutile. Al massimo, utile a sottolineare ulteriormente una questione, che è proprio quella evidenziata da Puglisi, ossia la vittoria di un paradigma estetico. Alla lettura attenta dell'opera di Superstudio, a risultare in totale controtendenza con il discorso di Puglisi, non è l'analisi, ma la diagnosi, ossia che questa vittoria estetica *sia un dato positivo*. Se può infatti esserlo per il panoramal contemporaneo, sicuramente non lo è rispetto alle premesse dei fiorentini, nei confronti delle quali l'esito, a cinquant'anni di distanza, assume i toni oscuri della disfatta, o ancor più bui della beffa. Gli autori spesse volte chiamano il loro procedere "discorsi per immagini", descrivono la propria produzione come un "codice": orbene, di questo discorso "per" - ossia "attraverso", "a mezzo delle" - immagini, ad essere permase sono tristemente le immagini stesse. E di quel codice, quel meccanismo interpretativo, è rimasta la forma, e non l'interpretazione. Un po' come se, giuntaci un'opera quale la *Comedia* dantesca, noi si facesse riferimento non al testo, ma alle illustrazioni di un Gustave Dorè, che pure meravigliose sono, ma da sole ben poco raccontano del contenuto; e tali sono i seppur splendidi fotomontaggi delle *12 Città*: delle illustrazioni - lo



dice Frassinelli nella nostra intervista - che da sole possono correre addirittura il rischio di essere fraintese per quello che esse non sono. Ecco emergere in queste righe quello che invece a parere di chi scrive è un tema davvero interessante quando si parla di Neoavanguardia e contemporaneo: il *fraintendimento*. Esso, in una società dell'immagine, della super-velocità quale quella cui si è approdati, appare come uno dei maggiori rischi in cui si incorre. Alla luce di questo, considerare come una vittoria del Radicale sul contemporaneo un cambio nel paradigma formale di quest'ultimo, quando coloro i quali a quel Radicale diedero i natali volevano cambiare il paradigma sociale, *a maggior ragione svincolandosi da qualsivoglia formalismo*, appare crudele e beffardo. Si noti come peraltro nel caso specifico delle *12 Città*, quello descritto sia uno scenario negativo, che può trarre un recupero estetico proprio in ragione di un totale annichilimento dell'aspetto contenutistico.

Or dunque, appare lecito chiedersi come un tale meccanismo possa essersi avviato, come sia stata possibile una permanenza dell'illustrazione a discapito del contenuto, e se ciò tragga la propria giustificazione unicamente da quella società dell'immagine precedentemente citata, o vi sia dell'altro. È opinione di chi scrive che una quota parte di questo fraintendimento sia da imputarsi alla condanna del pensiero utopico emergente nella seconda parte degli anni 60, capace di annientare i contenuti degli scritti, togliendo all'immagine l'immaginazione, quell'apparato concettuale cioè che ne era cagione. Appare interessante come nel dialogo con Frassinelli, proprio quando si parla della condanna dell'utopia, ricompaia il fraintendimento: l'architetto sostiene che Tafuri aveva visto nella loro produzione qualcosa di diverso da ciò che essa realmente era. Va comunque sottolineato come, anche se essa fosse stata recepita dall'angolazione "corretta", essa nel caso delle *12 Città* si configuri operativamente differente: più che "allontanare l'angoscia comprendendone e introiettandone le cause" essa pare "realizzare l'angoscia sottolineandone e implementandone gli effetti". Non si vuole qui certo entrare in giudizi di merito, ma semplicemente cercare di formulare un'ipotesi interpretativa: il passato è passato. È dato di fatto che tale condanna peserà sui membri dello studio vita natural durante, e quando alcuni di essi ricomparranno sulla scena si mostreranno

volti ad allontanare questo scomodo passato, per l'appunto a "farlo passare", il più presto possibile. Peraltro il destino dei componenti di Superstudio si rivela particolarmente rio, e non possono essi certo venire inseriti in quell'elenco di autori vincenti stilato da Puglisi nel suo libro, al netto forse soltanto di un Adolfo Natalini. D'altra parte va detto che un percorso concettuale come quello dello studio fiorentino, incentrato sulla complessità, la contraddizione, l'"apertura" e una certa quota parte di controsenso, certo non ha vita facile nella sua tradizione alla posterità, non essendo facilitata una lettura univoca del percorso stesso, e quindi il riconoscimento di una incontrovertibile identità.

Ma a volte il passato ritorna, come stiamo assistendo in questi anni. E oltre ad interrogarci sul "come", cosa che abbiamo fatto finora, è altrettanto interessante chiederci il "perché" di una simile ricomparsa, e proprio adesso. La diagnosi che ci arriva da Frassinelli è che vi sia in atto un cambio generazionale nella critica, e che coloro i quali avevano per l'appunto tarpato le ali al pensiero utopico o anti utopico, abbiano ora lasciato spazio a colleghi più giovani, maggiormente flessibili riguardo ai medesimi temi. Ne sono valido esempio i citati Mastrigli e Puglisi, il primo dal punto di vista storiografico, il secondo da quello maggiormente critico, con una quota parte di frainteso che intendiamo sottolineare nel caso di Superstudio. Ma se il motivo di un recupero è da tributarsi al mero fattore anagrafico, o al successo di aspetti formali a discapito delle motivazioni profonde, forse tale recupero non ha grande valenza. Uno dei motivi di questa ricerca risiede nell'aver riconosciuto in un documento in particolare dei "perché" differenti rispetto al contemporaneo. Se redatta fin qui in maniera minimamente efficace, essa dovrebbe aver sollevato nel lettore una serie di interrogazioni sul mondo di oggi che trascendono le questioni citate finora. In prima istanza si è cercato di restituire al documento delle *12 Città* la sua originale identità, ossia quella di un attacco non sistematico ai meccanismi sociali dell'epoca, attraverso la prefigurazione di scenari futuri distopici. Orbene, un importante "perché" può essere rappresentato dal semplice fatto che il futuro di un tempo rassomigli al presente di oggi, e vale la pena interrogarsi se ciò sia più o meno veritiero. Si tenga bene a mente che l'architettura in questo caso è mezzo critico, e non finalità ultima, unitamente al fatto che l'interesse di Frassinelli è prettamente antropologico e

sociologico, e solo in secondo grado architettonico. Alla luce di ciò, appare legittimato andare ad indagare le questioni socioculturali che le città mettono in atto, cercando di sviscerarne i meccanismi. A tale proposito, abbiamo avuto modo di rilevare come la quasi totalità dei processi socialmente coercitivi, quali ad esempio la repressione del dissenso, siano resi possibili da un avanzamento tecnico che trae la propria origine dall'implementazione della tecnologia già presente negli anni 60, nei suoi aspetti più terrificanti. Si potrà legittimamente obiettare che un processo di questo tipo, unitamente all'uso della distopia, rappresenti una strada tutto sommato "facile" allorquando ci si appresti a rapportare il tutto al panoramal contemporaneo: è più agevole cioè produrre degli scenari negativi vaghi e simbolici, poiché in essi si possono in un secondo momento rivedere forzosamente alcune criticità del giorno d'oggi. L'immagine di unità tecnologiche robotizzate, realizzate per il controllo del consenso, ad esempio, può agilmente essere sovrapposta prima alla televisione, poi al computer, e infine alla tecnologia *smart*: procedimenti di questo tipo sono soliti quando si parla di letteratura o cinema di fantascienza, e le *12 Città* non fanno eccezione, basti leggere le analisi presenti nei capitoli dedicati. È opinione di chi scrive che l'aspetto di maggiore attualità del documento risieda in un passaggio successivo, ossia nell'effetto sociologico dei meccanismi in questione, maggiormente originale e profondamente collegato con il peculiare punto di vista di Frassinelli, specificato in precedenza.

Al netto di esempi minoritari, i meccanismi tecnologici coercitivi messi in moto dalle *12 Città* tendono a mostrarci un mondo che a differenza di gran parte delle visioni distopiche del periodo è pressoché privo di vertice, gerarchicamente orizzontale e immobile, all'interno del quale qualsivoglia cambiamento non perturba il sistema. In altre parole, gli effetti sociali del progresso paradossalmente si riflettono nell'*assenza del progresso storico*, in un panorama incapace di concepire il futuro, ancorato ad un *presente perpetuo*. Ora, è questa riconosciuta da molti come tra le principali caratteristiche del contemporaneo, laddove si parli di *vita liquida*, o di *postistoria*: il mondo delle *12 Città* è collocato *alla fine della Storia*, ossia nel punto in cui essa perde la propria validità come concetto, poiché il corso degli eventi risulta mutevole ad un livello per cui ogni cambiamento si dissolve in esso, incapace di *fare epoca*. Molte delle

piccole trasformazioni che portano ad uno scenario di questo tipo sono riconoscibili in una o nell'altra città: il passaggio da *collettività* a *connettività*, la sottile differenza tra *consenso* e *gradimento*, la *fine della verità* e così via. Non sono quindi quelle apparecchiature a reti neurali che William Gibson chiamerà più tardi *Ono-Sendai* a rendere attuali le *12 Città*, ma gli effetti di quelle apparecchiature. Si potrebbe argomentare a lungo attorno al contenuto di questo paragrafo, ma ci limitiamo a sottolineare alcuni aspetti che ci paiono particolarmente esemplificativi: la lettura di articoli, libri e saggi di recentissima stesura sembra infatti dare ulteriore lustro alle intuizioni di Frassinelli. Consideriamo ad oggi il concetto di più nuovo conio, presente in maniera crescente nei discorsi analitici attorno alla crisi sociale mondiale in atto, ossia la questione della *post-verità*: sdoganata dai più come un generico seppur fondatissimo allarmismo attorno al proliferare di notizie false in rete, essa si palesa di ben altro interesse e complessità nel momento in cui si consideri il binomio tecnica-società. Una primissima, importante testimonianza al riguardo risale al 2015, nell'articolo *I Liked Everything I Saw on Facebook for Two Days. Here's What It Did to Me*, uscito sull'edizione statunitense della rivista *Wired*, ad opera di Mathew Honan, all'interno del quale si riportano gli esiti di un esperimento atto a comprendere il funzionamento dell'algoritmo che controlla uno dei maggiori *social network* globali: in questa iniziale fase già si ha modo di notare come la macchina produca un consenso limitato al gradimento del singolo individuo, dando lui la percezione che il mondo si muova in totale compatibilità con il suo personale sistema di convinzioni e prassi. Una ben più strutturata e ampia panoramica ci viene restituita da un lungo editoriale uscito sul *Guardian* nella seconda metà del 2016, intitolato *How Technology Disrupted the Truth*, firmato dalla attuale direttrice Katherine Viner, all'interno del quale quel consenso individuale non manca di rivelarsi come ben poco veritiero e comunque ben accetto, in virtù di un paradigma di comunicazione tutto contemporaneo, per cui ai fatti si preferiscono le emozioni, generato e implementato da una tecnologia incapace di qualsivoglia scrupolo etico. In tale senso la *post-verità* non è definita dal proliferare di svariate verità personali, ma dalla perdita di valore di cui il concetto di verità è vittima.

Se ora riprendiamo in mano la questione degli effetti della tecnica nello scritto di Frassinelli, non possiamo non notare delle

concomitanze profonde, ben lontane da fantasticherie attorno ad apparecchiature per la realtà virtuale: si consideri a titolo esemplificativo come il meccanismo dei desideri, del consenso, dell'emozione e della mancanza di verità si inanellino nella prima città in maniera davvero vicina a quanto rapidamente riassunto poche righe fa. Similarmente si potrebbe rilevare nella *Città delle Semisfere*, o nella *Città Astronave*. In questi esempi ad essere particolarmente interessante nel raffronto con il contemporaneo è il meccanismo antropologico messo in atto dalla tecnologia e non la tecnologia stessa, o la sua forma: si potrebbe infatti obiettare che non viviamo certo rinchiusi in sarcofagi ipertecnologici che ci permettono una vita sociale completa senza la necessità di muoverci, tuttavia alcuni esempi limite tipici dell'estremo oriente di oggi potrebbero far traballare oramai un'argomentazione di tale genere.

Nelle città di Frassinelli spesso la creazione tecnologica di questi microcosmi confortanti a misura di singolo individuo va a braccetto con un meccanismo profondamente totalitario e coercitivo, nel momento in cui si osserva la società nella sua interezza, come sommatoria di individui ognuno convinto di una verità differente. Ebbene, le recenti rivelazioni apparse nel gennaio 2017 sulla testata svizzera *Das Magazin*, attorno all'uso di tecniche di *microtargeting* per la campagna politica repubblicana in USA, mostrano uno scenario in cui gli effetti della tecnologia non sono per nulla lontani da quelli delle *12 Città*.

Un'altra questione molto attuale a detta di chi scrive è rappresentata da quella *cortocircuitazione dell'aspetto ludico* emergente tra le righe del documento: da un lato la tecnologia odierna è già dichiaratamente volta a esperienze di gioco sempre più immersive, incentrate sulla virtualità totale, dall'altro è nuovamente l'effetto di essa ad essere particolarmente interessante laddove si considerino le *12 Città*. Come accade all'interno di esse, la dimensione escapista connessa al gioco fa il paio con una fascinazione molto forte nei confronti della violenza, della perversione: laddove vi sia un universo virtuale di gioco, esso è spesse volte crudele; lungi da emettere qualsivoglia giudizio, non possiamo non sottolineare il parallelismo in atto tra presente e testo di Frassinelli. Inoltre, lo scrittore di fantascienza Bruce Sterling, in una conferenza risalente al 2014, ha sottolineato quanto l'aspetto del gioco perverso sia a detta

sua particolarmente caratteristico del contemporaneo.

Un altro interessante rapporto che viene a generarsi tra opera e panoramal contemporaneo ha paradossalmente a che fare con l'utopia, in maniera peculiare. Nel portare agli estremi negativi il consumismo neoliberista razionale, le *12 Città* si configurano come una sorta di trasposizione di quella che sempre più numerosi studiosi stanno descrivendo come un'utopia, ossia il consumismo stesso. Nel suo *The Age of Anger*, del gennaio 2017, l'autore indiano Pankaj Mishra non manca di evidenziare come alcuni aspetti della società dei consumi siano del tutto utopici, si pensi a titolo esemplificativo alla convinzione che la crescita economica sia destinata a vita eterna, e che la sua realizzazione possa calmare le idiosincrasie proprie dell'individuo contemporaneo. La sua analisi in gran parte verte proprio su questo ultimo tema, con interessanti associazioni mentali e processi logici che richiamano alcune critiche mosse negli anni 60 dai gruppi di Neoavanguardia, come l'eccessiva considerazione di parametri scientifici quantitativi nei confronti del benessere dell'individuo, a discapito dell'aspetto irrazionale. L'autore, va detto, non fa menzione agli anni 60, richiamando invece il lavoro di Freud, Weber e altri.

È bene sottolineare come queste di Frassinelli siano per sua stessa ammissione delle *intuizioni*, non certo delle profezie che lo collochino di diritto tra i grandi visionari inascoltati, capaci di presagire le attuali condizioni in cui versa l'esistenza umana. È tuttavia al contempo interessante notare come i riferimenti che dette intuizioni hanno generato, oggetto di parte della presente ricerca, si rivelino variegati, multidisciplinari, privi di una aprioristica distinzione tra cultura alta e intrattenimento popolare: non si vuole qui sostenere che tale cosa sia tra gli ingredienti di un'ideale ricetta per avere intuizioni sul futuro, ma che in questo particolare caso il suo ruolo non sia certo trascurabile.

Da probabilmente troppi paragrafi non si sta parlando più di architettura, ma di essa trattiamo, da essa siamo partiti, ad essa dobbiamo doverosamente ritornare. Da cui la domanda, provocatoria: può un pensiero attorno all'architettura e alla società accidentalmente predire il futuro? È lecito che lo faccia? In altre parole: è questa la ragione di un possibile recupero attuale di un documento come questo? Può tale recupero essere valido, utile alla disciplina?

Ovviamente sarebbe ridicolo attribuire facoltà divinatorie a qualsivoglia progetto di architettura, a maggior ragione vista la fortuità delle intuizioni di cui sopra; è al contempo importante sottolineare come il progetto di architettura debba cercare sempre di predire il futuro, essendo l'architettura, è opinione di chi scrive, la forma del mondo di chi verrà dopo di noi. Da cui una duplice constatazione: in primis le *12 Città* sono un documento per molti versi lontanissimo dall'architettura, che sfrutta essa per descrivere scenari futuri atti ad una feroce critica all'allora presente, qualsivoglia concomitanza tra tali futuri e il presente di oggi non è necessariamente parte dell'intenzione primigenia del documento, ma come visto non manca di divenire motivo di interesse ad oggi. In seconda istanza, in virtù del proprio funzionamento poetico, il documento considera tuttavia con attenzione il futuro, e si tratta di un documento per nulla destinato alla costruzione: la cosa non manca di sottolineare una certa discontinuità con il progetto di architettura nel presente, secondo chi scrive molto legato al presente stesso. La condanna delle utopie in atto tra anni 60 e anni 70 sembra una chiave di lettura interessante, allora: essa pare togliere il futuro dal progetto, sembra quindi responsabile di una liberazione dall'ideologia e al contempo fautrice di un forte *presentismo* - usando un termine prettamente contemporaneo. In questo il parziale recupero di un'opera come le *12 Città* può avere un senso: essa riesce ad essere critica sia nei confronti dell'*establishment* disciplinare e non, sia nei confronti delle sue radici radicali, e in questo interroga il presente attraverso il futuro. In chiave negativa, è quindi presente un'immaginazione sociale che è profondamente legata all'architettura: se tale immaginazione sociale fosse stata pensata in positivo si sarebbe trattato di utopia. Il progetto contemporaneo si configura in gran parte dei casi privo di qualsivoglia utopia, quindi finalizzato alla costruzione e carente di un'immaginazione sociale differente dalla condizione contingente. Abbiamo detto prima: è lecito predire? O meglio, ora: è lecito inserire un'immaginario sociale diverso dalla contingenza nel progetto? La condanna dell'utopia è risposta negativa a tale quesito, è aspro e ai tempi giustificato diniego all'immaginazione sociale poiché quest'ultima fu pericolosamente legata all'ideologia. Nel loro essere utopia negativa le *12 Città* riescono a parlare di presente e futuro senza introdurre ideologia, e un loro apporto al contemporaneo

disciplinare può risiedere in questo complesso e contraddittorio castello di carte finora analizzato, sotto forma di alcune domande, qui di seguito.

*È prassi corretta pensare sempre il progetto di architettura in maniera realista?*

*È possibile usare il progetto di architettura come mezzo di trasmissione di idee o critiche sociali?*

*È possibile pensare il futuro in maniera slegata dall'ideologia?*

Sono tutte interrogazioni molto audaci, ed è facile notare come esse rappresentino quesiti tipicamente legati alle Neoavanguardie: nondimeno, il loro riproposizione si inserisce in maniera interessante nel tessuto sociale del contemporaneo, come per certi versi il rapporto tra *12 Città* e contemporaneo stesso, analizzato poc'anzi, tende a sottolineare. Il fatto è che alcuni degli assiomi dell'immaginazione sociale delle Neoavanguardie paiono realizzarsi in negativo nel mondo d'oggi, come accaduto all'interno dei vari "superamenti" che abbiamo riscontrato all'interno delle varie città. Si pensi ad esempio alla fine del lavoro, sempre più presente *come condizione* - e non come scelta, a causa della carenza di occupazione. O si consideri la tecnologia avveniristica a portata di tutti: ora l'abbiamo, ma svolge ruoli spesso coercitivi, come abbiamo accennato. O ancora, la dimensione ludica: siamo circondati da situazioni che fanno del gioco un attore centrale, del divertimento un volano, tuttavia non paiono lenire il malessere sociale. Il mondo senza oggetti è sempre più vicino: da un lato svariate problematiche vengono risolte ora a distanza o attraverso software, dall'altro molti dei prodotti attuali sono privi di fisicità, e ancora il potere d'acquisto del singolo è sempre più limitato e questo lo porta ad avere meno oggetti. La tecnologia come elemento collettivizzante è parte della nostra quotidianità, ma essa si rivela collettivizzante solo in apparenza.

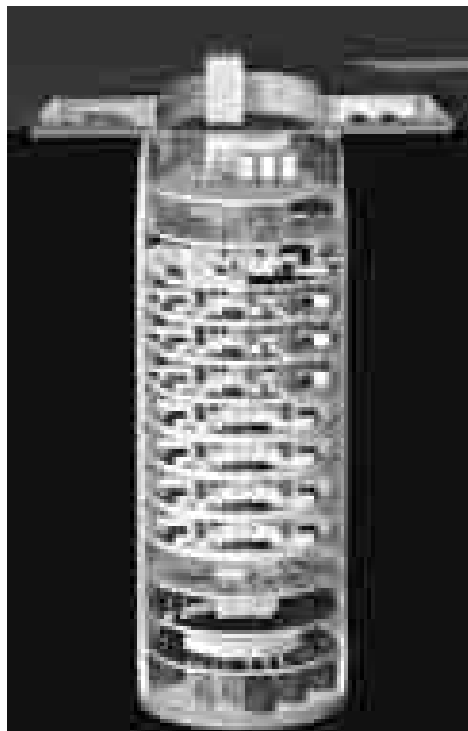
Al contempo, la temuta ideologia - produttrice di utopia e da essa legittimata - sta risalendo la china della condanna storica, e sempre di più assistiamo a manifestazioni di radicalismo impensabili anche solo cinque anni addietro.

In questo panorama complesso, è difficile capire se vi sia spazio e necessità per una visione del progetto che recuperi i modi non-fisici delle avanguardie fiorentine, o se le domande messe in atto da questa lettura delle *12 Città Ideali* possano avere reale valenza ai sensi di



una ri-fondazione diversa del progetto di architettura da affiancare alla prassi standard. Non è al contempo facile considerare l'*heritage* di qualcuno che ha distrutto più che costruire. E Superstudio fu un gruppo di distruttori, ammette Frassinelli, e forse fu l'unico destino possibile. Ma se da quelle macerie ha senso erigere qualcosa o continuare a demolire, è una domanda che oggi più di ieri pare avere senso. Fa certo riflettere come spesso volte, durante i secoli passati, le città ideali vennero teorizzate per celebrare e legittimare l'uno o l'altro sovrano assoluto - si pensi alla *Sforzinda* del Flarete.

A a ben guardare quelle di Frassinelli non paiono fare eccezione.



in senso orario:

*Coclea temporale*: bunker anti-atomico in Kansas, sezione prospettica della rifunionalizzazione contemporanea a residenza autoosufficiente, 2014. L'edificio è concepito come abitazione collettiva di lusso da usarsi in caso di catastrofe globale.

*Cortocircuitazione della dimensione ludica e nomadica*: una schermata del videogioco per smartphone *Pokemon Go*. Il software a realtà aumentata sovrappone alla realtà elementi interattivi digitali.

*La città delle semisfere*: un albergo a capsule in Giappone. Ogni modulo contiene tutti i servizi di una comune abitazione, unitamente ad una serie di apparecchiature tecnologiche connesse alla rete.

*The fabulous Barnum jr. City: Westworld* è ad oggi la serie televisiva più seguita al mondo, narra di un parco dei divertimenti a tema *western* popolato da automi all'interno del quale è permessa qualsivoglia attività criminale o immoralità.





# 4.0

La super architettura è l'architettura della superproduzione, del superconsumo, della superinduzione al consumo, del supermarket, del superman e della benzina super.

I miti della società prendono forma nelle immagini che la società produce. I nuovi oggetti sono insieme cose e immagini delle cose: la dream-car è un'auto e la proiezione di un'auto. Il nuovo monumento è l'immagine del monumento. (...)

La superarchitettura accetta la logica della produzione e del consumo e vi esercita un'azione demistificante. (...)

È un'architettura con la carica eversiva della pubblicità, ma ancor più efficace poiché inserisce immagini cariche di intenzionalità in un "grande disegno" e nella realtà della città, con tutte le sue permanenze e la sua storia.

Pistoia 1967

Dove credete di andare percorrendo la strada dell'utopia? È questa, ne siete davvero convinti, la via della salvezza dagli errori e dalle pene che ci avvolgono? Non ricordate più che questa strada è lunga quanto la vita dell'umanità e su di essa nessuno ha mai trovato un approdo? Non vedete che la sua luce è illusoria: che paesi che in essa si inoltrano sono quelli del sogno; che i laghi che da essa si scorgono sono mete ingannevoli, fate Morgane provocate dal calore feroce del sole? Dove troverete, su questa strada di sogni, le forze per risvegliare gli uomini dall'incubo della realtà? Dove le cercherete? Nel languore delle favole dette attorno ai camini; o nel torpore dei racconti di viaggio letti sul fondo di un bicchiere; o forse sperate di trovarle nelle meccaniche astrazioni sociali follemente distillate dagli inchiostri?

Cercare la salvezza nell'utopia è utopia sublimata.

Correte anche voli verso la stella credendola il lume di una casa lontana come il bambino perso nel bosco della favola.

L'utopia è sempre stata per l'uomo il lontano ammiccare di un astro fonte di speranze illusorie e di irrealizzabili sogni e schermo all'orrore del reale, che,

solo, può generare la determinazione di cercare la strada della salvezza.

Quindi solo nell'orrore è la speranza. Ed il potere ha sempre conosciuto la forza di esso e con esso ha creato innumerevoli inferni da protendere come spade contro i propri nemici nascosto dietro gli scudi delle proprie utopie. Nel sonno del betel, dell'oppio, della coca o del peyotl, si dorme felici, dimenticando la fame e i dolori nelle visioni del magico El Dorado, di Antilia felice, delle grasse contrade di Cuccagna o dei campi sereni di Armonia. In questo sogno noi vogliamo introdurre le larve dell'Averno ed i viscidici incubi di Bosch, i demoni infernali ed i mostri di paesi e stelle lontane. Speriamo così di provocare il risveglio; sia pure nel grido e nel freddo sudore, ognuno rinascerà nella propria angosciosa realtà per decidere almeno se vuole lottare oppure preferisce lasciarsi morire.

Nell'antiutopia noi nutriamo i piccoli mostri che strisciano e si avvolgono nei recessi bui delle nostre case, negli angoli sporchi delle nostre vie, nelle pieghe dei nostri vestiti e fino nel mistero dei nostri cervelli. Nella culla dell'antiutopia noi cerchiamo di farli crescere a che diventano enormi, e la polvere e il buio non possono più nasconderli, perché

ognuno anche il più miope li possa vedere, enormi scarafaggi kafkiani, in tutti i loro mostruosi dettagli.

Ci rifiutiamo quindi di coltivare utopie, impossibili fiori senza profumo, fragili e delicati da conservare sotto campane di vetro.

Preferiamo invece essere pastori di mostri; evocandoli da dentro il nostro magico cerchio, li accudiamo e li nutriamo affinché divengano grandi e si scatenino attorno.

Perché sappiamo che i nostri mostri terribili sono fatti soltanto di fumo mentre il rosso fragile fiore, che gli utopisti coltivano, è come il papavero che nasconde nella corolla il lattice bianco del sonno; e questo ci fa veramente paura.

Utopia - luogo che non esiste.  
Ordinamento sociale e politico immaginario in cui tutti saranno felici (il nuovissimo Melzi - 1926)

Topia - realtà esistente (K.Mannheim - Ideologia e utopia - 1957)

Antiutopia - luogo e ordinamento sociopolitico, che si spera non debba mai realizzarsi, immaginato in funzione catartica

(Superstudio-1971)

Per chi come noi sia convinto che l'architettura è uno dei pochi mezzi per rendere visibile in terra l'ordine cosmico, per porre ordine tra le cose e soprattutto per affermare la capacità umana di agire secondo ragione, è "moderata utopia" ipotizzare un futuro prossimo in cui tutta l'architettura sia prodotta da un unico atto, da un solo "disegno" capaci di chiarire, una volta per tutte, i motivi che hanno spinto l'uomo a innalzare dolmen, menhir, piramidi, e a tracciare città quadrate, circolari, stellari e infine a segnare (ultima ratio) una linea bianca nel deserto.

La grande muraglia cinese, il vallo di Adriano, le autostrade, come i paralleli e i meridiani, sono i segni tangibili della nostra comprensione della terra.

Crediamo in un futuro di "architettura ritrovata", in un futuro in cui l'architettura riprenda i suoi pieni poteri abbandonando ogni sua ambigua designazione e ponendosi come unica alternativa alla natura.

Nel binomio natura naturans e natura naturata scegliamo secondo termine.

Eliminando miraggi e fate morgane di architetture spontanee, architetture della sensibilità, architetture senza architetti, architetture biologiche e fantastiche, ci dirigiamo verso il "monumento continuo": un'architettura tutta egualmente emergente in un unico ambiente continuo: la terra resa omogenea dalla tecnica, dalla cultura e da tutti gli inevitabili imperialismi.

Le costanti compositive dei macchinari paleotecnici - L'apporto iconologico - Il metaprogetto come strumento di dibattito - Un possibile sistema iconico per l'architettura tecnomorfa

Adolfo Natalini  
Cristiano Toraldo di Francia

Viviamo in un mondo sempre più tecnologizzato e siamo continuamente chiamati ad accettare o respingere le immagini e le sollecitazioni che le macchine ci offrono.

Per mezzo delle macchine ampliamo i nostri campi di esperienza ed aumentiamo le nostre possibilità operative.

L'architettura, intesa nel senso morrisiano di insieme delle modifiche da apportare a tutto l'ambiente naturale per la vita umana, utilizza su larga scala queste nuove possibilità. Con rapidità sempre crescente gli oggetti architettonici tendono quelle caratteristiche di "firmitas, utilitas, venustas" considerate essenziali alla loro esistenza da Vitruvio in poi, acquistando al loro posto caratteristiche di mobilità, variabilità, figuratività, indeterminazione, soddisfazione di bisogni e necessità...

Nel campo più ristretto dell'architettura intesa come produzione di oggetti architettonici da inserire le strutture urbane, molto spesso si continua a produrre, con le macchine o senza, organismi completamente avulsi



dal nuovo panorama mentale e costruito in cui già viviamo e in cui, soprattutto, vivremo.

Nasce così una scissione tra la produzione e i prodotti con tutta una serie di fraintendimenti ed effetti alienanti. D'altra parte possiamo ritrovare anche in questo campo una serie di realizzazioni che ci restituiscono immagini omogenee ai loro metodi di produzione, oggetti architettonici che assumono dalla tecnologia un sistema iconico e schemi operativi.

Il nostro studio si interessa dell'evoluzione dei rapporti tra l'architettura e la tecnologia produttrice di immagini e quindi della critica che l'architettura opera con i suoi propri mezzi sulla scienza e sulla tecnica.

“La macchina ha sconvolto la società, essa ha rotto lo Stato sociale esistente; essa ha immerso gli uomini nei guai, esse ci costringe a riflettere, esserci porta lentamente a ritrovare il fondamento stesso della coscienza: per il momento magari soltanto una etica, ma di seguito una nuova estetica.”

Proprio da quest'ultima frase di Le Corbusier del 1936, ci sembra opportuno prendere l'avvio per la nostra analisi del rapporto tra la macchina produttrice di immagini e l'immagine della macchina quale archetipo di successive oggettivazioni formali.

Da un lato la macchina utensile, prolungamento della nostra mano, o meglio la terza mano, l'occhio di 360°, il cyborg, il robot produttore autonomo programmato, l'utensile totale;

dall'altro l'immagine della macchina, il meccanismo archetipo generatore di nuove mitologie per l'utilizzazione simbolica dei “mostri” della tecnica.

Il nostro studio (volto alla determinazione dei rapporti dell'architettura con le macchine e con l'immagine di queste ultime) cerca di individuare le comuni matrici di interesse degli architetti del movimento moderno nei riguardi della tecnologia e la conseguente trasposizione di aree semantiche operata, volta dapprima alla ricerca di un nuovo linguaggio tecnico costruttivo e sfociata poi in una rinnovata possibilità critica dell'immagine architettonica.

#### L'età del ferro

Alla fine del settecento la rivoluzione industriale inglese immette prepotentemente la macchina nel campo delle esperienze umane: si sovvertono valori acquisiti e immobilizzati da secoli, si aprono nuove prospettive di lavoro, di guadagno, di mobilità della ricchezza, e insieme si chiariscono, esasperandole, tutta una serie di contraddizioni sociali.

Parallelamente tutta una rivoluzione si faceva strada nelle tecniche costruttive con il ponte in ferro, le opere in cemento di Maillart, il Padiglione Reale di Brighton in ferro ecc.

Le macchine diventano una massiccia presenza e cominciano le creazioni di quel panorama industriale tipico dell'ottocento che continua a condizionare la nostra immagine dell'architettura industriale: è il

panorama contro cui si scagliava Dickens, il romanticismo inglese, Ruskin e Morris.

La rivoluzione industriale introduce nuovi materiali e nuove tecniche costruttive e soprattutto una nuova dimensione spaziale e temporale, resa possibile appunto dalle possibilità produttive della macchina.

Ma la macchina si rivela ben presto non soltanto strumento portatore di luce e ricchezza ma anche un nuovo mezzo di asservimento per le masse lavoratrici nella logica capitalista della produzione e del consumo.

Cocktown descritta da Dickens in *Tempi Difficili* e la Città Industriale progettata da Garnier costituiscono le due immagini opposte prodotte dalla rivoluzione industriale. Da una parte l'industria volta solo a potenziare se stessa sfruttando i lavoratori e costringendoli a inumane condizioni di vita, dall'altra l'industria come modello di razionalità che produce la nuova città industriale come formalizzazione ideale dei propri processi produttivi.

Parallelamente l'utopismo idealista produce le prime "macchine per abitare": dal falansterio di Fourier a New Harmony di Owen assistiamo a una serie di tentativi di evasione dal sistema per fondarne uno nuovo con un ritorno all'Arcadia che non potevano risolvere certo il problema nella sua globalità (e il loro fallimento lo ha dimostrato).

Il problema va reimpostato dalle origini, sia che si vogliano scardinare i rapporti dall'esterno, sia che si tenti di influenzare dall'interno il naturale processo metabolico del sistema.

Così Morris considera la produzione meccanica propria del sistema capitalista, ritenendo perciò che la rivoluzione socialista arresterà contemporaneamente la meccanizzazione del lavoro e sostituirà i vasti agglomerati urbani con piccole comunità dove gli oggetti saranno prodotti con procedimento artigianale: "io non dico che dobbiamo tendere ad abolire tutte le macchine, io vorrei fare a macchina alcune cose che ora sono fatte a mano e fare a mano altre cose che ora sono fatte a macchina; in breve, dovremmo essere padroni delle nostre macchine, non gli schiavi, come siamo adesso. Non è di questa o di quella macchina tangibile d'acciaio od ottone, di cui dobbiamo liberarci, ma della grande intangibile macchina della tirannia commerciale che opprime la vita di tutti noi." (1)

Riprendendo oggi la polemica è stato osservato che: "proprio dall'interno del processo di industrializzazione è nata la casa operaia, è nato l'asilo, è nato il sindacato, è nata la difesa politica, è nato il diritto politico, è nato il diritto lo studio, è nata insomma l'umanizzazione delle masse... siamo quindi di fronte a un processo storico che ci mostra come la forza vitale, per così dire del macchinismo, vada via via superando le sue intime antitesi..."

vediamo che non potremo intendere la cultura moderna fuori del suo rapporto con l'industria..." (2)

Ma intanto le officine le fabbriche (i grandiosi stabilimenti industriali detentori di medaglie d'oro e vermeil alle esposizioni internazionali) alzavano

ciminiere, estendevano catene di montaggio. Il panorama industriale diventava una seconda natura, un paesaggio costruito e un po' per volta una categoria dello spirito.

La Filatura di Salford (1801) di Watt e Boulton, la fabbrica di birra a Sothwark del 1820, il Cotonificio di Darby del 1792-93, il cotonificio di Belper North del 1803-6, sono alcuni esempi di edifici industriali in ferro.

Con la rivoluzione industriale assistiamo alla nascita di architetture determinate dalle macchine ma sempre comprese nella logica dell' "utilità".

In altre parole manca ancora l'idea dell'immagine macchinista utilizzata anche per le sue doti di "rappresentatività".

Possiamo quindi spostare l'inizio della storia dell' "architettura a immagine di macchina" dall'epoca dei primi usi del ferro all'epoca delle grandi Esposizioni. È nelle Esposizioni Universali infatti che la nuova architettura esponendo se stessa come merce d'uso prende coscienza delle sue possibilità.

Le grandi costruzioni dell'ottocento conservavano comunque gli schemi classici di composizione, poiché consisteva non in trasposizioni di metodi costruttivi, almeno in molti casi, in cui i nuovi elementi si inserivano nei punti nodali già occupati dagli elementi classici. La dialettica delle permanenze truccava da capitelli i giunti e da colonne i tubi. Non si trattava ancora di architettura di macchina, ma nella maggior parte dei casi di architettura fatta a macchina.

Il Palazzo Di Cristallo di Paxton per l'esposizione di Londra del 1851 rimane uno dei punti di partenza fondamentali del nostro discorso.

La tecnica della prefabbricazione entrava di prepotenza negli aurei recinti del "disegno di architettura" e si instaurava un "nuovo ordine".

Il repertorio vitruviano veniva scosso dalle nuove colonne in cui le misure erano dettate dalla capacità produttiva della macchina e un *deus ex machina* (da prendere proprio alla lettera) arrivava a risolvere gli annosi problemi degli assi e delle sezioni auree.

Il palazzo di cristallo si presenta come un insieme di pezzi da assemblare in varie maniere (e infatti fu rimontato a Sydenham), un enorme complesso di piccole parti con tutti quei caratteri di trasformabilità, mobilità, consumabilità che ritroveremo nelle costruzioni prefabbricate. E insieme costituisce un'immagine emblematica del nuovo mondo della tecnica e si presenta come una grande macchina espositiva, molto più moderna delle cose che esponeva.

La "mitologia delle scienze" troverà la sua canonizzazione nel "Ballo Excelsior" e nel traliccio di Eiffel, nuova Torre di Babele, segno della conquista del nuovo mondo, del cielo, e delle forze invisibili che, imbrigliate in condotti di energia, porteranno la nuova luce del benessere alle masse finalmente liberate.

"Il primo principio dell'estetica architettonica prescrive che le linee essenziali di un monumento si adeguino perfettamente alla sua destinazione. E di quali leggi ho dovuto tener conto nella Torre? Della resistenza del vento.

Ebbene, io sostengo che le curve delle quattro costole quali il calcolo le ha espresse daranno una grande impressione di forza e di bellezza, perché esse renderanno sensibili alla vista l'arditezza della concezione di insieme allo stesso modo che i numerosi vuoti ricavati negli elementi stessi faranno risaltare energicamente la costante cura di non offrire alle violenze degli uragani superfici pericolose per la stabilità dell'edificio" (3). Così si esprimeva Eiffel a proposito della sua torre, mentre un giornalista dell'epoca scrive a proposito del palazzo del Trocadero: "tutta questa facciata settentrionale e costruita in ferro, e in ferro fuso; ma, come il lettore può di leggieri convincersene, almeno in quanto al padiglione centrale della facciata, l'architetto ha saputo con rara abilità evitare lo scoglio pericoloso cui si va incontro quando si adoperano i metalli, di costruire un edificio che abbia l'aspetto di un mercato o di un'officina più che di un palazzo" (4). E a proposito della Galerie des Machines: "la volta trasparente e di un arco perfetto, chiusa con vetri bianchi, variati con qualche semplice armonioso disegno d'azzurrognoli, e così le due invetriate che lo chiudono a nord e a sud del Palazzo. Finché questo era vuoto, il genere di costruzione - ferro e vetri - gli dava una tale leggerezza che un poeta esclamò: peccato che lo guasteranno ponendovi delle macchine. Ora le macchine ci sono; non dirò come quel mio amico che sarebbe meglio che non ci fossero, ma se non lo dico, lo penso."

È chiaro che l'edificio non può essere giudicato con i criteri tradizionali, "non

per il disegno di Dutert che ubbidisce in definitiva ai canoni tradizionali... pensi per il carattere dinamico del disegno acquista, date le dimensioni insolite, l'arredamento e la presenza della folla. ... Nella Galerie, i pedoni non sono lasciati circolare liberamente attorno ai grandi macchinari, ma sono stati installati due ponti mobili, che scorrono a mezz'altezza lungo tutta la sala, e trasportano i visitatori sopra gli oggetti esposti; ... la vastità del vano è animata e ricondotta scala umana proprio dagli oggetti e dalle persone in movimento che vi sono contenuti". (L. Benevolo, "storia dell'architettura moderna", Bari, Laterza)

#### Le avanguardie

L'architettura della prima età industriale ha utilizzato la macchina e di architetture delle esposizioni le hanno conferito dignità: Le avanguardie dei primi decenni del novecento assumono la macchina a modello bandiera come elemento dinamico e dirompente contro la tradizione.

Il futurismo predicava una totale meccanizzazione della città e disegni di Sant'Elia sono la visualizzazione (magari ingenua ma appassionata) del nuovo mondo dominato dal "rombante automobile".

"Si tratta di creare di sana pianta la casa futurista, ricostruirla con ogni risorsa della scienza della tecnica appagando signorilmente ogni esigenza del nostro costume e del nostro spirito... Noi dobbiamo inventare e fabbricare la città futurista simile a un immenso cantiere tumultuante, agile, mobile, dinamico in ogni sua parte, e

la casa futurista simile a una macchina gigantesca... la casa di cemento, di vetro, di ferro, senza pittura, senza scultura, ricca soltanto della bellezza congenita alle sue linee e ai suoi rilievi, straordinariamente brutta nella sua meccanica semplicità, deve sorgere sull'orlo di un abisso tumultuante, la strada..." (6)

I costruttivisti russi portavano avanti una grande battaglia in favore della macchina in architettura considerandola un elemento democratico, livellatore e rivoluzionario.

Tatlin elabora nel 1919 il progetto della sua torre d'acciaio, tradotto il modello in legno ed esposto a Leningrado nel dicembre 1920 alla mostra dell'ottavo congresso dei soviet. "il monumento moderno deve rispecchiare la vita sociale della città, la città stessa deve vivere in esso. Soltanto il ritmo delle metropoli, delle officine e delle macchine, soltanto l'organizzazione della massa possono dare impulso alla nuova arte così il monumento macchina ha finalità pratiche e riunisce in sé tre grandissimi ambienti di vetro. Questi ambienti sono collocati verticalmente uno sopra l'altro, circondati da varie armature armoniche tra loro. Grazie ad uno speciale meccanismo essi devono sempre essere mantenuti in moto, ma ciascuno a velocità diversa. Il più basso ha la forma di un dado e compirà un giro intorno a sé stesso in un anno; servirà alle funzioni legislative. L'ambiente intermedio a forma piramidale, e gira intorno a sé stesso in un mese; in esso si riuniranno gli organi amministrativi ed esecutivi. L'ambiente più alto, cilindrico,

ruota ogni giorno intorno a sé stesso; è destinato lo scopo dell'informazione e della propaganda, all'ufficio notizie, ai giornali, alla diffusione di manifesti; in esso saranno installati telegrafo, radio ed un apparecchio per proiezioni cinematografiche... tutto il monumento posa su due assi in stretto rapporto tra loro. Nella direzione di questi assi si compie da una parte un movimento verso l'alto, che dall'altra è intersecato in ciascuno dei suoi punti dal movimento delle linee a spirale. L'incontro di questi due movimenti dinamici di natura contraddittoria dovrebbe propriamente esprimere la distruzione, ma le spirali attorcendosi verso l'alto, producono un'immagine dinamica mossa da un sistema di assi intersecantisi eternamente tesi. Come il triangolo, quale emblema dell'equilibrio generale è l'espressione migliore del Rinascimento, così la spirale è il simbolo più efficace dei tempi moderni." (7) "nel secolo delle gru, bellissime come il più saggio dei marziani, il ferro ha avuto il diritto di infuriarsi e di rammentare agli uomini che la nostra età invano si chiama già dal tempo di Ovidio ferrea, se non ha un'arte del ferro" (8).

Il mondo  
adunando il quintetto  
delle sue cinque parti,  
l'ha dotato di una potenza magica.  
vi sta la città  
su una sola elica,  
tutta elettro-dinamo-meccanica.  
A Chicago 14.000 strade:  
raggi solari delle piazze.  
da ciascuna,

settecento vicoli,  
lunghi un anno per un treno (9)

Così il mito della macchina spinge alle estreme conseguenze anche la meccanica del lavoro: l'istituto per l'organizzazione scientifica del lavoro e la meccanizzazione dell'uomo studia per il conseguimento della migliore razionalità nel lavoro un nuovo ordinamento dell'alimentazione, dell'abitazione e delle comunicazioni.

Come la fantascienza russa precede *super man*, così il "taylorismo" la disciplina della razionalizzazione del lavoro trova i più grandi consensi nel mondo della produzione, ma l'opinione pubblica è tutta con Charlot di "Tempi Moderni".

Il planita di Malevich precede la *Dimaxion house*. "Arte nuova del costruire, ora penso al vetro bianco opaco, al cemento armato e al cartone catramato come materiali più idonei per la costruzione dei planiti; il riscaldamento elettrico, i planiti non hanno comignoli. Il planita è semplice come un giocattolo. Il suo abitatore deve poter stare seduto dentro o sopra. Il planita, grazie alla sua costruzione e al sistema, consente una facile manutenzione igienica, può essere lavato ogni giorno, non presenta difficoltà e data la sua scarsa elevazione, non è pericoloso" (10).

Ci si avvicina al controllo totale dell'ambiente fisico: "l'uomo socialista dominerà la natura in tutta la sua ampiezza, con gli ossi e le spine di pesce, per mezzo della macchina. Egli saprà dove le montagne devono restare e dover

cedere il passo, muterà il corso dei fiumi e dominerà i mari. Naturalmente, ciò non significa che l'intero globo terrestre sarà rigato e suddiviso, che le foreste saranno mutate in parchi e giardini. Resteranno boscaglie e foreste e galli di montagna e tigri, ma là dove l'uomo avrà segnato loro posto. E sistemerà le cose così bene che la tigre non noterà la presenza delle macchine, non si annoierà e vivrà come viveva nei tempi primitivi. La macchina non è affatto in contraddizione con la terra. La macchina è uno strumento dell'uomo moderno in tutti i campi della vita." (11).

L'architettura dell'espressionismo si pone in un rapporto bivalente con le macchine: da un lato ne assume i materiali (il ferro e il vetro), l'aggressività aerodinamica, l'idea di movimento, e dall'altro cerca di contrapporvi un anelito spirituale e trascendente.

Le immagini dell'espressionismo architettonico si prestavano ad divenire immediatamente scenografia o fantascienza (si veda "il gabinetto del dottor Calligaris" o "metropolis") proprio per la loro immediata presa sul pubblico in quanto incarnavano al rapporto popolare di "odio amore" nei confronti della macchina.

I disegni di guerra di Mendelsohn, gli schizzi di Taut, di Poelzig, di Lukhardt, di Scharoun, oscillano tra suggestioni naturalistiche e macchinistiche, creando con paura e fiducia dalle rovine della guerra una nuova "natura costruita".

"Ridotto a puro mezzo, l'uomo è diventato strumento della sua stessa opera; non ha più senso da quando non

serve più che la macchina. È questa che gli ha rubato l'anima. Ed ora egli vuole riaverla. Ecco che cosa è in gioco. Tutto quello a cui assistiamo non è se non questa gigantesca lotta per l'uomo, lotta dell'anima con la macchina." (12).

Dal razionalismo allo  
sperimentalismo

"La principale differenza tra industria e artigianato - scrive Gropius - è dovuta non tanto alla diversa natura degli attrezzi impiegati, quanto alla suddivisione del lavoro nella prima, e al controllo unitario da parte di un solo lavoratore nel secondo. Il pericolo culturale nella forma attuale di industria è la restrizione forzata dell'iniziativa personale. Il solo rimedio è un atteggiamento totalmente diverso verso il lavoro; il progresso tecnologico ha dimostrato che una forma di lavoro collettivo può condurre l'umanità a un grado di efficienza molto maggiore, che il lavoro indipendente degli individui isolati, e occorre prendere atto di questa realtà senza però mortificare il potere e l'importanza dello sforzo personale (13). Solo il lavoro prodotto da un impulso interno può avere significato spirituale. Il mondo meccanizzato è privo di vita, adatto solo per le macchine inanimate. Finché l'economia meccanizzata resta fine a se stessa anziché un mezzo per liberare lo spirito dal fardello del lavoro materiale, l'individuo rimane asservito e la società in disordine." (13a).

Per la prima volta il problema viene posto in termini reali e troverà possibilità di risoluzione all'interno del Bauhaus. Essenziale è educare

uomini e donne a comprendere il mondo in cui vivono e a creare forme che lo simboleggino. Perciò il campo dell'educazione deve essere allargato ed esteso a campi vicini, per lo studio degli effetti di ogni nuova esperienza. Ed è con questo spirito che Gropius consegue la realizzazione in una serie di opere a carattere industriale, dalle officine Fagus all'automobile Adler (progettata nel 1930) o l'automotrice del 1913.

Gropius assume la razionalità come un metodo che permette la risoluzione dei problemi che l'esistenza pone. La razionalità è "affine alla dialettica della filosofia fenomenologica ed esistenziale ... si tratta in sostanza di dedurre dalla pura struttura logica del pensiero delle determinazioni formali di validità immediata ..." (14).

È appunto attraverso la razionalità che si supera quella contrapposizione tra spirito e macchina ancora presente nell'espressionismo. La macchina diviene il nuovo utensile e i nuovi oggetti che nascono ne conservano tutta la logica.

Non si tratta solo di trasposizione di aree semantiche: non vengono utilizzati semplicemente pezzi di architetture industriali o di meccanismi; la tecnologia diviene con i suoi metodi una scuola di pensiero. Dopo l'etica della macchina della prima età industriale (quando la macchina era lavoro, sacrificio, produzione, ricchezza) siamo a un'estetica della macchina.

Contemporaneamente, Le Corbusier scrive ai lettori di "Vers une Architecture": "Tre suggerimenti ai signori architetti: volumi semplici, superfici definite mediante le linee

direttrici dei volumi, la pianta come principio generatore;

- l'architettura deve essere sottomessa al controllo dei tracciati geometrici regolatori;

- gli elementi della nuova architettura si possono già riconoscere nei prodotti industriali: le navi, gli aeroplani, le automobili;

- i mezzi dell'architettura sono: i rapporti che nobilitano i materiali bruti, l'esterno come proiezione dell'interno, la modanatura come pura creazione spirituale;

- la casa deve essere costruita in serie, come una macchina;

- i mutamenti nei presupposti economici e tecnici comportano necessariamente una rivoluzione architettonica”.

La Maison Domino del 1914, la Maison en gros beton del 1919, la Maison Monol del 1920, la Maison Citroen del 1920 testimoniano gli sforzi di Le Corbusier sulla via dell'ideazione di una cellula d'abitazione economica da ripetere in grande serie.

L'unité d'habitation sarà il risultato di questa “ricerca paziente”.

“La macchina è calcolo; ... La geometria è l'espressione grafica del calcolo ... La geometria è la nostra grande e appassionata creazione ... siamo la prima generazione, dei millenni, che abbia visto la macchina.” (15).

L'architettura italiana ha intanto perso lo slancio futurista sotto gli archi e le colonne della nuova romanità (è una fine analoga hanno fatto il costruttivismo russo e l'espressionismo tedesco); l'Italia autarchica del travertino e del cemento

rischia di perdere anche la razionalità della macchina (dopo averne già sepolto l'immagine).

Così il richiamo alla ragione è un atto rivoluzionario: “la nuova generazione proclama una rivoluzione architettonica, ma è una rivoluzione che vuole organizzare e costruire: un desiderio di sincerità, di ordine, di logica, di grande lucidità soprattutto, ecco i reali caratteri dello spirito nuovo. “(gruppo 7, 1926-27).

Nel 1942, su “Casabella” 175, Pagano scriveva: “quando si dovrà fare la storia della moderna epoca industriale e si cercherà di definire e di determinare, in maniere più o meno evidenti, il bilancio spirituale e materiale delle influenze benefiche o malefiche esercitate dall'industrialismo nella cultura, negli ideali e nelle abitudini del nostro mondo contemporaneo, ci si troverà molto probabilmente a dover rivedere molte idee preconcepite ... si scopriranno un bel giorno, anche da noi, certi rapporti tutt'altro che insignificanti per gusto contemporaneo è il cosiddetto disegno industriale; si scopriranno influenze tutt'altro che superficiali o fortuite tra la fisionomia della macchina e certe predilezioni normali del linguaggio artistico contemporaneo; si scopriranno parentele ideali ... tra costruzione normalizzata dall'industria e architettura funzionale ritmicamente sentita come pura espressione di rapporti spaziali ... “.

Scrivono Argan a proposito di Wachsmann: “l'architettura moderna tende per programma all'eliminazione del monumentale: il funzionalismo è l'opposto della monumentalità barocca come rappresentazione plastica di



determinati contenuti ideologici. Ma poiché la civiltà moderna ha l'orgoglio del proprio funzionalismo e fa della tecnica una potenza invece che uno strumento, un'altra monumentalità è nata che celebra la funzione come fosse un rito e la mitologia in simbolo: le architetture industriali di Poelzig sono il primo annuncio della monumentalità programmatica che ha il suo punto di arrivo nel grattacielo”.

La fabbrica Van de Nelle a Rotterdam di Brinkmann e Van der Vulgt (1926-30) con il suo edificio maggiore lungo 250 m costituisce un esempio di questa nuova monumentalità programmatica. Lo stesso può dirsi della fabbrica Boots a Beeston (Nottingham) di Owen Williams (1932) e dello stadio Feyenoord a Rotterdam (1935-36) di Brinkmann e Van der Vulgt.

La monumentalità, la nuova monumentalità di cui parla Argan, non è l'unico specifico dell'architettura macchinista: gli attributi più vistosi di quelli che ci portano a definire così un'architettura, sono i processi compositivi come il montaggio, l'assemblaggio, la ripetizione, la trasposizione di scala.

L'architettura assume dai processi industriali dei metodi di composizione e li esibisce.

Alla macchina che produce oggetti si sostituisce l'oggetto a immagine della macchina.

Dall'America viene il contributo di due strutturalisti alla esplorazione dello spazio meccanizzato e organizzato costruttivamente (sulla scia dell'esperienza dell'ingegneria

ottocentesca): Fuller con la ricerca su organismi finiti e usufruibili (meticolosamente determinati nel peso, nelle sollecitazioni tensionali e nelle matrici per fabbricazione delle parti), Wachsmann con le sue trame strutturali reticolari (definite all'estremo nell'analisi del giunto e indefinite nell'estensione ad libitum del nodo stellare modulare). Alcune idee anticipatrici di Fuller: l'”unità servizi” o la “Dymaxion house”.

Un riavvicinamento tra l'industria automobilistica e la produzione degli edifici è possibile limitatamente al campo dei sistemi di prefabbricazione chiusi del tipo Mail Order House, ma decade quando dalla prefabbricazione a scatola chiusa con assemblaggi prestabiliti, si passa ai sistemi” a ciclo aperto” impostati su una elevata combinabilità di elementi. Il prodotto edificio ed oggetti industriali in genere divergono sensibilmente sotto determinati aspetti e cioè un maggior grado di complessità nell'edificio ed il suo ordine di grandezza che esalta il problema del montaggio separandolo dalla produzione e la presenza della componente “terreno” estranea alla sfera industriale. Si potrà comunque trovare una certa affinità rispetto ai processi di lavorazione in due casi facilmente raffrontabili: la presso-fusione o stampaggio degli oggetti in metallo o in plastica, paragonabili all'incirca al getto di calcestruzzo del prefabbricato, oppure la preparazione di parti e componenti e successivo montaggio in officina, tecniche comuni sia ad un qualsiasi oggetto d'uso come ad un oggetto edilizio quale un pannello sandwich o un

serramento.

Scrive Roland Barthes: “penso che l'automobile sia oggi il corrispondente piuttosto preciso delle grandi cattedrali gotiche: con ciò intendo una grande creazione dell'epoca, concepita con passione da artisti sconosciuti, consumata nella sua immagine, anche se non nel suo uso, da tutto un popolo che la rende proprio così un oggetto perfettamente magico”.

La macchina con i suoi processi diviene chiaramente il modello per edifici come la Clark University di Worcester di Johansen, la banca Fukuoka a Oita di Isozaki, il teatro progettato da Sacripanti per Cagliari o per le opere di Stirling.

In particolare se esaminiamo il Leicester University Engineering Building (1963) o la Cambridge University History Faculty Library (1868) o il progetto per Dorman Long, possiamo ritrovarvi una serie di costanti compositive e di matrici figurative proprie delle prime architetture industriali e in genere dei macchinari “paleotecnici”.

Infatti l'immagine meccanicistica è resa non tanto dall'uso dei più moderni portati della tecnica quanto dalla cosciente utilizzazione del mondo di immagini meccaniche già entrate nel vocabolario comune.

Nasce così un processo di ambiguità per edifici che sembrano macchine e macchine che sembrano edifici (si veda il Vertical Assembly Building della NASA a Cap Kennedy dove un complesso meccanismo è “carrozato” a forma di cubo con la centrale nucleare di Chinon

perfettamente sferica: due pezzi degni di Boulée).

Questa ambiguità è la spia di una situazione di crisi dei valori “figurativi” dell'architettura che solo attraverso il riconoscimento delle sue capacità intrinseche potrà utilizzare coscientemente ogni rapporto iconologico.

È appunto come tentativo di chiarimento delle contraddizioni di una cultura che come l'apprendista stregone non riesce ad utilizzare le sue possibilità che possiamo prendere in esame l'attività del gruppo Archigram (come “campione” delle nuove avanguardie: Metabolism, Hollein, Pichler, Saint Florian, Y.Friedman ecc.) e alcune nostre architetture tecnomorfe.

#### Archigram

Per Archigram “l'architettura è un mass media assimilabile all'interno di un'estetica del consumabile. Oggetto consumabile e tutta la realtà del paesaggio urbano, e il processo di formalizzazione (costruzione dell'iconografia) fa capo all'immaginario collettivo, come insieme dei significati e dei simboli della condizione neotecnica”. (P.Piccinato, A.Villa “Archigram”, *Marcatré*, dic. 67).

La trasposizione di aree semantiche, metodologia desunta dai procedimenti dada e pop art, opera una decisiva risemantizzazione del denotato architettonico. L'entropia, l'obsolescenza, e spendibilità, sono nuove caratteristiche dell'oggetto architettonico, caratteristiche mutate dal processo

tecnologico e dalla teoria dei computers.

Clip-on e Plug-in: il nuovo rapporto architettura macchina. "A home is not a house": il nuovo punto di partenza.

"L'epitome del concetto di clip-on è il motore fuoribordo, le cui conseguenze nel campo del design si pongono nei seguenti termini: dato un Evinrude o un qualsiasi altro fuoribordo si può convertire praticamente qualsiasi oggetto galleggiante in un natante. Un piccolo pacchetto concentrato dei macchinari converte una struttura indifferenziata in un oggetto dotato di funzione e scopo. L'equivalente architettonico può essere ad una valutazione superficiale una delle ali meccaniche di Fuller, quel traino pieno di chicche meccaniche che converte ogni baracca o buca nel terreno in una dimora abitabile, oppure la tenda, la cupola, o il gonfiabile di plastica è la struttura indifferenziata, e tutte le capsule specializzate poste sul corridoio conntore costituiscono il clip-on. La struttura generalizzata diventa la fonte di energia, contiene i servizi e dei sostegno mentre gli oggetti clip-on specializzati diventano le unità abitabili. L'analogia col fuoribordo dev'essere rimpiazzata da qualcosa di più simile alla connessione degli elettrodomestici all'apparato elettrico della casa. Ma non deve esser fatta una decisa distinzione tra le forme esterne dei due concetti: tecnicamente sono lo stesso progetto al di là di qualsiasi discriminazione meccanica. L'estetica sarà ancora l'estetica dei clip-on, ma moltiplicata da una selvaggia, oscillante visione pop. Ed eccoci al Fun Palace di Cedric Price, una macchina per viverci dentro. Lo spazio

per divertimento, annunciato come il primo spazio gigante mobile nel mondo, è un santuario meccanizzato dell'homo ludens. Non è un grosso edificio che possa essere variamente suddiviso, ma è più semplicemente un corredo di parti ed una griglia spaziale di sostegni e servizi che può sollevare, assemblare e animare le parti per soddisfare qualsiasi bisogno si presenti e rimettere poi di nuovo ogni cosa dentro al mattino nella scatola. La griglia spaziale consiste di torri verticali contenitori di funzioni, dalle toilette ai macchinari elettronici, portante il sistema di gru a ponte sulle loro teste per manovrare le parti verso la loro sede, e poggianti su pesanti basi perfettamente attrezzate di uno svariato numero di servizi fino gli stessi dispositivi per la fognatura. Giorno per giorno questa gigantesca macchina neo futurista muoverà e rimuoverà le sue parti mobili, pareti e pavimenti, rampe e passaggi, scale mobili retrattili, sedili e coperture, parchi e schermi cinematografici, luci e sistemi sonori, concentrandosi nelle giunture con molteplici attività e isolando talvolta il pubblico lungo percorsi indicativi dov'è libero di premere una serie di bottoni per far succedere avvenimenti lui stesso. Quando questo fosse realizzato, sarebbe il monumento all'indeterminato: nessuno spazio interno permanente o alcuna eroica silhouettes stagliata contro il cielo azzurro rimarrebbe per ricordare ai posteri gli autori. Se dovesse essere un monumento qualche cosa, sarebbe dedicato ai silenziosi compagni delle costruzioni, gli invisibili e a lungo provati servitori meccanici che fanno

funzionare la maggior parte dei nostri edifici, ma non ottengono mai un riconoscimento della loro funzione.” (R.Banham) 1965. (...)

Il significato maggiore della proposta di Archigram consiste nell’aver rilanciato il metaprogetto architettonico come veicolo del dibattito culturale in una situazione in cui spesso la teoria non può essere portata avanti per l’impossibilità di sperimentare.

Archigram non porterà avanti polemiche o rivoluzioni; né tantomeno dell’anarchismo; anzi la sua posizione è fondamentalmente piena di fiducia nelle “magnifiche sorti e progressive” della civiltà neo tecnica e le sue radici sono affondate nella storia delle avanguardie da una parte e nei progetti delle architetture tecnologiche dall’altra (così i continui richiami a un certo espressionismo - Taut - o a un costruttivismo alla Tatlin e alla Lisitskij, sono richiami alle architetture industriali degli anni 30 e 40).

Da un editoriale della rivista Archigram (numero otto): “Archigram è il portavoce di un gruppo di architetti, designer, ricercatori ambientali ... (come si dice?) con basi a Londra e negli USA. Il primo numero fu pubblicato nel 61 come un foglio di protesta, e tutti i numeri sono stati dei manifesti. Sono stati sempre basati sia su proposte che su discussioni perché il gruppo Archigram crede nel mettere in evidenza certe cose e nel fare qualcosa sulle cose stesse. In sette anni la discussione si è modificata: prima da una ricerca di forma a una costruzione da buttar via (throwaway building). Da questa a una città-

happening e da questa, inevitabilmente, al futuro della costruzione come tale. Nel numero sette di Archigram la nozione di assemblaggi di oggetti programmati o progettati cominciò a scomparire così da non sorprenderci se Archigram otto è completamente dedicato al problema di provvedere ai bisogni individuali: comfort, facilitazioni, soddisfazione, richieste, e soprattutto alle interrelazioni tra fenomeni ...

Così non ci sono più edifici, le frontiere sono cadute. C’è un meraviglioso senso di liberazione, e siamo di nuovo fuori alla scoperta. Speriamo di tirar fuori altre pubblicazioni da aggiungere al pacco di carte, e se ne vedete mettele nella busta. L’indice probabilmente cambierà, e appariranno ogni sorta di inconsistenze (che poi sono l’unica forma di consistenza) ...”.

Un altro editoriale tratto dallo stesso numero chiarisce i nuovi temi di ricerca: “Hard and Soft-ware” (il duro e il morbido): i termini hardware e software sono tratti dal gergo del computer. Hardware si riferisce a ogni oggetto tangibile. Software è il sistema, messaggio o programma che può essere trasmesso ma non toccato.

Nell’organizzazione dei sistemi (systemsplanning) stiamo arrivando a un punto in cui il software è sufficiente a organizzare l’ambiente (controllo dell’ambiente, localizzazione dell’ambiente).

Questa semplificazione può sembrare retorica in un particolare momento storico. In effetti è simile (parallela) alla retorica del futurismo e dell’architettura

delle macchine.

Hardware ha delle limitazioni. Software vi si contrappone per mostrare il continuo completo controllo dell'architetto sulla realtà (hardware).

Una cosa è chiara: che possiamo considerare i due termini insieme come un insieme di risposte.

Per un'architettura tecnomorfa

Dopo i concetti di crescita, cambiamenti, metamorfosi, indeterminazione, anti-zonizzazione, consumabilità, zone-libere ecc, il concetto di software si inserisce logicamente nel panorama mentale di Archigram.

La contrapposizione con un'architettura fatta di gerarchie, di stabilità, di durata è totale, ma sotto sotto possiamo rintracciare una nuova mitologia, quella della tecnica che risolve tutto, opposta ma analoga a quella della ragione che tutto spiega e tutto organizza.

Il rapporto tra l'uomo e la tecnica costituisce uno dei problemi centrali della nostra civiltà, più o meno come in altre epoche il rapporto uomo natura o uomo divinità.

Attraverso la tecnica (o contro la tecnica) può avvenire il possesso dell'ordine universale che è superamento del binomio microcosmo macrocosmo.

La fiducia nella scienza, l'apocalittica fede nelle "magnifiche sorti e progressive" dell'umanità attraverso la tecnica, costituiscono l'eredità post illuministica dell'homo sapiens.

L'avvento dell'homo technologicus ha sfatato in parte tante rosee illusioni,

proponendo faticose integrazioni o eroiche rinunce per apocalittici e integrati.

Il mito contemporaneo ha due livelli: mito a livello inconscio e mito a livello conscio.

Il primo porta l'homo sensibilis (o l'homo ludens, suo prossimo parente) a soddisfare bisogni primari o indotti; il secondo si rivolge all'homo faber esaltandone le capacità creative.

Prendiamo in esame questo secondo mito: il fare dell'uomo con gli strumenti dell'automazione.

La capacità creativa applicata ai nuovi utensili (la macchina e il computer), esalta al livello di mito cosciente, si esplica nel nostro campo di indagine (l'architettura) in una serie di oggetti spaziali che possiamo definire architettura tecnomorfe.

Al di là di ogni metafisica dell'architettura contemporanea possiamo iniziare un discorso semplice, magari da addetti ai lavori, capace di portare a una "autochiarificazione del mito attraverso l'individuazione del suo logico soddisfacimento".

"Al mito della macchina come modello estetico proprio della prima fase del movimento moderno, in quanto autoespressione distinta della perfetta funzionalità reciproca delle sue parti, si è sostituito oggi il comportamento scientifico come modello estetico. Ma in questo caso non c'è più alcun oggetto concreto, alcun segno finito a cui fare riferimento, a cui addirittura ispirarsi: lo strumento scientifico di controllo progettuale, tutto volto alla struttura del processo, o si interiorizza

verso l'immagine totemica della scienza (stabilisce con essa relazioni magiche, cerca di fondarsi, attraverso questa operazione come "linguaggio concreto") oppure si volge a ricoprire con le proprie metodologie l'iter stesso del progetto come piano-programma ... "(V. Gregotti in "teoria della progettazione architettonica", 1968).

Il repertorio tradizionale dell'architettura si amplia con l'introduzione di nuovi metodi e di nuove immagini: un nuovo comportamento più libero e ricettivo delle nuove sollecitazioni prende il posto dei dogmatismi artistici e funzionali.

Il mito della macchina lascia il posto a una disposizione più aperta (ma anche più indifferente) ai nuovi portati della civiltà contemporanea. L'architettura a immagine di macchina, l'architettura tecnomorfa, propone un modo di agire nell'attualità e nella cronaca non ancora codificato. I miti, gli antichi motori di ogni attività, restano ancora presenti.

L'architettura è una macchina a funzionamento anche simbolico.

Il progetto si trasforma nel "programma".

I metodi tradizionali di rappresentazione (o di ipotizzazione) non sono più sufficienti per individuare una serie di operazioni programmate nel tempo e soprattutto non c'è più l'esigenza di disegnare i singoli pezzi in quanto essi vengono forniti dall'industria: i nuovi materiali sono materiali già elaborati.

Si opera quindi su una "natura costruita" a tutti i livelli.

L'azione del design diviene un'azione decisionale e programmatrice.

Il progetto (per usare ancora questo termine) compie una serie di scelte finalizzate per una "forma finale".

L'architettura tecnomorfa è infatti un'architettura altamente "formalizzata", dove l'apertura dell'opera consiste nelle sue possibilità di stimolo per ulteriori operazioni.

Il paragone con l'automobile è legittimo: una nuova auto e tanto più stimolante, "aperta", quanto maggiore è il suo grado di "compiutezza", la sua capacità cioè di porsi come risultato di una serie di analisi e processi e insieme come esperienza perfettamente finita e pertanto superabile con la sua assimilazione e utilizzazione in successive esperienze.

L'architettura tecnomorfa opera con la lucida consapevolezza dei mezzi e dei fini.

Non si tratta di sostituire a un'architettura a immagine dell'uomo (più o meno vitruviana) con l'architettura a immagine di macchina, ma di portare avanti un nuovo atteggiamento critico nei confronti della progettazione. L'architettura tecnomorfa esiste solo quando si riesce a considerare la macchina come un utensile e come un mito con la consapevolezza dei limiti della società neotecnica e del suo "computer power".

Non si vuole riaprire il dibattito umanesimo tecnologia: ci limitiamo a constatare che i satelliti, il V.A.B., i drags e i computers sono più stimolanti nel panorama edilizio e che la mitologia della macchina può far parte del nostro Pantheon di non credenti.

La costituzione di un "sistema iconico" della tecnologia rivela non tanto la fiducia e l'adesione incondizionata nella tecnica, quanto l'esistenza di un'idea di architettura che procede per modelli successivi (sistemi, strutture) elaborando i materiali della storia in un continuo processo di autochiarificazione.

1. R.Morris, "Art and its producers"
2. L.Valpolicelli, citato in Aloi "Architetture industriali contemporanee"
3. M.Besset, "Gustave Eiffel", 1957, pp 17-18
4. "L'esposizione di Parigi 1878 illustrata", Milano 1878
5. Folchetto, "Parigi e l'esposizione universale del 1889"
6. S.Elia, "Manifesto", 1914
7. Lui Reau, L'art russe, Paris 1922.
8. Tatlin in Fucol Muller, "Il volto del bolscevismo", Milano 1932
9. Majakovskij, "Opere", Roma 1958
10. Casimir Malevic, "Catalogo della mostra alla galleria nazionale", Roma 1959.
11. Trotskij, "Letteratura, arte, libertà", Milano 1958
12. H.Barr, "Espressionismo"
13. W.Gropius, "my conception of the Bauhaus idea", 1935 in L.Benevolo p. 517
- 13a. "Idee und Aufbau des Staatlichen Bauhauses in Weimar", in L.Benevolo p. 524
14. G.C.Argan, "Gropius e la Bauhaus"
15. Le Corbusier, "Esprit Nuveau", 25, 1924

*Intervista a Gian Piero Frassinelli*

*Le immagini erano troppo belle...*

Le immagini erano troppo belle e la gente si è accontentata, nella nostra società delle immagini si è accontentata di guardare le immagini senza neanche prendere in considerazione che erano solo delle illustrazioni a dei discorsi. Quindi questo è un problema che ha creato una serie di malintesi infiniti, addirittura con amici che si sono inalberati quando ho spiegato loro quello che noi in realtà volevamo dire, e quello che invece è arrivato.

*A titolo esemplificativo, ricordo che il primo contatto che ebbi con l'opera di Superstudio fu durante il corso di design industriale quand'ero studente, in cui risultavano descritti come dei provetti realizzatori d'immagini. Confesso che anche io fui profondamente attratto dai suoi fotomontaggi, poi leggendo i testi ci trovai dentro qualcos'altro a volte quasi contraddittorio. Era la contraddizione un elemento accidentale o ricercato? Considerato a priori o aggiunto a posteriori?*

Questo molti lo dicono, c'è una frase, una definizione del nostro lavoro di Filiberto Menna che è...

*... "La mossa del cavallo" ...*

Ecco, io ho una posizione piuttosto personale su questo argomento, ho fatto anche un breve video in cui io sostengo che a contrario c'è una notevole coerenza nel nostro lavoro. C'è proprio una linea ben precisa di sviluppo del nostro lavoro, che parte da delle posizioni e lentamente

le modifica e le sviluppa. Se uno quindi prende l'inizio e la fine del nostro lavoro, la contraddizione è enorme, però non è ingiustificata, è una contraddizione che è uno sviluppo, è una presa di coscienza. Noi abbiamo cominciato con un'analisi del progetto in un certo modo di architettura, opponendoci agli "-ismi", alle varie scuole, alle varie mode, per cercare di tornare al "radicale", che è un termine successivo alla nascita del *movimento radicale*, se un movimento radicale esiste.

*È conio di Celant, se non erro.*

Sì, è nato da una buffa cosa: una sera a cena con Celant a casa di amici è venuta fuori, raccontavo che una giornalista di *Newsweek* era venuta a intervistarci, e quando noi abbiamo cominciato a spiegarle le nostre idee lei s'è inalberata e ha detto ad un certo punto "ma voi siete radicali". Nell'inglese degli americani, "radicale" vuole dire praticamente "comunista". E quindi ha preso e se n'è andata, l'intervista è stata interrotta eccetera. Io raccontavo questa cosa e c'era Germano a cena: probabilmente gli è rimasta nell'orecchio quando ha scritto un articolo successivo, ed è venuta fuori questa cosa. Il fatto è che noi eravamo radicali nel senso proprio marxista. C'è una frase di Marx che dice "essere radicali significa afferrare i problemi alla radice", e questo era diciamo il nostro intento. Siamo partiti dal progetto, dall'eliminazione del concetto di moda in tutti i sensi nel progetto di architettura.

*Quindi anche di "corrente".*



Quindi anche di “corrente”, sì. C'è un nostro lavoro che si chiama *Tavola Sinottica*, sono un certo numero di forme, dalle quali si volevano far sviluppare i progetti. Sono forme primarie, la piramide, la ziggurat, la nuvola, l'arco eccetera.

*A tale proposito: come vi ponevate nei confronti dell'uso di forme topologiche? È un tema emergente nel periodo, penso a Banham, ad esempio.*

Non so bene dirti se conoscessimo l'opera di Banham. Ognuno di noi aveva un bacino di interessi, e quindi erano degli interessi molto diversi: i libri che leggevo io non li leggevano ne' Adolfo, ne' Cristiano. E questo fa parte un po' di quella contraddizione, perché ogni idea era tenuta, filtrata, attraverso le nostre diverse basi culturali. Ma questa è stata la cosa, è stato detto e ridetto, la cosa che ha fatto fermentare il nostro lavoro, che ha portato ad arricchire il nostro lavoro.

*In linea con questo discorso, in una recente intervista con Beatrice Lampariello, pubblicata sul sito di Dominique Rouillard, lei sostiene che fu solo ad un certo momento che decideste che il Monumento Continuo rappresentava una distopia.*

L'idea del *Monumento Continuo* è un'idea di Adolfo. Il discorso è questo: il nostro lavoro si è deciso per ragioni abbastanza complesse che doveva essere un lavoro anonimo, nel senso che non doveva essere il lavoro di Natalini, di Toraldo o di Frassinelli eccetera. Però lo era in realtà, perché non è che ci si sedeva al tavolo e l'idea nasceva dal

centro del tavolo come un fungo. Quindi è chiaro che ciascuno di noi ha fatto un apporto culturale, con delle idee che poi sono state sviluppate in forma diciamo anonima ma in realtà... Quindi, diciamo che l'idea del *Monumento Continuo* è un'idea di Adolfo, che all'inizio secondo me – secondo me, perché poi lui dice “io l'ho sempre pensato” – non è distopistica ma utopistica, di liberare l'architettura da tutti gli stili, di fare addirittura un'unica architettura mondiale, che fosse diciamo a disposizione di tutti. Dopo, in base alla mia critica che è sfociata nelle *12 Città Ideali*, in base a questa mia diciamo presa di posizione, dopo un po', ma già perché le discussioni si svolgevano anche in forma privata all'interno dello studio, non è che... insomma quest'utopia è trascolorata in distopia. Questo, se senti Cristiano, Adolfo e me, abbiamo tre opinioni diverse, come su tutto: il filmino che io faccio vedere come premessa alle conferenze o ai dibattiti a cui sono presente, parla proprio di questo, del fatto della diversità delle nostre posizioni.

*Due cose qui mi vengono in mente. La prima è che nella stessa intervista lei ad un certo punto fa riferimento a degli ipotetici problemi di paternità dell'opera delle città ideali...*

No, un problema di paternità no, perché la storia delle *12 Città Ideali* è andata così: Natalini era negli Stati Uniti, ...

*In Rhode Island...*

esattamente, insegnava lì, è stato

lì per mi pare sei mesi, un periodo abbastanza lungo. A quei tempi io ero appena entrato nel Superstudio, ero diciamo molto giovane, dal punto di vista della mia posizione all'interno dello studio: ero praticamente un disegnatore. Ero stato preso – questo me l'hanno detto dopo (*sorride*) – come prospettivista, perché siamo dello stesso corso io e Toraldo, e quindi avevano visto che io sapevo fare bene le prospettive e a loro serviva uno, ai tempi non c'era CAD, che facesse le prospettive. Quindi, dopo che sono arrivato, e che avevo già fatto alcune prospettive, sia per la tesi di Toraldo, sia per altre cose dello studio, Adolfo ha avuto questa idea del *Monumento Continuo* e chi ha fatto i disegni ero io, chi ha fatto le prospettive ero io, anche se, io lo ripeto, molti di questi fotomontaggi sono eseguiti da me ma ideati da Adolfo soprattutto. Lui faceva degli schizzi, mi faceva vedere una foto, e ci si faceva sopra il fotomontaggio.

*La seconda questione che mi viene in mente parte da alcune cose dette. Utopia, distopia, marxismo: arrivando io da una dimensione temporale differente, ho riscontrato che nello studiare il vostro periodo la parte più complessa è sviscerare tutti i discorsi che ci stanno intorno. A proposito di marxismo all'epoca c'è una frase che viene ripetuta spesso, ossia "non è possibile pensare una politica economica di classe ma solo una critica di classe all'economia politica", frase spesso utilizzata quando si tratta la negazione dell'uso dell'utopia. La cosa si collega alla condanna da parte di*

*Manfredo Tafuri all'utopia stessa.*

Sì, perché Tafuri fece l'errore clamoroso di prendere il nostro lavoro per utopico, e non per distopico. Tra l'altro purtroppo non c'era ancora nemmeno la parola "distopia", o perlomeno non era usata, approdata. Tanto che io quando scrissi per *IN Utopia Antiutopia Topia*, mi dovetti inventare: io avevo pensato a "cacotopia" ma era un po' brutto come termine, quindi preferii "antiutopia", perché non esisteva la parola "distopia", o non era nota, insomma. Conoscevamo e consideravamo il pensiero di Tafuri, ovviamente. Quando progettavamo assolutamente no. Chi più chi meno, noi eravamo tutti di sinistra, ovviamente. Ma chi più chi meno era marxista, e nessuno di noi era ortodosso, ovviamente, per cui altrimenti avremmo fatto quello che ha fatto Aldo Rossi, che è una cosa completamente diversa dal nostro lavoro. Quindi queste nostre posizioni, anche queste variegate, io facevo parte del movimento studentesco, ho fatto tutte le occupazioni a Firenze, eccetera; Natalini non l'ho visto un granchè, Toraldo anche lui... lui era marxista, forse quello che ha studiato di più il marxismo, ma non partecipava, anche perché era figlio di un professore universitario famoso e quindi aveva già una visione diversa rispetto al movimento studentesco. Comunque, ognuno di noi aveva la sua posizione, e le sue sfumature nell'ambito della sinistra. Io non ho mai apprezzato ne' il lavoro di Tafuri, cioè era un tipo di lavoro che io non dividevo, non è che abbia letto grandi cose di Tafuri, non mi sono mai messo a leggere tutto Tafuri, ho letto

i due o tre testi più importanti, forse neanche finendoli, perché ai tempi ero abbastanza... perché a un certo punto mi rendevo conto di pensarla in maniera molto diversa e quindi abbandonavo il testo.

*Mi ricollego siccome lo ha citato prima: il testo su IN voleva essere una risposta alla critica all'utopia?*

Forse sì, anche perché Tafuri era un mostro sacro, quindi noi eravamo negati da tutti, proprio perché non eravamo dei "tafuriani". E questa cosa qui noi ce la siamo ritrovata fino a tempi recentissimi. È solo l'ultima critica, quella diciamo più giovane, che ha superato la visione di Tafuri e quindi ha ripreso a considerarci, perché altrimenti noi eravamo proprio cancellati, negati. Quando attorno al 2000 siamo stati riscoperti, ...

*... tra l'altro fuori dall'Italia ...*

esatto, noi eravamo ben conosciuti in Giappone, eravamo ben conosciuti negli Stati Uniti, eravamo ben conosciuti in Francia, e proprio dalla Francia sono venuti quelli del *Centre Pompidou* a chiederci se avevamo delle cose da vendere in archivio. Quando noi abbiamo riaperto l'archivio, che erano delle cose tipo queste (*indica la cassettiera alle sue spalle*)... abbiamo riaperto l'archivio, che era finito in soffitta, tutto questo lavoro che era qui dentro, era ricoperto di polvere, c'erano vent'anni di polvere che l'avevano seppellito.

*... quindi anche da parte vostra era stato seppellito.*

Ma per forza, perché ad un certo punto avevamo esaurito la carica diciamo di critica, avevamo azzerato la situazione, l'ultima fase del nostro lavoro era la *Cultura Materiale Extraurbana*, che voleva dire in pratica "smettiamola di lavorare nel campo dell'architettura, perché da qualsiasi parte si rigiri l'architettura, non se ne viene fuori.". Avevamo studiato le forme dell'architettura, poi era venuta fuori la sociologia dell'architettura, alla fine abbiamo pensato che l'unica cosa era, avendo azzerato tutto, ricominciare a studiare come l'uomo come essere umano si era avvicinato all'architettura e al design. Quindi erano venuti fuori due filoni, quello del Superstudio nell'insieme, che era la *Cultura Materiale Extraurbana* e quello mio dell'architettura antropologica, che differivano nel fatto, che era stato fonte di enormi dibattiti all'interno del nostro studio, che la *Cultura Materiale Extraurbana* si occupava solo della cultura "materiale", della cultura fisica, mentre invece la mia visione antropologica prevedeva che si dovesse occupare anche della cultura spirituale, dell'etica, eccetera, cosa che Cristiano e Adolfo non volevano, perché dicevano che per lavorare nel campo della ricostruzione dell'architettura e del design si dovesse lavorare solo sulla parte materiale e che il resto fosse un *surplus*, che poteva anche essere nebuloso, e offuscare la parte materiale della cultura.

*... quindi nega parte dei contenuti dello scritto Distruzione, Metamorfosi e*

*Ricostruzione dell'oggetto, in cui si parla di sovraccaricare gli oggetti di design di aspetti altri.*

Sì, ma era un sovraccarico al massimo simbolico. Era sempre una cosa di carattere... non so: studiare una cosa come le religioni non era non solo prevedibile, ma era anche rifiutato. Cosa che a me invece ha sempre interessato moltissimo, e ho sempre detto, anche agli altri "guardate che metà dell'architettura deriva dalla religione", se non studiamo le religioni non possiamo neanche capire come sia nato tutto quello che con le religioni ha a che fare.

*Si è detto prima Centre Pompidou, come avvenne la cosa?*

Loro vennero, ci eravamo dato un minimo di tempo per pulire le opere, e gliele abbiamo fatte vedere, e loro ne hanno comprate una quantità enorme, al *Pompidou* ci sono 135 opere nostre, e il problema è che non ce le danno, questo è il problema grosso. Non le prestano, non le prestano a nessuno in pratica, non solo le nostre, loro hanno un'archivio che non so se hai idea, è un hangar d'aereo, ma non di un aereo piccolo, di un Boeing. Ci si va in macchina, dentro, non sta vicino al *Pompidou*, ma sta in periferia di Parigi, e no le danno, c'hanno il mondo, loro, non lo danno.

*Voi eravate conosciuti, soprattutto attraverso le riviste. Voi eravate molto giovani, come è andata? Ad esempio la Casabella di Mendini, si è avvicinato lui? O IN?*

Sì, si era avvicinato lui. *IN*, *Modo*, sono quel filone di riviste che

fa capo a Ugo La Pietra, in realtà. Lui lo conoscevamo molto bene, è sempre stato un nostro amico. Lì praticamente... bisognerebbe sentire Adolfo per questi tipi di rapporti, sia i rapporti con le riviste, con Mendini, sia i rapporti con gli altri radicali, li teneva Adolfo, io posso dirlo solo in un certo modo per sentito dire. Praticamente cosa succedeva? Che Adolfo molto spesso era sia a Londra, e quello è un altro filone, sia a Milano dove c'erano le industrie. C'era la *Poltronova* che stava qui vicino, per il resto poi tutte le industrie dei mobili erano a Milano, è lì che lui ha cominciato a conoscere credo anche Ugo La Pietra, a conoscere tutti quelli che facevano un design non omogeneizzato. Quindi anche Mendini, questi delle riviste che... Sottsass ad esempio è stato uno di grande importanza per lo sviluppo dell'architettura radicale, anche se lui non si è mai considerato un radicale *tout-court*. Siccome era una persona di grande cultura, e di una visione molto larga e molto aperta, era interessato al nostro lavoro, al lavoro degli Archizoom, al lavoro di Ugo (*La Pietra*) e degli altri.

*Parlando con Peter Lang era emersa la questione delle avanguardie austriache... che rapporti avevate? Si può parlare di un'influenza austriaca nel vostro lavoro?*

Il discorso è che siccome Adolfo aveva sposato un'inglese, lui sapeva quindi l'inglese molto bene e ha insegnato anche un po' a Londra. E a Londra lui dice che ha spiegato agli studenti dell'AA... tra gli studenti c'era

Rem Koolhaas, e di lì poi è passato anche... proprio perché oltre a parlare l'inglese Adolfo parla abbastanza bene il tedesco, credo che sia quella la lingua che ha studiato a scuola, è riuscito ad avere dei rapporti con gli austriaci, che anche loro avevano una specie di chiamiamola "scuola radicale", gli Haus Rucker eccetera. E poi naturalmente quando siamo andati negli Stati Uniti per la mostra di New York è stata una specie di calamita per i vari gruppi radicali americani o comunque i gruppi eterodossi americani, quindi si è creata una specie di strana *koinè* tra gruppi giovani che si opponevano alla forma tradizionale dell'architettura. Per cui ci si guardava: le riviste hanno cominciato un po' a pubblicarli, un po' in maniera surrettizia, non certo nelle prime pagine, e quindi si era creato ad un certo punto una specie di *plateau* che andava dai francesi, gli inglesi, gli austriaci, gli americani, un po' di giapponesi, ma sempre... sai i giapponesi non hanno mai abbandonato l'idea del progetto, della costruzione.

*A proposito, lei ha più volte avuto a che fare con Arata Isozaki...*

Sì, non io personalmente, perché non parlando inglese non riesco... più che altro non lo capisco per niente (*sorride*). Comunque Arata Isozaki venne a trovarci, proprio guardando le nostre cose e fu diciamo fulminato da questo discorso dei quadretti (*guarda il tavolo a cui siamo seduti, della serie Misura*), tanto che c'è una fase della sua architettura in cui ci sono i quadretti. Lui usa tranquillamente i quadretti, ora i

nomi delle cose che ha fatto me li andassi a cercare perché non ce li ho in mente.

*Nella mia ricerca quando tratto New York of Brains evidenzio dei progetti di Isozaki per la Triennale '68, Re-Ruined Hiroshima...*

Sì, anche, ma parlo anche di delle cose costruite. C'è un museo in una specie di lago che ti dico, io ho una pessima memoria (*il museo di arte moderna di Gunma, del 1974*)... però lui ha fatto questo tipo di cose. Io poi ho incontrato in Portogallo un altro metabolista famoso, a una tavola rotonda, e siamo riusciti alla meno peggio a comunicare, e lui mi ha detto che i metabolisti guardavano molto al nostro lavoro, poi dopo facevano magari altre cose, però insomma erano interessati al lavoro degli italiani, se non al nostro specifico.

*Anche l'Expo di Osaka fu incontro importante, e costituì trampolino di lancio per alcuni, tra gli italiani penso a Renzo Piano.*

Certo. Anche noi abbiamo partecipato al concorso per il padiglione italiano, poi non abbiamo vinto.

*Con una struttura molto minimale, peraltro nera. È uno dei pochi progetti che avete pensato così scuri...*

Sì, con dei neon che ci giravano attorno: chiaramente cercavamo di fare anche architettura, perché se non non potevamo campare, ovviamente. E cercavamo di fare un'architettura più neutra possibile, proprio per evitare di cascare negli stili e nelle mode, e lo

stesso gli Archizoom.

*A proposito di questioni professionali e di contraddizione: come conciliavate il predicare un mondo senza oggetti da un lato e realizzare prodotti di design per mestiere dall'altro?*

(sospira) Non me lo chiedere perché io non lo ho mai fatto il design, siccome avevo questa mia visione antropologica dell'esistenza che escludeva il design, nel senso che il design era la quintessenza diciamo dello spreco, della moda, del consumismo che io ho sempre avversato e che quindi non ho mai fatto volutamente, in uno studio in cui si faceva almeno altrettanto design che architettura. Adirittura non volevo nemmeno fare le prospettive per il design, ci sono dei disegni che sono solo delle assonometrie. Conoscevo anche poco Cammilli (*Sergio Cammilli, proprietario di Poltronova*), conoscevo poco o niente del loro lavoro di design.

*Leggendo da questo punto di vista un testo come quello sulla metamorfosi dell'oggetto, sembra quasi strumentale a questa contraddizione...*

Sì, infatti, ma questo era. Questo era il discorso di Adolfo e Cristiano, che facevano design. E facevano un design, lo dicono, "repellente", rispetto a quello che era il design consueto dell'epoca, accattivante. Il loro design era un design che... "marziano", in un certo modo, capisci? Io invece, ti dicevo, non ho mai fatto il design, invece campavo – si fa per dire – facendo interni. Perché gli interni mi consentivano per intanto un rapporto con l'abitante, che era fondamentale

per me. Io dicevo regolarmente ai miei clienti: "io ti faccio un vestito, addosso, per te, è il tuo vestito. Il giorno che vuoi vendere la casa, la vendi malissimo: un vestito usato, che è mirato a te."

*A questo proposito, Le 12 Città Ideali sono uno dei primi lavori di Superstudio che parlano dell'interno del progetto.*

Eh, sì. Proprio perché nasce per il fatto che con Adolfo il *Monumento Continuo* si era detto che non doveva parlare degli interni. Infatti gli unici fotomontaggi del *Monumento Continuo* che io riconosco come miei sono *Il Taj Mahal*, *O Paese do Sole*, quello con Positano, e poi l'ultimo, quello in cui decisi che non ne avrei più fatti, quello della palude indiana.

*Più tardi, con ben altro spirito, ne fecede degli altri.*

Quelli bombardati, sì.

*Peraltro essi mostrano una questione compositiva che trovo interessante. In un Monumento bombardato sembra che esso sia un vero e proprio "Jenga" di cubetti elementari sovrapposti, e non una superficie quadrettata.*

Sì, avevo fatto anche un progetto, che non è stato realizzato. Era fatto così: era una casa editrice, anzi più che una casa editrice, una stamperia, che quindi aveva bisogno d'un capannone prismatico, e io avevo fatto questo capannone prismatico, poi, siccome c'erano degli uffici, feci una montagnola di cubi, che era tolta da un angolo, venuta giù. Una cosa tipo Site. Non è stato realizzato, comunque. Come la stragrande maggioranza del nostro

lavoro e in particolare del mio.

*Restando su questioni compositive, pensavo alla "scozza", caratterizzante molti dei vostri progetti.*

Quello che Beatrice Lampariello chiama *packing*.

*Esattamente. Due sono le cose che mi vengono in mente: la prima è l'opera di Mies, la seconda è la produzione di una certa Arte Programmata, la conoscevate?*

Poco o niente, può darsi Adolfo o Cristiano, può darsi Adolfo soprattutto. Io ero molto radicale, nel senso non mi interessavo di architettura contemporanea, avendo deciso che non poteva esistere un'architettura contemporanea valida, date le premesse culturali, antropologiche, non mi interessavo, nelle riviste cercavo altre... leggevo le riviste, ma cercavo le *non architetture*, quello che era fuori, e non esisteva quasi: ai tempi nelle riviste ce n'era pochissimo. Adesso ancora meno, suppongo.

E Mies invece, era un grande: eravamo dei grandissimi ammiratori di Mies, anche di Le Corbusier, ma per il nostro lavoro come architettura ci riferivamo più a Kahn.

*È che molte vostre opere sono molto miesiane, Kahn è più materico.*

Sì, la pulizia e la nettezza dei volumi di Mies...

*...ma anche l'arretramento della struttura portante rispetto alla facciata, penso ad un racconto presente all'interno degli Atti Fondamentali...*

Sì, è l'*Edificio nella Giungla*, di Natalini, quello in cui ci sono tutta una serie di cose una dentro l'altra (*fa qui riferimento alla composizione a "scatola nella scatola" dell'edificio in questione*).

*Le Corbusier sembra fare capolino invece nella Città 2000t, che è una sorta di infinito piano per Montevideo.*

La 2000t altro non è che una serie di *Monumenti Continui* che s'incrociano, invece di andare dritti, poi per il resto è molto simile.

*La cosa ci porta ad una riflessione sulla misura: mi affascina come nella vostra poetica essa sia maggiormente utilizzata nel suo valore simbolico di "controllo razionale sulla realtà", che come restituzione quantitativa di un effettivo dimensionamento.*

Infatti: a noi non è mai interessata la quantità, negli Istogrammi abbiamo sempre detto che quello poteva essere uno sgabello come un grattacielo, quello che cambiava era la dimensione del quadretto.

*A tale proposito, è interessante il campo semantico del concetto di "quantità" nel vostro periodo, ne ho riscontrate similitudini in talune opere di Mumford.*

Noi lo leggevamo Mumford, era in biblioteca e tutti noi lo abbiamo letto.

*Egli parla del pensiero quantitativo come risultato dell'avvento nel capitale nella società moderna, come effetto antropologico, similmente a certi discorsi di Branzi su No-Stop City.*

Potrebbe essere, poi Branzi certamente, su questi argomenti ci ha lavorato. Su questa ottica della misura, non mi sembra invece tanto. Branzi era un teorico per definizione, noi teorici abbiamo sempre cercato di esserlo il meno possibile, anche se poi facevamo robe teoriche... (*ridacchia*)

*Quindi alla fine attorno alle questioni disciplinari...*

Beh sulle questioni disciplinari, io avevo delle cose che mi interessavano e altre che non m'interessavano per niente, ma insomma dipende.

*In questo panorama vi vedevate quindi più come dei riformatori o più come dei demolitori?*

Come dei demolitori, purtroppo. Dei demolitori perché eravamo convinti, e mano a mano che siamo andati avanti nel nostro lavoro teorico eravamo sempre più convinti, che bisognasse scendere giù per tagliare, scendere sempre più in basso. Alla fine avevamo tagliato tutto. E quindi eravamo arrivati a questo discorso della *Cultura Materiale Extraurbana*. Avevamo avuto la fortuna di trovare un contadino maremmano, questo Zeno Fiaschi, che faceva tutto da sé. Le architetture, gli oggetti, i vestiti: tutto faceva da sé. Viveva quasi come un eremita e faceva tutto quanto da sé. E questo per noi è stata una scoperta straordinaria, anche perché questo modo di partire dal niente per costruire le cose, per fare le cose, di riciclare tutto, era in un periodo in cui nessuno parlava di riciclaggio: non esisteva nemmeno.

*Questo tipo di poetica emerge infatti in molteplici progetti di design di pochi anni dopo, con delle poltrone fatte di stecchi...*

Sì, credo fossero di Mendini, o di Branzi, penso a Cavart, De Lucchi è stato un nostro allievo, ora non lo riconosce più molto...

*La sua caffettiera Pulcina ricorda la Città Cono a Gradoni...*

Ecco te lo dico: un personaggio molto misconosciuto me che noi abbiamo guardato con grande attenzione è Roberto Dalisi. La sua è una figura complicata, può apparire molto contraddittorio. Bisogna conoscerlo molto bene e scavare anche sotto alle parole: se lo vai a incontrare, lui ti può dire tutto e il contrario di tutto. Prima di tutto è un entusiasta, lui è uno che qualsiasi cosa gli dicono di fare o gli viene in mente di fare la fa, non discrimina mai. Poi la fa a modo suo, per cui poi alla fine la riconduce diciamo a una sua poetica, però bisogna aspettare ad arrivare in fondo per riuscire a capire che cacchio sta facendo e dove è la sua coerenza. Non è una persona assolutamente coerente in apparenza, è coerente nella sua sostanza e basta. Ti dico, mi è venuto in mente perché tu hai nominato la caffettiera: lui ha disegnato e progettato credo centinaia di caffettiere, da buon napoletano. Vale la pena di incontrare Dalisi anche solo per andare al suo studio, perché il suo studio è una cosa epica. Ci sono delle stanze piene da terra a soffitto di modelli e di oggetti, non ci si entra più in molte stanze. Non esiste un archivio di lui, cioè



esiste un archivio sterminato, ma non esiste un archivio sistematico, anche perché lui c'ha due figlie, almeno una delle quali si occuperebbe, vorrebbe occuparsi dell'archivio, me ne parlava l'ultima volta che sono andato a trovarlo. Lei mi diceva: "io sono disperata, ho preso quest'idea di fare un archivio e mio padre ogni volta che c'ho un oggetto in mano, anche se è un oggetto fatto trent'anni fa, me lo leva di mano e lo modifica."

*Lui quindi faceva un'indagine sulla città, più antropologica?*

Lui ha lavorato per anni con i bambini del rione Traiano, facendo fare a questi ragazzini delle architetture effimere, giochi, eccetera. E li ha studiati: ci sono delle cose molto interessanti del suo lavoro. Anche se parli con lui non è facile che tu capisca che cosa ha fatto, perché è uno che prima fa e poi pensa a quello che fa, poi però tutto finisce bene.

*Parlando di influenze, c'è qualcosa che ha influenzato in particolare la stesura delle 12 Città Ideali? La science fiction?*

Sì, guarda noi eravamo tutti e tre, io, Adolfo e Cristiano, tutti e tre lettori di fantascienza. *Urania*: ci scambiavamo i libretti. Naturalmente era la fantascienza sociologica degli anni 60 /70, non quella delle *Guerre Stellari* di oggi, che non ci ha mai interessato. E quindi poi un certo punto abbiamo smesso, intanto perché siamo diventati grandi, e poi perché è cambiato il sistema della fantascienza. Ma le *12 Città Ideali* sono

nate per caso, semplicemente perché ho voluto tirar fuori quello che avevo dentro riguardo a quello che secondo me sarebbe potuto succedere dentro al *Monumento Continuo*, quindi quando poi Adolfo è andato negli Stati Uniti a insegnare, scrissi la prima come racconto di fantascienza indipendente. Poi dopo, Cristiano la ha apprezzata, e mi ha detto: "tira avanti, fanne delle altre", e poi alla fine son venute 'ste dodici. Potevano essere ventiquattro come sei, eh? Non è un lavoro sistematico, assolutamente. C'è solo un approccio sistematico, che è il fatto di prendere un elemento della sociologia urbana e di portarlo al limite, come fa la fantascienza. Le città sono mie anche nelle immagini e nei disegni.

*Lei comunque è partito dal testo.*

Noi siamo sempre partiti dal testo, forse l'unico lavoro nostro che non partiva da un testo era il *Monumento Continuo*, per il resto poi le nostre immagini non erano niente altro che illustrazioni più o meno belle di testi, di idee. E quindi era tutto un po' così, capito?

*Una curiosità: le città sono pubblicate in ordine di scrittura?*

Le città sono state pubblicate nell'ordine in cui le ho scritte: l'unico ordine valido è quello in cui le ho scritte. Sono state pubblicate in italiano, quasi mai sono state pubblicate complete. Perché esiste il... la cosa particolarmente indigesta è l'epilogo, perché l'epilogo è un epilogo abbastanza insultante, e questo le riviste non l'hanno digerito.

*Sì, c'era anche un riferimento all'uso di droghe.*

È stato tagliato, e addirittura nei paesi anglosassoni circola la versione di *Architectural Design* che è una versione modificata addirittura nel titolo: se lo sono inventato loro e non ci hanno neanche chiesto... praticamente è successo questo: quando Adolfo è rientrato dagli Stati Uniti, e ha trovato questo testo, le illustrazioni ancora non erano finite. I racconti sono stati pubblicati in maniera molto veloce, come racconti di Natale. E questo titolo, che non ha niente a che fare con noi, è rimasto e ancora oggi e vengono pubblicati con quel titolo lì. Molti pezzi sono stati tagliati, a parte la famosa storia della droga, che poi non era altro che una trasposizione di Marco Polo, del *Milione*, quando Marco Polo parla del vecchio della montagna i cui adepti scendevano dalla montagna con il coltello sotto la veste e l'hashish sotto la lingua: non per niente "assassino" è *hashishin* (*fa qui riferimento all'etimologia della parola "assassino"*).

*Invece il titolo italiano è suo? Colpisce per i suoi molteplici significati l'uso della parola "parusia".*

L'ho inventato alla fine e lo ho messo all'inizio, sì. "Parusia" lo intendevo più che altro in senso religioso, una "discesa".

*Sapeva che negli stessi anni c'è un romanzo italiano di fantascienza che usa lo stesso termine con forte accezione distopica?*

Mi sembra di sì, ma mi sa che è una coincidenza, però il termine non era un

termine così strano, oggi molto di più. Ai tempi si utilizzava in campo... io fino ad una certa età sono stato anche religioso, quindi lo avrò sentito probabilmente anche in chiesa, da qualcuno un po' più erudito del prete di campagna.

*Quindi voi non facevate uso di droghe, come invece altri del periodo facevano?*

(*ridacchia*) Assolutamente, non si poteva nemmeno fumare in studio, per cui l'uso delle droghe era completamente... per altri la situazione era diversa. Ma infatti a noi ce l'hanno detto, anche persino mio figlio mi ha detto "ma che vi fumavate voi per scrivere quello che scrivevate?".

*La traduzione inglese delle città non è sua, quindi.*

No, io non sono nemmeno capace a tradurre "buongiorno" e "buonasera" in inglese. La prima nostra traduttrice era la moglie di Natalini, che era inglese.

*L'opera come venne accolta nel periodo?*

Le *12 Città Ideali* hanno avuto un successo immediato e clamoroso e non so per quale ragione ma... perché probabilmente non erano molto capite. Insomma in realtà erano così lontane da quella che era la visione dell'architettura dell'epoca che venivano prese come delle favole, poi appunto nei paesi fuori dall'Italia viaggiavano come *Cautionary Tales* quindi erano racconti fantastici di Natale.

*Di esse avevate comunque fatto una*

*performance, un'installazione, a Roma, presso la galleria Mana.*

Noi lo abbiamo fatto di tutti i nostri lavori, dal *Monumento Continuo* fino alle *12 Città Ideali* eccetera... noi lo usavamo quando dovevamo fare delle cose, delle performance in delle gallerie d'arte eccetera. Il sistema, che poi era un sistema in realtà... non era così perfetto come lo raccontano, era un casino della madonna. Però noi avevamo due proiettori, che incrociavano le immagini. Praticamente questi due proiettori erano collegati con un registratore audio. In questo registratore audio, c'era la possibilità di mettere dei "bip", che facessero andare la diapositiva. Il nastro audio aveva il testo, il parlato, ma subliminalmente, fuori dall'udibile, faceva questi "bip" che invece comandavano i due proiettori. La cosa poi funzionava, poi non funzionava, un casino. Il testo delle *12 Città Ideali* è un testo che tra l'altro io l'ho fatto rimettere, ho fatto rimettere molte di queste cose su video oggi perché chiaro le diapositive non si usano più, i proiettori non si usano nemmeno. Per cui ho fatto fare dei video con le immagini dell'epoca, incrementate. Praticamente le *12 Città Ideali* durano quasi un'ora, la lettura. Questa lettura era fatta tra l'altro da un gruppo molto importante di teatro d'avanguardia che stava qui a Firenze, era *Ouroboros*, si chiamava questo gruppo. Il capo di questo gruppo, l'inventore di questo gruppo, il direttore si chiama Pieralli, adesso è molto vecchio, ma è stato addirittura uno dei dirigenti del teatro *La Scala* di Milano, in un secondo tempo. Quindi ho preso

questo testo, questa lettura loro, e ci ho fatto rimettere sopra le nostre immagini, quelle che avevamo creato, preso dalle riviste. Le ho dovute incrementare perché era troppo lento, duravano troppo queste immagini, che praticamente erano 120 immagini solo per quasi un'ora di testo, quindi ho dovuto metterci delle immagini in più, ho cercato di mettere delle immagini d'epoca. Il lavoro era questo: c'erano queste diapositive che andavano e il testo letto.

*Leggendo il testo, questo sembra il vostro documento dalla poetica più drammatica.*

Le città sono molto tristi, sì. Ma anche una parte dei testi degli *Atti Fondamentali* sono tristi. Questo arriva da una disillusione sì. Vedi che cosa ho scritto io sul mio archivio, questo è il mio archivio personale (indica il mobile alle sue spalle)...

*(leggo) "Ci sono anche altri mondi, altri tipi di sogni, sogni in cui il fallimento è concepibile, onorevole, a volte persino degno degli sforzi di una persona."*

Conosci? Arundhati Roy... è l'autrice di un solo romanzo, *Il Dio delle Piccole Cose*, con questo romanzo lei si è pagata la vita spesa per lavorare degli ultimi, dei *tallit* indiani. E soprattutto lei ha fatto delle lotte strenue, sapendo benissimo che le avrebbe perse, per questo folle progetto del governo indiano delle dighe sulla Narmanda, che è uno dei più grandi fiumi dell'India, dove dovevano essere costruite, e credo che le stiano costruendo alla fine, duemila dighe.

Praticamente la Narmanda diventava una scalinata di dighe, buttando fuori senza nessun indennizzo sessanta milioni di persone.

*Ho recentemente letto un articolo di Naomi Klein, che parla di casistiche simili, all'interno del quale il problema ecologico è trattato dal punto di vista sociologico...*

Ecco, credo lei sia anche amica della Klein, di cui è antesignana. Lei ha scritto questo romanzo che ha avuto grande successo, un romanzo molto critico sull'India, di una che si vede che ama l'India visceralmente, ma che non ne sopporta le pieghe politico-religiose. Con i proventi di questo libro lei praticamente vive scrivendo libri su queste lotte.

*Tornando alle 12 città la drammaticità e le perversione dei loro meccanismi paiono strettamente legate alla tecnica, alla tecnologia.*

La questione tecnologica è fondamentale, oggi è fondamentale. Sai, la tecnologia utilizzata dai poteri economici e dalle multinazionali, non la tecnologia di per se stessa. Perché se venisse usata come si deve sarebbe la soluzione delle cose.

*È quindi la non-umanizzazione della tecnologia...*

Esatto.

*Nel frattempo, il futuro di allora è divenuto il presente per l'appunto "di oggi".*

A me hanno detto diversi amici "sai

che alcune delle città si sono realizzate?" (*sorride*) è chiaro che è un caso ma è un caso un po' alla Giulio Verne, no? Giulio Verne prendeva le tecnologie dell'epoca e prevedeva dove potevano arrivare, che poi in certi casi ci sono arrivate, in certi casi meno. Comunque, il primo che mi ha detto "alcuni dei tuoi testi sono abbastanza profetici" è stato un grande, Elémire Zolla.

*A proposito, Elémire Zolla è citato più volte in un testo di Umberto Eco, Opera Aperta: lo conoscevate? Perché dall'angolazione di quel libro si riescono a comprendere molte cose della produzione degli anni 60.*

Credo che sì, l'avevamo letto. Ma credo in fase molto precoce... io ho cominciato a leggere Eco nel '68, l'ho mancato per un pelo (*come docente all'università di Firenze*), come insegnante ho avuto il predecessore di Eco, che non era male eh? Era König, Giovanni Klaus König, e quindi l'ho mancato Eco. A me interessava Eco come sociologo, critico sociale eccetera. Un libro che mi ha molto influenzato è *Apocalittici e Integrati*.

*Crede che a sopravvivere maggiormente siano state le vostre immagini perché preponderanti rispetto ai testi?*

Non credo che abbiamo scritto dei testi troppo poco incisivi, perché addirittura siamo stati tacciati di millenarismo, era proprio Tafuri che diceva che eravamo per l'appunto una specie di eremiti che gridavano nel deserto, non con queste parole. Lo

ho detto ad una recente conferenza al *MAXXI*, abbiamo fatto dei disegni troppo belli, abbiamo sbagliato clamorosamente, ma d'altra parte se non avessimo fatto i disegni non saremmo stati conosciuti per nulla, per cui non avrebbero letto i testi. Alla fine degli anni 60 la civiltà delle immagini era proprio ai primordi, agli inizi.

*È la loro indeterminatezza parte della longevità di quelle immagini?*

Sì, perché è una specie di codice quello lì. È un codice con il quale puoi interpretare la realtà, ma l'avevano già inventato molto prima di noi, eh? Le figure scomposte in figure geometriche del Rinascimento non erano niente di diverso. Erano legate alla loro epoca, ovviamente, non erano a quadretti, ma erano a triangoli e prismi.

*Riconosce in qualche esempio in particolare una prosecuzione di questa vostra maniera di pensare o alla fin fine avete gridato nel deserto?*

*(sospira)* In gran parte abbiamo gridato nel deserto, ma lo sapevamo. Però devo dire che specialmente andando a vedere quest'ultima Biennale mi sono un po' tirato su nel senso che ero convinto che il nostro lavoro fosse un lavoro ormai perso, nel senso che era stato digerito e metabolizzato nel tempo. Però invece vedo che ci sono centinaia, migliaia di persone in giro per il mondo che non dico che si ispirano a noi, ma che sono nella direzione in cui noi avremmo auspicato. In questa Biennale... è stata una Biennale curiosa, perché girando per i padiglioni ti accorgi

chi è progressista e chi non lo è. Ci sono tutta una serie di padiglioni in cui si vede che, anche se uno venisse da Marte direbbe "questi sono dei fascisti, dei dittatori, dei paesi sotto dittatura", e cose di questo tipo. Guardiamo la Turchia, con questa nave che non ha nessun senso, ne' in se stessa, ne' tantomeno nel titolo della Biennale. L'Ungheria, che fa il cantiere mettendo nel ghetto i neri. Anche l'Unione Sovietica, clamorosa: tutta roba che riguarda la *grandeur* dell'Unione Sovietica. Tra l'altro, e mi sono meravigliato, la Gran Bretagna, ha negato completamente il titolo della mostra, e questo è un brutto segnale devo dire.

*In molti nel contemporaneo stanno chiedendo un ritorno all'uso dell'utopia. Ha senso usare l'utopia nella postistoria?*

L'uso dell'utopia è pericoloso perché tutti i nazismo, fascismo, comunismo, eccetera, sono tutte utopie, nate come utopie, capito? Quindi è pericolosissima. Noi l'abbiamo scritto, il discorso del papavero eccetera (*si riferisce a Utopia Antiutopia Topia*). Poi, sulla postistoria... la morte della religione... son tutte cose che lasciano il tempo che trovano. L'ultima di queste negazioni diciamo apodittiche che io non condivido è il *non luogo* di Marc Augé, per esempio. Non esiste secondo me un *non luogo*, il *non luogo* è in chi lo fruisce. Poi l'utilità... l'utilità può sempre essere utilizzata diciamo, a livello di presa di coscienza personale, e di riproposizione di queste prese di coscienza perché vengano condivise. Solo quello, voglio dire. Perché non è

che ci si può... oggi come oggi, visto che la rivoluzione è diventata impossibile, sappiamo tutti perché, perché siamo tutti sotto controllo, nemmeno se uno parla a casa con suo fratello non è sicuro di essere sentito. La fine della rivoluzione è l'unica veramente fine su cui non si può tornare indietro. Quindi io che ho sempre pensato che occorresse in qualche modo la rivoluzione per azzerare i sistemi, chiaro che questa è un'utopia che non può essere realizzata. E non vale nemmeno la pena di parlarne, forse. Ne parlavo con gli studenti dell'università di Versailles, due o tre settimane fa, siccome ero stato a visitare dove è nata la rivoluzione francese. Ho detto "voi ce l'avete a cinquanta metri, riunitevi e provate a fare una rivoluzione dell'architettura.". Non hanno capito, ovviamente.

#### *E l'umanizzazione della tecnica?*

L'umanizzazione della tecnica potrebbe essere una strada ma è una strada che viene assolutamente proibita, da chi la tecnica la possiede e la impone. Per cui l'umanizzazione della tecnica... si può fare: chi cerca di umanizzare la tecnica sono quelli che hanno fatto le proposte alla Biennale. Quella è l'umanizzazione della tecnica, sì. Il

settanta, ottanta per cento delle persone che hanno proposto alla Biennale il loro lavoro sono dei tentativi di umanizzare la tecnica.

#### *C'è qualcosa che si sente di dire ancora attorno alle 12 Città Ideali?*

Io insisto che le *12 Città Ideali* non sono un trattato. Non sono sistematiche, sono dodici esempi, presi come mi venivano, gli ultimi anche un po' stiracchiati, come la dodicesima, che ho dovuto praticamente riscrivere ora nel mio "non libro", come dico io, che sarebbe il libro dove ho raccolto tutti i miei testi eccetera, quelli del Superstudio e quelli non del Superstudio, per dimostrare per primo a me stesso che ho fatto un percorso abbastanza logico e lineare. Il resto del mio percorso è che ho continuato a scrivere, fotomontaggi ne ho fatti molto pochi perché poi la mia vista è calata e quindi c'ho dei problemi, non esistono più nemmeno i materiali con cui lavoravo. I testi, che ho sempre pensato fossero la cosa più importante, ho continuato a scriverli. Io ho messo insieme un libro che dovrebbe – hanno detto che dovrebbe – uscire, ma non credo che uscirà mai in realtà, perché è un libro che non interessa.

alla pagina seguente:

Arata Isozaki, *Museo di Arte Moderna*, Gunma, Giappone, 1974;

Site, Edifici per la compagnia *BEST*, USA 1972.







# 4.1

## PRINCIPALI EDIZIONI DELLE 12 CITTÀ IDEALI

quattro edizioni autoprodotte, ad uso privato dal Superstudio 1971 (fonte: l'arengario studio bibliografico *Architettura Radicale*, Adolfo Natalini e il Superstudio: Stampati, Quaderni e Disegni Provenienti dall'Archivio Natalini con una Scelta di Libri e di Riviste, catalogo pubblicato in occasione di *Artissima* Torino, 4 - 6 novembre 2011, tiratura di 120 esemplari, pp.71-73, edizioni dell'arengario, gussago 2011)

AA.VV. (Frassinelli G. P.) *The 12 ideal cities*, in *Toshi Jutaku Urban Design* n.41 pp.5-28, settembre 1971

AA.VV. *Twelve Cautionary Tales For Christmas: Premonitions Of The Mystical Rebirth Of Urbanism*, in *Architectural Design* n.12 pp.737-742, dicembre 1971

AA.VV. *Mana-Market, Dodici Città del Futuro*, in *Il Mondo* n.49 p.29, 5 dicembre 1971

AA.VV. *Premonizioni Della Parusia Urbanistica*, in *Casabella* n.361 pp. 45-55, 1972

Natalini A. *The 13th ideal city*, in *AA Newsheet* n.5, gennaio 1972

AA.VV. *Drei Warnungen ven einer mystischen Wiedergeburt des Urbanismus*, in *Archithèse* n.1 pp. 3-7 e 36, 1972

AA.VV. *3 Vollkommene Stadte*, in *Architektur Aktuel* n.34 pp.46-48, marzo 1973

AA.VV. *Douze Contes Premonitoires Pour Une Renaissance Mystique De L'urbanisme*, in *Cree* n.25 pp.34-37, 1973

AA.VV. *12 ideal cities*, in *Architecture in Greece* n.7 pp.84-94, 1973

AA.VV. *Douze Contes Premonitoires Pour Une Renaissance Mystique de l'urbanisme*, in *Cree* n.26 pp.62-66, 1974

Frassinelli G. P. *L'ultima città*, in *Sheckley Futuropolis, Impossible Cities Of Science Fiction And Fantasy*, Bergstrom & Boyle, Londra 1979

Frassinelli G. P. *The Ultimate City*, in *Midal Tomorrow Now, When Design Meets Science Fiction*, Musée Grand-Duc Jean, Lussemburgo 2007

AA.VV. *Premonitions Of The Mystical Rebirth Of Urbanism*, in *Beyond* n.1 pp.110-123, 2009

Frassinelli, G. P. *12 Città Ideali* in AA.VV. *Savage Architecture*, Black Square, Milano 2015

## SCRITTI AD OPERA DI SUPERSTUDIO

Natalini A. *Arti Visive E Spazio Di Coinvolgimento*, in *Casabella* n.326 pp.34-36, luglio 1968

Natalini A. *Monstrum*, in *Bollettino degli Ingegneri* n.12 pp.29-30, 1968

AA.VV. *Stare Insieme Fuori Di Casa. Un'osteria In Una Cascina*, in *Abitare* n.73 pp.8-13, 1969

AA.VV. *Design d'Invenzione e Design d'Evasione*, in *Domus* n.475 pp.28-33, giugno 1969

AA.VV. *Per Osaka*, in *Domus* n.476 pp.22-23, luglio 1969

Natalini A. e Toraldo Di Francia C. *Dall'industria Al Tecnomorfismo*, in *Prospettiva* n.4-5 pp.4-24, luglio /

- ottobre 1969 (prima su *Necropoli*)
- AA.VV. *Progetti E Pensieri*, in *Domus* n.479 pp.25-30, ottobre 1969
- Natalini A. *Abitare con Libertà*, in *Casa Vogue* n.3 pp.84-85, novembre 1969
- AA.VV. *Discorsi per Immagini*, in *Domus* n.481 pp.44-48, dicembre 1969
- AA.VV. *Superstudio, Lettera da Graz. Una Mostra sul Tema Architettura e Libertà, Trigon 69*, in *Domus* n.481 pp.49-54, dicembre 1969
- AA.VV. *Zucca*, in *Domus* n.482 p.46, gennaio 1970
- Natalini A. *Siamo Immersi in un Luna Park*, in *Corriere della Sera* p.11, 13 giugno 1970
- AA.VV. *The Continuous Monument Series, an Architectural Image for Total Urbanization*, in *Japan Interior Design* n.140 pp.21-34, novembre 1970
- Natalini A. *Due Austriaci a una Scuola Americana, Architettura Immaginaria*, in *Domus* n.491 pp.48-55, dicembre 1970
- AA.VV. *Distruzione, Metamorfosi e Ricostruzione degli Oggetti*, in *IN* n.2-3 pp.14-25, marzo / giugno 1971
- AA.VV. *Dai Cataloghi del Superstudio: Istogrammi*, in *Domus* n.497 p.46, aprile 1971
- AA. VV. *S-Space Presents: Vita, Morte e Miracoli dell'Architettura*, Space Electronic, Firenze 1971
- AA.VV. *Il Monumento Continuo / Storyboard per un Film*, in *Casabella* n.358 pp.19-22, 1971
- AA.VV. *Superstudio 1970: L'architettura Riflessa*, in *Casabella* n.363, marzo 1972
- AA.VV. *Superstudio Presenta l'Architettura Interplanetaria*, in *Casabella* 364 p.46-48, aprile 1972
- AA.VV. *Sono Partiti per New York*, in *Domus* n.510 p.21, maggio 1972
- AA.VV. *Superstudio: Salvataggi di Centri Storici Italiani*, in *IN* n.5 pp.4-13, maggio / giugno 1972
- AA.VV. *Cubic Space Void of Construction*, in *Japan Interior Design* n.159 pp.26-29, giugno 1972
- AA.VV. *Supersuperficie*, in *Casabella* n.366 pp.18-19, giugno 1972
- AA. VV. *Vita Educazione Cerimonia Amore Morte: Cinque Storie del Superstudio*, in *Casabella* n.367 pp.15-26; n. 374 pp. 35-41; n.377 pp. 30-35 e n.380/381 pp. 43-52, 1972 /1973
- Natalini A. *Italy The New Domestic Landscape*, in *Architectural Design* n.8 pp.469-473, agosto 1972
- AA.VV. *Design as a Tool For Social Change*, in *Design and Environment* pp.43-45, estate 1972
- AA.VV. *Utopia, Antiutopia, Topia*, in *IN* n.7 p.42, settembre / ottobre 1972
- Natalini A. *Londra*, in *Domus* n.515 p.29, ottobre 1972
- AA.VV. *Saluti dall'Aldilà*, in *Panorama* n.343 pp.144-145, novembre 1972
- AA.VV. *Superstudio dal Catalogo degli Istogrammi la Serie Misura*, in *Domus* n.517 pp.36-38, dicembre 1972
- AA.VV. *The Invention of the Neutral Surface*, in *Japan Interior Design* n.165 pp.28-29, dicembre 1972
- AA.VV. *Per La Straordinaria Metamorfosi di un Condomino in*

*Periferia*, in *Casa Vogue* n.18 pp.50-53, gennaio 1973

AA.VV. *Testimonianza a Quadretti*, in *Casabella* n.376 p.46, aprile 1973

AA.VV. *Propositions pour l'Utilisation de Quelques Places Perdues, ou le Design Fonctionnaliste c'est la Pollution de l'Environnement*, in *Cree* n.21 pp.36-43, maggio / giugno 1973

Natalini A. *Global Tools: Tipologia Didattica*, in *Casabella* n.379 pp.44-45, luglio 1973

AA.VV. *La Venezia che non c'è*, in *Casa Vogue* n.23-24 p.87, luglio / agosto 1973

AA.VV. *Abitare Sotto Vetro per Vedere più Cielo*, in *Casa Vogue* n.27 p.155, novembre 1973

AA.VV. *Sull'Architettura, Prima Parte: Non Architettura*, in *Le Arti* n.11-12 pp.14-18, novembre 1973

AA.VV. *Utopie*, in *Studium Generale Technische Hogeschool*, Eindhoven 1973

Toraldo Di Francia C. *Architect Predicts an End to All Cities*, in *The Australian*, maggio 1974

AA.VV. *Deus ex Machina*, in *Parametro* n.27 pp.36-37, giugno 1974

AA.VV. *Global Tools, L'uomo e l'arte*, Milano 1974

Toraldo Di Francia C. *Con la Sabbia a Boston*, in *Domus* n.542 p.43, gennaio 1975

Frassinelli *House for a Superstar*, in *Japan Interior Design* n.12 p.158, dicembre 1975

Toraldo Di Francia *Superstudio & Radicals = Superstudio & Radicaux*, in *Architectura Radical: Centro Andaluz*

*De Arte Contemporaneo*, Centro andaluz de arte contemporaneo, Sevilla, gennaio / marzo 2003

AA.VV. *Superstudio: the Middelburg Lectures*, De Vleeshal & Zeeuws Museum, Amsterdam 2005

AA.VV. *Savage Architecture*, Black Square, Milano 2015

## SCRITTI SU SUPERSTUDIO

Eisenman P. *Conceptual Architecture: Towards A Definition*, in *Design Quarterly* n.78/79 p.1-66, 1970 (rist. su *Casabella* n.359-360 1971)

Jencks C. *The Supersensualists*, in *Architectural Design* n.41 p.345-347, giugno 1971

Isozaki A. *Superstudio And The Traces Of The Flood*, in *Toshi Jutaku Urban Design* n.41 pp.29-36, settembre 1971

Friedman Y. *Sottsass, Superstudio: Mindscapes*, in *Design Quarterly* n.89 p.1-33, 1973

AA.VV. *Superstudio*, in *Zona Film: Documenti Di Cinema D'artista: Firenze proiezioni e catalogo* a cura di Andrea Granchi, Maurizio Nannucci; con la collaborazione di Lanfranco Baldi, Zona, Firenze 1977

Santini N. *Facendo Mobili Con ...*, Poltronova, Firenze 1977

AA.VV. *Piero Frassinelli Of Superstudio, Florence*, in *A+U: Architecture And Urbanism* n.120 p.79-88, settembre 1980

Cook P. / Natalini A. *Superstudio*, in *Architectural Review* vol.171 no.1021, p.48-51, marzo 1982

- Pettina G. *Superstudio 1966-1982. Storie, Figure, Architettura*, Electa, Firenze 1982
- AA. VV. Looking At History; Architects: Roberto Magris And Adolfo Natalini Of Superstudio, in *Domus* n.633 p.16-21, novembre 1982
- AA.VV. *Revision Of The Modern*, in *Architectural Design*, A. 55, n.3/4 pp. 42-43 1983
- Lucan J. *Two variations on a theme; Architects: Adolfo Natalini, and others of Superstudio*, in *Architecture Mouvement Continuïte* no.3, marzo 1984
- Bekkering J. *Radicale Architectuur: Architectuur En Utopie In Het Superstudio*, in *OASE* n32 p.50-71, 1992
- Rouillard D. *Superstudio: Monument Continu* 1969, in *Moniteur Architecture AMC* no.115, aprile 2001
- Stauffer M. *Utopian Reflections, Reflected Utopias: Urban Designs By Archizoom And Superstudio*, in *AA Files*, 47 pp. 23-36, estate 2002
- Lang P. / Menking W. *Superstudio, life without objects*, Skira, Milano 2003
- Scott F. D. *Involuntary Prisoners Of Architecture*, in *October* n.106 pp. 75-101, autunno 2003
- Powell. K. *Radicals Revisited, in Architects' Journal*, A.217n.14 p. 42 2003
- AA.VV. *Future Perfect*, in *Tate* n.4 pp. 26-28, Londra 2003
- Buxton P. *Flooded With Ideas, in Blueprint* 206 p. 99, 2003
- Bassi N. *Superstudio Superdesign / Fotografie Di Cristiano Toraldo Di Francia*, in *LUK*, 7/8 pp. 23-28, 2003
- Pettina G. *Radical Itinerary = Il Percorso Radicale*, in *Radical Design: Ricerca E Progetto Dagli Anni '60 Ad Oggi*, Maschietto, Firenze 2004
- Scott F. D. *Superstudio: Pratt Manhattan Gallery/Artists Space/Storefront For Art And Architecture, New York*, in *Artforum International* A. 42 n.7 pp. 176-178, 202, marzo 2004
- Duval D. *Superstudio: Paper Architecture*, in *artUS* n.10 pp.24-27, ottobre / novembre 2005
- Menking W., et. al., *Radical Italian Architecture, Yesterday and Today in Architectural Design* A.77 n.3 pp. 99-101, maggio / giugno 2007
- Gargiani R. / Lampariello B. *Superstudio*, Laterza, Roma / Bari 2010
- Elfine R. K. *Discotheques, Magazines And Plexiglas: Superstudio And The Architecture Of Mass Culture*, in *Footprint* (Spring 2011), pp. 59-76
- Quesada F. *Superstudio 1966-73. From the World without Objects to the Universal Grid*, in *Footprint* pp. 23-34, primavera 2011
- AA. VV. *La vita segreta del Monumento Continuo*, Quodlibet, Macerata 2013
- AA.VV. *Superstudio, Opere 1966-1978*, a cura di Gabriele Mastigli, Quodlibet, Macerata 2016

## CATALOGHI DI MOSTRE

- Italy: the New Domestic Landscape: Achievements and Problems of Italian Design*, a cura di Emilio Ambasz Museum of Modern Art, New York, prima edizione 1972
- Zona Film: Documenti Di Cinema*

*D'artista: Firenze*, proiezioni e catalogo a cura di Andrea Granchi, Maurizio Nannucci; con la collaborazione di Lanfranco Baldi .. [et al.]. Zona, Firenze 1977

*Superstudio: In-Arch, Istituto Nazionale di Architettura, Roma, Palazzo Taverna, 20-23 Marzo 1978*. Centro Di, Firenze 1978.

*Superstudio: Storie con Figure 1966-73* / a cura di Adolfo Natalini, pubblicato in occasione della mostra alla Galleria Vera Biondi, Firenze, ottobre 1979.

*Luoghi della Seconda Avanguardia: 1958-1970: Massa, Palazzo Ducale, 19 Dicembre 1987 - 4 Gennaio 1988* / a cura di Chiara Guidi. Type Service, Firenze 1987

*Identität, Differenz: Tribüne Trigon, 1940-1990: eine Topografie der Moderne* / Peter Weibel, Christa Steinle. Böhlau, Vienna 1992

*La Sindrome di Leonardo. Artedesign in Italia 1940-1975* / a cura di Enzo Biffi Gentili. Allemandi, Torino 1995

*Gli Anni '60: Le Immagini al Potere* / [mostra e catalogo a cura di Anna Detheridge]. Mazzotta, Milano 1996.

*Archipelago: Architettura Sperimentale 1959-1999* / a cura di Gianni Pettena. Maschietto & Musolino, Pistoia 1999

*Continuità: Arte in Toscana 1968-1989* / a cura di Daniel Soutif. M&M Maschietto, Pistoia 2002.

*Arquitectura Radical: Centro Andaluz de Arte Contemporaneo, Sevilla, Enero-Marzo De 2003*. Sevilla: Junta de Andalucía: Centro andaluz de arte contemporaneo, Siviglia 2003

*Radical Design: Ricerca e Progetto dagli*

*Anni '60 Ad Oggi* / a cura di Gianni Pettena. Maschietto, Firenze 2004

*Cinema d'Artista: Toscana: 1964-1980* / a cura di Silvia Lucchesi. Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato 2005

*Archilab's Urban Experiments: Radical Architecture, Art and the City* / edited by Marie-Ange Brayer, Frédéric Migayrou and Fumio Nanjo. Thames & Hudson, Londra 2005

*Italian Genius Now* / a cura di Marco Bazzini, Stefano Pezzato; testi di Marco Bazzini. Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato 2007

*Viaggio in Italia: Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum* / Christa Steinle, Gudrun Danzer. König, Colonia 2008

*Italian Genius Now: Casa Dolce Casa*, Kaohsiung Museum of Fine Arts; Kaohsiung 2010

*Superstudio: Backstage 1966-1978 : Spazio Cid/Arti Visive, Centro per L'arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato, 9 Ottobre 2011-26 Febbraio 2012* / a cura di Stefano Pezzato e Cristiano Toraldo di Francia, in collaborazione con l'Archivio Superstudio di Firenze, Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato 2011

*SUPER SUPERSTUDIO* / a cura di Andreas Angelidakis, Vittorio Pizzigoni e Valter Scalsi, Padiglione di Arte Contemporanea Milano, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (MI) 2015

## SCRITTI DI CARATTERE GENERALE SULLE NEOAVANGUARDIE

Popper F. *L'arte Cinetica*, Einaudi, Torino 1964

Friedman Y. *L'architecture Mobile*, Casterman, Tournai 1970

Navone P. / Orlandoni B. *Architettura Radicale*, Casabella, Milano 1974

Friedman Y. *It is your town: know how to protect it*, Council of Europe, Strasburgo 1975

Orlandoni B. / Vallino G. *Dalla Città Al Cucchiaio, Saggi Sulle Nuove Avanguardie...*, Studio Forma, Torino 1977

AA. VV. *Paper Architecture*, Rizzoli New York, New York 1982

De Sessa C. *Coop Himmelblau*, Testo & Immagine, Torino 1998

AA. VV. *The Changing Of The Avant-Garde*, MoMA press, New York 2002

Prestinzenza Puglisi L. *This Is Tomorrow*, Testo & immagine, Torino 2002.

Lewallen / Seid *Ant Farm*, University of California press, Berkeley, Los Angeles / Londra 2004

Rouillard D. *Superarchitecture*, Editions de la Villette, Parigi 2004

Scott F. D. *Architecture Of Techno-Utopia*, in *Grey Room* vol 3, MIT press, Cambridge, Massachusetts 2005

Colomina B. *Clip/Stamp/Fold*, Storefront for Art and Architecture, New York 2006.

AA. VV. *Il Futuro Del Futurismo*, Mondadori Electa, Milano 2007

Friedman Y. *Utopie Realizzabili*, Quodlibet, Macerata 2008

Friedman Y. *L'architettura Di Sopravvivenza: Una Filosofia Della Povertà*, Bollati Boringhieri, Torino 2009

Gasbarrini *La Nemesi Delle Avanguardie Dai Futuristi Ai Situazionisti*, in *Tracce* n. 28, Tracce, Piombino primavera 2009

Chirumbolo / Moroni / Somigli

*Neoavanguardia*, University of Toronto press, Toronto 2010

AA. VV. *Archphoto 2.0 Radical City*, Plug\_in, Busalla (GE) 2011

Cunningham *Triangulating Utopia Benjamin, Lefebvre, Tafuri*, in *City* volume 14 uscita 3, University of Toronto press, Toronto 2010

Friedman Y. *L'ordine Complicato: Come Costruire un'Immagine*, Quodlibet, Macerata 2011

L'arengario studio bibliografico *Architettura Radicale*, Edizioni dell'Arengario, Bussago (BS) 2011

AA. VV. *EP Vol.1, The Italian Avant Garde 1968-1976*, a cura di Catharine Rossi, Sternberg, Berlino 2013

AA. VV. *Gruppo 63*, Bompiani, Milano 2013

Branzi, *Una Generazione Esagerata*, Baldini M. e Castoldi, Milano 2014

Fusinato M. / Scott F. D. / Wasiuta M. *La Fine Del Mondo*, Rainoff, Surry Hills, Nuovo Galles del Sud 2014

Piccardo E. / Wolf A. *Beyond Environment*, Plug\_in, Busalla (GE) 2015

## SCRITTI AD OPERA DI ARCHIGRAM

AA.VV. *Archigram*, volumi da 1 a 9 1/2, Londra, dal 1961

## SCRITTI SU ARCHIGRAM

AA. VV. *Archigram*, Centre Georges Pompidou-Ircam, Parigi 1994

AA. VV. *Archigram*, Princeton Architectural Press, New York settembre 1999

Sadler S. *Archigram Architecture Without Architecture*, MIT press, Cambridge, Massachusetts 2005

Steiner H. A. *Beyond Archigram: the Structure of Circulation*, Routledge Chapman & Hall, New York 2009

Ray C. *Archigram Architecture Inside Out*, tesi di laurea, MIT, Cambridge, Massachusetts 2011

Crompton D. *A Guide to Archigram 196 - 74*, Princeton Architectural Press, New York 2012

#### SCRITTI AD OPERA DI ARCHIZOOM

AA. VV. *Gli Archizoom*, in *Domus*, 455, Milano 1967

AA. VV. *Città Catena Di Montaggio Del Sociale. Ideologia E Teoria Della Metropoli*, in *Casabella*, n. 350-351, Electa, Milano 1970

AA. VV. *Firenze Università*, in *Casabella*, n. 358, Electa, Milano 1971

AA. VV. *Vestirsi è Facile*, stampato in proprio 1971

#### SCRITTI SU ARCHIZOOM

Branzi A. *No-Stop City*, HYX, Orleans 2006

Gargiani R. *Archizoom Associati 1966-1974: Dall'onda Pop Alla Superficie Neutra*, Mondadori Electa, Milano 2007

Stauffer M. T. *Figurationen des Utopischen: Theoretische Projekte von Archizoom und Superstudio*, Deutscher Kunstverlag, Berlino 2008

#### SCRITTI AD OPERA DEI SITUAZIONISTI

AA. VV. *Intenzionale Situazionista*, Nautilus, Torino maggio 1993, (prime edizioni originali dal 1954)

Vaneigem R. *Trattato di Saper Vivere ad Uso Delle Giovani Generazioni*, Castelvechi, Roma 2006, prima edizione 1967

Debord G. *La Società Dello Spettacolo*, Baldini M. & Castoldi Dalai, Milano 2013, prima edizione 1967

Jorn A. *La Comunità Prodigia: Critica Della Politica Economica e Altri Scritti*, a cura di Leonardo Lippolis, Zona, Arezzo 2000, prima

edizione 1970

Vaneigem R. *Avviso agli Studenti*, stampato in proprio 1972

Vaneigem R. *Il Libro Dei Piaceri*, Arcana, Roma 1980

Debord G. *Opere Cinematografiche*, Bompiani, Milano novembre 2004

#### SCRITTI SUI SITUAZIONISTI

Costa X. *Theory Of The Dérive And Other Situationist Writings On The City*, Museu d'Art Contemporani, Barcelona 1996

Sadler S. *The Situationist City*, MIT press, Cambridge, Massachusetts, febbraio 1998

Wigley M. *Constant's New Babylon The Hyper-Architecture of Desire*, Witte de With, centrum voor hedendaagse kunst, 010 Publishers, Rotterdam 1998

AA. VV. *La Vera Scissione*, Manifesto libri, Milano 1999

Bertelli P. *Fotografia Situazionista*, Mimesis, Milano / Udine 2000

Borden I. / Mac Creery S. *New Babylonians*, Wiley-Academy/*Architectural Design* Vol. 71, #3, Londra, giugno 2001

Careri F. *Constant, New babylon*, Marsilio, collana Testo&Immagine, Venezia 2001

Nieuwenhuys C. / de Zegher C. / Wigley M. *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*, Drawing Center, New York 2001

Lippolis L. *Urbanismo Unitario*, Marsilio, collana Testo&Immagine, Venezia 2002

Nichols J. *Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon And The Contemporary City*, centre for middle east and asian architecture (CAMEA), University of Adelaide 2004

Lecoindre D. / Drouet D. *Internationale Situationniste*, Lecoindre Drouet, Parigi 2007

8. Lippolis L. *La Nuova Babilonia*, Costa & Nolan, Milano 2007

Murray J. B. *Structures Of Liberation*, Bard



College, New York 2007

Ghirardi S. *Intervista a Vaneigem*, Nautilus, Torino febbraio 2008

AA. VV. *La ville Des Situationnistes*, ENSA Paris La Villette 2011

Wark M. *The Beach Beneath The Street*, Verso, Londra New York 2011

Wark M. *The Spectacle Of Disintegration*, Verso, Londra New York 2013

## SCRITTI DI CARATTERE GENERALE SU TEORIA E STORIA DELL'ARCHITETTURA

Kufmann E. *Tre architetti rivoluzionari. Boullée, Ledoux, Lequeu*, Franco Angeli, Milano 1976, prima edizione 1952

Reiner T. *Utopia e Urbanistica. Il Ruolo delle Comunità Ideali nella Pianificazione Urbana*, Marsilio, Venezia 1963

Venturi R. / Scott Brown D. / Izenour S. *Imparare da Las Vegas, Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, Quodlibet, Macerata 2010, edizione originale 1968

Tafuri M. *Il socialismo Realizzato E La Crisi Delle Avanguardie*, In *Socialismo Città Architettura*, Officina, Roma 1972

Choay F. *La Città Utopie E Realtà*, Einaudi, Torino, prima edizione 1973

Tafuri M. *Progetto e Utopia*, Laterza, Roma Bari, prima edizione 1973

Tafuri M. *La Sfera E Il Labirinto*, Laterza, Roma Bari, prima edizione 1980

Davis M. *La città di quarzo*, Manifesto libri, Roma 1993

Koolhaas R. *S, M, L, XL*, Monacelli press, New York 1997

Prestinzena Puglisi L. *Hyper Architecture*, Birkhauser-Publishers for Architecture, Basilea 1999.

Tafuri M. *Architettura Italiana 44-81*, Einaudi, Torino 2002

Jencks C. *Le Corbusier E La Rivoluzione*

*Continua In Architettura*, Jacabook, Milano 2002

AA. VV. *Teoria Dell'architettura*, Taschen, Colonia 2003

Gossel P. / Leuthauser G. *Architettura Del XX Secolo*, Taschen, Colonia 2009

Cresti M. C. *L'architettura Nel Cinema Di Fantascienza*, Pontecorboli, Firenze 2010

Frampton K. *Megaform As Urban Landscape*, University of Illinois press, Champaign 2010

Aureli P.V. *The Possibility Of An Absolute Architecture*, MIT press, Cambridge, Massachusetts 2011

Sudjic D. *Architettura e potere: Come i ricchi e i potenti hanno dato forma al mondo*, Laterza, Roma / Bari 2012

Vidler A. *Storie dell'Immediato Presente*, Zandonai, Rovereto 2012

Aureli P. V. *Il progetto dell'autonomia. Politica e architettura dentro e contro il capitalismo*, Quodlibet, Macerata 2016

## FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, LINGUISTICA, ALTRO

Mumford L. *Tecnica e cultura*, Net, Milano 2005, prima edizione 1934

Benjamin W. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000, prima edizione 1936

Huizinga J. *Homo ludens*, Einaudi, Torino 2002, prima edizione 1954

Eco U. *Opera Aperta*, Bompiani, Milano 2000. prima edizione 1962

Calvino I. *Le Città Invisibili*, Mondadori, Milano 2012, prima edizione 1972.

Foucault M. *Sorvegliare e Punire*, Einaudi, Torino 2014 prima edizione 1975

Lytard J. F. *La Condizione Postmoderna*, Feltrinelli, Milano 2014, prima edizione 1979

Blissett L. *Totò peppino e la guerra psichica 2.0*, Einaudi, Torino 2000

Benjamin W. *Parigi capitale del XIX secolo*, Einaudi, Torino 2002

Fulco I. *Virtual Geographic*, Costa & Nolan, Milano 2006

Bauman Z. *Vita liquida*, Laterza, Roma / Bari 2006

Benjamin W. *Angelus novus*, Einaudi, Torino 2006

Benjamin W. / Rice C. *Walter Benjamin and the architecture of modernity*, Re.press, Prahra 2009

#### - UTOPIA

More T. *Utopia*, Laterza, Roma / Bari 1994, prima edizione 1516

Baldini M. *Il linguaggio delle utopie. Utopia e ideologia: una rilettura epistemologica*, Studium, Roma 1974

Calvino I. *Quale utopia*, in *Utopia rivisitata*, Almanacco Bompiani, Milano 1974

Baczko B. *L'utopia. Immaginazione Sociale e Rappresentazioni Utopiche nell'Età Dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1979

Fontana J. P. *Petite Histoire de la Science-Fiction Française et de l'édition de science-fiction en France de 1371 à 1981..* in *Grande Enciclopedia della Fantascienza*, Del Drago novembre 1981

Moneti Codignola M. *Il paese che non c'è e i suoi abitanti*, La Nuova Italia Scientifica, Firenze 1992

Baldini M. *La storia delle utopie*, Armando Editore, Roma 1996

Orsini *Le Utopie Urbane E La Forma Della Città*, Università degli studi di Napoli *Federico II*° dottorato in progettazione urbana - XVI° ciclo, Napoli 2006

#### - DISTOPIA

Baldini M. *Utopia e Distopia*, a cura di Arrigo Colombo, F. Angeli, Milano 1987

Repini V. F. *Fourier e Huxley tra Utopia e*

*Distopia*, tesi di laurea in filosofia, Università degli studi, Trieste 1995-1996

AA. VV. *Accadde Domani: fra Utopia e Distopia* / a cura di Giuseppe Prestipino, Teresa Serra, Aracne, Roma 2005

#### - ETEROTOPIA

Foucault M. *Le Parole e le Cose*, Laterza, Roma / Bari 1998, prima edizione 1963

Foucault M. *Eterotopia*, Mimesis, Milano / Udine 2010

AA. VV. *Materiali Foucaultiani*, anno 1 numero 1, *Geografie del Potere Spazio ed Eterotopie a Partire da Michel Foucault*, Materiali Foucaultiani, Italia 2012

## NOTA

La presente bibliografia dispone i volumi in ordine cronologico, poichè ritenuto il più efficace ai sensi della trattazione.

Per analoghe motivazioni, nelle note ai testi, i volumi sono riportati secondo la metodologia Harvard.

*«L'inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n'è uno, è quello che è già qui, l'inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l'inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione e apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all'inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio.»*

Marco Polo

*«Stupido giocattolo! Ninnolo bambinesco di ammiragli altezzosi, e di commodori e capitani. Il mondo si vanta di te, della tua astuzia e della tua potenza; ma cosa puoi fare dopo tutto, se non dire il punto povero e misero dove tu stesso per caso ti trovi su questo largo pianeta, tu e la mano che ti regge: e nient'altro! Tu non puoi dire dove una goccia d'acqua o un granello di sabbia si troveranno domani a mezzogiorno: eppure con la tua incapacità insulti il sole!»*

Achab