



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Archizoom y Superstudio: Análisis de la difusión de
sus ideas en las revistas italianas

Autor

Eusebio Echart Subias

Directora

Lucía Carmen Pérez Moreno

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2015

ÍNDICE

APARTADO A _ INTRODUCCIÓN	03
RESUMEN	04
METODOLOGÍA Y OBJETIVOS	04
MOTIVACIONES PERSONALES	05
PALABRAS CLAVES	05
APARTADO B _ ARQUITECTURAS RADICALES EUROPEAS	06
UNA APROXIMACIÓN A INGLATERRA, FRANCIA Y AUSTRIA	08
GRUPOS RADICALES	09
ITALIA: ARCHIZOOM Y SUPERSTUDIO	13
1966 SU FUNDACIÓN EN FLORENCIA	13
SUPERARCHITETTURA Y SUS INICIOS	14
PRINCIPALES IDEAS Y PROYECTOS	16
MEDIOS DE DIFUSIÓN: LAS REVISTAS GLOBALES	19
APARTADO C _ LA REPRESENTACIÓN COMO ARQUITECTURA	22
PUBLICACIONES	23
RECURSOS GRÁFICOS	24
PERSPECTIVA MILITAR	24
FOTOMONTAJE	27
STORYBOARDS	33
PROYECTOS CONSTRUIDOS, SALIENDO DE LA UTOPÍA	36
APARTADO D _ CONCLUSIONES	39
APARTADO E _ BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXO 1 _ IMÁGENES PUBLICADAS EN CASABELLA Y DOMUS	46
ANEXO 2 _ PUBLICACIONES REALIZAS EN CASABELLA Y DOMUS	51

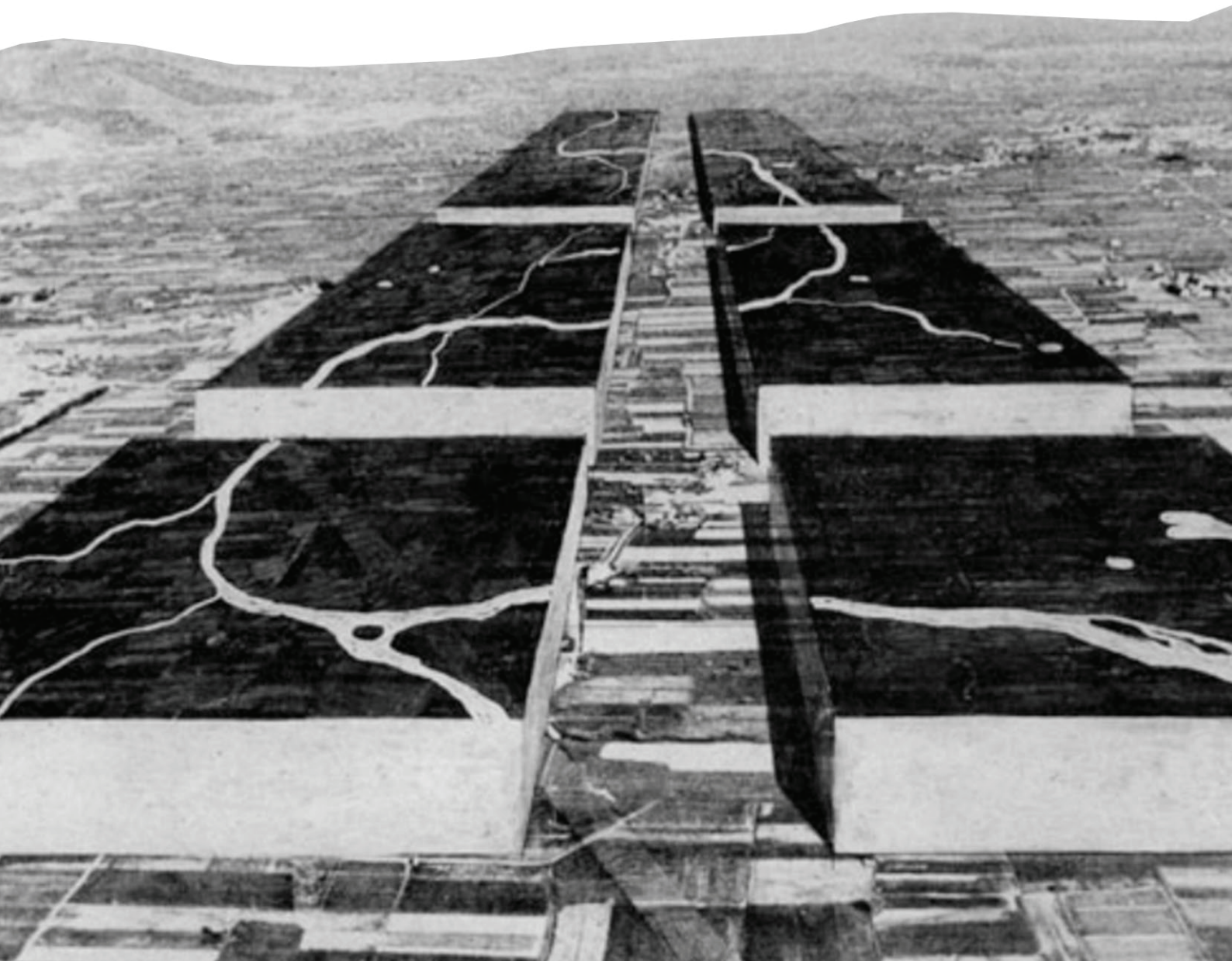
Archizoom y Superstudio: Análisis de la difusión de sus ideas en las revistas italianas

Autor:
Eusebio Echart Subias

Directora:
Lucía Carmen Pérez Moreno



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

RESUMEN

Los dos principales grupos de arquitectura radical italianos, *Archizoom* y *Superstudio*, se diferencian, entre otras cosas, con el resto de grupos de arquitectura radical europeos en que no contaron con una revista propia.

El resto de grupos europeos, contaban con una publicación periódica asociada a su arquitectura, que les permitía divulgar sus creencias con su propia identidad. Por su parte, *Archizoom* y *Superstudio*, que no contaban con estas publicaciones propias, tuvieron que realizar artículos para las revistas tradicionales, - principalmente *Domus* y *Casabella*-. En estas revistas es en las que trataban de divulgar sus pensamientos de la evolución de la sociedad y como ha de afrontarla la arquitectura.

Partiendo de un trabajo de documentación y de contextualización de estos arquitectos con el panorama internacional de la época, este trabajo pretende analizar cómo ambos grupos utilizaron estos medios para difundir sus ideas.

Durante el periodo de estudio de estos grupos, se han detectado tres novedosos recursos gráficos como herramientas para plasmar su arquitectura: la perspectiva militar, el fotomontaje y los storyboards. Cada uno de estos recursos fue empleado de manera distinta para plasmar unas u otras ideas. Entre estas, estaba la creencia de que la tecnología iba a permitir liberar a la sociedad, creando una sociedad más libre. Con esta idea se dedicaron a incluir espacios para el ocio como parte del programa de las ciudades utópicas. Otro de sus pensamientos era el de que la ciudad iba hacia una mayor movilidad, y gracias a esto iba a convertirse en una ciudad más libre. Esto supuso que el uso del infinito se convirtiese en un recurso recurrente en todas sus propuestas.

METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

1. Primera Fase de documentación: Se realiza un trabajo de documentación basado en la recopilación de todas las publicaciones que Archizoom y Superstudio realizan en las revistas especializadas.

2. Fase de contextualización: Se realiza un estudio de contextualización de los grupos radicales italianos en el panorama internacional, con especial atención a otros grupos de arquitectura radical europea, con el objetivo de detectar los rasgos identitarios de estos grupos frente a otros como *Archigram* o *Utopie*.

3. Fase de análisis de los proyectos utópicos: Tras la recopilación de los trabajos, se realiza un análisis de los distintos proyectos utópicos publicados en las revistas, en el que se tiene por objetivo identificar los recursos gráficos empleados en ellas para expresar sus ideas.

4. Una última fase de proyectos construidos: se realiza un análisis de cómo estos grupos plasman sus proyectos construidos en estas publicaciones, con el objetivo de concluir en qué medida sus ideas se llegaron a plasmar en sus obras construidas.

MOTIVACIONES PERSONALES

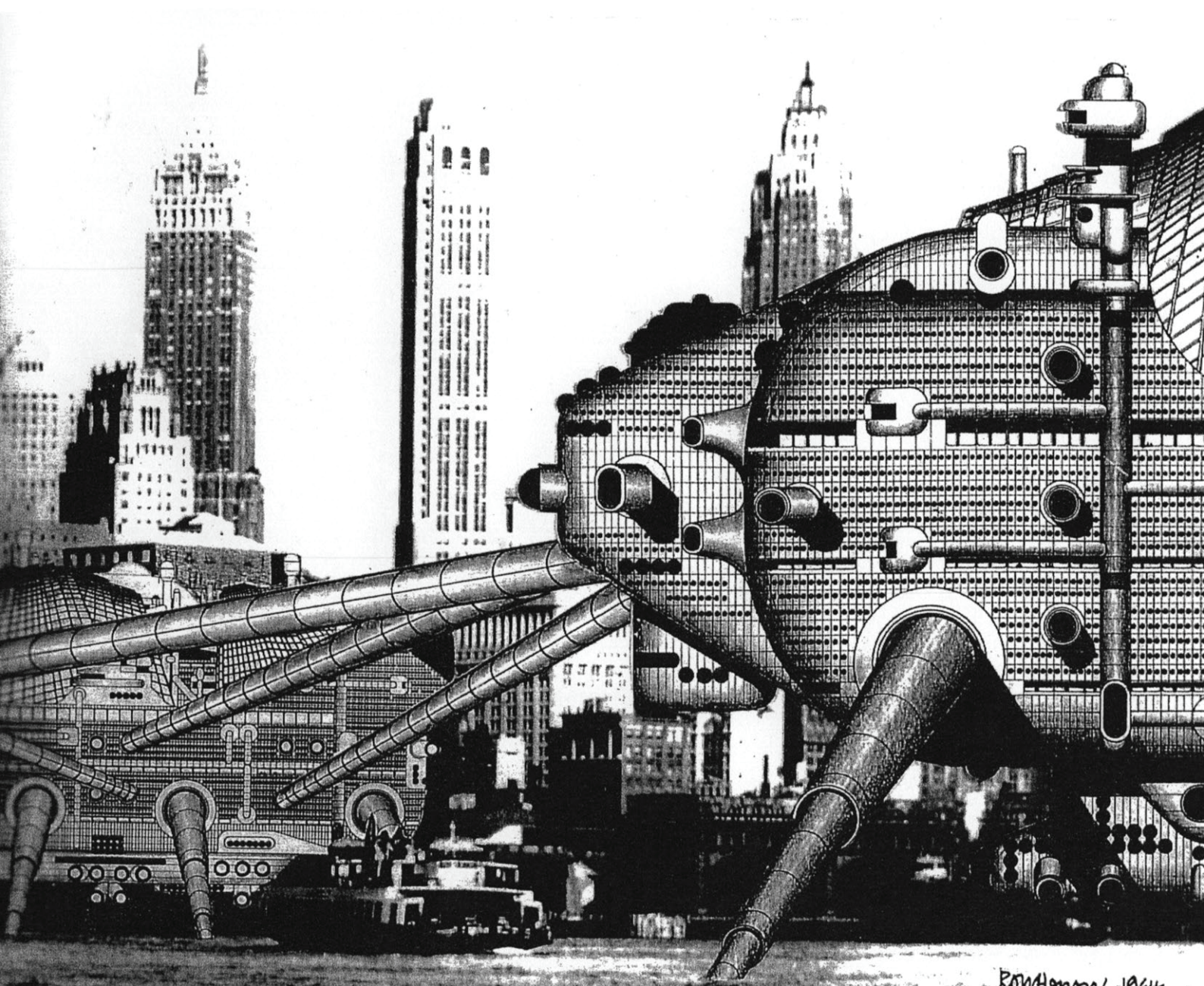
Mi principal motivación a la hora de realizar este trabajo parte del interés personal por analizar e interpretar algo prácticamente desconocido para la mayoría estudiantes de arquitectura, como era mi caso antes del comienzo de este trabajo, y así poder aprender y aportar algo distinto. Que a su vez se tratase de una arquitectura fascinante, que hiciera de este trabajo un viaje a través de nuevas formas de ver la arquitectura.

Además, tras mi estancia en Italia en el último año, el poder profundizar en arquitecturas y puntos de vista italianos. Todo esto se suma con el interés personal por las arquitecturas utópicas planteadas a lo largo de la historia de la arquitectura, ya que me prece un tema muy interesante por esa constante mirada que realizan al futuro.

PALABRAS CLAVE

Archizoom-Superstudio–Archigram–Casabella-Domus–Superarchitettura
– Monumento Continuo – No Stop City – Supersuperficie.

ARQUITECTURA RADICAL EUROPEA



ARQUITECTURA RADICAL EUROPEA

Los años 60 fueron unos años difíciles para la arquitectura, que no pasaba por su mejor momento, sobre todo la arquitectura construida. No se construyeron demasiadas obras pero sí que se dibujaba mucho y surgían muchas propuestas distintas. Surgieron gran cantidad de textos teóricos en todo el mundo ya que se estaba buscando una nueva identidad y un nuevo estilo arquitectónico. Dentro de estos teóricos muchos propusieron visiones utópicas para el futuro, sobre todo propuestas de ciudades ideales.

Estos grupos utópicos surgieron en todo el mundo, que comenzaron a plantear soluciones con nuevos planeamientos urbanos a través de ciudades utópicas. Estas se realizaban gracias a la confianza en las nuevas tecnologías.

Estos movimientos se extendieron desde EEUU hasta Japón, pasando por Europa. Fue en Japón donde surgieron los grupos Metabolistas Japoneses¹. Estos propusieron varios planteamientos urbanos de extensión de la ciudad a la bahía de Tokio, como el propuesto por *Kenzo Tange* en 1960 (fig1.). Planeaba una gran extensión de la ciudad en espina de pez que atravesaba la bahía y aumentaba la capacidad de la ciudad colocando los servicios en un eje central (fig1.). *Stanley Tigerman*², a su vez, planteo en 1968 la ciudad inmediata (fig2.) una gran pirámide invertida que albergaba desde viviendas a centros comerciales, dejando en la orilla los grandes aparcamientos. Por otro lado en EEUU, *Mitchell y Boutwell* realizaron también planeamientos de este tipo. Un ejemplo es la ciudad Nacional que de costa a costa de EEUU atravesaba³ todo el continente americano (fig3.). Con esto trataban de solucionar los problemas de circulación y de servicios además de poder albergar a un millón de personas.

Todas estas propuestas tratan de solucionar mediante las nuevas tecnologías y materiales los problemas que la sociedad y arquitectura han generado, al igual que los todas las arquitecturas utópicas, generando nuevas propuestas para la ciudad del futuro.

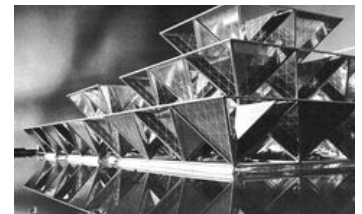
1_Corriente arquitectónica contemporánea generada por un grupo de arquitectos y urbanistas japoneses en 1959.

2_Fue un arquitecto, teórico y diseñador americano, En 1976 fue la figura central de la Siete de Chicago, grupo en oposición a la doctrina del movimiento moderno, sobre todo de Ludwig Mies van der Rohe.

3_Mitchell y Boutwell no consideraban esa ciudad tan utópica puesto que decían esto: "Esta es nuestra ciudad. No somos sensacionalistas. Todo lo que hemos descrito es factible hoy en día" Cfr. Dpr, ¿Pueden las utopías ayudarnos a re-pensar las nuevas ciudades?, Barcelona 2010.



(fig1.) Kenzo Tange, Ciudad en la bahía de Tokio, 1960.



(fig2.) Stanley Tigerman, Ciudad Inmediata, 1968.



(fig3.) Mitchell y Boutwell, Ciudad Nacional, 1968.



(fig4.) Fritz Lang , "Metropolis", película 1927.

En cuanto a esta ciudad del futuro, también el mundo del cine se interesó en este tema. Películas como *Metrópolis*⁴ de 1927 surgieron de esta idea. Pero lo que nos interesa son las ciudades del futuro planteadas por los grupos radicales europeos.

UNA APROXIMACIÓN A INGLATERRA, FRANCIA Y AUSTRIA

En estos años, los 60, en todo el panorama europeo surgieron varios grupos y movimientos críticos con el movimiento moderno que se había instaurado en los años precedentes. Algunos de estos pertenecieron a los grupos de la Arquitectura Radical que generaba un discurso crítico con lo anterior.

También fueron conocidos grupos de anti-diseño, ya que criticaban la importancia del diseño en la arquitectura precedente. La arquitectura no tenía que partir del diseño ni de unas reglas determinadas. Sino de la resolución de los problemas de la sociedad. La tecnología era considerada como un aliado a la hora de resolver estos problemas (fig5.).

Por esto dieron la espalda a la arquitectura que se venía realizando y a su vez aportaron un nuevo punto de vista positivista respecto al futuro. Miraban a un futuro marcado por las nuevas tecnologías. Confiaban en estas como punto de inflexión de la arquitectura y como medio solucionador de los problemas y de las necesidades de la población en las ciudades. Para ellos la tecnología tenía que solucionar los problemas que se habían generado en estos años.

Parten de varios puntos: En primer lugar la racionalidad que conlleva de forma intrínseca la tecnología y la ciencia, y la capacidad de ambas para dar soluciones reales a los problemas del momento. También los que el tiempo puede plantear, con esto trata de mejorar las sociedades futuras. Creen en el progreso ilimitado y el sentido evolutivo de la tecnología que acompaña al de la humanidad.

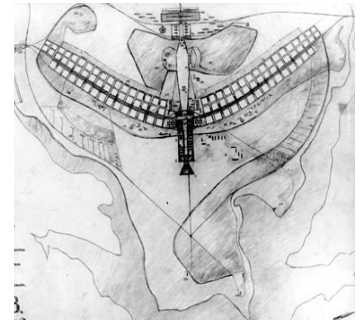
En segundo lugar se apoyan también en la confianza de las futuras tecnologías en las que aún están por venir, y en los materiales que estas mismas pueden aportar. Esto va a permitir en un futuro próximo desligarse de la arquitectura tradicional y así solucionar los condicionantes que lleva consigo cualquier tipo de arquitectura anterior como fachadas, cubiertas o ventanas. Todo este escenario puede y debe modificarse e incluso desaparecer gracias a estas tecnologías y materiales que están por llegar. La arquitectura pasa a ser algo distinto, necesita pasar a ser algo desechable. Como cualquier otro objeto, como un electrodoméstico o un vehículo, y ha de escribirse con un nuevo lenguaje.

Con esto también surge la necesidad de una nueva forma de representarla. Estos arquitectos generan un nuevo lenguaje capaz de transmitir las ideas de estas propuestas. Proyectos como *The Walking City* (fig5.) de *Archigram* son un claro ejemplo de nuevos grafismos aplicados en nuevos proyectos de ciudad.

Con estos puntos de partida se generan gran cantidad de propuestas marcadas por las nuevas tecnologías y una nueva forma de representarla. Que además buscan una nueva sociedad. Principalmente tienen que ver con grandes arquitecturas urbanas, planteando ideas revolucionarias para las nuevas ciudades. No se centran en generar grandes planes urbanos como el de *Brasilia*⁵ (fig6.). O planes de expansión de las ciudades como se venía haciendo hasta la fecha como con el plan *Cerdá*⁶ (fig7). Sino que se plantean nuevas ciudades utópicas de grandes dimensiones sustentadas



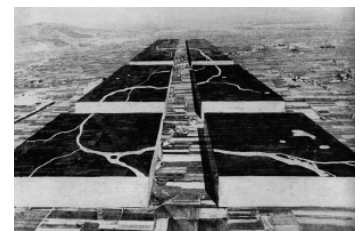
(fig5.) Archigram, the Walking Cities, 1964.



(fig6.) Oscar Niemeyer, plan para la ciudad de Brasilia, 1956



(fig7.) Ildefonso Cerdá, Plan se ensanche de Barcelona, 1860



(fig8.) Archizoom, No Stop City, 1970



(fig9.) Superstudio, Acueducto de arquitectura, 1970

4_Fritz Lang, "Metropolis", película 1927.

5_Oscar Niemeyer, Brasilia: nueva ciudad construida para ser la nueva capital de Brasil, 1956.

6_Ildefonso Cerdá, Plan de reforma y ensanche de la ciudad de Barcelona, 1860

con las nuevas tecnologías. Capaces de albergar a una gran cantidad de población. Capaces de generar una sociedad distinta y crítica con la actual. Por esto surgen los nuevos modelos como la *Non Stop City* de Archizoom (fig8.) o el *Acueducto* de la arquitectura de Superstudio (fig9.).

Hay que tener en cuenta que estos grupos no se concentran en una misma idea. Sino que surgen variantes en distintos países europeos. Cada uno de ellos tiene una forma distinta de ver el futuro y por esto surgen distintos tipo de soluciones. A pesar de esto todos tienen puntos de coincidencia. El promotor y pionero de todos ellos fue el inglés *Archigram*. Además de éste el grupo los franceses *Architecture Principe y Utopie*, los grupos visionarios austriacos, y los dos principales representantes italianos, *Archizoom y Superstudio*, son los principales embajadores de estas ideas en Europa (fig10.).

Ninguno de estos grupos fue de largo recorrido, ya que pese a fundarse a principios o mediados de los años 60, se acabaron disolviendo en la primera mitad de los 70. Eran grupos teóricos, que principalmente se dedicaban a plantear ideas más que a generar arquitectura construida. Esto era una cosa relativamente normal en esta época, pero estos grupos fueron quizás los que menos arquitectura construida realizaron. Su fin no era generar arquitectura, sus proyectos no estaba pensada para ser construidos. Sino que eran unas propuestas con las que trataban de mostrar sus ideas de cambio, para llegar a esa sociedad. A pesar de este pequeño periodo de actividad, dejaron huella para el futuro sobretodo en grupos que tuvieron como punto fuerte la tecnología.

GRUPOS RADICALES

En el año 1961 surgió el grupo *Archigram* (fig11.). Fue el pionero de este movimiento en toda Europa, fundado en Londres por *Peter Cook, Jhoana Mayer, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb y David Greene*. Se creó a través de ese optimismo por ese futuro tecnológico nombrado anteriormente, su principal labor fue la de generar nuevas composiciones, de un carácter metamórfico, que parecían pertenecer a un mundo ilusorio, sacadas de un mundo de sueños y de fantasías tecnológicas. Trató de dar soluciones a las personas y la sociedad a través de estas tecnologías y de estos diseños utópicos que generó el grupo. Revalorizaba con esto a la tecnología frente al fracaso de la arquitectura anterior (fig12.).

Presentó propuestas sobre la que más adelante se basaran otros grupos de arquitectura radical, entre los que se encuentran los italianos *Archizoom y Superstudio* como herederos directos de este grupo.

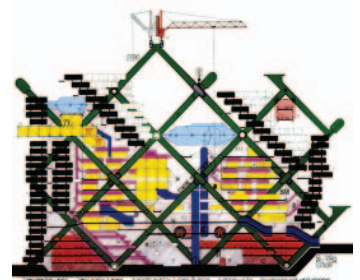
Presentó entre otras cosas varias ciudades revolucionarias, todas ellas en un mundo tecnológico y totalmente intercambiable (Fig13.). Un nuevo planteamiento de ciudad para el futuro en el que generaban desde pequeñas células habitacionales a grandes ciudades. Estas células se conectaban a las grandes torres tecnológicas, que eran las que daban forma las ciudades. Las células eran totalmente intercambiables, y desechables. Eran ciudades siempre en movimiento, las cápsulas se movían en el interior de la ciudad, desplazándose e intercambiándose entre las distintas torres que la formaban. *Archigram* planteo entre otras, otro tipo de ciudad, como fue su *the Walking City*⁷(fig14.). El que seguramente fue y es el proyecto más conocido del grupo. Planteaban una ciudad generada por grandes cápsulas habitables con largas piernas telescópicas. Capaces de moverse incluso sobre el agua, de atravesar lagos y mares desplazándose así las ciudades a lo largo de los países y continentes. Esta ciudad al igual que la anterior también se componía de células, al igual que un ser vivo que se desplaza a lo largo del territorio y también está compuesto de células.



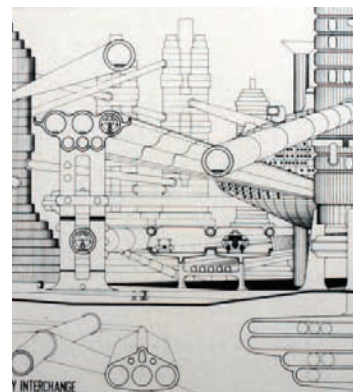
(fig10.) Arquitectura Radical: Inglaterra, Francia, Italiaia, y Austria



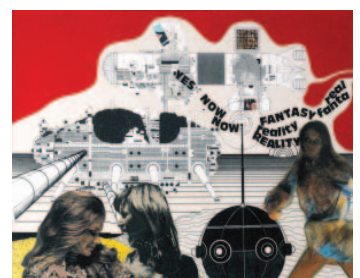
(fig11.) Archigram: Peter Cook, Jhoana Mayer, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb y David Greene.



(fig12.) Archigram, Plug-In City Study, 1964



(fig13.) Archigram, the Walking city, 1964



(fig14.) Archigram, the Walking City, 1964

⁷ Archigram, The Walking City, Archigram Magazine Issue nº 5, 1964

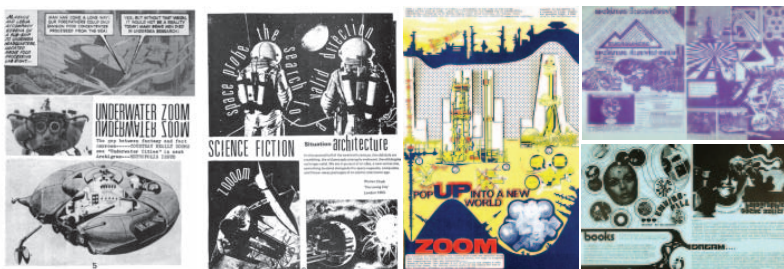
Estas células fueron uno de los puntos habituales de las propuestas de *Archigram*. Los elementos células se asemejaban a cápsulas o naves espaciales, la llegada del hombre a la luna en 1969 en pleno apogeo de estos grupos y la conquista del espacio fueron hitos muy importantes e influyentes para estos grupos que miraban constantemente al futuro, mirar al futuro suponía mirar también al espacio.

La Europa de esos años era mucho más cerrada que la actual, en el que la comunicación entre países era difícil y lenta. Los libros y las revistas era el mejor método de difusión para los arquitectos. Más aun para los grupos utópicos como estos, que no contaban con grandes obras construidas. Por esto los grupos radicales se centraron en realizar publicaciones periódicas como estas. El ser el pionero del movimiento y el poder plasmar las ideas en su propia revista hizo que fuese quizás el grupo más conocido e influyente de toda Europa.



(fig15.) Portadas de los 10 números publicados en la revista Archigram

Durante estos años, los comprendidos entre 1961 y 1974 creó más de 200 proyectos o propuestas, de los cuales publicó una gran aporte de ellos en la revista *Archigram*⁸ (fig15.), en la que realizaba sus publicaciones periódicas, con esto conseguía tener un escaparate propio en el que plasmar y expandir sus ideas, con unas publicaciones que toman como referente el arte pop, sobre todo el pop inglés.



(fig16.) Pajinas de los numeros 4 y 9 de la revista Archigram.

Las ilustraciones que aparecían eran de un estilo pop muy expresivo y con mucho color. Mayoritariamente se componían de imágenes, collages, fotomontajes y dibujos de los proyectos o las ciudades que planteaba, con esto generaba un discurso grafico innovando en el lenguaje con esas composiciones con un claro carácter pop. Además, comenzó a utilizar recursos como los storyboard, procedentes del mundo del comic, sobre todo el número 4⁹ de su revista, *Amazin Archigram* (fig16.).

⁸ Archigram publicó 10 números de su revista Archigram entre los 1961 y 1974, cada uno de ellos con un formato y colores distintos.

⁹ Archigram, Amazing Archigram n4, 1964: artículo dedicado al mundo del comic, en el que presenta sus proyectos por medio de viñetas o historietas.

Edificios como es *La Kunsthaus en Graz*, también conocido como *el Graz Art Museum*¹⁰(fig17.), en Austria es un heredero directo de la arquitectura de Archigram ya que además fue realizado por el arquitecto *Peter Cook*, miembro fundador del grupo, construido después de que el grupo se disolviera.

Este País, Austria, fue otro de los países en los que tuvieron cabida arquitecturas radicales. Los grupos visionarios austriacos junto con grupos de artistas formaban el conocido como fenómeno austriaco. Las ideas revolucionarias de *Hans Hollein o Coop Himmelbau* se plasmaban en su mayoría en proyectos e instalaciones, pero también en pequeñas estructuras neumáticas.

También pequeños proyectos como pequeños locales comerciales, un ejemplo es la tienda de velas *Retti*, obra de *Hollein*, en el *Kohlmarkt*. Se inspiró como otros en la llegada del hombre a la luna y plasmó sus ideas en los 14 metros cuadrados que ocupa una cápsula espacial.

Estos grupos, no tenían una revista propia en la que poder realizar sus publicaciones como si que tenía el grupo *Archigram* o los dos grupos franceses de los que se habla a continuación. Esto quizás hizo que fueran menos conocidos o relevantes, ya que no contaban con un medio propagandístico propio.

El primero de estos grupos franceses, *Architecture Principe* fue formado en 1963 por *Claude Parent*, el filósofo *Paul Virilio*, el pintor *Michel Carrada* y por último el escultor *Morice Lipsi*.

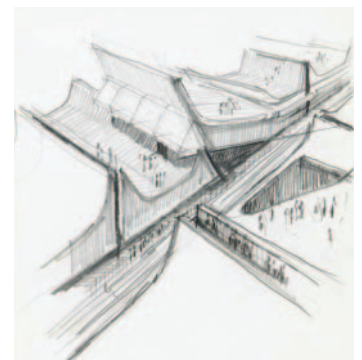
Como el resto de grupos de este estilo creó una arquitectura teórica con intenciones visionarias de la cual surgieron proyectos como *La Fonction Oblique*(fig17 y 18.). Su primer y principal proyecto y quizás también el más criticado. Generaba una crítica sobre el urbanismo moderno, proponiendo unas nuevas relaciones entre el individuo y su entorno. En estas relaciones se generaban dos órdenes, el horizontal ligado al suelo y los elementos urbanos y el vertical ligado al aire y el espacio. Pero además este grupo con este proyecto propuso un tercer orden oblicuo, que relacionaba las otras dos, este generaba unas relaciones distintas a las empleadas años antes en las que solo se producían relaciones verticales u horizontales.

En 1967 nació también en Francia, en el entorno de la universidad de Paris, el segundo de estos grupos de arquitectura radical. *Utopie* formado por los estudiantes *Jean Aubert, Jean Paul Jungmann, Paul Stinco*. Este centrado más en las arquitecturas neumáticas. El grupo deslumbró en su tesis fin de carrera, con distintos modelos de arquitectura neumática, con 3 edificios muy innovadores apoyados en la tecnología neumática como herramienta del futuro de la arquitectura, jugaron con esta nueva idea de arquitectura (fig19.).

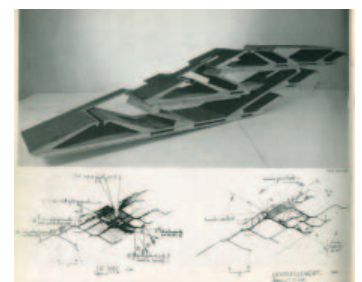
Crearon edificios compuestos principalmente por una gran membrana exterior que se formaba como una gran piel de una burbuja de aire, como una cúpula que albergaba en el interior todo lo necesario para la vida. A diferencia del resto de los grupos radicales incluso del francés *Architectural Principe* no se centró tanto en los problemas de arquitectura urbana sino que se mantuvo una escala inferior. Así siguió durante todo su recorrido planteando arquitecturas en plástico. La arquitectura neumática como la materia fundamental y generadora de su arquitectura. Planteó desde pequeñas casas neumáticas (fig20.) a grandes teatros (fig21.)



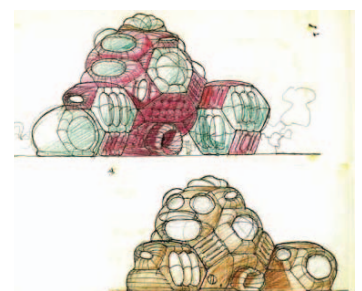
(fig16.) Spacelab (Peter Cook y Colin Fournier), Graz ArtMuseum, Graz 2003



(fig17.) Architecture Principe, Fonction oblique, 1966



(fig18.) Architecture Principe, Fonction oblique, 1966



(fig19.) Architecture Principe, Fonction oblique, 1966

¹⁰ Spacelab (Peter Cook y Colin Fournier), Graz ArtMuseum, Graz 2003: Museo especializado en el arte contemporáneo, construido en 2003, año en que Graz fue la Capital Europea de la cultura

Con esa misma tecnología también creó mobiliario doméstico como sillas o baños neumáticos, *Utopie* fue en estos años el máximo representante de este tipo de arquitecturas.

Estos dos, igual que *Archigram*, contaron con publicaciones en revistas propias, *Architectural Principe*¹¹ y *Utopie*¹² (fig22.) para dar a conocer y mostrar sus ideas y manifiestos al resto del panorama arquitectónico. Esto facilitó mucho la publicidad de los grupos al poder controlar con total libertad el material que publicaba. Al igual que *Archigram* proponían ideas, estructuras y arquitecturas muy novedosas. Así como en lo que al uso de nuevos materiales se refiere. Pero pese a esto no realizaron grandes innovaciones en cuanto a la representación de sus proyectos se refiere. Continuaron representándolos sobre todo con dibujos (fig23.), apoyándose con plantas, secciones y alzados para ayudar a contar sus proyectos. En este apartado *Archigram* siempre estuvo por delante de las publicaciones de los grupos franceses.

Entrando a analizar las portadas de estas publicaciones, hemos visto como *Archigram*(fig24 y 25.), realizaba cada una de sus publicaciones de forma distinta. Realizaba cada una con un formato, color y grafismo distinto. En el caso de los franceses no es así. *Architecture Principe* genera una portada única para todas sus revistas, de un carácter muy sobrio y racional pero sobre todo muy reconocible e identitario ya que se conservó el diseño en el tiempo. Lo único que cambiaba era el nombre de cada una de las revistas y el número. *Utopie* por su parte de una forma muy similar, también genera un diseño muy sencillo y formal y con ese mismo carácter identitario que *Architecture Principe*. Conserva el diseño de todas las revistas que publica pero cambian el color de forma que el número de revista se distingue por este color (fig26.).



(fig22.)Utopie n10, 1967; Architecture Principe n1 1966

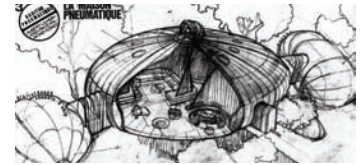
Estos grupos aparte de darse a conocer a través de las publicaciones como mayor medio de difusión, también participaron en exposiciones como la bienal de Paris de 1967¹³. Además *Utopie* creo una exposición propia en 1968, llamada *Structures Gonflables*¹⁴ (fig27), como escaparate para sus ideas y proyectos.

11_Revista publicada y editada por el grupo Architecture Principe, se publicaron 10 números de esta revista

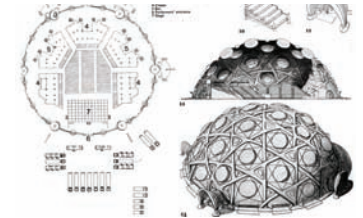
12_Revista publicada y editada por el grupo Utopie, se publicaron un total de 14 números de esta revista.

13_Evento de arte internacional fundado en 1959 por André Malraux, con el objetivo es identificar y activar las prácticas artísticas.

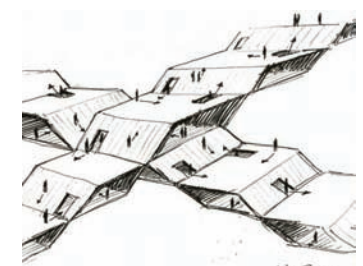
14_Utopie, Structures Gonflables, 1967: Exposición realizada por el grupo Utopie en el muse de arte Moderno de la ciudad de Paris del 1 al 30 de marzo de 1968 en la que se exponían distintos tipos de estructuras neumáticas.



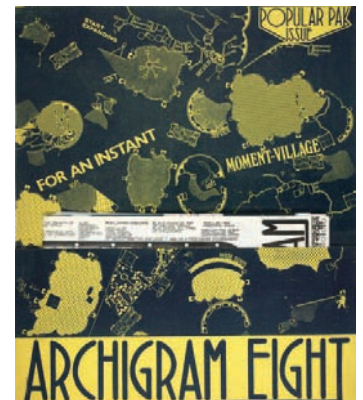
(fig20.) Architecture Principe, Fonction oblique, 1966



(fig21.) Architecture Principe, Fonction oblique, 1966



(fig23.)Architecture Principe, Fonction oblique, 1966



(fig24.)Archigram, Portada Archigram 8, 1963



(fig25.)Archigram, Portada Archigram n6, 1965



(fig26.)Utopie, 11 de las 14 Portadas de Utopie

ITALIA: ARCHIZOOM Y SUPERSTUDIO

Los grupos italianos, protagonistas de este texto, surgen ambos dos en el 1966 en torno a la universidad de Florencia. Mientras que fue en las capitales, en Londres y París donde surgieron los grupos Ingleses y franceses, el panorama italiano era algo distinto al resto de Europa. Italia salía de la dictadura de *Mussolini* y de la arquitectura Fascista Italiana. Esto hizo que en Roma, la principal escuela de arquitectura del país, surgiesen otros tipos de nuevas arquitectura más racionalistas. Fue la universidad de Florencia la que en este caso sacó a la luz las ideas radicales italianas (fig28.).

Este panorama social y político del que salía Italia también hizo que estos grupos estuvieran más politizados que los del resto de Europa. Con un marcado carácter de izquierdas, basaban su arquitectura en una búsqueda de una nueva sociedad.

Estos grupos estuvieron muy inspirados en el *Art Nouveau*, el *Art Déco*, el *Art Kitsch* y el *Pop art*¹⁵ con *Andy Warhol*¹⁶ como su máximo representante (fig30.). Se dedicaron a realizar distintos diseños, con una falta de respeto, que cuestionaban la funcionalidad y el gusto de diseños anteriores sobre todo del *Movimiento Moderno*. Las ideas y propuestas que realizaron eran más arriesgadas y utópicas que las de grupos de otros países.

Además, lo expresaban con un lenguaje más innovador y potente que trataremos más adelante. Siempre muy influenciado por las innovaciones gráficas que ya introdujo *Archigram*.

Criticaban los diseños del *Movimiento Moderno*, algunos de forma directa como puede ser la crítica a la silla de *Mies* en 1969¹⁷ (fig30.). Pero la mayor expresión de estos grupos se exhibía en los proyectos que se planteaban ciudades utópicas para el futuro. Ciudades en las que al igual que otros grupos, la tecnología, tenía que acabar liberando al ser humano con una nueva idea de dinámica en estos ambientes urbanos que proponen. Además, es en estos proyectos es en los que desarrollan un diseño gráfico más potente y expresivo con el que dar a conocer sus ideas radicales.

1966 Y SU FUNDACIÓN EN FLORENCIA

Como aparece en el apartado anterior ambos grupos se formaron en torno a la universidad de Florencia en 1966.

En el caso de *Archizoom Associati*, el primero de los grupos de estudio, estaba formado por un grupo de estudiantes de arquitectura de dicha universidad. *Andrea Branzi*, *Gilberto Correti*, *Paolo Deganello* y *Massimo Morozzi* (fig32.), frustrados por falta de trabajo tras obtener la titulación y con ideas innovadoras, se juntan para fundar este grupo. Recibe el nombre directamente de su principal referente, el Inglés *Archigram*, cuyo nombre provenía del juego de palabras arquitectura y telegram.

Nace con el fin, de a través de su arquitectura, intentar dar un punto de vista distinto sobre la sociedad. Plantearon una nueva arquitectura pero con el fin de influir en esta sociedad, sus principales ideas tratan de crear una sociedad distinta, libre e infinita.

¹⁵ Movimiento artístico del siglo XX que usa imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, como anuncios publicitarios, comic u objetos culturales buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la elitista cultura existente en las Bellas Artes.

¹⁶ Andrew Warhola, máximo representante del Pop Art en la década de los 60, con obras como los retratos a Marilyn Monroe o Elvis Presley o la Campbell's Soup Cans.

¹⁷ Mies Van der Rhoë, silla Barcelona, 1929: Conocida así por presentarse junto al pabellón del propio Mies para la exposición internacional de Barcelona de 1929.



(fig27.) Utopie, Structures Gonflables, 1967



(fig28.) Focos de Arquitectura Radical Europeos.



(fig29.) Andy Warhol, Campbell's Soup Cans, 1962.



(fig30.) Andy Warhol



(fig31.) Mies Van der Rhoë, silla Barcelona, 1929.



(fig32.) Archigram Associati: Andrea Branzi, Gilberto Correti, Paolo Deganello y Massimo Morozzi

Por su parte *Superstudio* fue fundado también en 1966 en Florencia por *Adolfo Natalini, Piero Frasinelli y Cristinao Toraldo di Fiorenza* (fig33.). Antiguos estudiantes de arquitectura de la universidad de Florencia. Recibe el nombre de un juego de palabras, la suma de super y studio. De la misma forma que se generaron otros nombres como *Superarchitettura* o superestructura, y otros que ellos mismos crearon para sus proyectos como la *Supersuperficie*.

Cuenta con unas ideas similares a *Archizoom* y con el mismo fin de cambiar la sociedad y así resolver los problemas y conflictos sociales que puedan surgir en arquitecturas y sociedades futuras. Para esto genera una nueva arquitectura con la que generar un mundo nuevo infinito y sin restricciones.

Ambos, fueron muy críticos con las ideas del movimiento moderno, la importancia que este da al diseño y las restricciones que se imponen en este periodo, quieren liberarse de todo, quieren un mundo libre tanto del



(fig33.) Superstudio: Adolfo Natalini, Piero Frasinelli y Cristinao Toraldo di Fiorenza

diseño como de estas restricciones.

SUPERARCHITETTURA Y SUS INICIOS

Tanto *Archizoom*, como *Superstudio* trabajaron juntos en numerosas ocasiones y sus proyectos se acuñaron con el término de *Superarchitettura*, nombre de la exposición en la que se dieron a conocer.

Superarchitettura fue su primer proyecto importante, en que sacaron a la luz sus teorías sobre la crisis de la modernidad. *Superarchitettura* tuvo lugar

en Pistoia, Italia en 1966. Un año más tarde, refinando las ideas y ampliando el número de miembros de los grupos la muestra Superarchitettura se expuso en la ciudad de Módena. En la que se presentan un total de 10 proyectos distintos asociados a estos grupos.

“La supergráfica consigue además traspasar las fronteras norteamericanas ampliando su paleta de colores y motivos, y, casi de manera simultánea aparece en Italia el término “Superarchitettura”, acuñado por los miembros primigenios de los grupos Archizoom, y Superstudio:

“La Superarchitettura es la arquitectura de la superproducción, del superconsumo, de la superinducción al consumo, del supermercado y de la gasolina super”¹⁸¹⁹.

Estos grupos comenzaron creando muebles inspirados en el arte pop, que fueron los presentados en *Superarchitettura* (fig34 y 35.). Muebles que criticaban en sí mismos al movimiento moderno.

Archizoom presenta muebles como el *Presidente Safari*, el *Sueño de Cama* o la *Silla Mies* (fig36.). Esta última como crítica directa a la silla creada por el arquitecto, creada con tubos de la marca registrada de *Mies* y recubierta con la piel de vaca empleada por *Le Corbusier* para el acolchado.

A pesar de estos, su mueble más conocido fue y es el sillón *Superonda* (fig37.). Se crea a través de una línea curva en forma de onda. Es un sencillo bloque de espuma de poliuretano recubierto de vinilo, muy ligero y fácil de mover. Esto hace que puede transportarse desde casa al campo. Un concepto recurrente en *Archizoom*, en cuanto a la idea de las ciudades constantemente en movimiento.

Los diseños de *Superstudio* (fig32.)Parten de una idea muy potente, la retícula como elemento utópico por sí mismo. Esta retícula parte de la sencillez y abstracción de un elemento como el cubo. Este cubo aparece como elemento generador de arquitectura. Evolución que publicarán más adelante con su *“Catalogo degli Istogrami di Architettura”*²⁰. Muestra cómo desde un simple cubo surgen sus diseños.

En sus comienzos a finales de los años 60 y comienzo de los 70, en sus primeros años de vida, comenzaron a colocar esta trama, sobre una serie de mobiliario de la firma italiana Zanotta. Con modelos geométricos claros, se expusieron por primera vez en esta exposición, la *Superarchitettura*. Este mobiliario pueden adquirirse incluso a día de hoy. Esta es la serie *Misura* (fig38.).



(fig34.) Exposición Superarchitettura 1966.



(fig35.) Exposición Superarchitettura 1966.



(fig36.) Archizoom, Silla Mies, 1966



(fig37.) Archizoom, Superonda, 1966: los miembros de Archizoom en el sillón Superonda



(fig38.) Superstudio, la serie misura 1966.

¹⁸ “La superarchitettura è la architettura della superproduzione, del superconsumo, della superinduzione al superconsumo, del supermarket, del superman e della benzina super” Branzi, Corretti, Deganello, Morozzi e Natalini, galleria Jolly2, Cartel de la exposición “Superarchitettura”.

¹⁹ Carmelo Rodriguez, “Cambio de escala. HIPERGRÁFICA 1966 Superarchitettura [Archizoom y Superstudio]”, http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com.es/2012/08/cambio-de-escala-hipergrafica-1966_22.html, 2012

²⁰ Superstudio, “Catalogo degli Istogrami di Architettura” Domus 517 de 1972.

PRINCIPALES IDEAS Y PROYECTOS

Entrando ahora a ver las principales ideas, y proyectos que plantean ambos grupos. Principalmente sus ideas de cómo llegar a una sociedad mejor y una vida más plena. Y el desarrollo de proyectos urbanos, que son los que nos interesan y en los que mejor se plasman sus ideas. Son con los que a través de la arquitectura tratan de deslumbrar sus ideas sobre una nueva sociedad. Una sociedad no futura sino del momento, pero a la cual la arquitectura no ha sabido complacer.

Sus ideas sobre esta sociedad, parten de varios puntos importantes: En un primer lugar, el aporte que las nuevas tecnologías realizan sobre la sociedad. La tecnología es la encargada de liberar a la sociedad. Esta ayuda a las labores cotidianas, liberando a la sociedad de estas, otorgándole tiempo libre y de ocio. Consideran que la sociedad se está deshumanizando y la arquitectura a través de las nuevas tecnologías es la encargada de volver a humanizarla, permitiéndole de esos tiempos de ocio y esparcimiento. Por esto incluyen en sus programas de ciudades el ocio, para ayudar a devolver la humanidad a la sociedad.

Por otra parte se apoyan en la idea de ciudad infinita. Comparten la idea de que las ciudades han de expandirse y homogeneizarse. Las nuevas tecnologías y los nuevos medios de movilidad van a generar ciudades en constante movimiento. Gracias a estos nuevos medios, la ciudad se abre, se globaliza, y se extiende, esto da como consecuencia que la sociedad se convierta, al igual que la ciudad, en una sociedad en continuo movimiento. Pasa a ser una ciudad nómada, que se desplaza con total libertad por lo largo de las ciudades. Todo esto permite que se generen ciudades infinitas, cada habitante puede desplazarse a cualquier lugar en cualquier momento.

Otro de los puntos recurrentes, es la conquista del espacio. En los últimos años sobre todo tras la llegada a la luna en 1969, la sociedad genera un foco de atención en el espacio. El hombre ha conquistado el espacio, y por esto genera una constante visión a él, y a las tecnologías que lo han permitido. Es posible llegar al espacio y vivir en él, por esto, se plantean arquitecturas interplanetarias que permitan esta vida.

Emplean la arquitectura utópica como medio para la crítica de la arquitectura precedente, que no ha sabido dar respuesta a los problemas de la sociedad, y estas ideas apoyadas en las nuevas tecnologías van a ser las encargadas de dar solución a estos problemas. Para ello generan una serie de propuestas apoyadas en nuevos recursos gráficos. Algo que ya hizo en su momento *Archigram*, pero que estos grupos realizan de una forma algo distinta, con su propia identidad.

Los medios de representación tradicionales no son capaces de plasmar las nuevas ideas de infinitud de las ciudades y las de una sociedad que se libera gracias a las nuevas tecnologías. Por esto es necesario que aparezcan estos nuevos recursos.

Archigram y *Superstudio* plasmaron todas estas ideas con sus publicaciones en las que incluyeron estos recursos, sobre todo para las revistas *Casabella* y *Domus*, entre los años 1969 y 1974²¹ (fig39.).

²¹ Archizoom y Superstudio publicaron un total de 22 artículos entre las revistas *Casabella* y *Domus* entre los años 1969 y 1974 (10 en *Casabella* y 12 en *Domus*)

ARCHIZOOM ASSOCIATI	SUPERSTUDIO
1969 Architettonicamente, Casabella 334 On the side of architecture Per Osaka, Domus 471 Pabellon para la expo de Osaka	1969 Superstudio, tre architetture nascoste, Domus 473 Libreria Marzoco La piccola boutique Domitilla Il night/club mach 2 Superstudio, progetti e pensieri, Domus 479 Un viaggio nella regione della ragione Progetto di una macchina per vacanze Sistemazione della della Fortezza da Basso
1970 Città, catena di montaggio del Sociale, Casabella 337 No stop City	1970 Industrial Desing, Casabella 356 La serie Misura Superstudio: Discorsi per immagini, Domus 481 Monumento continuo Superstudio: lettera da Graz, Domus 481 Trigon 1969
1971 Residential Parkings, Domus 496 No stop City	1971 Deserti naturali e artificiali, Casabella 358 Story/board del Monumento Continuo
	1972 Premonizioni della parusia urbanistica, Casabella 361 12 Cidades Ideales Premonizioni della parusia urbanistica, Casabella 361 Arquitectura Interplanetaria Cinque storie del Superstudio: Vita, educazione, ceremoni, amore, morte, Casabella 367 Supersuperficie Cinque storie del Superstudio: Vita, educazione, ceremoni, amore, morte, Casabella 367 Amore Superstudio: Dal catalogo degli istogrammi, Domus 517 La serie Misura Due Banche, Domus 517 Banca toscana a firence Ufficio tecnico della banca Toscana
	1973 Cinque storie del Superstudio: Vita, educazione, ceremoni, amore, morte, Casabella 367 Educazione
	1974 Tutta Plastica Agenzia della banca Toscana

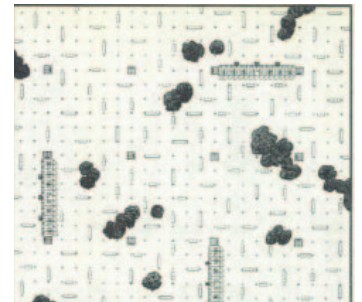
(fig39.) Publicaciones de Archizoom y Superstudio en las revistas Casabella y Domus.

PROYECTOS

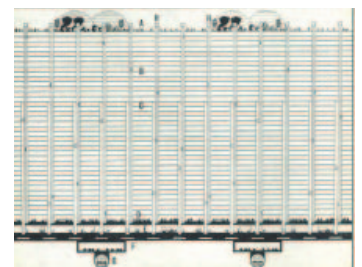
Entrando directamente a los proyectos. El más relevante de *Archizoom* fue *No Stop City*²²(fig40.), su modelo de ciudad utópica infinita y liberada.

Trata de una forma muy directa la idea de ciudad infinita, crea ciudades sin límites que se extienden en el espacio. Un espacio continuo, subdividido solo en pequeños lugares por paredes, y que se interrumpe únicamente por la topografía y vegetación de las montañas. Un espacio continuo pero invadido por rocas y ramas, los habitantes lo ocupan apareciendo como campistas, de una forma nómadas (fig 41), contando además con todos los elementos básicos necesarios para una vida cómoda, como son los electrodoméstico. Ya que estos son los encargados de liberar a la sociedad, y si esta sociedad es posible es gracias a ellos. Con esto se crea una nueva sociedad, en la que las ideas expuestas en el apartado anterior, permiten que sea una sociedad liberada de su propia alineación y que permite ser cualquier persona en cualquier lugar. Genera una ciudad continua y apilable. La sección muestra como las plantas se apilan como si de estratos del terreno se tratara, se generan agrupaciones de plantas en las que se sitúan distintos tipos de ocupación o de usos, comenzando por aparcamientos subterráneos²³ y finalizando con una cubierta jardín que da continuidad al terreno.

Las formas y volúmenes exteriores no parten de un diseño concreto sino de la ocupación del terreno, se sitúan en un entorno natural, y la cubierta jardín que simula la topografía existente hace que la ciudad se integre en el terreno, y desde una vista del espacio, la tierra continúe igual, no se aprecia la ciudad sino la topografía continua que genera.(fig42.).



(fig40.) Archizoom, No Stop City, 1970



(fig41.) Archizoom, Residential Parkings, 1971



(fig42.) Archizoom, No Stop City, 1970

22_Archizoom, No Stop City, Casabella 337, 1970

23_Archizoom, Residential Parkings, Domus 496, 1971

Crea así gran cantidad de imágenes y plantas que lo explican, pero también montajes de los espacios que genera, (fig43.) se crean estos ambientes como muestra de la ocupación nómada, partiendo de las mismas ideas.

Como también sucederá con *Superstudio* innova tanto en el contenido como en el lenguaje. Su mensaje con las ideas que este transmite y su lenguaje son su propia arquitectura.



(fig43.) Archizoom, No Stop City, Casabella 337: escenografía de ocupación.

En cuanto a las nuevas ideas urbanas que plantea *Superstudio*. Las que a crear una ciudad para el futuro se refieren, parten de esa misma retícula ideal y utópica de la que parten sus proyectos (fig44.). Esta aparece como mecanismo para conquistar el futuro y dejar atrás la modernidad, solucionando los problemas de la sociedad.

Las dos principales obras con las que *Superstudio* da a conocer sus ideas, son el *Monumento continuo*²⁴ (fig45.) y la *Supersuperficie*²⁵(fig46.). Proyectos muy distintos pero con puntos en común, que dan a las obras de Superstudio una identidad

El *Monumento Continuo* fue seguramente su mayor obra. Primero se generan los *Acueductos de Arquitectura* (fig45) que recorren el espacio de forma lineal, generando ciudades infinitas. De este elemento parte el *Monumento Continuo*, una forma extensiva de ocupar el territorio de una forma distinta. Una arquitectura infinita que se extiende por todo el espacio gracias a las posibilidades que la tecnología le permite. Recorre desde desiertos inhabitados a escenarios naturales como las cataratas del Niágara a grandes ciudades como Nueva York (fig47.). La retícula se adapta perfectamente a esta arquitectura futurista que contrasta con lo existente, que quiere romper con el pasado, ya que no se define la construcción, se le confía a los nuevos materiales. Con esto busca también desvincularse de la arquitectura de fachadas y ventanas o cualquier otro elemento constructivo anterior.



(fig47.) Superstudio y Archizoom, "Discurso per imagini" Domus 481 de 1970.

24_Superstudio y Archizoom, "Discurso per imagini" Domus 481 de 1970.

25_Superstudio,, "Vita educazione cerimonia amore norte. Cinque storie del Superstudio" Casabella 367 de 1972: proyecto de la Supersuperficie.



(fig44.) Archizoom, Residential Parkings, 1971



(fig45.) Superstuddio, Monumento Continuo, 1970.



(fig46.) Superstudio, Supersuperficie, 1972

El proyecto de la *Supersuperficie* (fig48.) trata al igual que el *Movimiento Continuo* la idea de ciudad infinita, liberada de las restricciones de la arquitectura anterior. La *Supersuperficie* a través de las futuras tecnologías es la que ha de ser la encargada de liberar a la sociedad de las tareas cotidianas, ayudando en estas para apotrar tiempo libre y de ocio a los habitantes. Esta superficie aporta desde calefacción y electricidad hasta todo lo necesario para una vida cómoda. Al igual que en todos los proyectos de *Superstudio* en los que aparece la retícula como elemento recurrente, en la *Supersuperficie* es la protagonista del proyecto. Esta retícula se apodera de toda la superficie. Con esto consigue dar textura a través de un discurso gráfico que rompe con lo anterior. Además es la encargada de transmitir la infinitud del proyecto, que se extiende hasta que la cuadrícula llega a desaparecer.

En otro apartado estos grupos se ven influenciados por la conquista del espacio y la llegada del hombre a la luna en 1969²⁶. Esta conquista fue un gran paso para el hombre y un gran avance tecnológico. Estas tecnologías se debían mostrar en las arquitecturas utópicas de los 60 y 70, al igual que se mostraban directamente en otras Artes como puede ser el cine²⁷.

Superstudio, también se ve influenciado por esta conquista y la llegada del hombre a la luna como colofón de ésta en 1969, tan solo 3 años después de la fundación del grupo. Otros 3 años después, presentó su *Arquitectura Interplanetaria*²⁸(fig49.). En los proyectos en los que lleva consigo estas ideas tratan de dar cabida a la sociedad incluso en el espacio. La tecnología es capaz de liberar al hombre de cualquier restricción, incluso la de poder conquistar y habitar el espacio.

Para entender mejor lo que *Superstudio* opinaba de las tecnologías y de sus propias obras:

“A partir de los procesos industriales, la arquitectura aprende métodos de composición (montaje, repetición, cambio de escala) y los demuestra. La máquina produciendo objetos da a luz una arquitectura a imagen de la máquina. Así, en lugar de una arquitectura a imagen del hombre (más o menos Vitrubiana), encontramos la arquitectura tecno-mórfica. Después de la ética de la máquina de la primera era industrial, (cuando la máquina representa sólo la relación trabajo-producción-dinero) la edad de los consumidores produce una estética de la máquina”²⁹.

“El diseño fue llevado hasta el límite de la retórica, con una arquitectura como resultado de un collage de citas de los arquitectos que han intervenido en la historia con sus ideales revolucionarios. Pero, al mismo tiempo hemos incorporado al conjunto una irónica crítica saludable: el diseño era también el de una lámpara para iluminar nuestras comidas solitarias”³⁰.

MEDIOS DE DIFUSIÓN: LAS REVISTAS GLOBALES

Estos grupos no tuvieron medios de difusión propios donde hacer publicaciones propias. Como sí que tuvieron los grupos *Archigram* (fig50) , *Architecture Principe o Utopie*. Por esto tuvieron que compartir las publicaciones con las de otros arquitectos italianos todos ellos más racionales o conservadores. Publican principalmente en las dos revistas de referencia italianas en el momento, tanto *Casabella Continua* como *Domus*(fig51,52.). Ambas fundadas en 1928 y de gran difusión en Italia

²⁶ Neil Armstrong fue el primer hombre en pisar la luna en julio de 1969 como comandante de la misión de alunizaje Apolo 11

²⁷ Stanley Kubrick , 2001: A Space Odyssey, EEUU 1968: ejemplo de obra maestra del cine influenciada directamente por la conquista del espacio.

²⁸ Superstudio, Superstudio presenta l'architettura interplanetaria, Casabella 364 (1972)

²⁹ Superstudio: “Superstudio. Progetti e Pensieri” en: Domus 479 de 1969

³⁰ Superstudio, Web de Cristiano Toraldo di Francia, miembro de Superstudio: www.cristianotoraldodifranca.it



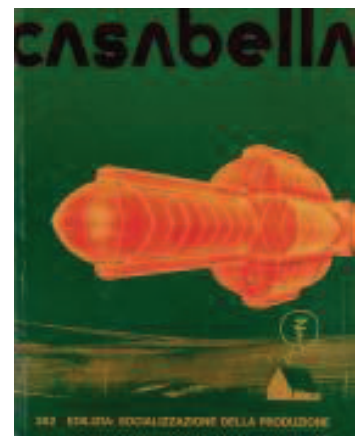
(fig48.) Superstudio, Supersuperficie, 1972



(fig49.) Superstudio, Architettura interplanetaria, 1972



(fig50.) Portada Archigram n 2, 1962



(fig51.) Portada Casabella



(fig52.) Portada Domus 481, 170

en estos años. Aunque también publicaron algún artículo en alguna otra revista incluso alguna externa a la Península Itálica.

Como ya se ha nombrado en el texto el panorama italiano era algo distinto al europeo. *Archizoom y Superstudio* no pudieron disponer de una revista, no contaban con medios de difusión propios como sí que tenían otros grupos. Por lo tanto tenían que conseguir que las publicaciones que realizaban en estas dos revistas no pasaran desapercibidas. Tenían que conseguir hacer que esas páginas de *Casabella y Domus* donde publicaban sus ideas y proyectos, tuvieran mayor importancia y peso dentro de la revista. Estas publicaciones tienen que pasar a entenderse como sus propias publicaciones, tenían que entenderse como páginas de sus propias revistas incluidas dentro de una revista global de mayor difusión.

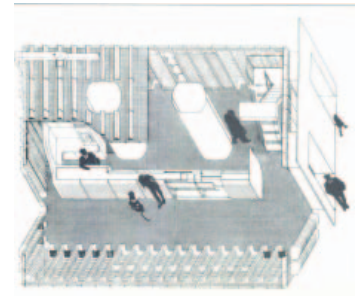
Para conseguirlo un punto muy importante es la composición de las publicaciones que realizan. Con imágenes muchas veces a página completa de forma que llamase la atención dentro de la revista. El uso de los colores e imágenes impactantes o la utilización de páginas de mayor gramaje y grosor también ayudaban a dar fuerza a estas publicaciones ya que esas páginas daban resaltaban la importancia que querían dar potenciando sus artículos respecto al resto de las publicaciones de la revista.

Como ejemplo, el número 481 de la revista *Domus* de 1970 (fig52 y53). En este artículo, *Archizoom y Superstudio* presentan sus proyectos más conocidos, la *No Stop City* y el *Monumento Continuo*. Realizan una publicación conjunta llamada "*Discorsi per imagini*". Esta publicación convive con el resto de las publicaciones de la revista.

Se aprecian las diferencias de los proyectos presentados, ya que comparten papel con edificios incluso de *Mies*, como la torre que aparece en la primera imagen. A pesar de que dos de las cuatro páginas de la publicación de estos grupos no tengan una maquetación muy potente, y estén realizadas en blanco y negro, y no parezcan diferente a las del resto de la revista. Cuando vemos los proyectos que genera se aprecia la diferencia entre las obras de estos grupos y los de otras arquitecturas más tradicionales.

En las otras dos páginas de la publicación, sí que se aprecia el gran salto que existe tanto en la publicación como a los recursos gráficos empleados. Ya que genera fotomontajes, con diseños novedosos y rompedores que dan un carácter distinto a estas páginas, ocupando un gran tamaño dentro de la publicación, incluso a página completa.

Estos recursos son muy importantes a lo largo de toda la trayectoria de ambos grupos. Ya que a pesar de que generar artículos de textos escritos e introducir fotomontajes como en el caso anterior, también realizan perspectivas (fig54.), collages (fig55.), o storyboards (fig56.). Todo con el fin de realizar algo innovador, algo nuevo, al igual que las propuestas que presentaban. Se aprecian similitudes con los recursos gráficos que presentaba *Archigram*, pero estos cuentan con un toque personal e identitario.



(fig54.)Superstudio, Due Banche, 1972



(fig54.)Superstudio, monumento continuo, 1972



(fig54.)Superstudio, Supersuperficie, 1972

(fig53.)Fragmentos Domus 481, 1970.

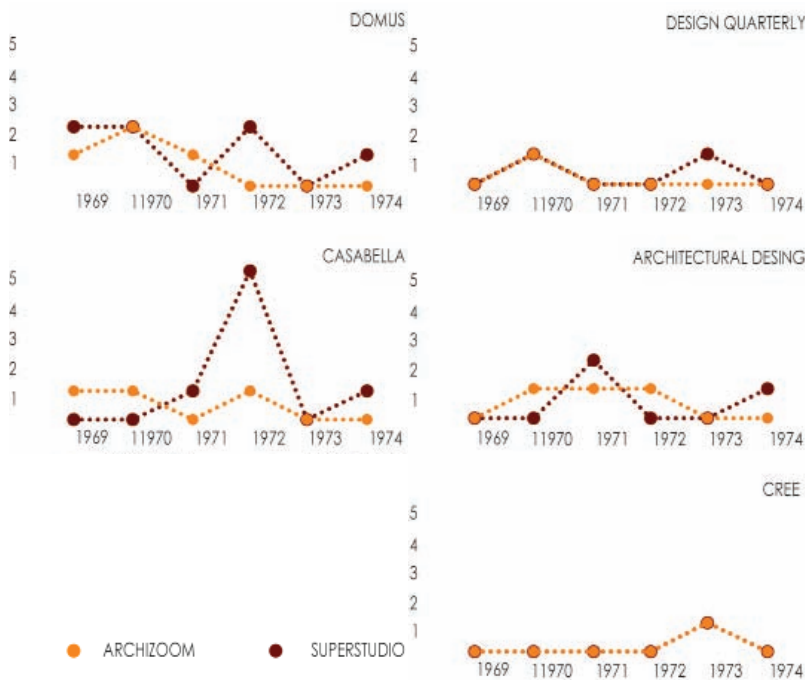


Son muy importantes todos estos recursos empleados. Ya que los grupos Italianos destacaban respecto a los europeos por sus ideas de la búsqueda de lo infinito y de una nueva sociedad y esto también se ha de plasmar en estas ilustraciones. Ya que son las ideas fundamentales y tiene que entenderse como tales. Esa infinitud que se plasma en su arquitectura es necesaria para entender sus ideas. La forma de representación ha de evolucionar en ese sentido, al igual que ha de evolucionar la sociedad, ya que los mecanismos de representación del momento no eran capaces de transmitir la infinitud de sus propuestas. Anteriormente los proyectos estaban muy acotados, ahora necesitan de otros mecanismos gráficos más acordes con esas publicaciones.

El tener que publicar en revistas globales tenía su punto de vista positivo ya que se conseguía llegar a mayor cantidad de público y poder transmitir sus ideas a un número mayor de lectores. Esto podía hacer que su peculiar discurso llegara con más intensidad a esa sociedad que ellos querían liberar con sus ideas, ya que las revistas *Domus* y *Casabella* tenían una difusión mayor de la que podrían haber conseguido con una revista propia. En lo negativo esto también hizo que el número de publicaciones se acotara mucho y no fuera muy elevado *Archizoom* publicó tan solo tres artículos en la revista *Casabella* y cinco en *Domus* mientras que *Superstudio* con mayor actividad realizó siete en cada una de ellas ³¹(fig57.).

Pero aun así, estas publicaciones no fueron pocas, ya que la revista *Archigram* solo llegó a publicar 10 números, lo mismo que *Architecture Principe*, la revista *Utopie*, por su parte, realizó 14 publicaciones.

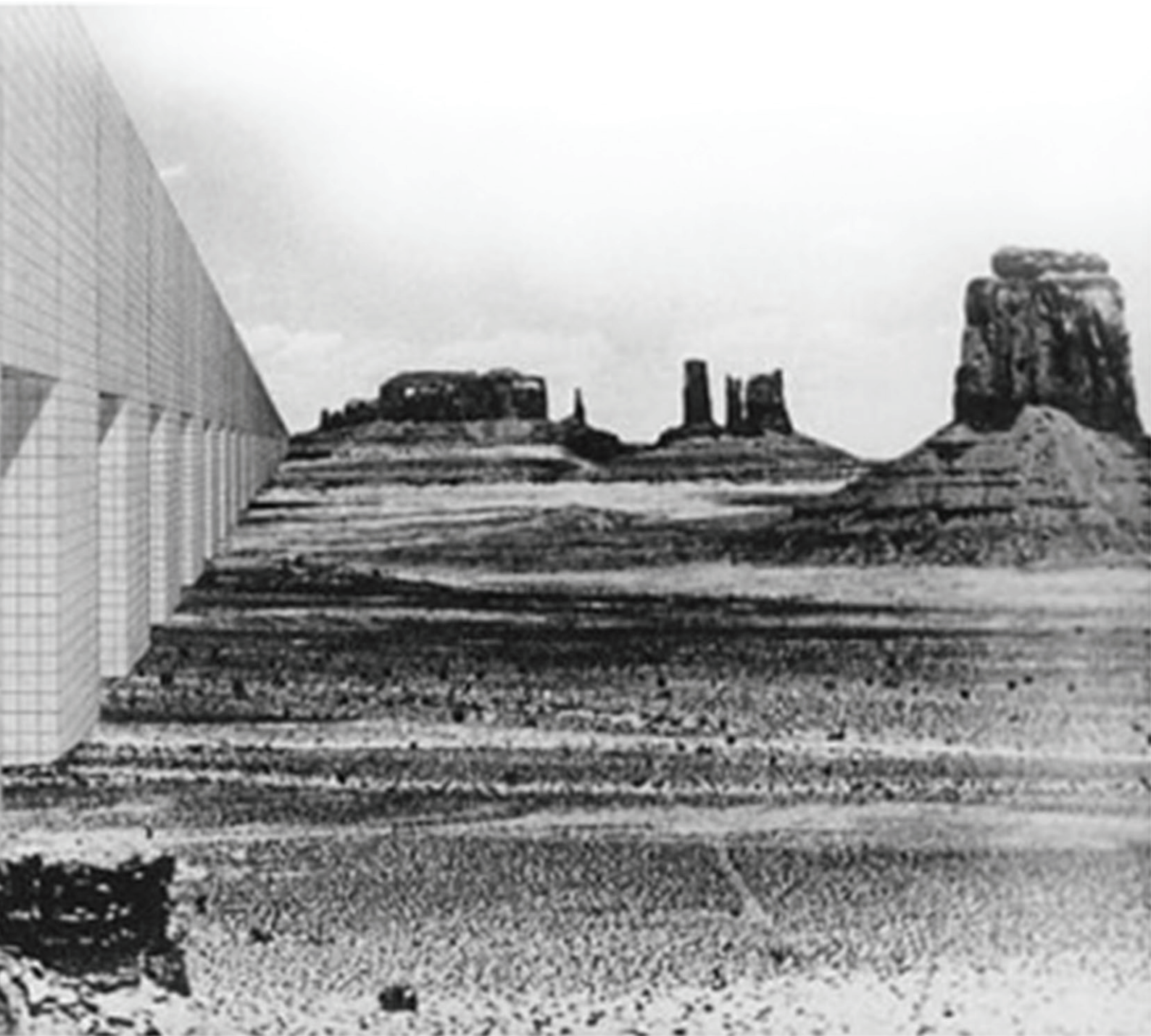
En cuanto a revistas no italianas se refiere, estos grupos tuvieron cierta repercusión en el extranjero, sobre todo en Francia. Cada uno de los dos grupos Italiano realizó una publicación en la revista *Cree*, pero a su vez aparecen tres artículos de cada uno de los grupos en *Architectural Desing* mientras que en el caso de *Desing Quarterly*, *Superstudio* publica dos artículos y *Archizoom* únicamente uno.



(fig57.)publicaciones en Casabella y Domus , ademas deCree, Architectural Desing, y Desing Quarterly

³¹Datos obtenidos por las estadísticas realizadas mediante la propia recopilación e investigación por parte del autor.

LA REPRESENTACIÓN COMO ARQUITECTURA



LA REPRESENTACIÓN COMO ARQUITECTURA

PUBLICACIONES

Como ya se ha comentado, estos grupos tienen un papel fundamental en las exposiciones, como escaparate para mostrarse, como fueron las dos muestras de *Superarchitettura* (fig58.). Exposición en la que salen a la luz los dos grupos. U otras como la *Trigon de Graz*³²(fig59.), para la que además de participar en la exposición, también participan en el pabellón.

Pero al ser grupos teóricos y utópicos, su arquitectura no se basa en obras construidas. Su obra no es fotografiable ni visitable como era la anterior (fig60.). La arquitectura que generan son sus propios fotomontajes o ilustraciones y por esto han de entenderse como tal. Por lo que tienen que hacer entender sus ideas su mensaje por medio de estas imágenes. La buena representación de estas es el único medio real para contar su arquitectura y sus ideas, decimos que su representación es su propia arquitectura, usando el medio gráfico como mensaje.

Aun con todo esto, ambos grupos están politizados y realmente lo que quieren transmitir no es una nueva arquitectura, sino su peculiar forma de ver la sociedad. Por esto la arquitectura que plantean es al fin y al cabo un mecanismo necesario poder llegar a ésta.

Además de sus ideas de ciudad infinita como elemento distinguible e identitario de los radicales italianos con respecto al resto de Europeos. Y del intentar liberar a la arquitectura y a la sociedad de unas reglas a través de las nuevas tecnologías. Es en su peculiar forma de publicar donde reside la mayor diferencia con respecto a otros grupos. Ya que sus publicaciones se basan en ese carácter liberal, tecnológico y futurista, de mayor intensidad que las de otros grupos. Esto se debe también al carácter político de ambos. Han de desmarcarse de la arquitectura tradicional que se publicaba tanto en *Domus* como *Casabella* para poder, a su vez para poder dar solución a los problemas que la sociedad a contraído por esa arquitectura (fig61.).

Para esto introducen recursos gráficos, influenciados en gran parte por los empleados anteriormente por *Archigram*, como su máxima referencia, pero con un toque personal e identitario cada uno de ellos.



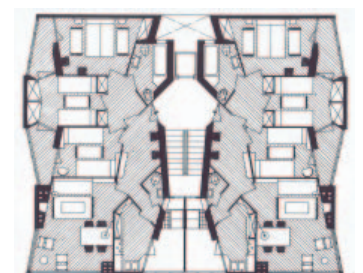
(fig58.)Superstudio, Superarchitettura 1969 y 1970



(fig59.)Superstudio, Trigon de Graz, 1969.



(fig60.)Coderch, Trigon de Graz, 1969.



(fig61.)Coderch, Casa de la Marina, 1952.

³² Superstudio, pabellón de Superstudio para laTrigon'69, Domus 481. 1969: Exposición que se realiza en tres países distintos, Austria, Italia y Yugoslavia en 1969

RECURSOS GRÁFICOS

Para conseguir esto emplea distintos tipos de recursos gráficos innovadores en estas publicaciones arquitectónicas, que además ayudan a generar el discurso que quieren plantear, como la búsqueda del infinito o la de un cambio en la arquitectura a través de la tecnología. Los tres recursos más importantes e innovadores que emplean a la hora de contar su arquitectura, son las perspectivas militares, los fotomontajes y los storyboard (fig62.). Que vienen a sustituir a las anteriormente empleadas plantas y secciones, son grafismos que ya existían pero son ellos los que se la apropian y lo revalorizan recursos para contar su arquitectura, son recursos ya empleados anteriormente pero que estos grupos adaptan a la arquitectura.

PROYECTO	PERSPECTIVA	FOTOMONTAJE	STORY-BOARD	
MONUMENTO CONTINUO		■	■	
12 CIUDADES IDEALES	■	■		Superstudio
SUPERSUPERFICIE		■	■	
PROYECTOS CONSTRUIDOS	■			
NO SOTP CITY		■	■	
PER OSAKA	■			Archizoom
PROYECTOS CONSTRUIDOS	■			

(fig62.) Recursos empleados por Archizoom y Superstudio para sus proyectos.

La tabla muestra los principales proyectos de estos grupos y la relación que tienen con los recursos gráficos empleados.

Como veremos en profundidad a continuación, se aprecia como los proyectos construidos de ambos únicamente emplean el recurso de la perspectiva. Además de éstos, el proyecto que realiza *Archizoom* para la *Expo de Osaka*, proyecto que no resulta ganador, también emplea únicamente este recurso.

Mientras, los proyectos de mayor importancia de ambos grupos, el *Monumento Continuo*, la *Supersuperficie* y las *No Stop City*, emplean tanto el recurso más expresivo, el fotomontaje, como el storyboard. La combinación de ambos recursos ayuda a transmitir mejor sus ideas, complementándose el uno con el otro.

Como caso singular, el proyecto de las 12 ciudades ideales de *Superstudio*, emplea el fotomontaje como máximo recurso gráfico y expresivo, pero se complementa en este caso del uso de la perspectiva para ayudar a contar sus proyectos e ideas.

PERSPECTIVAS MILITARES

Entrando primero a tratar las perspectivas militares como evolución quizás más directa de la arquitectura y la sociedad que le preceden, las del *Movimiento Moderno* entre otras.

Las perspectivas militares son una proyección paralela y oblicua con un sistema de representación por medio de tres ejes cartesianos. La principal ventaja es que las distancias en el plano horizontal conservan sus dimensiones y proporciones. Anteriormente se realizaban grandes

planos urbanos y dibujos de las ciudades que planteaban, acompañados de plantas y secciones.

Sin embargo estos grupos prefieren la perspectiva a las tradicionales plantas y secciones, sobre todo para expresar los espacios y volúmenes interiores, sobre todo de edificios ya construidos.

Utilizan este recurso por los beneficios que aporta según sus ideas. Permite a estos grupos expresar la volumetría del proyecto en una sola imagen, ya que en un solo dibujo aparecen tanto la planta como la sección e incluso el alzado interior del edificio. Además permite mostrar la volumetría interior. Anteriormente, se generaban planos que se componían de plantas y secciones por separado y no se alcanzaba a comprender el proyecto de una forma tan clara.

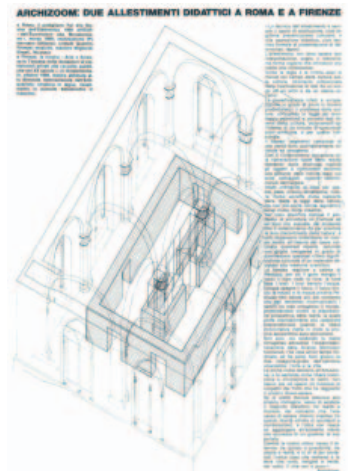
También permite conservar las proporciones horizontales. No deforma el modelo y pueden distinguirse las distintas dimensiones de cada uno de los elementos. También se consiguen generar ambientes, aunque serán los fotomontajes los que con carácter más expresivo vengán a expresar de una mejor forma estos ambientes. Además dan este toque innovador en consonancia con las sus ideas positivistas respecto al futuro, mostrando la rotura con lo anterior. Y además de este discurso gráfico casi inmediato hay uno mucho más profundo en todo esto ya que también refleja sus ideas más recurrentes. En este discurso se incorpora de una forma casi inapreciable para el observador la idea de infinito. Ya que una perspectiva militar tiene las características ya comentadas porque es una perspectiva que tiene los puntos de fuga en el infinito. Algo realmente importante estos grupos, ya que llevan intrínseco ese concepto que persiguen estos grupos, pese a que estos proyectos tengan el volumen muy definido.

Un pero a este recurso es la falta de capacidad expresiva de otra de sus ideas fuertes. Pese a ser un recurso novedoso, no es capaz de transmitir la idea de una ciudad liberada gracias a las nuevas tecnologías.

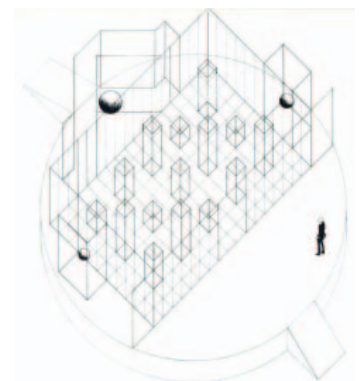
Además en estas perspectivas, coloca de forma recurrente a la figura humana. Con esta se consigue dar escala a las dimensiones del espacio y del volumen. Pero además genera un lugar para el hombre, algo muy importante para estos grupos, y que realizan su arquitectura para solucionar las necesidades de la sociedad.

Con este recurso y todas las peculiaridades que conlleva, *Archizoom* presenta con este recurso dos obras didácticas. Dos salas de exposiciones “*due allestamenti didattici*” una en su Florencia natal y la segunda en Roma. Ambos proyectos aparecen en la misma publicación, en la revista *Domus 486* en el año 1970³³(fig63 y 64). Esta simplemente se compone de las perspectivas militares de las salas en gran tamaño de ambos proyectos. Realizadas a línea y en las que únicamente aparece la volumetría de los espacios, acompañados siempre de la figura humana como factor de escala. La publicación se completa con pequeñas imágenes del proyecto ya realizado.

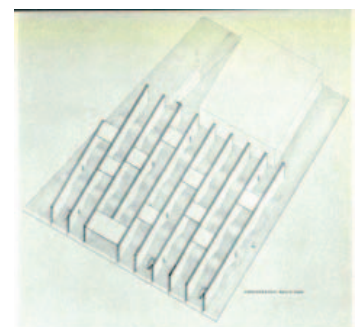
Tanto en las imágenes como en las perspectivas se entiende el volumen del interior del proyecto como algo distinto a la sala en la que se colocan. Resalta la abstracción del proyecto como algo externo y efímero. Algo clave en estos proyectos, potencia el constante movimiento de la arquitectura. Pero al ser proyectos muy acotados, no se consiguen apreciar sus ideas de infinitud, a pesar de llevar la perspectiva intrínseca esa idea.



(fig63.) Archizoom, due allestamenti didattici, Domus 486 1970



(fig64.) Archizoom, due allestamenti didattici, Domus 486 1970



(fig65.) Archizoom, pero Osaka, Domus 571, 1969

³³ Archizoom, due allestamenti didattici, Domus 486 1970: presenta dos salas de exposiciones en edificios antiguos que quieren que sirvan como referente para este tipo de intervenciones

Además de estos dos, publica el proyecto presentado para la el pabellón Italiano de la *Expo de Osaka*³⁴ de 1969. Proyecto no ganador, publicado en la revista *Domus* 471 de 1969. Genera una topografía bajo la que coloca las salas de exposiciones, esta topografía se ve atravesada por muros longitudinales, generando espacios con esta misma volumetría.

Superstudio por su parte también presenta con esta técnica varios proyectos ya realizados. Como son un interior de muestra de un club nocturno, el *Night-Club Mach2* en Florencia. Y dos edificios de la *Banca Toscana*, uno en Florencia y otro en Donoratico.

Superstudio tiene una forma un poco diferente de plasmar estas perspectivas ya que da mayor detalle a los objetos generando los alzados interiores con mayor detalle que *Archizoom*. Al igual que *Archizoom* conserva la escala colocando figuras humanas para hacerla participe del espacio. Pero además *Superstudio* incluye un nuevo recurso dentro de las perspectivas, el uso del color en estos proyectos (fig66 y 67.). Hace de una perspectiva un elemento mucho más visual, más potente y más comprensible, además cuenta los materiales empleados, muy novedosos en todos los casos. Emplea desde plásticos amarillos en el edificio de la *Banca Toscana*³⁵ a tiras de luz en el *Night Club Mach*³⁶(fig68). Con estos recursos se acercan a la idea que quieren transmitir de que la tecnología ha de estar presente en la sociedad, en la perspectiva se hacen visibles nuevas tecnologías y materiales.

En las publicaciones de *Superstudio* no es el recurso mayoritario no ocupa un gran espacio en los artículos, como si ocupó en las anteriormente mencionadas publicaciones de *Archizoom*. En las publicaciones de este grupo, toman el papel predominante las imágenes de los espacio ya construidos.

Este recurso es fundamental para estos grupos ya que es la forma de intentar transmitir sus ideas incluso en pequeñas obras construidas. Pero sobre todo por ser una forma innovadora de presentar los proyectos. Quieren transmitir esa superación del *Movimiento Moderno* en busca de una nueva arquitectura y una nueva forma de representarla y venderla. Superar y desvincularse del grafismo es hacerlo también de su arquitectura, y sociedad.

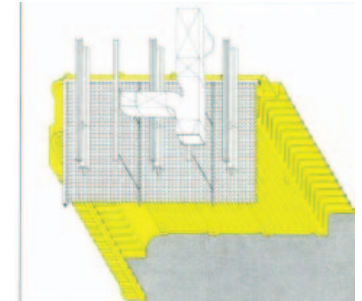
Este recurso se emplea sobre todo en interiores delimitados y por esto quizás parezca contraproducente poder emplearlo en sus proyectos de sus ciudades infinitas.

Pero estas perspectivas llevan la idea del infinito en sus puntos de fuga por lo que no está tan reñido con este tipo de proyectos como podría parecer. El artículo de las 12 ciudades ideales de *Superstudio*³⁷, cuenta con ese carácter infinito y expansivo (fig 69,70,71,72.). Emplea la perspectiva en este caso para representar el elemento célula. Pero lo realiza de una forma distinta, lo enmarca y se sirve de la posición en perspectiva y el punto de fuga colocado en el infinito, que hace que las líneas del proyecto continúen hasta el propio infinito. Con esto de marcan ese carácter continuo e ilimitado que tienen estas ciudades.

A pesar de esto en los proyectos en los que más quieren remarcar esas ideas. Como el nombrado, *12 Ciudades Ideales*, en el que plasma sus ideas y críticas a la sociedad del momento planteando una nueva sociedad a través de su arquitectura emplea sobre todo su recurso más visual, el fotomontaje.



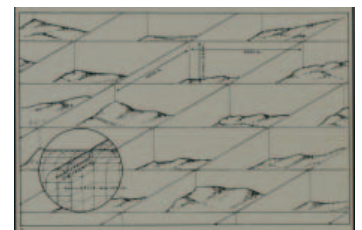
(fig66.) Superstudio, tuto a plastica, Domus 517,1972



(fig67.) Superstudio, tuto a plastica, Domus 517,1972



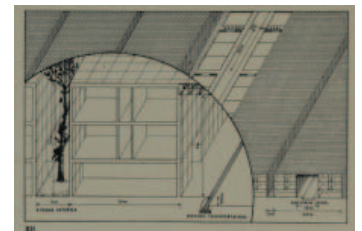
(fig68.) Archizoom, pero Osaka, Domus 571, 1969



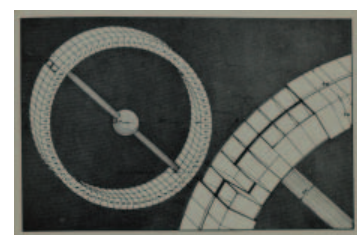
(fig69.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.



(fig70.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.



(fig71.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.



(fig72.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.

34_Archigram sí que tuvo una participación activa en la Expo de Osaka 70 a través de una instalación para en el Theme Pavillion de Kenzo Tange

35_Superstudio, "Due Banche" Domus 517 de 1972.

36_Superstudio, " Superstudio:" tre architetture nascoste" Domus 473 de 1969

37_Superstudio, "Premonizioni della parusia urbanistica" Casabella 361 de 1972.

FOTOMONTAJE

En cuanto al proyecto de las *12 Ciudades Ideales* se refiere, a pesar de haber utilizado la perspectiva, para la unidad habitacional, el principal recurso empleado y quizás lo más novedoso en arquitectura es el uso del fotomontaje. Recurso que también emplea para contar los proyectos del *Movimiento Continuo* y la *Supersuperficie*. Emplean el fotomontaje como elemento más potente y expresivo. Sobre todo para contar las virtudes de estos proyectos y la búsqueda de sus ideas.

Con el desarrollo de la informática, las nuevas tecnologías y métodos, el fotomontaje, parece un recurso natural de la arquitectura, pero en los años 60 apareció como un recurso muy novedoso y rompedor.

El fotomontaje es un recurso fotográfico empleado por primera vez por el fotógrafo *Henry Peach* en 1857. Hoy en día es una herramienta muy habitual tanto en fotografía, arquitectura y otras artes. El primero fue creado más de 100 años antes que los diseños de estos grupos pero, aun así es, una técnica novedosa en la arquitectura de estos años, ya que hasta ahora se creaban como ya hemos dicho antes, con técnicas de dibujo tradicionales.

Es una técnica con la que se crea una imagen a partir de otras, es una especie de collage fotográfico, aunque su fin es llegar a una única fotografía plana. Estos grupos pero sobre todo *Superstudio* recurren a este recurso para transmitir la idea de su arquitectura, al igual que hizo *Archigram*. Hacerlas más vistosas y potentes pero también emplearlos como medio para transmitir sus ideas. Como veremos a continuación este recurso les permitirá representar la infinitud que está siempre presente en sus ideas y proyectos. *Archigram* ya realizó fotomontajes anteriormente (fig73.), pero con un carácter expresivo difiere, más similar a los montajes y collages del *Pop Art* que a los realizados por los grupos italianos con una imagen más realista.

Las principales ventajas que obtienen con el uso de este recurso son varias. La primera y más evidente, la capacidad para generar imágenes muy vistosas y potentes. Rompedoras con la forma de graficar la arquitectura en estos años. La segunda, es la capacidad para transmitir sus ideas. La primera de ellas la referida a las nuevas tecnologías y materiales, por su capacidad de incluir texturas. Poder incluir la figura humana de una forma más real y potente, la cual gracias a esas tecnologías se ha liberado de las labores y aparece en esos momentos de ocio y tiempo libre. Y por último la de plasmar esa infinitud de las ciudades, que se consigue abriéndolas al mundo y por la movilidad que las nuevas tecnologías van a permitir.

Este recurso ayuda a hacer que estos proyectos sean los más innovadores y expresivos. Por esto acaban siendo los más conocidos de la arquitectura radical italiana, tanto dentro como fuera de Italia, acaban siendo los tres proyectos más representativos y conocidos de este movimiento arquitectónico.

Comenzando a analizar las *12 Ciudades Ideales*³⁸(fig74.). *Superstudio* genera para este proyecto 6 montajes imponentes de lo que podrían ser las ciudades del futuro. Se colocan ocupando toda la página de la revista resaltando con respecto al contenido de toda ella, y además con láminas de mayor gramaje al resto.

La publicación se compone de esas 12 ciudades 6 de ellas expresadas con fotomontajes. Estos modelos son volúmenes extremadamente sencillos colocados en escenarios naturales. Espacios naturales como son desiertos praderas, un lago o incluso el espacio. Cada uno de estos montajes, se



(fig73.)Archigram, Manzak 1968



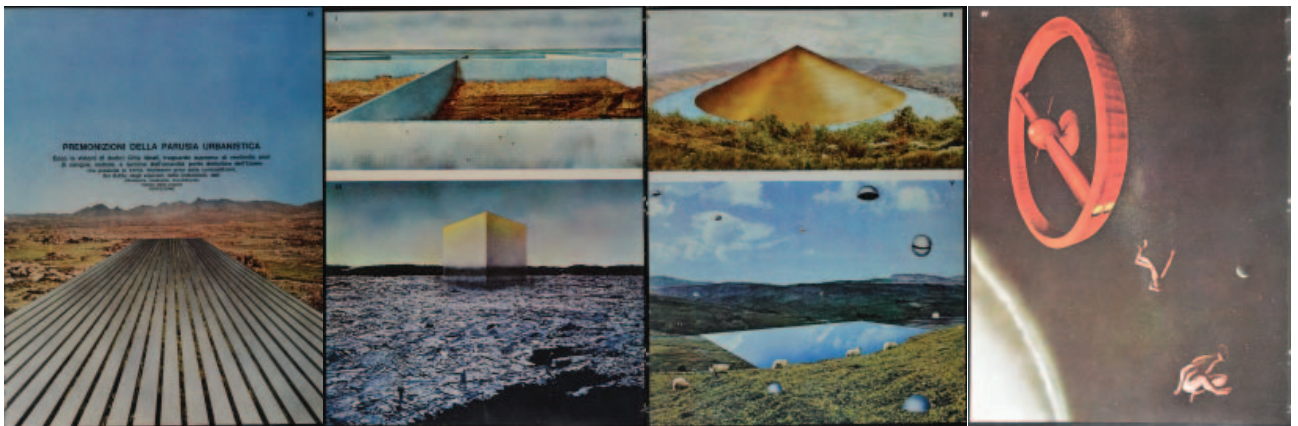
(fig74.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.

³⁸ Superstudio, "Premonizioni della parusia urbanistica" Casabella 361 de 1972.

coloca a pagina completa, ocupando el total de la pagina y a todo color. Con esto consigue unas publicaciones muy potentes y sobre todos a otro nivel grafico que las publicaciones de esos años.

Todos ellos cuentan con similitudes. El color grisáceo y el brillo del proyecto se contraponen con el paisaje. Con esto, vuelve a tocar el tema del contraste de lo artificial con lo natural. Unas franjas que invaden el desierto en una dirección, una cuadrícula elevada que ocupa toda la superficie del desierto en ambas direcciones, un cubo sobre una laguna, un cono sobre un lago o un simple rectángulo en una pradera son las imágenes que genera.

Pero todas cuentan con ese factor común, ese contraste que se genera entre lo natural y lo artificial. Lo extensivo y la falta de escala del proyecto, la vista del horizonte y una gran cantidad de cielo dan un estilo común a todas las ilustraciones. Consigue transmitir esa confianza en los nuevos materiales.



(fig75.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.

A pesar de esto, hacen referencia también a la conquista del espacio. La imagen de la última ciudad es muy diferente al resto. Se compone de una gran base espacial roja situada flotando en el espacio. Una ilustración muy potente ya que el rojo de la base contrasta con el negro de la inmensidad espacial y que al igual que en el monumento continuo coloca a la figura de un astronauta para remarcar la conquista del espacio por el hombre.

Si *Superstudio* propone en este artículo *12 ciudades ideales* es por la búsqueda constante de un nuevo modelo de ciudad. Generan 12 modelos con el fin de encontrar uno valido, aunque siendo todos mejores que el del momento. La ciudad del futuro ha de basarse en las nuevas tecnologías y materiales pero sobre todo en un nuevo modelo de habitarla y vivirla. Un nuevo modelo de sociedad. En este artículo es en el que deja más patente la crítica a las ciudades existentes, realizando constantes propuestas para sustituirlas por las nuevas.

El siguiente proyecto, la *Supersuperficie*, propone una nueva forma de vida nómada. En la que las personas aparecen como campistas, pero sin privarlos de los utensilios necesarios para la vida como la calefacción que la propia *Supersuperficie* propone o los electrodomésticos cotidianos. Es más, esas tecnologías son las encargadas de liberar al hombre de tareas cotidianas, dotándolos de más tiempo libre y ocio. Para reflejar esto, coloca a una mujer planchando, ayudada de la tecnología, al igual que a los niños corriendo o jugando disfrutando del ocio que esta les otorga.

La *Supersuperficie* ³⁹(fig76), es otro claro ejemplo de las virtudes que posee el fotomontaje, y su capacidad para transmitir las ideas de estos grupos. Ocupa con esta super superficie grandes extensiones de terreno en la naturaleza. Emplea los mismos recursos que en los dos proyectos

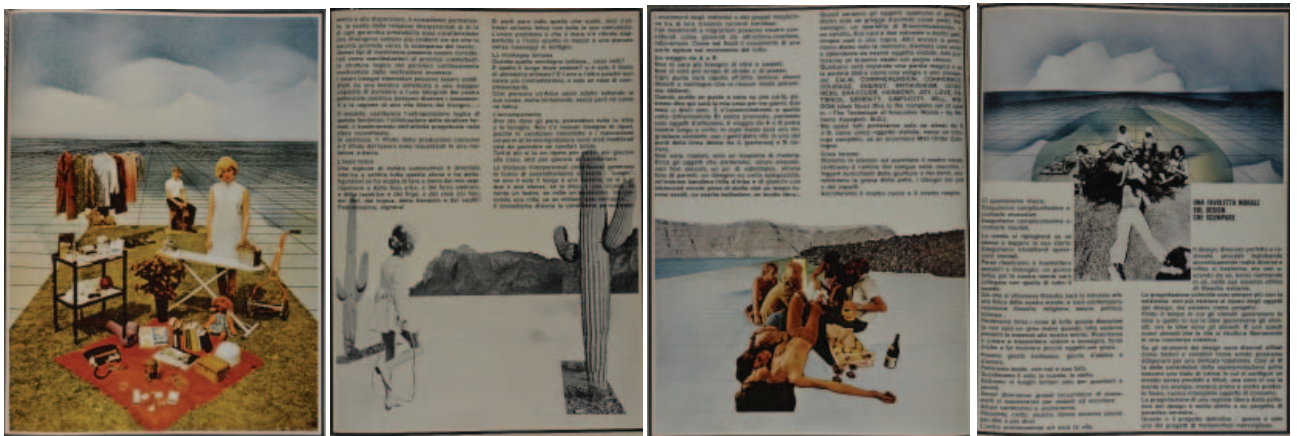


(fig76.)Superstudio, 12 ciudades ideales, Casabella 361 de 1972.

³⁹ Superstudio, "Vita educazione cerimonia amore norte. Cinque storie del Superstudio" Casabella 367 de 1972

anteriores, para conseguir transmitir las mismas ideas. La infinitud de las ciudades posible solo gracias a esas nuevas tecnologías. Y la liberación del ser humano gracias a las mismas, son los dos puntos más importantes.

Este proyecto se ayuda de la figura humana. Si en el proyecto anterior hacia una crítica directa a las ciudades, en este caso hace una crítica mucho más directa a la sociedad. Las personas aparecen de forma muy potente mostrando una forma muy peculiar de habitar, a la que quieren llegar proponiendo sus ideas a través de estas arquitecturas. Aparece como campistas en un mundo hippy, de forma similar que hará *Archizoom* en sus *Non Stop City*, realizando tareas cotidianas como las labores domésticas relaciones sociales y juegos. Es posible esa vida gracias a la *Supersuperficie* (fig77.), que se encarga de regular todos los factores como la temperatura y de albergar además todas las instalaciones. Una vida liberada de todo objeto, la superficie contiene todo lo necesario y ayuda a realizar todas las labores.



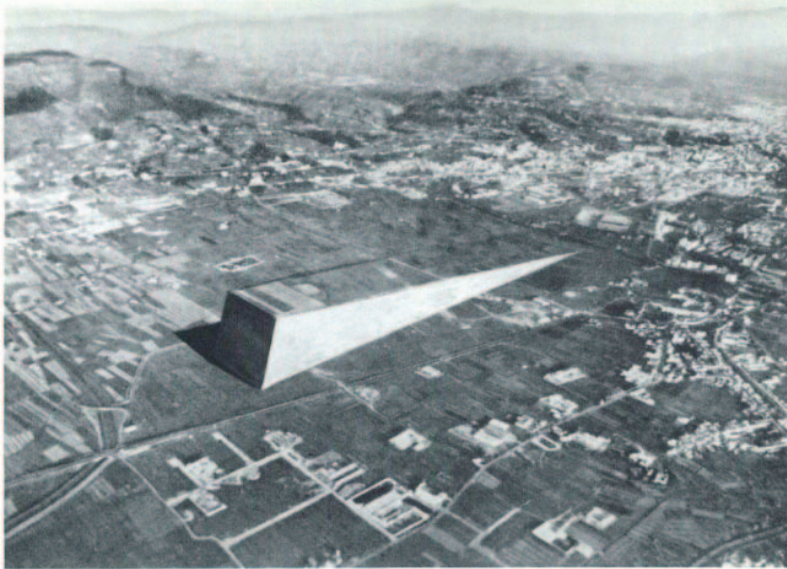
(fig77.)Superstudio, Supersuperficie, Casabella 367de1972 1972.

Otro recurso novedoso pero recurrente y ya empleado por el grupo con anterioridad es el uso de la cuadrícula. Esta se genera de forma que en primer plano se aprecia la dimensión y se contempla como desaparece en el horizonte. Al apreciarse la escala de la cuadrícula en primer plano. El hecho del desaparecer potencia esa infinitud de la *Supersuperficie*, como en otros proyectos de *Superstudio*. Lo distinto del recurso, es el contraste que genera con pequeños espacios en los que la cuadrícula desaparece, y en su lugar aparecen espacios para el ocio. En estas superficies los ocupantes realizan estas tareas cotidianas ya nombradas, sobre todo las relacionadas con el ocio y tiempo libre. Estos espacios contrastan con esa infinitud de la cuadrícula, en cuanto a la escala potenciándola aún más. Pequeños espacios que parecen ridículos frente a la infinitud de la superficie continua. Y su vez, esos espacios para el ocio, también ganan importancia por el contraste que se genera de lo artificial contra lo natural, ya que se resaltan con respecto al resto de la cuadrícula.

A parte de la ayuda a plasmar estas ideas, esta cuadrícula aparece además como elemento diferenciador de su arquitectura. Es la marca de identidad de *Superstudio*. Esto hace que en el transcurso de leer una revista, de adelantar páginas en esta, al encontrarnos con un proyecto de *Superstudio*, comprendamos que les pertenece. Q esta publicación les pertenece, que están continuamente en busca de una nueva arquitectura y sociedad. Si lo sumamos a la potencia de las imágenes, el gramaje del papel y otros recursos, entendemos esa búsqueda del cambio de generar algo distinto.

Las publicaciones en las que aparece la *Supersuperficie* se realizan de la misma forma que realizan otras publicaciones. Las imágenes se colocan a página completa, ocupando todo el espacio. Como recuso distinto, la aparición de texto, se coloca sobre la imagen, para así no tener que reducir las dimensiones de estas.

Archizoom, sin embargo, realiza unos montajes mucho más sencillos a la hora de plasmar sus *No Stop City*^{40 41}(fig78,79,80). Genera distintos tipos de ciudad, distintas tipologías que se adaptan al entorno de distinta forma, pero siempre respetando su adaptación al entorno a través de la cubierta. Dejando la ciudad bajo esta y quedando vista desde el espacio como una porción de terreno adaptada al entorno.



(fig78.)Archizoom, No Stop City, 1969

Todos estos montajes cuentan con recursos similares, al igual que hacía Superstudio coloca las ciudades en grandes espacios naturales. De dimensiones infinitas en las que se aprecian cielo y tierra con una muy marcada línea del horizonte. Esto da magnitud al proyecto dándole potencia. Las ciudades planteadas aparecen como volúmenes que emergen del terreno conservando totalmente la naturaleza y el entorno en la cubierta. Como si emergiera un pedazo de terreno de la tierra de la misma forma que se generaron las montañas. Los laterales no se trabajan, se dejan totalmente en blanco, ya que no se realiza un diseño del edificio sino que se genera de forma que solucione los problemas de las ciudades actuales. El lateral aparece únicamente como un extracto de terreno.

Además de ser unos fotomontajes mucho más sencillos y menos potentes que los de *Superstudio*, estos se publicaron en blanco y negro. Ya que no busca ese contraste con el entorno que si que buscaba *Superstudio*, sino una adaptación a este. Los fotomontajes son expresivos pero aun siendo un buen recurso quizás se quede un poco cojo en estas imágenes exteriores.

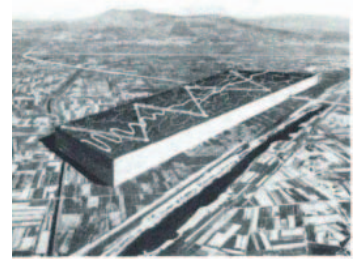
Aun así, en los montajes de *Archizoom*, podemos tratar dentro de estos montajes un subgrupo. Sus ideas más importantes se plasman en su proyecto más conocido la *No Stop City*. Se presenta con un nuevo recurso, un montaje escenográfico⁴²(fig81.) tan potente o más que los fotomontajes.

Como si de una escena de teatro o cine se tratara. Se genera esa escena de lo que podría ser la sociedad que proponen. Lo que realmente quiere transmitir *Archizoom* con este proyecto es esa sociedad, con una nueva forma de habitar nómada ya que cada persona puede estar en cualquier momento en cualquier lugar porque las tecnologías se lo permiten. Por esto genera una escenografía de esta forma de ocupar el terreno. Al igual que hacían los habitantes de la *Supersuperficie*.

40_Archizoom y Superstudio, "Discurso per imagini" Domus 481 de 1970.

41_Archizoom y Superstudio, "Residential parkings" Domus 496 de 1971..

42_Archizoom y Superstudio, "Residential parkings" Domus 496 de 1971.



(fig79.)Archizoom, No Stop City, 1969



(fig80.)Archizoom, No Stop City, 1969



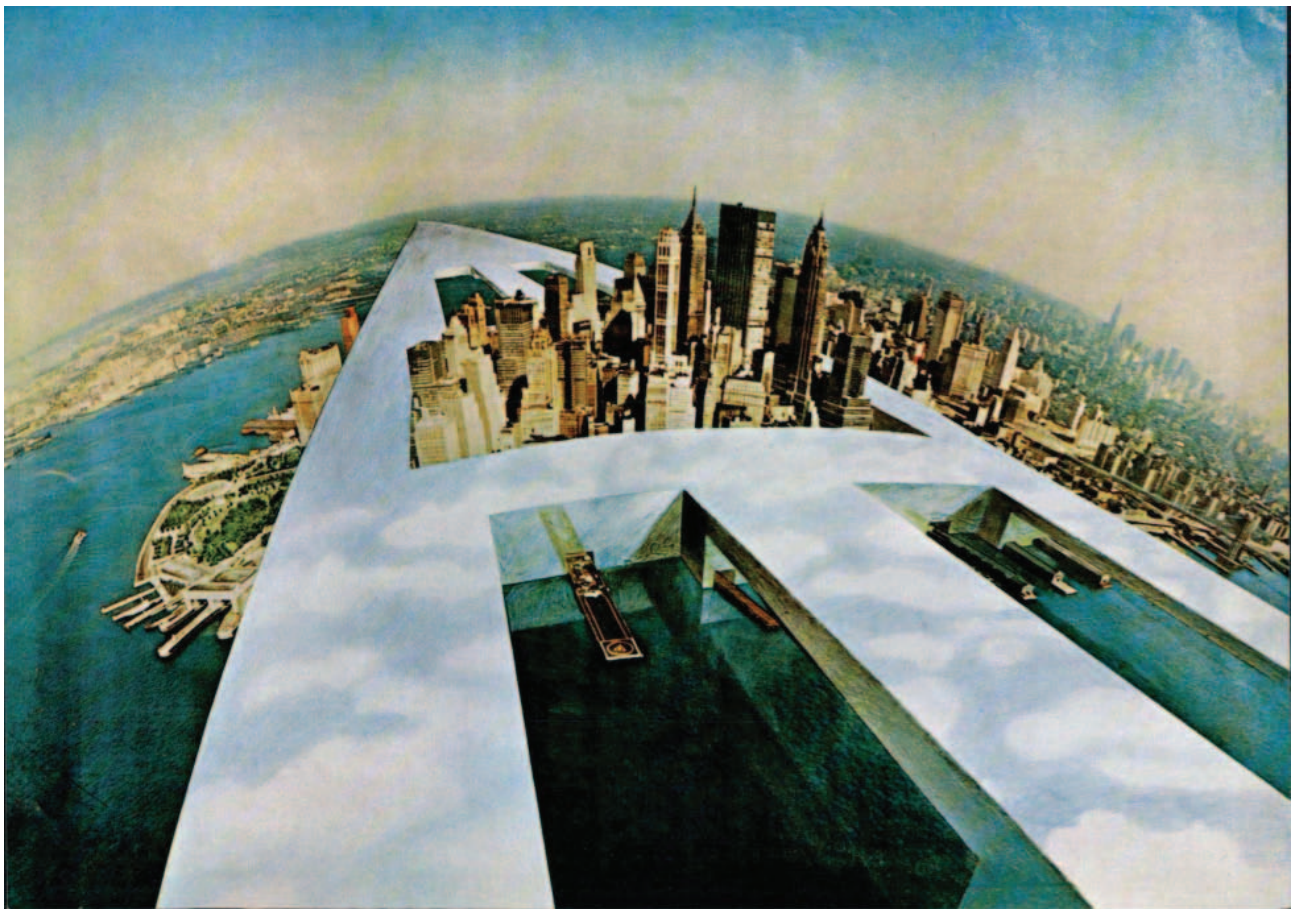
(fig81.)Archizoom, No Stop City, 1969

Además de introducir a la figura humana, introduce elementos domésticos como electrodomésticos, o tiendas de campaña, incluso de ocio como motos. Con estos elementos resalta ese carácter Nómada de los habitantes de estas ciudades. Unos habitantes liberados de las tareas domesticas y con tiempo para el ocio y lo lúdico.

Estos dos proyectos, la *Supersuperficie* y la *No Stop City* son los proyectos en los que mejor se pone de manifiesto esa intención que ambos grupos comparten para llegar a esa sociedad que está por encima incluso de la arquitectura. La introducción de la figura humana y elementos de habitabilidad, y la potencia de los montajes o escenografías hacen que sea en los proyectos en los que mejor se transmiten sus ideas. La arquitectura es el mecanismo para plantear estas ideas de una nueva sociedad mientras que las publicaciones son el medio para transmitir las.

En estos dos proyectos, se consigue transmitir esta idea de la búsqueda de una nueva sociedad liberada de cualquier regla, y que puede vivir en cualquier lugar. Es en los que se pone de forma más evidente e inmediata para el lector, y solo es posible gracias a estos recursos gráficos que incluye en sus publicaciones.

Pero en cuanto a la idea de lo infinito, el proyecto del *Monumento Continuo*⁴³ es el que aporta unas líneas más claras (fig82.). Es un proyecto que en todo momento trata de expresar esa infinitud de lo que han de ser las ciudades del futuro.



(fig82.) Superstudio, Monumento Continuo, 1969

Este *Monumento Continuo* es otro de los proyectos en los que *Superstudio* realiza montajes de gran tamaño e importancia colocándolos a página completa y a todo color. Quiere transmitir las inmensas dimensiones e infinitud del proyecto, y el cambio social que quiere provocar con un proyecto que coloniza y se expande por toda la superficie.

43_Archizoom y Superstudio, "Discurso per imagini" Domus 481 de 1970.

Los primeros montajes no se realizaban a página completa, se generan en espacios sin dimensiones sin medidas y cuasi infinitos por si solos, como con espacios naturales como desiertos o costas con acantilados. Primeramente parte de su acueducto arquitectónico. Un proyecto que crece y supera las dimensiones de estos entornos, y las ciudades. En las imágenes aparece un gran desierto. Únicamente aparecen tierra y pequeñas montañas al fondo, todo el escenario a pesar de ser a blanco y negro se contrapone con el *Monumento Continuo* que plantea *Superstudio* (fig83). Esa contraposición se produce tanto por escala como por materiales, gracias al brillo de este Monumento.

Aparece como una forma de ocupación extensiva, hace al acueducto recorrer el desierto hasta perderse en el infinito. Como un elemento continuo que da una imagen muy moderna. Es un único elemento continuo con la cuadrícula como elemento diferenciador. Esta desaparece por ser infinitamente pequeña respecto del tamaño del conjunto. Da la sensación de encontrarnos frente a un elemento descomunal, extremadamente grande e infinito ya que se pierde en el horizonte.

El *Monumento Continuo* fue evolucionando y por esto también la forma de grafiarlo o expresarlo. Se coloca en lugares conocidos y con escala, como su Florencia o la gran Nueva York (fig84). Publicado en la revista *Domus 481 de 1970* en una publicación conjunta junto a *Archizoom*.

En estas publicaciones emplea no la infinitud del espacio en el que se sitúa sino el contraste con respecto a la ciudad de Nueva York que se ve pequeña frente al *Monumento Continuo* (fig82). En otros proyectos se empleaba el recurso de lo natural vs lo artificial mientras que en este el contraste se realiza del Monumento Continuo con la ciudad existente. Este atraviesa la ciudad y se pierde en el horizonte en el infinito.

Desproporcionado incluso para la tierra debido a que emplea otro nuevo recurso para futuros montajes, el generar en el horizonte la curvatura terrestre. Esto hace que en este montaje se aprecien de forma más clara aún estas ideas que quiere transmitir.

Además, el contraste ya nombrado con la ciudad de Nueva York, concretamente la isla de Manhattan, no es casual. No se queda en un contraste de tamaño o arquitectónico, sino que es una llamada de atención clara sobre la sociedad neoyorquina, plantea un cambio y unas ideas de una nueva sociedad que se contrapone con la existente. Por esto la elección de la isla de Manhattan a 13.700km de su Florencia natal, frente a otras ciudades, ya que en esta está más presente aún si cabe esa sociedad moderna.

Más adelante esta idea se ve superada, ya que no es que sea desproporcionado para la tierra sino que supera esta idea. La deja atrás y da el salto al espacio. La conquista del espacio de los años precedentes y la llegada a la luna de Armstrong en 1969⁴⁴ se ven reflejados en este proyecto. Abandonar la tierra atravesando el espacio y la Luna con sus proyectos de la conocida como arquitectura interplanetaria⁴⁵ (fig85.).

En estos montajes es en los únicos del Monumento continuo en los que aparece la figura humana en forma de astronauta suspendido en el espacio. El hombre acaba de colonizar la luna y el espacio, y es por esto por lo que aparece, para dar a entender que el hombre ha llegado al espacio para quedarse.



(fig83.) Superstudio, Monumento Continuo, 1969



(fig84.) Superstudio, Monumento Continuo, 1969



(fig85.) Superstudio, Architettura interplanetaria, 1972

44_Neil Armstrong fue el primer hombre en pisar la luna en julio de 1969 como comandante de la misión de alunizaje Apolo 11.

45_Superstudio, Supertudio presenta: una architettura interplanetaria, Casanbell 364, 1972

Llegados a este punto la curvatura de la tierra en la imagen de Nueva York, puede interpretarse como la primera referencia de Superstudio al espacio, ya que desde este se aprecia esta curvatura de la tierra.

Pero a pesar de la potencia del proyecto y de los propios fotomontajes, Superstudio genera otro recurso visual para contar el monumento continuo, el recurso del storyboard. Que aparecerá más adelante para contar este proyecto y ayuda a la comprensión del mismo.

STORY-BOARDS

En último lugar, otro recurso diferenciador a la hora de exponer y explicar sus ideas y su arquitectura, es el uso del último recurso que trata el texto, el uso del storyboard. Es una secuencia de ilustraciones que hacen entender una historia, pueden aparecer como una simple secuencia de ilustraciones o en modo viñeta como son los casos de los artículos que *Superstudio* publica en la revista *Casabella*.

Si pensamos en la historia del story-board como un recurso relativamente moderno, seguramente nos lleve a pensar directamente en el mundo del cómic. Pero ya en antiguos murales de la antigüedad como la Tumba de Menna, o elementos arquitectónicos como la columna de Trajano del año 114 que ya contaban historias con una secuencia de ilustraciones o relieves.

En cuanto a los storyboard propiamente dichos, las primeras historietas impresas parten del invento de la imprenta en 1446. Fue en el siglo XVII cuando los humoristas ingleses que empleaban este recurso, introdujeron el globo de diálogo. Este elemento no lo emplean debido a que no existen diálogos internos. A pesar de esto sí que se acompañan de pequeños textos en la parte inferior de cada una de las viñetas, para ayudar a explicar y comprender las ideas y la historia que ya narran por sí solas las imágenes.

Este recurso fue utilizado por *Archigram*⁴⁶ que dedicó un número completo, *Archigram 4 (Amazing Archigram)* (fig86.), al mundo del cómic. Actualmente es utilizado de forma esporádica en el mundo de la arquitectura, pero el cómic sigue partiendo de este recurso. Además se emplea en el mundo del cine, conocido como guion gráfico, sirve para diseñar las escenas, el encuadre y composición de estas, fue *Walt Disney* en 1930 el que comenzó a emplear este recurso en el método de creación de cine.

Introducido en la arquitectura, tiene la ventaja de poder contar historias. No se describe o se ilustra un elemento estático, sino que se emplea para describir la dinámica del proyecto o para generar un discurso explicativo de este. Las dos propiedades de este recurso se adaptan a la perfección con estos arquitectos, ya que tratan el tema de las ciudades en movimiento, y además emplean los proyectos para generar un discurso, y no un mero proyecto.

Es el caso del recientemente mencionado *Monumento Continuo*. Ya que en el artículo *Deserti Naturali e Artificiali* publicado en *Casabella*, se publica el storyboard del *Monumento Continuo*⁴⁷ (fig87). La publicación se compone de dos páginas iniciales, pero es en el momento en el que llegamos a la tercera en el que aparecen estas ideas, en las que el artículo gana protagonismo e importancia son 4 páginas en las que el storyboard en color azul ocupa el total de la página (fig88.). Un punto importante es el como potencia el uso de ambas revistas (*Casabella* y *Domus*) ya que fue en la revista *Domus* en la que presentó el fotomontaje del *Monumento Continuo*, y más adelante publicaron este storyboard explicativo en la revista *Casabella*.



(fig86.) Archigram, Archigram 4, 1964



(fig87.) Superstudio, story/board del monumento continuo, Casabella 1972

⁴⁶ Archigram, Archigram 4, 1964: publicación dedicada al mundo del cómic.

⁴⁷ Superstudio, Deserti naturali e artificiali, Casabella 358, 1971



(fig88.) Superstudio, story/board del monumento continuo, Casabella 1972

El storyboard en este caso se compone de viñetas separadas entre sí con una composición de 4 horizontales y 5 verticales cada página alberga 20 ilustraciones siendo un total de 80 las que componen la historia. El texto explicativo aparece bajo cada una de estas fuera del rectángulo delimitador, es una composición muy sencilla. Junto con la potencia de los dibujos pese a tratarse de dibujos de boceto sencillos a línea, y el color azul que adquiere todo el conjunto, incluso color del texto, hacen de esta publicación algo especial.

Este artículo es de gran importancia ya que a pesar de que anteriormente se hubiera dado a conocer el proyecto del Movimiento Continuo, su imagen y su potencia, este artículo viene a completar la publicación anterior. Se alimentan el uno al otro.

Además es un proyecto que no está pensado para ser construido sino que es el resultado de unos razonamientos e ideas, por esto la viñeta se adapta perfectamente al discurso que quiere transmitir, es el mejor medio para poder plasmar este discurso, además siempre de forma gráfica.

Pero además de transmitir sus ideas y el cómo llega a generarse un proyecto, realiza otros dos Storyboards en los que entra a contar la forma de vivir de esa sociedad que ellos están reivindicando. Una sociedad nómada, que se desplaza a lo largo de la superficie y cuenta con gran cantidad de tiempo libre y para el ocio.

Este discurso se plasma en dos artículos de la serie *Cinque Storie Del Superstudio*⁴⁸ (fig89.). Este recurso se complementa y alimenta con la *Supersuperficie*. Uno de los dos Storyboard se presenta en la misma publicación que ésta, narrando en la historia que refleja, la forma de vivir en esta *Supersuperficie*.



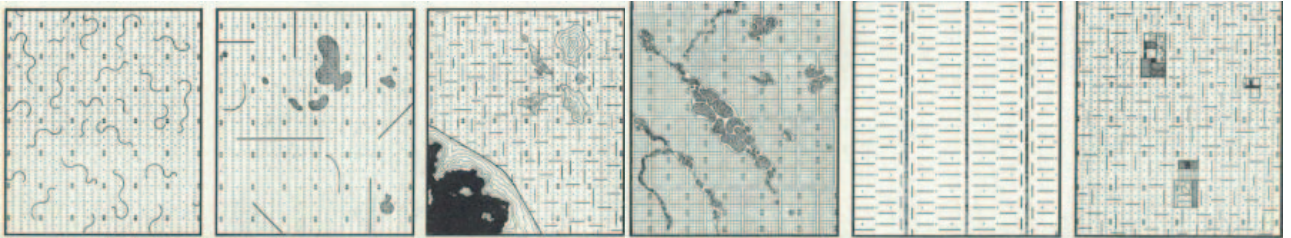
(fig89.) Superstudio, Supersuperficie 1972

⁴⁸ Superstudio, "Vita educazione cerimonia amore norte. Cinque storie del Superstudio" Casabella 367 de 1972

Los beneficios que aporta ese recurso son la capacidad para transmitir historias como estas, cosa imposible de realizar con los fotomontajes. Se plasma esa vida nómada recurrente en estos proyectos, así como la gran cantidad de tiempo libre que permite reforzar las relaciones sociales de los habitantes de esta *Supersuperficie*.

Las páginas de estas dos publicaciones comparten grafismo. Y así como en la publicación anterior se realizaba en azul sobre fondo blanco y una composición de 4x5, estas dan un punto de vuelta y generan un mayor número de viñetas 4x6. Un total de 24 viñetas de fondo blanco aparecen sobre un fondo de página gris oscuro, esto hace que la mayor parte de la página sea de ese color gris. La página gana potencia, el fondo oscuro resalta la página respecto a otras, un recurso quizás contrario al empleado en el primer storyboard realizado por el grupo pero igual de eficaz. En cuanto al contenido también es distinto, no solo por el discurso, sino también por la forma de colocarlo. La mitad de las viñetas, las de filas impares, se dedican únicamente a imagen mientras que las pares se corresponden a texto, esto hace que gráficamente sea más sencilla y comprensible que la primera.

Archizoom, por su parte, no presenta Storyboards al uso, pero sí que llega a generar discursos gráficos similares con la colocación sucesiva de imágenes. Consigue contar esa dinámica de la ciudad que se consigue con los Storyboard.

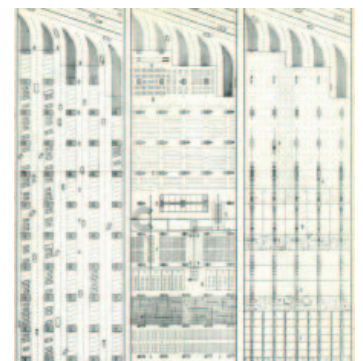


En su publicación de la *No Stop City*⁴⁹ (fig90.), genera una sucesión de imágenes de los distintos tipos de ocupación del espacio infinito. La publicación de estas ideas, se realiza de la misma forma en *Casabella y Domus*. Se generan una serie de imágenes en las que aparece una pequeña porción de ese espacio infinito que ocupa la ciudad. Un espacio continuo que varía de distribución y de usos con el tiempo, estas secuencias muestran este movimiento, cada una de las ilustraciones o viñetas se corresponde con un modo o un momento concreto de ocupación del espacio.

(fig90.) Archizoom, *No Stop City*, 1969

Además de las distintas tipologías de planta ya que son edificios de tamaño casi infinito y además de gran altura. En cada una de las plantas suceden cosas distintas al mismo tiempo, además se generan estratos en los que se sitúan los distintos usos, las plantas inferiores enterradas se dedican a Aparcamiento⁵⁰, al cual dedica una publicación (fig91.). Mientras, la superior se dedica a jardín integrándose en el entorno natural en el que se sitúa. Esta secuencia es la única forma de poder ver las distintas posiciones, las distintas variantes, y lo que sucede en todas las plantas de forma simultánea. Aun sin ser una historia propiamente dicha, es una que avanza en el tiempo, esta secuencia cuenta posibles posiciones de la historia.

En lo referido a la integración en el territorio, *Archizoom* genera distintos tipos de asentamiento, siempre de gran escala y dimensiones y en los que la cubierta se convierte en el terreno. Como ya se ha explicado anteriormente para mostrar estos asentamientos se generan montajes. En los que la ciudad aparece como un levantamiento del terreno, del entorno natural integrándose en este. Para dar a conocer este tipo de asentamientos también realiza la misma acción con la que explica las plantas. Recurre de



(fig91.) Archizoom, Residential parkings, 1969

49_Archizoom y Superstudio, "Discurso per imagini" Domus 481 de 1970.

50_Archizoom, Residential parkings, Domus 496, 1969

nuevo a la secuencia de imágenes que pese a no ser una historia cuenta las posibles variantes del proyecto, distintos tipos de asentamiento en el terreno. Así podemos entender que esa ciudad no parte de un diseño exterior o volumétrico concreto, sino de las necesidades, por esto existen gran variedad de montajes distintos.

Estos tres recursos Gráficos ayudan a expresar a la perfección las ideas que Archizoom y Superstudio plantean de cara a una nueva sociedad y arquitectura. Se apoyan en cada uno de estos recursos según el proyecto que quieren contar y las ideas de estos.

PROYECTOS CONSTRUIDOS, SALIENDO DE LA UTOPIÍA

Tras conocer sus ideas y como generan estos discursos y la capacidad gráfica que tienen, cabe esperar una relación directa entre estas ideas y proyectos, con los proyectos construidos.

Archizoom y Superstudio son grupos utópicos, que a través de su arquitectura tratan de hacer una crítica a la sociedad planteando un nuevo modelo de sociedad. No se basan en proyectos construidos.

Pese a esto, ambos generan pequeñas obras construidas. Pero en el mayor de los casos son únicamente interiores, o pequeños pabellones, o edificios menores. Como consecuencia de que sus ideas no están pesadas para ser construidas, en estas obras generan principalmente escenografías para intentar de plasmar en estos espacios sus ideas.

Estas obras construidas salen de esa utopía tan potente en la que se movían. Con esto, no genera una arquitectura muy distinta a la que se venía realizando en los últimos años, pero aun así le dan una apariencia con la que tratan plasmar sus ideas, como si de un fotomontaje o collage se tratara.

Archizoom creó pequeñas salas de exposiciones que el grupo planteó como elementos didácticos para la arquitectura⁵¹ (fig92 y 93) que publicó en la revista *Domus* en 1970. Se generan dos pequeñas salas con una decoración muy cuidada y sencilla. Los espacios se generaban con pequeños volúmenes blancos que lo particionan. Se apreciaban como volúmenes efímeros que podían ser sustituidos y desechados. Como pequeños muebles colocados en el espacio y que flotan sobre el pavimento.

Con estas intervenciones trata de generar el mínimo impacto en el edificio existente, generando una arquitectura efímera, que pueda ser sustituida. Con este recurso trata la idea de la dinámica de los espacios y de las ciudades, ya que los elementos que componen la intervención, son removibles, pueden ser sustituidos o pueden colocarse en otro lugar.

Plantea también una propuesta para el concurso del pabellón de Italia para la *Expo de Osaka* (fig94). Proyecto que no resulta vencedor, pero estaba pensado dentro de esos proyectos construibles dentro del grupo de los no utópicos. Lo único que se ve reflejado de su arquitectura en este proyecto, es la forma de generar el edificio, generándolo bajo una topografía, al igual que realizó en sus *No Stop City*.

El edificio se entierra bajo una topografía bajo el cual se colocan las salas de exposiciones. La apariencia es similar a las de sus *No Stop City* pero se genera en un espacio muy delimitado, y el interior del edificio cuenta con particiones similares a las de otros edificios.



(fig92.) Archizoom, due allestamenti didatici, 1970



(fig93.) Archizoom, due allestamenti didatici, 1970



(fig94.) Archizoom, pero Osaka, 1969

⁵¹ Archizoom, due allestamenti didatici, Domus 486, 1970

Por su parte *Superstudio* creó también pequeñas obras arquitectónicas. Construyó pequeños edificios para la *Banca Toscana*⁵², en los que la decoración y los materiales son lo único en lo que innovaron. El primero de ellos en Donoratico parte de un espacio abierto en el que la retícula se hace protagonista del espacio cubriendo el pavimento. Emplea la retícula al igual que en sus proyectos como la *Supersuperficie*, y crea un edificio muy abierto, para dar una sensación de un espacio mayor, aunque el espacio en ningún momento da sensación de infinitud.

Pero la obra quizás más singular es la que crea para la misma banca pero en Florencia. El interior del edificio de la *Banca Toscana* (fig95.) está realizado completamente en plástico. Es un interior en el que el material se apropia de todo, haciéndose el protagonista del espacio. Todo el interior está cubierto en plástico amarillo, esto ayuda a deslumbrar el interés del grupo por los nuevos materiales, que según sus teoría, han de ser los encargados de llevar tanto a sociedad como arquitectura a un punto mejor. El color también ayuda a plasmar las ideas de una arquitectura distinta. Pero al fin y al cabo el proyecto es una obra de puro interiorismo, que a pesar de su potencia no va más allá.

Además de estos dos, creó otros interiores entre lo que realizó desde propuestas para un club nocturno (fig96.) hasta para una tienda de libros (fig97.). Publica tres intervenciones de interiorismo en la revista Domus, en 1969⁵³.

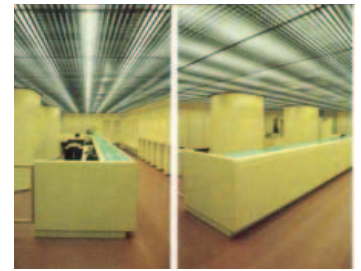
Entrando a tratar el club nocturno, el *Night-Club Mach2* crea un Interior en el que realiza una labor muy importante de iluminación, con juego de luces longitudinales y puntuales que recorren el espacio dando un toque futurista, incluso espacial. La decoración se basa en generar ese ambiente futurista.

En el segundo de estos proyectos, una tienda de libros, lo único que genera es un interior con una decoración distinta, en la que las luces cobran también un papel fundamental. Únicamente se iluminan las estanterías, que es lo realmente importante en una librería. La luz ambiente desaparece y únicamente se marca un recorrido central que marca la direccionalidad de la tienda. La falta de iluminación hace que ese recorrido central gane importancia y parezca mayor de lo que es.

El último de esta serie de proyectos, es una pequeña tienda (fig98). En esta, genera un interior muy industrial y colorido, revalorizando la tecnología. Juega con los colores vivos, los materiales metálicos, y los elementos decorativos que sitúan al espectador en un interior industrial. Se emplea el recurso de potenciación del espacio mediante la colocación de espejos que permiten dar una apariencia repetitiva y casi infinita, para mostrar ese discurso de ciudad infinita.

Otra obra construida es el pabellón para la *Trigon de Graz*(fig98.). Pabellón para la exposición que ellos mismos generan en esta exposición trilateral. Genera un interior abierto y sencillo, con paredes limpias de color blanco que dan una apariencia similar a la textura del *Monumento Continuo*. Se realiza de forma diferente, para que así sean las propias obras que va a colocar las protagonistas del espacio.

Como hemos visto, todas estas obras, las de ambos grupos, pasan a ser al fin y al cabo meras escenografías. Se introducen elementos decorativos, o nuevos materiales como el plástico o metales.



(fig95.) Superstudio, due banche, Domus 517, 1972



(fig96.) Superstudio, tee architetture nascoste Domus 479, 1969



(fig97.) Superstudio, tee architetture nascoste Domus 479, 1969



(fig98.) Superstudio, tee architetture nascoste Domus 479, 1969



(fig99.) Superstudio, Trigon de Graz 1970

52_Superstudio, due banche, Domus 517, 1969

53_Superstudio, tee architetture nascoste Domus 479, 1969

Se incluyen otros recursos como la colocación de espejos para dar sensación de un espacio mayor. U otros como el juego de luces que buscan fines parecidos. Todos estos se hacen de una forma coherente con sus ideas.

Pero pese a esto, siguen siendo intervenciones superficiales y meramente decorativas. Se generan escenografías como las que Archizoom presento para su *No Stop City*. Pueden incluso llegar a transmitir algunas de sus ideas sobre todo la búsqueda de nuevos materiales y tecnologías para el futuro. Pero realmente no dejan de ser esos elementos decorativos de interiorismo en los que la única innovación es igualmente decorativa.

Al igual que tanto *Archizoom* y *Superstudio* generaban su discurso a través de las imágenes que publican, sobre todo en *Domus* y *Casabella*, en sus arquitecturas construidas tratan de generar un discurso a través de la decoración.

CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

A través del estudio y análisis de las publicaciones que Archizoom y Superstudio, como embajadores de la arquitectura radical italiana, realizan en las revistas Casabella y Domus, se aprecian diferencias con el resto de grupos europeos de este movimiento.

Mediante la labor propagandística que realizan se distinguen las ideas identitarias que distinguen a estos grupos del resto de los europeos. Estas tratan de mostrar, a través de su arquitectura, los cambios que se están produciendo en la sociedad, sobre todo gracias a la confianza en las nuevas tecnologías.

Estas tecnologías permiten por una parte liberar a la sociedad de las restricciones que la están llevando a una deshumanización, otorgándole así, una gran cantidad de ocio y tiempo libre. Con esto se trata de mostrar esa sociedad que busca espacios para el ocio, debido a que gracias a esas tecnologías dispone de mayor libertad para generar esas relaciones sociales que consideran, se están perdiendo.

Por otra parte, se está fomentando, a través también de las tecnologías la movilidad tanto interna como externa de las ciudades. Esto va a permitir que se puedan generar ciudades infinitas. Ciudades en las que esa sociedad ya liberada pueda moverse por cualquier punto en cualquier momento. Con estas ideas, la sociedad aparece ocupando estas ciudades infinitas de una forma nómada y libre.

En cuanto al contenido gráfico se refiere, realizan una gran labor expresiva muy novedosa que consigue integrar nuevos recursos gráficos con sus ideas. La potencia de los montajes, sobre todo los de Superstudio, que les permiten realizar propuestas muy potentes y expresivas, además de transmitir esas ideas de ciudad infinita y sociedad renovada. Combinada con los montajes escenográficos de Archigram. Y el uso de storyboards que les permiten trasladar sus discursos al papel. Son otras de las diferencias que marcan estos grupos con el resto de arquitecturas radicales.

Pero como hemos tratado, también introducen el recurso de las perspectivas, que pese a ser un recurso novedoso en estos años, no permiten a los grupos, contar todo el potencial de sus ideas a través de sus proyectos.

Ligados a las perspectivas, como medio para contar sus proyectos, aparecen sus obras construidas, o no utópicas. Estos grupos se apoyan principalmente de este recurso gráfico para contar esa arquitectura realizable. Y al igual

que las perspectivas no acaban de transmitir las principales ideas de estos grupos, los proyectos construidos, tampoco son capaces de transmitir esas mismas ideas tan potentes que ya hemos comentado.

Pese a esto, en lo que a arquitectura construida se refiere realizan una gran labor decorativa y de interpretación de sus obras utópicas, con las que consiguen transmitir sensaciones similares, pero no teniendo presente que son ejercicios de escenografía

Así pues, estos grupos han sido muy relevantes gracias a unas ideas muy fuertes, una nueva forma de ver a la sociedad y una nueva forma de graficar y transmitir sus ideas. Pese a esto, sus arquitecturas construidas a pesar de tener su misma identidad no consiguen tener esa fuerza y potencia que si tienen sus proyectos utópicos.

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Achille Bonito Oliva, "La ciudad radiante", Skira, Milano 2004.
- Adolfo Natalini, "Natalini architetti, nuove architetture raccontate", Electa, 1996.
- Andrea Branzi, "No-Stop City : Archizoom Associati", 2006
- Alan Colquhoun, "La arquitectura moderna", GG, 2005
- Beatriz Colomina , "Clip, Stamp, Fold: The Radical Architecture of Little Magazines, 196X to 197X" ACTAR Publishers, 2010.
- David Raizman, "History of Modern Design: Graphics and Products Since the Industrial Revolution" Laurence King Publishing, 2003.
- Hans Ibelings Natalini, Peter Lang, Hilde Heynen, "Superstudio: Las conferencias de Middelburg",
- Josep Maria Montaner, "Despues del movimiento moderno" GG 2002.
- Kenneth Frampton, "Historia Critica de la Arquitectura Moderna", GG, S.L. 2009.
- Nieves Fernandez Villalobos, "Utopias Domesticas. La casa del futuro de Alisson y Peter Smithson", Fundación caja de arquitectos, 2009
- Peter Cook, "Archigram" Princeton Architectural Press 1999.
- Peter Lang, "Superstudio: Life without objects" Skira 2003.
- Roberto Gargiani, Beatrice Lampariello " Superstudio" Gius Laterza & Figli 2010.
- Simon Sadler, Archigram, "Architecture Without Architecture", MIT Pres, Cambridge 2005.

ARTICULOS

Charles Jenks, "Supersensualist".

Fernando Quesada, "From the World without Objects to the Universal Grid".

John Wiley & Sons Ltd, "Radical Italian Architecture Yesterday and Today".

Lucía C, Perez Moreno, "Claude Parent en Nueva Forma: La recepción de Architectural Pincipe en España" Proyecto Progreso Arquitectura 2014

Maria Asunción Salgado de la Rosa, "Complejidad y contradicción. El legado gráfico de Superstudio".

Ross K. Elfline, "Discotheques, Magazines and Plexiglas: Superstudio and the Architecture of Mass Culture".

ARTÍCULOS PROPIOS DE ARCHIZOOM Y SUPERSTUDIO

Architectural Design:

Architectural Design 1970, nº 7 "Archizoom".

Architectural Design 1971, nº 41 "The supersensualists".

Architectural Design 1971, nº 42 "Twelve cautionary tales for Christmas: premonitions of the mysterious rebirth or urbanism".

Architectural Design 1972, nº 43 "The supersensualist II".

Architectural Design 1971, nº 45 "Restoration studies".

Casabella:

Casabella 1969, nº334 "On the size of architecture".

Casabella 1970, nº338 "cittá, catena di montaggio del sociale: ideología e teoría della metropoli".

Casabella 1971, nº358 "Deserti naturali e artificiali".

Casabella 1972, nº 361 "Premonizioni della parusia urbanística: ecco le visioni di dodici città ideali".

Casabella 1972, nº363 "il ruolo dell'avanguardia".

Casabella 1972, nº364 "Superstudio presenta l'architettura interplanetaria".

Casabella 1972, nº 367 "Vita, educazione, cerimonia, amore, morte".

Casabella 1972, nº 372 "Vita, educazione, cerimonia, amore, morte".

Casabella 1973, nº 378 "Vita, educazione, cerimonia, amore, morte".

Cree:

Cree 1973, nº 21 "Propositions pour l'utilisation de quelques places perdues, ou le design fonctionaliste, c'est la pollution de l'environnement

Desing Quarterly:

Desing Quarterly 1970, nº 78 "Conceptual architectue".

Desing Quarterly 1973, nº89 "Mindscapes: an exhibition organized by Walker Art Center".

Domus:

Domus 1969, Nº 471 "Per Osaka: progetto non vincente al Concorso Nazionale per il Padiglione Italiano al Esposizione Universale de Osaka 1970"

Domus 1969, nº 473 "Superstudio: tre architetture nascote".

Domus 1969, nº 479 "Superstudio: progetti pensieri".

Domus 1970, nº 481 "Discorsi per immagini".

Domus 1970, nº 481 "Superstudio: lettera da Graz, Trigon 69 una mostra sul tema Architettura e liberta".

Domus 1970, nº 486 "Archizoom, due allestamenti".

Domus 1971, nº 496 "No-stop city, residencial parkings, climatic universal sistem".

Domus 1972, nº 517 "Due banche"

Domus 1972, nº 517 "Superstudio: dal catalogo degli istogrammi la serie misura".

Domus 1974, nº 540 "Tutta plástica: l'agenzia della Banca Toscana a Firenze".

WEB

<http://archigram.westminster.ac.uk/magazine.php?id=103&src=mg>

<http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com.es/>

<http://www.arquine.com/piranesi-coincidencias-radicales/>

<http://www.cristianotoraldodifrancia.it/>

<http://www.idnn.es/>

<http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=3858/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OV7B6SvqwA8>

