

Utopie solide. Visioni e modelli nelle sperimentazioni urbane degli anni Sessanta

Nicolò Sardo

Abstract

Il contributo propone un'analisi di alcune esperienze progettuali – sviluppate soprattutto tra la fine degli anni '50 e l'inizio degli anni '70 – che costituiscono una vera tendenza internazionale in cui i temi della rappresentazione sono costitutivi di un pensiero visionario che propone inedite architetture e forme urbane.

I dispositivi comunicativi cercano di chiarire gli eterogenei caratteri formali, spesso evidenziando un 'realismo possibile'. Modificazioni, sovrapposizioni e sperimentazioni si riflettono così nei procedimenti della rappresentazione e graficamente la scelta ricade principalmente su modalità adeguate a risolvere la complessità e l'innovazione: l'uso del collage e del fotomontaggio aderisce in maniera fondamentale alla soddisfazione di queste esigenze.

Anche il contributo dei modelli si evidenzia efficacemente con l'attitudine della figurazione plastica a oscillare tra astrazione e simulazione della realtà. È possibile osservare modelli che, rimarcando il realismo e con l'intento di mitigare la natura più immaginifica delle innovative ipotesi urbane, si propongono in qualche modo come anticipazioni del reale e testimonianza della loro possibile 'costruibilità'. Spesso il modello stesso, con i suoi caratteri speciali, diviene strumento della ricerca; e non è raro in alcuni esempi il riferimento alle avanguardie storiche anche attraverso una ricerca estetica che riesce a coniugare sperimentazione e comunicazione del pensiero progettuale.

Parole chiave: architettura utopica, architettura sperimentale, modelli architettonici, rappresentazione dell'architettura.

Introduzione

Dalla metà degli anni '50 – con uno sviluppo che arriverà sino agli anni '70 – numerose riflessioni progettuali sono impegnate nella precisazione di visioni tese alla rideterminazione dello spazio urbano: un gruppo eterogeneo di progettisti presenta nuove concezioni che vanno dalla definizione di edifici sperimentali sino alla proposta di «città nuove» [1]. La tendenza è così diffusa da essere definita «Internazionale dell'utopia» da Manfredo Tafuri: «una vera e propria accademia dell'utopia» dove si manifesta chiaramente, soprattutto negli esiti più legati allo sviluppo tecnologico, una «ironica nostalgia del futuro» [Tafuri 1979, p. 347]. Che lo sviluppo di queste riflessioni si esprima soprattutto in ipotesi urbane non deve meravigliare considerando che il pensiero utopico ha sempre trovato nella città il luogo d'elezione [2].

La messa in crisi di molti dei presupposti del modernismo trova un momento fondamentale di svolta nel 1956, in occasione del decimo CIAM tenuto a Dubrovnik [3]; e non è secondaria anche l'attenzione all'uso del suolo nata dalla preoccupazione per l'incremento demografico che si stava esaminando in quegli anni. Tra i concetti sviluppati in molte delle riflessioni particolare importanza ha quello della 'mobilità' che verrà proposto da diversi autori, sia a partire dalla definizione della singola unità abitativa sia arrivando a ipotesi relative a intere città 'mobili' [4].

L'estrema attenzione a questi temi promuoverà anche la formazione di alcuni gruppi internazionali che serviranno da basilare supporto al dibattito: Yona Friedman fonda nel 1958 il Groupe d'Étude d'Architecture Mobile (GEAM) [5]; il cri-

tico francese Michel Ragon costituisce nel 1965 il Groupe International d'Architecture Prospective (GIAP) [6].

Così l'orientamento visionario deve necessariamente rintracciare nuovi procedimenti per esprimere una complessità delle riflessioni che trovi un corrispettivo anche nella ricchezza visuale della raffigurazione [7]. Divulgare diventa un tema imprescindibile e produce da parte dei protagonisti la messa in atto di strategie, spesso non convenzionali, per la trasmissione del pensiero progettuale, e le forme architettoniche inconsuete necessitano da parte degli autori un impegno speciale anche nell'impiego degli strumenti della rappresentazione: «*Si le projet que nous venons de tracer en quelques grandes lignes risque d'être considéré comme un rêve fantaisiste, nous insistons sur le fait qu'il est réalisable du point de vue technique, qu'il est souhaitable du point de vue humain, qu'il sera indispensable du point de vue social. L'insatisfaction grandissante qui domine l'humanité entière arrivera à un point où nous serons tous poussés à exécuter les projets dont nous possédons les moyens; et qui pourront contribuer à la réalisation d'une vie plus riche et plus accomplie*» [Constant 1959, p. 40]. Emerge così in maniera significativa l'esigenza di utilizzare diversi dispositivi per la rappresentazione: ciò avviene attraverso contaminazioni e l'utilizzo integrato di strumenti eterogenei che legano talvolta queste esperienze alle avanguardie storiche. Queste sperimentazioni scorgono negli strumenti di comunicazione visiva un alleato essenziale capace di rendere chiare, o quanto meno plausibili, concezioni spazio complesse e spiazzanti. Nello sviluppo della diffusione delle nuove idee urbane diventa importante anche affidarsi a strategie editoriali che porteranno frequentemente all'ideazione di numerose pubblicazioni promosse dagli stessi protagonisti [8].

Nella rappresentazione dei progetti si oscilla tra la messa in mostra di un'oggettività idonea a presentare un 'realismo possibile' e una volontà di astrazione che persegue la chiarezza ideogrammatica nella presentazione delle ipotesi. Speciale attenzione è rivolta alla scelta dei criteri visivi con cui vengono illustrati i progetti: accanto a chiarificatrici viste ortogonali, la scelta principale ricade su viste prospettiche comprese talvolta all'interno di contesti reali attraverso l'uso esteso del collage e del fotomontaggio. Non è raro osservare come nella raffigurazione venga anche sviluppata una nuova estetica dove è possibile osservare un'iconografia derivata dall'immaginario dell'illustrazione, dalla cinematografia fantascientifica e dal fumetto.

Tra i sistemi di rappresentazione, i modelli [9] si affiancano al disegno contribuendo in maniera significativa alla precisazio-

ne delle idee progettuali e alla loro diffusione [10]. I modelli mostrano le sfaccettature di una stratificazione che evidenzia la complessità formale e funzionale intrinseca nel progetto: grazie alla loro maggiore 'analogicità' con l'architettura costruita hanno in sé la capacità di proiettare l'osservatore in un possibile futuro proponendo un codice multiplo in grado di soddisfare sia un fruitore consapevole sia un osservatore non esperto.

I modelli fanno emergere talvolta tutta la loro essenza 'scultorea' e non è raro che acquistino una forza estetica che supera l'urgenza di rappresentare con precisione una costruzione o un'ipotesi urbana: l'autoreferenzialità della loro costruzione aderisce all'esigenza di dichiarare la propria autonomia come oggetto plastico. Per questo non sono rare le contiguità formali tra alcuni modelli e le sperimentazioni più dichiaratamente artistiche [11].

Il modello può affermare così la perfezione astratta dell'idea. O trasformarsi invece in strumento multiforme, instabile, dove la sovrapposizione dei materiali – che richiama quella del collage o del fotomontaggio – è il segno di un pensiero in divenire. Un'articolazione che rimanda direttamente ai complessi presupposti sociali che quasi sempre sono insiti nell'idea integrata del progetto: una nuova urbanità presuppone in qualche modo anche un 'nuovo' abitante.

In ogni caso quello che rimane è l'idea di modello come dispositivo evocativo che permette alla visione distanze e punti di vista sempre diversi: nessuno sguardo obbligato come nelle rappresentazioni grafiche, ma l'offerta di un'essenziale interazione visiva adatta a suscitare l'immaginazione dell'osservatore. Anche la natura materica del modello non è un elemento secondario e la scelta dei materiali si fa essenziale e partecipa allo spirito del progetto. Appare inoltre importante – nei modelli così come nelle rappresentazioni grafiche – mantenere elementi che, anche nelle proposte estreme, permettano all'osservatore di ritrovare condizioni che possano fare riferimento alla propria esperienza percettiva.

Tema ricorrente in molte delle proposte a scala urbana è quello della stratificazione. Le nuove strutture trovano ubicazione sovrapponendosi alla città esistente [12]: nella realizzazione dei modelli questo aspetto è primario e ha soluzioni diverse che vanno dalla rappresentazione schematica tridimensionale del costruito all'utilizzo della raffigurazione cartografica come base. Il modello è nella sostanza sintesi e fine del progetto stesso: «*As the most synthetic instrument for communicating, the relief model has itself become a project: however absurd, it soothes the neurotic and exorcizes almost certain failure*» [Branzi 1974, p. 7] [13].

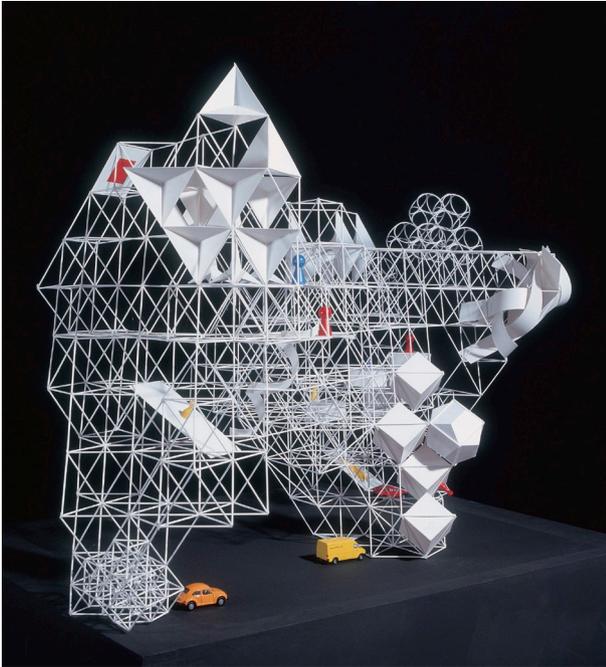


Fig. 1. Eckhard Schulze-Fielitz, *Raumstadt*, 1959, modello: <<https://www.noosphe.re/post/150392453927/eckhard-schulze-fielitz-raumstadt-1959>> (consultato il 10 agosto 2021).

Modelli e nuove forme urbane

Il modello partecipa alla ridefinizione di queste riflessioni architettoniche e urbane con la sua specificità di dispositivo della rappresentazione capace di aderire ai presupposti formali e ideali del progetto. La figurazione esibita dai modelli oscilla tra una schematicità ideogrammatica e l'attitudine di simulare la realtà: non è raro che il carattere immaginifico della proposta venga stemperato da un'accentuazione della concretezza e il modello, con la sua presenza materica, si costituisce come possibile anticipazione della costruzione.

Spesso la specificità del progetto è esibita evidenziando una geometria che fissa con forza l'ideale del pensiero progettuale: compattezza, simmetria e forme regolari – come triangolo, quadrato e cerchio – conformano molte delle ipotesi progettuali e vengono evidenziati anche dai modelli.

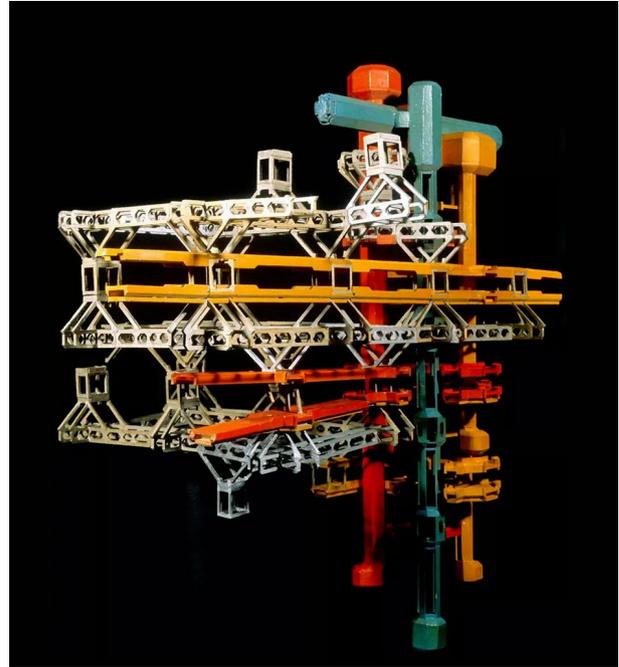


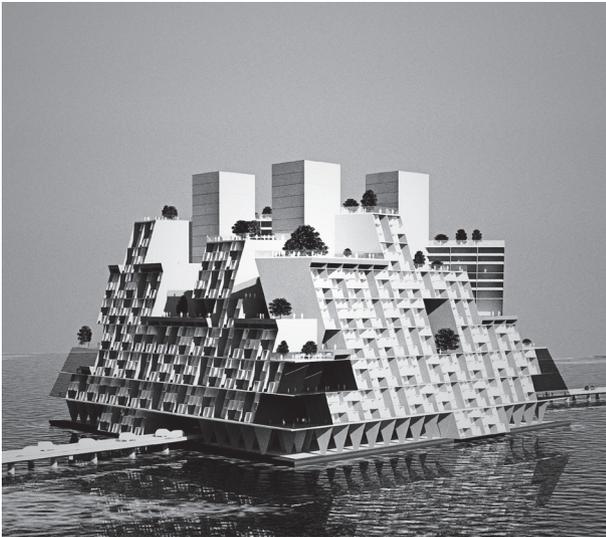
Fig. 2. Eilfried Huth e Günther Domenig, *Stadt Ragnitz*, 1963, modello: <<https://www.frac-centre.fr/>> (consultato il 10 agosto 2021).

Tra i primi esempi di modelli di città sperimentali negli anni '50 c'è quello per la *Spatiodynamic City* (1952) sviluppata da Nicolas Schöffer insieme a Claude Parent e Ionel Schein: nella sua realizzazione il suolo è schematicamente riprodotto attraverso una rappresentazione planimetrica e le strutture vengono caratterizzate cromaticamente per mettere in risalto la logica compositiva.

La forma compatta e unitaria del modello – anche attraverso una accentuazione dei caratteri più astratti – assegna al progetto una particolare forza simbolica: significativi i modelli scultorei come quelli di Hans Hollein per la sua *Stadt* (1960), della *Ville du Futur* (1960-1963) di Marino Di Teana, della *Compact City* (1963-1964) di Walter Pichler. Con lo stesso carattere, un posto speciale occupa il modello che Frederick Kiesler realizza nel 1958 per la *Endless House* [14]. Anche i modelli di megastrutture [15] urbane hanno un fascino particolare. Walter Jonas progetta a partire dal

Fig. 3. Richard Buckminster Fuller e Shoji Sadao, *Triton City*, 1968, modello: <<https://www.behance.net/gallery/2971307/Richard-Buckminster-Fullers-Triton-City-project/modules/27977871>> (consultato il 10 agosto 2021).

Fig. 4. Arata Isozaki, *Clusters in the Air*, Shibuya, 1960-1962, modello: <<https://medium.com/built-horizons/metabolism-s-spatial-flexibility-in-the-21st-century-d7cef8aaf84>> (consultato il 10 agosto 2021).



1960 la sua *Intrahaus* [16], costruzione urbana a cono rovesciato: il modello di metallo, legno, plastica e meacrilato è particolarmente definito anche cromaticamente. Caratteristica di molte megastrutture è la griglia ordinatrice che spesso trova soluzione in configurazioni reticolari spaziali [17]: tra gli esempi più interessanti – anche per quanto riguarda i modelli – alcuni progetti di Eckhard Schulze-Fielitz come la *Raumstadt* (1959), (fig. 1) [18].

Gli architetti austriaci Günther Domenig e Eilfried Huth presentano la loro struttura urbana *Stadt Ragnitz* (1963-1969) con un modello di legno e plastica (fig. 2) in cui il colore svolge un ruolo fondamentale nell'evidenziare gli elementi che la costituiscono e il loro complesso funzionamento [19]. La megastruttura caratterizza anche la *Instant City* (1966) di Stanley Tigerman, città lineare costituita da costruzioni piramidali: il modello costruito, che presenta solo due unità, viene successivamente fotografato e moltiplicato grazie all'uso di specchi [20].

Approccio particolare è quello messo in atto da Geoffrey Alan Jellicoe con *Motopia* (1961), città caratterizzata dalla viabilità automobilistica situata sopra le coperture degli edifici: sia il modello dettagliato sia le viste prospettiche disegnate da Gordon Cullen illustrano il progetto in modo 'rassicurante' e cercano di persuadere circa la sua realizzabilità [21].

Il mare è uno dei luoghi ideali scelto per collocare le megastrutture, espansioni urbane sull'acqua o vere e proprie città galleggianti. Tra i progetti più interessanti situati sul mare c'è quello di Paul Maymont per *Thalassa*, elaborazione del 1963 che immagina un'estensione del Principato di Monaco: nel raffinato modello oltre alla particolare struttura circolare viene rappresentata con un piano traslucido blu la superficie del mare su cui è appoggiata la costruzione e viene messa in evidenza la connessione con la costa [22]. Una vera e propria isola artificiale al largo del Principato di Monaco è invece quella riprodotta nel modello del progetto ideato nel 1966 da Édouard Albert e Jacques-Yves Cousteau [23]. Il tema delle megastrutture galleggianti è presente anche nella *Triton City* (1968) di Richard Buckminster Fuller e Shoji Sadao (fig. 3): per questo progetto – un'estensione urbana collocata nella baia di Tokyo – oltre a un modello urbano che rende esplicito il rapporto con la città esistente, viene costruito un grande modello dettagliato di una delle unità residenziali.

Anche i Metabolisti giapponesi fanno un uso rilevante dei modelli: la quasi totalità dei loro progetti urbani è presentata anche grazie a questi artefatti. Uno dei riferimenti principali è certamente il grande modello per il piano della baia di Tokyo (1960) sviluppato da Kenzo Tange [24]. Per il modello del *Clusters in the Air* (fig. 4), ipotesi urbana che Arata Isozaki sviluppa agli inizi degli anni Sessanta, viene scelto il legno: una costruzione essenziale e raffinata per mettere in evidenza le particolari strutture di agglomerati urbani [25].

Il caratteristico atteggiamento progettuale degli Archigram [26] è sicuramente legato principalmente alla rappresentazione grafica – grazie anche all'uso del collage e del fotomontaggio – come strumento d'elezione per la rappresentazione delle loro proposte, ma per quasi tutte le loro opere non mancano interessanti esempi di modelli: da quelli più schematici e caratterizzati cromaticamente come *Plug-In City* (1966) di Peter Cook dove l'attenzione è posta nell'evidenziazione della struttura fissa rispetto agli elementi mobili e transitori, a quelli soprattutto particolarmente dettagliati come nel caso della *Montreal Tower* (1967) progettata da Cook [27]. Tra i modelli più affascinanti del gruppo quello realizzato con filo di ferro e fogli di alluminio per la *City Interchange* (1963) di Warren Chalk e Ron Herron (fig. 5).

Per Paolo Soleri i modelli hanno un carattere in grado di prefigurare in maniera straordinaria le sue costruzioni: grazie anche alle loro grandi dimensioni e alla cura dei dettagli, i modelli delle sue *Arcologie* (fig. 6) [28] hanno un impatto che colpisce ed emoziona l'osservatore che si trova catapultato in una speciale esperienza percettiva [29]. Altro aspetto importante dei modelli di Soleri è spesso la loro consistenza materica che li avvicina all'effetto visivo delle sue architetture realizzate [30]. Impressionanti sono anche i grandi modelli di cartone come quello per la megastruttura 3D Jersey (1968).

Così come per Nicolas Schöffer si fa spesso labile la differenza di scala e i suoi modelli di strutture urbane si sovrappongono alle sue sculture sperimentali, analogamente nel lavoro di Superstudio la realizzazione degli "istogrammi" (1969) (fig. 7) crea una sorta di cortocircuito tra architettura e modello: quello che stabiliscono è un processo in cui la griglia modulare permette di definire con la stessa logica oggetti a prescindere dalla scala, dagli arredi alle macrostrutture [31].

Fig. 5. Warren Chalk e Ron Herron (*Archigram*), *City Interchange*, 1963, modello: <<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=39>> (consultato il 10 agosto 2021).

Fig. 6. Paolo Soleri con il modello di *Babelnoah* (*Arcology*), 1967: <<https://uxdesign.cc/hexahedron-paolo-soleris-utopia-in-context-375866438d52>> (consultato il 10 agosto 2021).

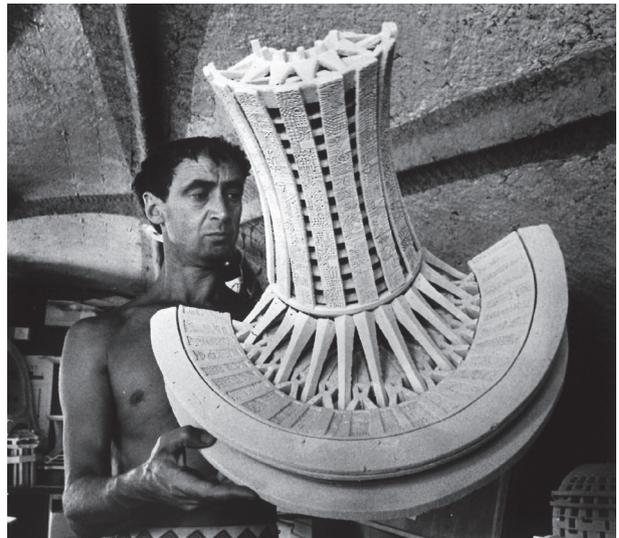
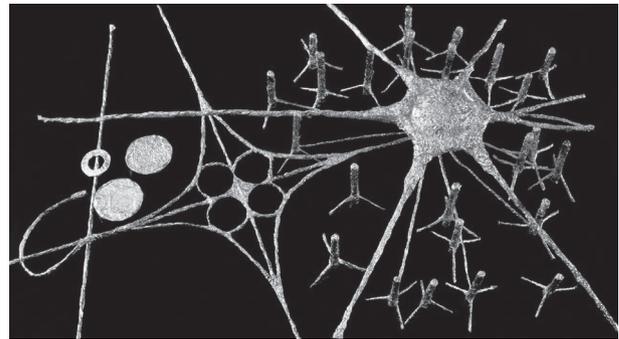
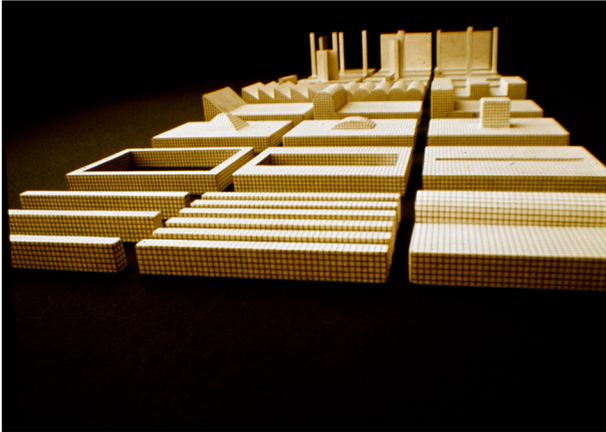


Fig. 7. Superstudio, *Istogrammi*, 1969, modelli: <<https://insideart.eu/2015/10/30/super-superstudio/>> (consultato il 10 agosto 2021).

Fig. 8. Yona Friedman, *Ville spatiale*, 1959, modello: <<https://www.frac-centre.fr/>> (consultato il 10 agosto 2021).



Modelli e sperimentazione progettuale

Il modello è anche strumento attivo di una sperimentazione che vede integrare gli aspetti conformativi a quelli più propriamente rappresentativi: il modello stesso – con le sue forme e i suoi materiali – è così uno dei presupposti della ricerca. L'aspetto sperimentale spesso trova riscontro nell'uso di *objet trouvé* o nella vicinanza a pratiche artistiche come il *ready made*.

Un tema interessante in cui l'uso dei modelli è particolarmente diffuso è quello relativo alla rappresentazione di ipotesi residenziali sperimentali, elaborazioni che hanno un importante precedente negli studi di Richard Buckminster Fuller [32]: case innovative, alloggi mobili e cellule abitative trovano nel modello lo strumento perfetto per esibire le proprie caratteristiche anche grazie all'uso di dimensioni che permettono di raffigurare con precisione i dettagli. Dalle abitazioni di Ionel Schein [33], come la *Maison tout en plastiques* (1956) e le *Cabines hotelières mobiles* (1956), alla *Maison de vacances volante* (1963) di Guy Rottier; i modelli sono funzionali a chiarire le qualità strutturali – come leggerezza e flessibilità – e le caratteristiche, spesso presenti, legate alla possibile modularità. Lo sviluppo delle cellule abitative è approfondito anche nei modelli dei progetti di Pascal Häusermann (*Cellule*, 1960) e di Chanéac (*Cellules polyvalentes superposables*, 1960-1971) così come nelle diverse ipotesi sviluppate a partire dalla fine degli anni Sessanta da Antti Lovag per le sue *Maisons Bulles*. Nel 1969 anche Wolfgang Döring presenta alcuni modelli delle sue *Capsule Houses*.

Per Yona Friedman l'approccio tecnologico [34] si dipana in una sperimentazione continua dal punto di vista costruttivo e formale che parte da una profonda critica a molti dei presupposti del Movimento Moderno. I modelli dei suoi progetti si caratterizzano spesso per il loro 'non finito', per la capacità di rappresentare un processo piuttosto che una forma definita: nell'opera di Friedman l'architettura, la sua rappresentazione attraverso i modelli e la sua opera scultorea si intersecano e si contaminano attorno al concetto chiave di «*sculpter le vide*». Su tutto si evidenzia una visione dell'architettura dove la sostanza sociale è strettamente connessa a quella formale: l'indefinitezza dei modelli e le loro 'imprecisioni' [35] sono anche la rappresentazione di una struttura urbana flessibile e disponibile a essere modificata e adattata dai suoi abitanti (fig. 8). Significativa è anche la capacità di Friedman di scegliere i materiali, spesso riciclati, nell'ottica

di definire in maniera chiara le diverse ipotesi urbane. Il carattere 'leggero' dei suoi modelli e l'approccio giocoso hanno un ruolo fondamentale nel favorire quel meccanismo di partecipazione cui l'autore tiene in maniera particolare: una griglia aperta ed espandibile ospita unità abitative che i fruitori possono organizzare e decorare a loro piacimento [36].

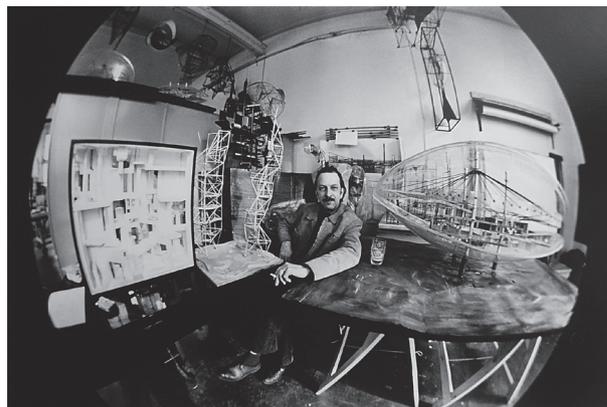
La *New Babylon* di Constant è probabilmente uno dei casi più rilevanti nell'uso di modelli per la rappresentazione delle riflessioni sperimentali di questo periodo [37]. Quello di Constant è tra i pensieri più radicali anche nel definire nuove forme sociali e che si concretizza in una struttura urbana complessa che trova nei modelli realizzati dall'artista uno strumento ideale per la sua diffusione. Anche l'uso di materiali come acciaio, alluminio e metacrilato [38] concorre a conferire un'immagine speciale alle realizzazioni. Non è raro anche l'uso di materiali come *objet trouvé*, come i raggi di bicicletta che si trasformano in una struttura strallata nel modello per *Spatiovore* (1960) (fig. 9). La *New Babylon* è anche un esempio perfetto in cui la volontà di comunicare un'idea innovativa – Constant non considerava utopico il suo progetto – trova nell'integrazione tra strumenti e metodi diversi la modalità espressiva perfetta. Ai modelli si affianca un apparato di disegni particolari e i modelli stessi vengono presentati anche attraverso fotografie e un film curati dallo stesso autore [39]. In *New Babylon* – come nella *Ville Spatiale* di Friedman – l'espansione avviene attraverso una stratificazione che si sovrappone all'esistente come una nuova pelle: i modelli riescono perfettamente a descrivere tale logica così come rappresentano con precisione il complesso sistema di connessioni che caratterizzano l'ipotesi di Constant. Le strutture sospese – che certamente derivano da una delle icone della modernità come il sistema intelaiato corbusieriano – trovano in *New Babylon* lo sviluppo estremo. L'attenzione alla costruzione dei modelli è massima: essi non solo devono essere capaci di raccontare le caratteristiche formali del progetto, ma anche riuscire a prefigurare l'approccio percettivo nella costituzione degli spazi [40]. Da qui nasce anche l'esigenza di Constant di utilizzare i modelli come base per le immagini fotografiche [41]: piuttosto che lasciare il modello alla visione libera, l'esigenza è quella di controllare e guidare lo sguardo dell'osservatore per mezzo di riprese selezionate dall'autore stesso e concretizzate attraverso un attento controllo dell'illuminazione e della profondità di campo. Inoltre, le fotografie stesse dei modelli [42]

vengono ritoccate con inchiostri, matite colorate e acquerelli per realizzare le rappresentazioni grafiche.

I modelli del gruppo austriaco Coop Himmelb(l)au si segnalano in maniera speciale per il loro carattere creativo che li rende artefatti autonomi. Il modello per *Cities with pulsating frame* (1967) (fig. 10) utilizza materiali eterogenei per mettere in scena – anche attraverso un riferimento all'immaginario dei voli spaziali – un forte carattere simbolico che mostra gli elementi della città come costitutivi di un corpo vivo. Il risultato è però sicuramente straniante a causa dell'estrema distanza rispetto alle consuetudini figurative dello spazio urbano.

Tra i vertici nella sperimentazione raffigurativa si devono segnalare gli affascinanti modelli delle concezioni urbane di Merete Mattern: progetti come quelli per le espansioni di Bratislava Petržalka (fig. 11) e di Ratingen West, entrambi del 1967, coniugano l'ipotesi di megastrutture con un'estetica espressionista di forte impatto visivo [43]. È importante considerare come il modello metta continuamente in gioco l'aspetto visuale: l'osservatore viene guidato nella sua osservazione e talvolta, come nel caso di Constant, è la fotografia a mediare tra il fruitore e l'artefatto tridimensionale [44]. Il modello diviene anche l'occasione per giochi ottici: esemplare l'uso degli specchi come 'moltiplicatori' nel modello per *No-Stop City* (1971) di Archizoom per estendere all'infinito l'immagine urbana (fig. 12).

Fig. 9. Constant nel suo studio di Amsterdam. A destra il modello per *Spatiovore* (1960), 1968 (Ph. Nico Koster): <<https://stichtingconstant.nl/documentation/constant-amongst-his-models-ii>> (consultato il 10 agosto 2021).



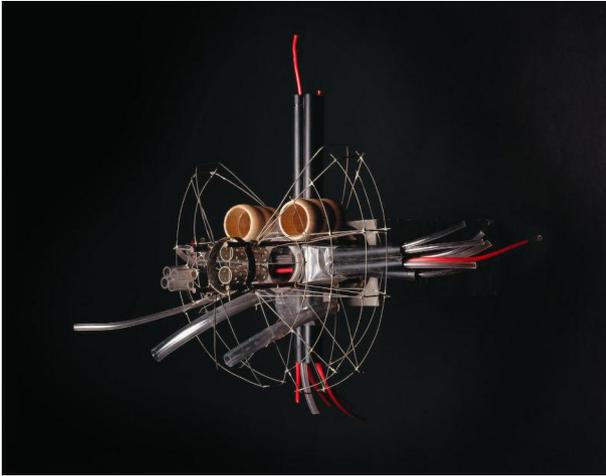


Fig. 10. Coop Himmel(l)au, *Cities with pulsating frame*, 1967, modello: <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/c7p5K6K>. (consultato il 10 agosto 2021).

Non è raro anche l'uso della riproduzione fotografica del modello come componente di un collage o altre elaborazioni: oltre all'uso delle immagini dei modelli fatto da Constant, un singolare esempio è il lavoro di Peter Cook che nel collage *Dirigeable Instant City M3* (1969) utilizza la fotografia del modello del dirigibile Zeppelin – realizzato dagli stessi Archigram per un'installazione – come componente della *Instant City*.

Conclusioni

«Credo che ci siano [...] delle utopie che hanno un luogo preciso e reale, un luogo che si può localizzare sulla carta; utopie che hanno un tempo determinato» [Foucault 2006, p. 11]. Così Michel Foucault descrive le «eteropopie», veri e propri «spazi differenti», «utopie situate». Questo è forse il vero carattere che hanno molte delle ipotesi urbane di cui si è discusso, quasi sempre collocate in luoghi esistenti e spesso intersecanti e sovrapposte a questi. I modelli sono un racconto quanto mai fisico di questa essenza e gli esempi descritti testimoniano l'importanza di questi artefatti anche all'interno di questa particolare tendenza che, pur se svoltasi nell'arco di

pochi anni, ha avuto un importante impatto anche nello sviluppo del pensiero progettuale dei decenni successivi. Nel proporre inedite ipotesi urbane è indubbio come il modello si caratterizzi per la sua fisicità e capacità di evidenziarsi con la sua forza visiva capace di suscitare nell'osservatore speciali sensazioni. Una visione che – pur se talora 'controllata' – non vuole essere mai passiva: la finalità è sempre quella di suscitare stupore ma rendendo l'osservatore sempre un soggetto attivo che interagisce con l'artefatto.

La realtà fisica di un modello si situa nei confronti dell'essenza visionaria delle architetture soprattutto come oggetto evocatore, anche se non è raro osservare, come si è visto, una tensione verso un realismo rassicurante verso il quale concorrono gli stessi strumenti della rappresentazione.

Oggetti talvolta ambigui, i modelli hanno spesso rimarcato il loro essere autosufficienti nell'affrancarsi da qualsiasi esigenza di pre-visualizzare una possibile futura realizzabilità dell'opera: trovano così forza nella loro esistenza autonoma in grado di suscitare la riflessione dell'osservatore e presentare una «contestazione di tutti gli altri spazi» [Foucault 2006, p. 25].

Cosa rimane oggi dell'utopia? Ha senso sviluppare nuove strutture e nuove forme dell'abitare? Certamente è scomparso ogni possibile 'ottimismo' verso le opportunità del futuro. Pure la virtualità del disegno digitale ha occupato lo spazio ideale della sperimentazione del pensiero urbano.

La spinta a pensare nuove conformazioni urbane non sembra comunque essere svanita del tutto: in anni recenti Arata Isozaki ha progettato *Mirage City* (1995), ritorno al tema dell'estensione urbana sul mare attraverso un'isola artificiale [45]. Nell'ambito della Biennale di Venezia del 2004, lo studio austriaco Ortner & Ortner ha presentato la *Sea City* dove le strutture urbane, collocate al largo di Tel Aviv, anche nelle caratteristiche del modello, ricordano alcune proposte di Hans Hollein.

Entrambi i progetti si mostrano in continuità con le sperimentazioni architettoniche e urbane sviluppate negli anni di cui si è discusso in questo contributo. Quello che appare è però una sorta di freddezza che nasce da un sostanziale disincanto, e qualsiasi tensione allo 'spettacolo', all'ironia e alla 'nostalgia del futuro' appaiono ormai del tutto scomparsi. Ciò che resta è una riflessione consapevole che, prendendo atto della complessità della realtà urbana, ha abbandonato la ricerca di ogni seduzione totalizzante.



Fig. 11. Merete Mattern, progetto di espansione Bratislava Petržalka, 1967, modello [Elser-Cachola Schmal 2012, p. 319]: (consultato il 10 agosto 2021).

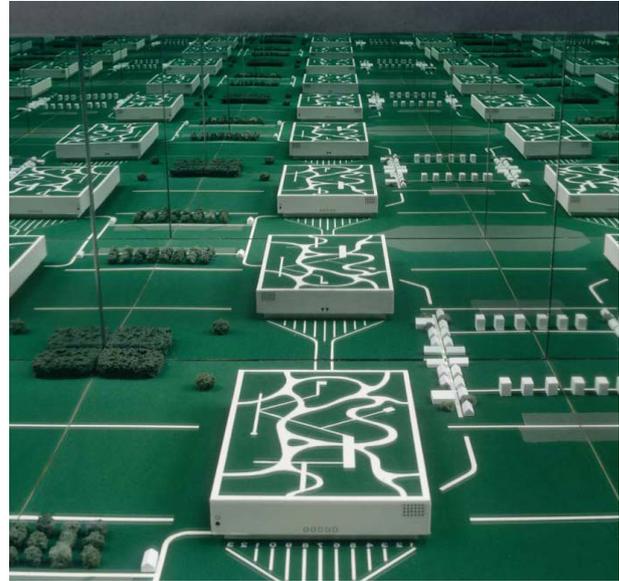


Fig. 12. Archizoom, No-Stop City, 1971, modello: <<https://www.frac-centre.fr/>> (consultato il 10 agosto 2021).

Note

[1] Per una panoramica storica e critica sulla tendenza cfr. Brayer 2003; Rouillard 2004; Schaik-Máčel 2005; Friedman 2006; Busbea 2007; Ley-Richter 2008; Koolhaas-Obrist 2011.

[2] Cfr. Eaton 2001.

[3] Al congresso Charles Péré-Lahaille e Guy Rottier presentano il loro progetto per una *Cité Mobile*.

[4] Cfr. anche Roy 2008b. In quest'ambito cfr. anche Friedman 1958.

[5] Al gruppo aderirono sin dalla fondazione Jean Pecquet, Roger Aujame, Jerzy Soltan, Georges Emmerich e Jan Trapman; successivamente si aggiunsero Frei Otto, Eckhard Schultze-Fielitz, Gunther Gunschel, Makowski, Werner Ruhnau, Gunther Kuhne, Masata Otaka, Erik Friberger, Camille Frieden e Paul Maymont. Il gruppo fu sciolto nel 1962.

[6] Al GIAP parteciparono Yona Friedman, Paul Maymont, Pascal Haüsermann, Walter Jonas, Ionel Schein e Nicolas Schöffer. La figura di Ragon è importante anche per la diffusione delle nuove idee attraverso una serie di libri divulgativi che presentano i progetti innovativi sviluppati in questi anni, con una particolare attenzione al vivacissimo panorama francese e

dove le immagini di modelli sono ampiamente presenti; cfr. Ragon 1963; 1965; 1966; 1968.

[7] Cfr. Jungmann 1996; Riley 2002; Sardo 2014.

[8] Cfr. Colomina, Buckley 2010; Buckley 2011.

[9] Per un approfondimento sull'uso dei modelli nell'architettura moderna e contemporanea cfr. Sardo 2004; Healy 2008; Elser, Cachola Schmal 2012; Quantin-Biancalani 2020.

[10] Nei primi decenni del XX secolo non sono mancati importanti esempi di modelli di progetti urbani innovativi, come quello del *Plan Voisin* (1925) di Le Corbusier o quello per *Broadacre City* (1932) di Frank Lloyd Wright. Nel dopoguerra è significativo, anche per la grande influenza avuta sugli autori che si stanno esaminando, il modello della *City Tower* di Philadelphia che Louis Kahn concepisce a metà degli anni '50: tra i motivi della sua diffusione anche l'esposizione nella mostra *Visionary Architecture* tenuta al MoMA nel 1960. Questa mostra è probabilmente la prima testimonianza di un'attenzione che si stava sviluppando in quegli anni e vi furono esposti, oltre a quello di Kahn, i modelli della *Bridge City* (1960) di James Fitzgibbon e quello della *Endless House* (1958) di Frederick Kiesler.

[11] Un caso significativo sono le opere di Nicolas Schöffer; cfr. Schöffer 1969.

[12] Così si sviluppano, tra gli altri, i progetti *Cluster in the air* di Arata Isozaki, *Ville Spatiale* di Yona Friedman e *New Babylon* di Constant.

[13] Si veda: Branzi, A. (1974). Un plastico d'oro (Radical Notes n. 16). In *Casabella*, n. 390, p. 7.

[14] Più di trent'anni prima, Kiesler aveva già mostrato il suo pensiero visionario con il progetto per la *Raumstadt* presentato attraverso un grande modello all'*Exposition internationale des Arts décoratifs et industriels modernes* tenutasi a Parigi nel 1925.

[15] Sul tema della megastruttura cfr. Dahinden 1972; Banham 1976.

[16] Cfr. Jonas 1962.

[17] Per il loro sviluppo sono stati importanti gli studi di Richard Buckminster Fuller, Robert Le Ricolais e Konrad Wachsmann.

[18] Oltre al modello realizzato del 1959, con struttura reticolare e piramidi bianche, ne fu realizzato un altro nel 1966 caratterizzato dall'uso di elementi colorati. Altro interessante modello di Schulze-Fielitz è quello per *Study for an Urban Agglomeration* (1964).

[19] Il progetto, ideato già nel 1963 per il comune austriaco di Ragnitz, fu presentato nel 1969 al *Grand Prix International d'Urbanisme et d'Architecture* di Cannes dove in giuria si trovavano tra gli altri Louis Kahn, Jean Prouvé, Robert Le Ricolais, Jacob B. Bakema, Henri Lefebvre e Bruno Zevi. Cfr. Stanek 2011, p. 42.

[20] Altro interessante progetto di Tigerman di cui fu realizzato un modello è *Urban Matrix* dove ancora una volta la forma utilizzata per le grandi unità è quella piramidale (rovesciata).

[21] Cfr. Jellicoe 1961.

[22] Altro progetto di estensione urbana sul mare, sempre nel Principato di Monaco, è quello per una penisola artificiale sviluppato nel 1966 da Manfredi Nicoletti.

[23] Cfr. Marrey 1998.

[24] Su Tange e i Metabolisti cfr. Lin 2010; Koolhaas, Olbrist 2011.

[25] Altri progetti del gruppo metabolista, significativi anche per i modelli realizzati, sono *Agricultural City* (1960) e *Cluster City* (1961) di Kisho Kurokawa, *Unabara* (città industriale galleggiante, 1960) e *Marine City* (1963) di Kiyonori Kikutake.

[26] Il manifesto del gruppo Archigram – composto da Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Mike Webb e David Greene – viene presentato nel 1961. Sulla loro opera cfr. Cook 1972; Crompton 1998; Simon 2005; Roy 2008a.

[27] Altri esempi di modelli particolarmente dettagliati sono quelli per il *Sin Centre* (1958-1962) di Webb, la *City Synthesis* (1963) di Crompton il

Living Pod (1966) di Greene e *Control and Choice* (1967) di Cook, Crompton e Herron.

[28] Cfr. Soleri 1969.

[29] In occasione di alcune esposizioni furono costruite delle strutture elevate per poter osservare i modelli anche dall'alto.

[30] Cfr. Soleri, Davis 1984.

[31] Il gruppo era composto da Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Gian Piero Frassinelli, Alessandro Magris, Roberto Magris e Alessandro Poli. Sull'opera di Superstudio cfr. Lang, Menking 2003; Gargiani, Lampariello 2010; Mastriqli 2016. Sulla tendenza "radicale" in Italia cfr. Pettena 1996; Migayrou 2001.

[32] Cfr. Emili 2003; Hays-Miller 2008.

[33] Per un approfondimento sull'opera di Schein cfr. Berselli 2015.

[34] Significativa l'influenza di Konrad Wachsmann.

[35] Anche la scelta dei materiali e il loro assemblaggio sono indicativi del suo approccio: Friedman utilizza per i suoi modelli carte e cartoncini, fili metallici, ma anche materiali riciclati come blocchi di polistirolo, braccialetti indiani, rotoli di cartone di carta assorbente, pezzi di legno ecc.

[36] Non mancano naturalmente in Friedman esempi di modelli particolarmente definiti e dettagliati come nel caso del progetto del 1963 per la *Ville Ponte* sulla Manica.

[37] Sull'opera di Constant cfr. Constant 1974; Sadler 1998; Careri 2001; Zegher, Wigley 2001.

[38] Il metacrilato è un materiale d'elezione per Constant che lo aveva già utilizzato alla fine degli anni Cinquanta, prima di *New Babylon*, per il progetto *Spatiovore*.

[39] Per la diffusione di *New Babylon* Constant realizza nel 1965 una pubblicazione periodica, *De New Babylon Informatief*. I quattro numeri furono diffusi in occasione di alcune esposizioni; l'ultimo numero fu presentato in occasione della XXXIII Biennale Internazionale d'Arte di Venezia del 1966.

[40] Anche nell'esposizione dei modelli Constant sperimenta utilizzando luci e suoni.

[41] Cfr. Wigley 1998.

[42] Interessante è anche l'uso che fa Constant di alcune tecniche fotografiche tradizionali e di stampe di grande dimensione per dare maggior impatto visivo alle sue rappresentazioni. Cfr. Roy 2008a, p. 305.

[43] Cfr. Elser, Cachola Schmal 2012, pp. 317-322.

[44] Su fotografia e modelli cfr. Deriu 2012.

[45] Nel progetto l'isola è situata nel Mar Cinese Meridionale, al largo di Macao.

Autore

Nicolò Sardo, Scuola di ateneo Architettura e Design, Università di Camerino, nicolo.sardo@unicam.it

Riferimenti bibliografici

- Banham, R. (1976). *Megastructure. Urban Futures of the Recent Past*. London: Thames and Hudson.
- Berselli, S. (2015). *lonel Schein. Dall'habitat evolutivo all'architecture populaire*. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.
- Branzi, A. (1974). Un plastico d'oro (Radical Notes n. 16). In *Casabella*, n. 390, p. 7.
- Brayer, M.-A. (Ed.). (2003). *Architectures expérimentales 1950-2000*. Orleans: Collection du FRAC Centre, HYX.
- Buckley, C., Violeau, J.-L. (eds.). (2011). *Utopie. Text and Projects, 1967-1978*. Los Angeles: Semiotext(e).
- Busbea, L. (2007). *Topologies. The urban utopia in France, 1960-1970*. Cambridge: MIT Press.
- Careri, F. (2001). *Constant. New Babylon, una città nomade*. Torino: Testo & Immagine.
- Colomina, B., Buckley, C. (Eds.). (2010). *Clip, Stamp, Fold. The Radical Architecture of Little Magazines 196X to 197X*. Barcelona: Actar.
- Constant (1959). Une autre ville pour une autre vie. In *Internationale situationniste*, n. 3, pp. 37-40.
- Constant (1974). *New Babylon*. Den Haag: Haags Gemeentemuseum.
- Cook, P. (ed.). (1972). *Archigram*. Basel-Boston: Birkhäuser.
- Crompton, D. (ed.). (1998). *Concerning Archigram*. London: Archigram Archives.
- Dahinden, J. (1972). *Urban Structures for the Future*. New York-London: Praeger [ed. or: Stadtstrukturen für morgen. Stuttgart: Gerd Hatje, 1971].
- Deriu, D. (2012). Transforming Ideas into Pictures. Model Photography and Modern Architecture. In A. Higgott, T. Wray (eds.). *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City*, pp. 159-178. Burlington: Ashgate.
- Eaton, R. (2001). *Ideal Cities. Utopianism and the (Un) Built Environment*. Antwerp: Mercatorfonds.
- Elser, O., Cachola Schmal P. (Eds.). (2012). *Das Architektur Modell. Werkzeug, Fetisch, kleine Utopie/ The Architectural Model. Tool, Fetish, Small Utopia*. Frankfurt am Main: DAM, Deutsches Architekturmuseum.
- Emili, A. R. (2003). *Richard Buckminster Fuller e le neoavanguardie*. Roma: Edizioni Kappa.
- Foucault, M. (2006). *Utopie. Eterotopie*. Napoli: Cronopio [ed. or, *Les hétérotopies. Les corps utopique* (1966). Paris: Institut National de l'audiovisuel, 2004].
- Friedman, Y. (1958). *L'architecture mobile*. Paris: s. d.
- Friedman, Y. (2006). *Pro Domo*. Barcelona: Actar.
- Gargiani, R., Lampariello, B. (2010). *Superstudio*. Roma-Bari: Laterza.
- Hays, K. K., Miller, D. (Eds.) (2008). *Buckminster Fuller. Starting with the Universe*. New York: Whitney Museum of American Art.
- Healy, P. (2008). *The Model and its Architecture*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Jellicoe, G. A. (1961). *Motopia. A Study in the Evolution of Urban Landscape*. London: Studio Books.
- Jonas, W. (1962). *Das INTRA-HAUS. Vision einer Stadt*. Zürich: Origo Verlag.
- Jungmann, J.-P. (1996). *L'Image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique*. Paris: Editions de la Villette.
- Koolhaas, R., Obrist, H. U. (2011). *Project Japan. Metabolist Talks*. Köln: Taschen.
- Lang, P., Menking, W. (2003). *Superstudio. Life Without Objects*. Milano: Skira.
- Ley, S. van der, Richter, M. (eds.) (2008). *Megastructure Reloaded. Visionary Architecture and Urban Design of the Sixties Reflected by Contemporary Artists*. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Lin, Z. (2010). *Kenzo Tange and the Metabolist movement*. Abingdon-New York: Routledge.
- Marrey, B. (1998). *Édouard Albert*. Paris: Éditions du Centre Georges Pompidou.
- Mastrigli, G. (a cura di). (2016). *Superstudio. Opere 1966-1978*. Macerata: Quodlibet.
- Migayrou, F. (Ed.). (2001). *Architecture Radicale*. Villeurbanne: Institut d'Art Contemporain.
- Pettina, G. (a cura di). (1996). *Radicals. Architettura e design 1960/75*. Firenze: Biennale di Venezia/Il Ventilabro.
- Quantin-Biancalani, S. (2020). Pour une historiographie de la maquette d'architecture (XIX^e-XX^e siècles). In *Livraisons de l'histoire de l'architecture*, n. 39, pp. 11-25: <<http://journals.openedition.org/lha/1541>> (consultato il 31 luglio 2021).

- Ragon, M. (1963). *Où vivrons-nous demain?*. Paris: Robert Laffont.
- Ragon, M. (1965). *Les visionnaires de l'architecture*. Paris: Robert Laffont.
- Ragon, M. (1966). *Les cités de l'avenir*. Paris: Planète.
- Ragon, M. (1968). *La cité de l'an 2000*. Paris: Casterman.
- Riley, T. et al. (contributions by). (2002). *The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection*. New York: MoMA.
- Rouillard, D. (2004). *Superarchitecture. Le futur de l'architecture 1950-1970*. Paris: Éditions de la Villette.
- Roy, E. (2008a). *Autour d'Archigram, représentations architecturales utopiques et imaginaires en Europe de 1960 à 1975*. Tesi di dottorato in Espaces, Cultures et Sociétés. Tutor M. C. Massu. Université de Provence Aix-Marseille I.
- Roy, E. (2008b). *La question de la mobilité dans les représentations et expérimentations architecturales en Europe de 1960 à 1975*. In *Rives méditerranéennes. Varia*, pp. 161-177. <<https://journals.openedition.org/rives/2693>> (consultato il 31 luglio 2021).
- Sadler, S. (1998). *The Situationist City*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Simon, S. (2005). *Archigram. Architecture without Architecture*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Sardo, N. (2004). *La figurazione plastica dell'architettura*. Roma: Edizioni Kappa.
- Sardo, N. (2014). *Il disegno dell'impossibile. Temi e rappresentazioni dell'utopia urbana. 1955-1975*. Roma: Officina.
- Schaik, M. van, Máčel, O. (Eds.). (2005). *Exit Utopia. Architectural Provocations 1956-76*. Munich-Berlin-London-New York: Prestel.
- Schöffer, N. (1969). *La ville cybernétique*. Paris: Tchou.
- Soleri, P. (1969). *Arcology. The City in the Image of Man*. Cambridge MA-London: The MIT Press.
- Soleri, P., Davis, S. M. (1984). *Earth Casting: for Sculpture, Models, and Construction*. Salt Lake City: Peregrine Smith Books.
- Stanek, Ł. (2011). *Henri Lefebvre on Space Architecture, Urban Research, and the Production of Theory*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- Tafuri, M. (1979). L'internazionale dell'utopia. In M. Tafuri, F. Dal Co. *Architettura contemporanea*, pp. 347-353. Milano: Electa [prima ed. 1976].
- Wigley, M. (1998). *Constant's New Babylon. The Hyper-architecture of Desire*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Zegher, C. de; Wigley, M. (Eds.). (2001). *The Activist Drawing. Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*. New York: The Drawing Center.