

Città ideali: tra utopia e realtà, tra arte e scienza

*Original*

Città ideali: tra utopia e realtà, tra arte e scienza / Canepa, S. - In: Arte e Scienza / Scienza e ArteELETTRONICO. - Roma : Accademia Adrianea Edizioni, 2023. - ISBN 978-88-99013-14-1. - pp. 96-108

*Availability:*

This version is available at: 11583/2982850 since: 2023-11-13T08:28:18Z

*Publisher:*

Accademia Adrianea Edizioni

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

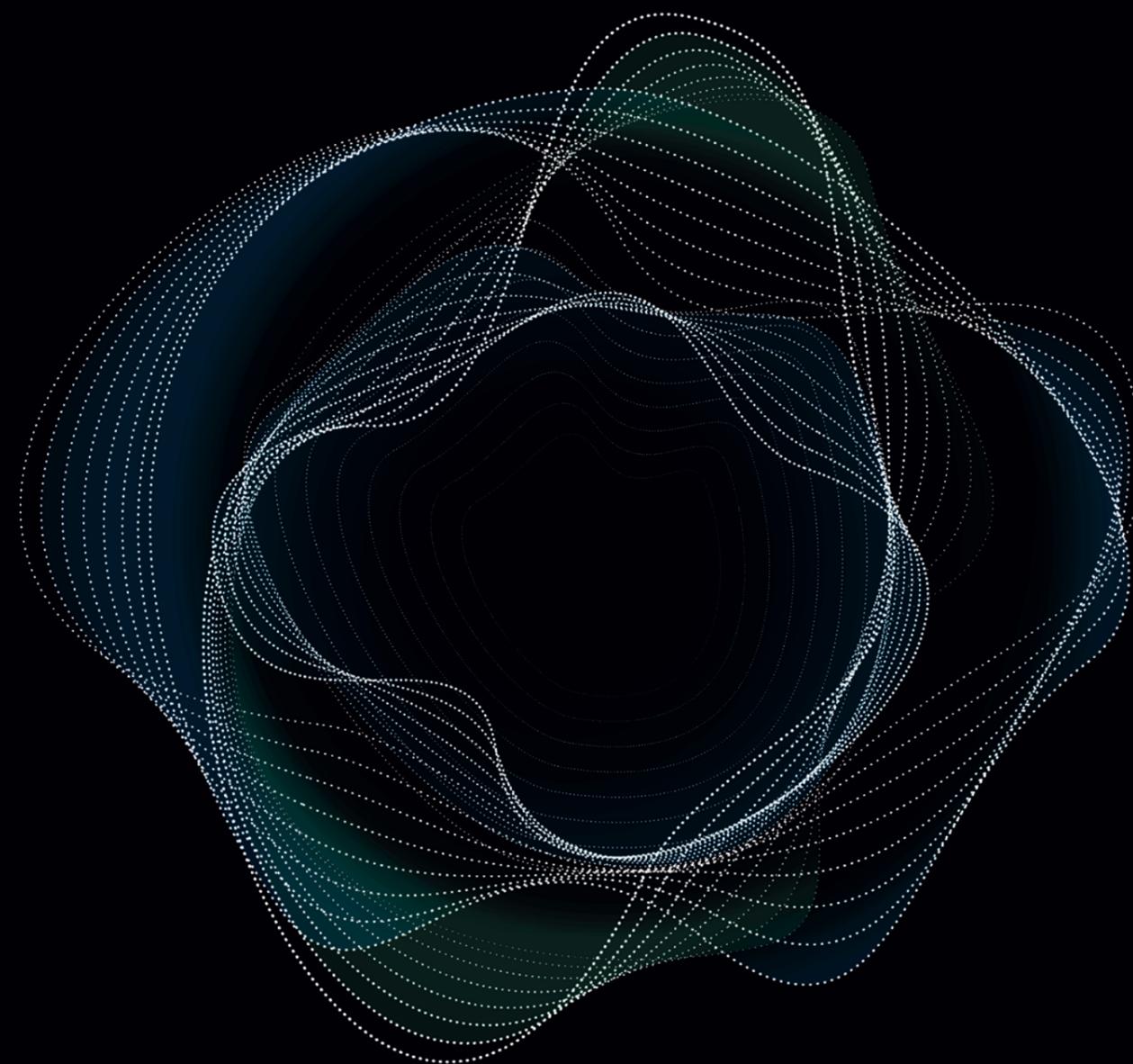
(Article begins on next page)

4A JOURNAL. Arte e Scienza / Scienza / Scienza e Arte

Quaderni di **4A**

COLLANA INTERDISCIPLINARE DI CULTURE DEL PROGETTO

*Arte e Scienza / Scienza e Arte*



Accademia Adrianea Edizioni

ISBN 978-88-99013-14-1



9 788899 013141

## **Pubblicazione**

**Direttore / *Managing Editor***

Pier Federico Caliarì

**Condirettore / *Co-editor***

Pierluigi Panza

**Vicedirettore / *Vice-editor***

Valeria Minucciani

**Coordinamento editoriale, impaginazione, editing**

**/ *Editorial management, graphic layout, editing***

Alessia Rampoldi, Carola Gentilini

**Comitato di redazione / *Editorial Board***

Greta Allegretti, Clelia Maria Bonardi, Pietro Brunazzi, Luca Amath Diatta,

Sara Ghirardini, Aurora Maggio

**Comitato scientifico / *Scientific committee***

Carmen Andriani, Carla Bartolozzi, Luca Basso Peressut, Federico Bucci,

Paolo Mellano, Pierluigi Mondaini

**Comitato internazionale / *International committee***

Gonçalo Byrne, Alberto Campo Baeza, Guido Canali, Fuensanta Nieto,

Alexander Schwarz, Enrique Sobejano, Benedetta Tagliabue, Giovanni Tortelli

**Comitato scientifico-editoriale / *Scientific-editorial committee***

Alice Bottelli, Simona Canepa, Silvia Cattiodoro, Paolo Conforti, Filippo Fantini,

Luisa Ferro, Francesco Leoni, Maria Chiara Monacelli, Francesco Novelli,

Samuele Ossola, Raimondo Pinna, Alessandro Raffa, Valerio Tolve

Tutti i diritti di proprietà artistica e letteraria sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere usata o riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, grafico, elettronico, meccanico, inclusa la copiatura fotostatica, la registrazione su supporto magnetico-ottico delle immagini e dei testi o con qualsiasi altro processo di archiviazione senza il permesso esplicito dell'Editore o del Coeditore.

Per i crediti delle immagini, gli Autori dei saggi restano a disposizione degli eventuali aventi diritto che non è stato possibile contattare.

In copertina: virtual irregular circle shape.

©2022-23 – Accademia Adrianea Edizioni

ISBN 978-88-99013-14-1

Questo volume è dedicato a Federico Bucci, amico, collega,  
professore e maestro prematuramente scomparso.  
Alla passione e all'impegno dedicati in tutti questi anni alla Scuola di Architettura –  
nella veste di Prorettore del polo mantovano del Politecnico di Milano  
e come responsabile della Cattedra Unesco – all'insegnamento e alla ricerca del bello.  
Un saldo punto di riferimento per tutta la comunità accademica del Politecnico.

# Quaderni di 4A

COLLANA INTERDISCIPLINARE DI CULTURE DEL PROGETTO

Arte e Scienza / Scienza e Arte

6 – 9

Arte è Scienza / Scienza è Arte  
Testo artistico e testo scientifico

Pier Federico Caliari

11 – 122

**Arte e Scienza / Scienza e Arte**

*Art and Science / Science and Art*

---

12 Nuovi orizzonti della tecnologia  
per la progettazione  
*/ New technology horizons for  
the design*

---

13 *Generative A.I.* in Architettura  
e Design. Dialogare con un  
computer  
Ennio Bianco

---

29 Reti neurali e neuroscienze.  
Un'analisi del processo  
creativo  
Aurora Maggio

---

41 Scenari di progettazione  
*phygital* per il Museo Nazionale  
Alta Val d'Agri.  
Digitalizzazione e forme  
possibili di esplorabilità AI-driven  
Alessandro Raffa

---

56 Tecnologie della  
rappresentazione digitale  
*/ Digital representation  
technologies*

---

57 Allestire nel metaverso.  
Progettazione di scenografie  
per musei e moda nel digitale  
Amath Luca Diatta

---

70 Trattati di architettura e  
metodo scientifico  
*/ Architectural treatises and  
scientific method*

---

71 Leon Battista Alberti: lo spazio  
nella natura e nell'arte  
Pierluigi Panza

---

83 Alberti tra il *De re aedificatoria*  
e il *Momus*  
Raimondo Pinna

---

96 Città ideali. Tra utopia e realtà,  
tra arte e scienza  
Simona Canepa

---

109 Causa ed effetto. Il rapporto  
fra scienza, tecnologia e arte  
in Boullée  
Francesco Leoni

# Quaderni di 4A

COLLANA INTERDISCIPLINARE DI CULTURE DEL PROGETTO

Arte e Scienza / Scienza e Arte

123 – 145

## Ricerca continua

### *Crossroads*

- 
- 124 Allestimento, Effimeri,  
Comunicazione e Design del  
Patrimonio culturale  
*/ Set-up, Ephemeral, Design  
and Heritage communication*
- 
- 125 Come un palcoscenico di luce.  
Lo spettacolo dell'abitare negli  
interni di Nanda Vigo  
Silvia Cattiodoro
- 
- 134 Management, Ecologia  
e Gestione strategica del  
Patrimonio dell'Umanità  
*/ Environmental awareness  
and Strategic management  
of the World Heritage*
- 
- 135 Il tempo delle architetture  
sospese. Il rapporto analogico  
tra la rovina e l'incompiuto  
Elena Paccagnella

# CITTÀ IDEALI

Tra utopia e realtà, tra arte e scienza

Simona Canepa

La città è il luogo per eccellenza dell'aggregazione degli uomini; non stupisce quindi che nel corso dei secoli siano state sviluppate teorie per promuovere la costruzione di città ideali. Il periodo centrale del dibattito è il Rinascimento e i primi tentativi appartengono territorialmente all'Italia centrale, grazie alla lungimiranza delle dinastie regnanti. La ricerca analizza in un percorso temporale che parte dall'antichità e arriva fino ai giorni nostri le principali teorie e realizzazioni che hanno visto i concetti di arte e scienza presenti nel dibattito separatamente o contemporaneamente.

CITTÀ, UTOPIA, DISEGNO, TRATTATISTICA, ARTE

*CITY, UTOPIA, DESIGN, TREATISES, ART*

*The city is the place par excellence where people come together; it is therefore not surprising that over the centuries theories have been developed to promote the construction of ideal cities. The central period of the debate was the Renaissance and the first attempts belonged territorially to central Italy, thanks to the foresight of the ruling dynasties. The research analyses in a time course from ancient times to present days the main theories and realisations which have seen the concepts of art and science present in the debate separately or simultaneously.*

**Simona Canepa** è dottoranda in Architettura Storia Progetto presso il Politecnico di Torino, dove svolge anche attività didattica nel settore dell'Architettura degli Interni e Allestimento nel corso di laurea triennale in Architecture e nel Master in Interior Exhibit & Retail Design. Nel 2019 è stata visiting researcher presso la University of Tehran.

Le sue ricerche vertono principalmente sul tema dell'abitare. Tra le sue pubblicazioni si segnalano Architettura degli interni e progetto dell'abitazione (UTET Scienze Tecniche, 2010) Suspended Living in Temporary Space (LetteraVentidue, 2018) e Spaces for living - Spaces for sharing (LetteraVentidue, 2020).

# CITTÀ IDEALI

## Tra utopia e realtà, tra arte e scienza

Simona Canepa

### *Introduzione*

Il termine ideale ha diverse valenze: sta a significare che esiste sul piano delle idee e non della realtà, che vive nell'immaginario e nel fantastico, ma vuole anche dire il migliore possibile, modello di perfezione. Nel corso della storia più volte il termine ideale è stato associato al termine città intendendo così un insediamento urbano pensato, progettato, ma quasi sempre non realizzato, rimanendo quindi nel sogno utopico di chi lo aveva immaginato. Ci sono tuttavia alcune eccezioni.

«Le città come i sogni sono costruite di desideri e di paure, anche se il filo del loro discorso è segreto, le loro regole assurde, le prospettive ingannevoli, e ogni cosa ne nasconde un'altra»<sup>1</sup>.

### *Le città ideali nell'antichità*

Persepoli, una delle capitali dell'impero achemenide, fondata nel 518 a.C. da Dario il Grande e ampliata dai successori Serse e Artaserse, fu progettata con il contributo di architetti e artisti provenienti da ogni parte dell'impero secondo i principi di libertà e uguaglianza dei sudditi ereditati da Ciro il Grande. La città fu costruita per essere abitata un solo mese all'anno, per festeggiare il *Nowruz*, il capodanno persiano che coincide con l'equinozio di primavera, quando i sudditi dell'impero si recavano a Persepoli per rendere omaggio e nello stesso tempo versare i tributi al sovrano. Nelle scalinate di accesso al Palazzo dell'Apadana, il palazzo per le udienze ufficiali del sovrano, sono rappresentate tutte le delegazioni delle popolazioni dell'impero persiano riconoscibili in base all'abbigliamento e ai doni. Il complesso, costruito utilizzando prevalentemente calcare grigio, di colore molto scuro e lucidato, si ergeva su una terrazza rettangolare a quattro livelli, quello più elevato dedicato al quartiere reale, con una distribuzione perfettamente a scacchiera [fig. 01]. L'accesso era rappresentato dalla sfarzosa Porta delle Nazioni o Porta di tutti i popoli, una grande sala costituita da quattro colonne e da due porte decorate con figure di divinità. Gli scavi non hanno evidenziato la presenza di case private, il che fa immaginare che Persepoli sia stata costruita con l'intento di glorificare il potere dell'impero e rappresentarne gli aspetti politici, religiosi, sociali e culturali, quasi una città manifesto. L'importanza di Persepoli nella storia della Persia fece sì che l'ultimo Shah Mohammad Reza Pahlavi nel 1971 abbia scelto questo luogo come sede per le celebrazioni dei 2500 anni della fondazione dell'impero persiano. Persepoli, vestigia del glorioso passato persiano, divenne il palcoscenico di una grande festa per mostrare al mondo i progressi in atto nello stato del Trono del Pavone, e attorno al sito archeologico fu allestita una città ideale temporanea, una tendopoli molto sofisticata per accogliere gli ospiti e le delegazioni provenienti da ogni parte del mondo.<sup>2</sup> Sotto il cilindro di Ciro, simbolo che lo Scià promosse come la prima carta dei diritti umani della storia, vennero allestiti cinquanta appartamenti di lusso prefabbricati, rivestiti all'esterno con una tenda in tela secondo la tradizione persiana. Le tende furono disposte a stella attorno ad un fulcro centrale, una fontana, in asse con una tenda di dimensioni maggiori che ospitava i dignitari e la sala dei banchetti con un lungo tavolo curvilineo, il tutto immerso nel paesaggio costruito con la piantumazione di nuovi alberi in pieno deserto. Il progetto degli interni delle tende, così come le essenze arboree e i servizi di ristorazione furono organizzati da aziende e compagnie francesi. La grandeur di quei

1 Calvinò, op. cit., pag. 49

2 *The Shah of Iran's Ultimate Party – 2.500 year Celebration of the Persian Empire*, 1971, BBC production



1  
Persepoli: veduta aerea del  
sito archeologico.

Foto dell'autrice

giorni oggi può essere solo immaginata osservando gli scheletri strutturali metallici delle tende che il turista intravede all'ingresso del sito archeologico e ascoltando i racconti dalle guide turistiche di una città ideale allestita per ricordare gli sfarzi dell'impero e vissuta solo tre giorni.

Concepita e costruita per stupire, Villa Adriana è una residenza extraurbana che l'imperatore Adriano fece costruire presso Tivoli tra il 118 e 138 con funzioni di rappresentanza, residenziali, di servizio (terme, ninfeo-stadio, padiglioni, biblioteche e giardini), rievocando luoghi che aveva visto durante i suoi viaggi nelle province orientali dell'Impero. Si tratta di una vera e propria città costituita da quattro nuclei indipendenti e interconnessi in alcuni punti di contatto; gli scavi non hanno per ora evidenziato un sistema viario di superficie tra i quartieri, esistono tuttavia percorsi ipogei o esterni al complesso. Pier Federico Caliri ha dimostrato come l'organizzazione architettonica di Villa Adriana abbia introdotto nell'architettura romana un modello compositivo polare «basato cioè sulla compresenza nello scacchiere generale del progetto di una serie di punti sensibili»<sup>3</sup> che contemporaneamente fungono da centro e perno di rotazione della composizione (vengono individuati sette centri di irradiazione) [fig. 02].

### *Il Rinascimento*

Se fin dall'epoca di Platone si è incominciato a parlare di utopie urbane, il termine di città ideale è associato principalmente al Rinascimento, epoca in cui si assiste alla rinascita della città come luogo privilegiato del vivere, del comando, del commercio, lasciandosi alle spalle i secoli bui del Medioevo, anche grazie alla riscoperta del trattato *De architectura* di Vitruvio. Le tre vedute de *La città ideale* conservate alla Galleria Nazionale delle Marche di Urbino, al Walters Art Museum di Baltimora e alla Gemäldegalerie di Berlino, rappresentano l'utopia della città perfetta, organizzata secondo criteri ispiratori di forte rigore geometrico, di rapporti fra le forme e le proporzioni. L'architettura diventò lo strumento che esaltava la centralità

3 Caliri, 2018, op. cit., pagg. 67-68



2  
Villa Adriana, Tivoli: plastico  
del modello ricostruttivo  
dell'architetto Italo Gismondi.

*Foto dell'autrice*

dell'uomo e dell'ambiente in cui viveva, la città. Con un rigoroso studio della prospettiva, la città ideale propose soluzioni razionali di organizzazione del tessuto cittadino, individuando i cardini della vita politica e sociale come palazzi pubblici, piazze, fortificazioni. La prospettiva delle tre vedute inquadra una città perfetta, ordinata, curata in ogni dettaglio, in alzato ed in pianta, che si distribuisce attorno al grande spazio pubblico della piazza. Al centro di essa la prospettiva si focalizza su un battistero a pianta centrale nel primo dipinto, un anfiteatro, un arco di trionfo e un battistero nel secondo dipinto, un porto nel terzo dipinto.

Federico di Montefeltro, politico e condottiero del Quattrocento, trasformò Urbino da piccolo borgo a corte principesca ammirata in tutta Europa, dando vita ad un mecenatismo culturale tra i più evoluti del suo periodo. Grazie all'investimento degli introiti provenienti dalle campagne militari in opere d'arte, Urbino divenne non solo il centro del potere della corte, ma anche un luogo di cultura in grado di attrarre architetti, scultori, pittori, letterati come Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Luciano Laurana, Francesco di Giorgio Martini. Urbino si modellò sul nucleo della costruzione del palazzo ducale iniziata da architetti fiorentini, successivamente ampliato da Luciano Laurana con la creazione di un cortile porticato dalle forme classiche che raccordava gli edifici esistenti, caratterizzato al piano terreno da archi a tutto sesto, oculi e colonne corinzie, mentre lesene e finestre con architrave scandivano il piano nobile. Francesco di Giorgio Martini sviluppò il palazzo così ripulmato verso la città con affaccio sulla piazza che venne a configurarsi come il nuovo centro dello spazio urbano della città. A partire da questo periodo mecenati, teorici ed architetti provarono a ideare forme nuove per la città, alcune rimaste a livello teorico, altre invece portate a compimento, testimonianza del fervore culturale dell'epoca.

Verso la metà del Quattrocento, Filarete, valente architetto alla corte degli Sforza a Milano, teorizzò la città ideale di Sforzinda come omaggio alla dinastia. Partendo dai concetti di ordine e simmetria nel suo Trattato di Architettura Filarete propose una città con un impianto a otto punte, generato dalla sovrapposizione di due quadrati ruotati tra di loro di 45°, inscritto in un cerchio che rappresentava il fossato. La forma a stella così generata corrispondeva alla cinta muraria: ogni punta della stella ospitava una torre, mentre ad ogni rientranza corrispondeva una porta. Da ogni torre e da ogni porta una viabilità rettilinea raggiungeva il centro della città, rappresentato da una piazza circondata da edifici. Una corona di piazze di minori dimensioni era poi ubicata a circa metà dei sedici assi viari attorno alle quali si sarebbero dovuti sviluppare i quartieri residenziali.

Il disegno stellare fu proposto nel 1593 da Giulio Savorgnan, ingegnere incaricato dalla Repubblica di Venezia, per la costruzione della città fortificata di Palmanova con lo scopo di resistere alle incursioni turche. L'impianto è a nove punte circondato da mura e fossati che si mimetizzavano nella vegetazione, tre porte di accesso e diciotto strade radiali, di cui sei

principali, che convergevano verso la piazza centrale a forma esagonale con palazzi colonnati. La gerarchia urbanistica compositiva rispecchiava una precisa idea di ordine sociale: la piazza al centro con gli edifici pubblici e la chiesa, sull'anello stradale che contornava la piazza gli edifici dei ceti abbienti, i commerci di prestigio sulle strade che conducevano alle porte di ingresso, i sestieri per i ceti popolari lungo gli anelli interni fino alle mura con le botteghe e piazze minori lungo le strade secondarie.

Pienza, l'antico borgo di Corsignano nelle colline della Val d'Orcia, fu così chiamata per volere di Enea Silvio Piccolomini quando divenne papa con il nome di Pio II. Appena eletto decise di trasformare il borgo natio in una città e nel 1459 chiamò Bernardo Rossellino, allievo di Leon Battista Alberti; purtroppo il progetto fu completato solo parzialmente per la morte prematura del papa. E' tuttavia riconosciuta dagli storici come uno degli esempi più significativi di progettazione urbanistica e architettonica del Rinascimento italiano, frutto della collaborazione tra un papa umanista e un architetto rinascimentale. La piazza principale è il capolavoro del rinnovamento del borgo: ha una pavimentazione geometrica che rimanda all'idea di prospettiva e di proporzione delle rappresentazioni pittoriche delle città ideali. Date le esigue dimensioni del territorio Rossellino fu spinto a trovare diversi accorgimenti: in primo luogo la piazza, su cui affacciano gli edifici simbolo del potere temporale e spirituale della città, ha una forma a trapezio con il lato minore che affaccia sulla via principale. Ispirandosi ai criteri prospettici contenuti nel *De re aedificatoria* di Leon Battista Alberti e dei criteri di proporzionalità, simmetria e razionalità, tale forma dà l'illusione che la piazza sia più ampia. I quattro edifici che definiscono la piazza sono il Palazzo Piccolomini che si ispira al Palazzo Rucellai che Alberti realizzò a Firenze, il Palazzo Vescovile, la Cattedrale, ispirata al modello delle Hallenkirchen tedesche che il Papa aveva avuto modo di ammirare durante i viaggi in Europa, e il Palazzo Comunale. La pavimentazione della piazza definita da riquadri in travertino accentua la visione prospettica; inoltre sembra rispecchiarsi nella geometria regolare delle linee verticali dei prospetti dei palazzi, diventando così il modulo architettonico. Il progetto del papa consisteva anche nella riqualificazione degli edifici esistenti mediante la loro ricostruzione adeguandoli ai valori e ai canoni del Quattrocento. Rossellino disegnò anche le strade del borgo in leggera curva in modo che percorrendole non si percepisse la loro fine e quindi si avesse la sensazione di una maggiore lunghezza [fig. 03].

Circa un secolo dopo e più precisamente tra il 1556 e il 1591 prende forma un'altra città ideale, Sabbioneta, piccolo borgo fortificato che Vespasiano Gonzaga, condottiero e



3  
Pienza: Piazza Pio II.

Credits: Frankix  
da Adobe Stock

mecenate, fece trasformare in una roccaforte difensiva ispirata ai canoni della classicità lungo la principale via di comunicazione tra la pianura mantovana e i maggiori centri del traffico fluviale del medio corso del Po. All'interno del perimetro a stella delle mura, Sabbioneta fu disegnata con un impianto viario ortogonale che generò 36 isolati quadrangolari regolari: l'asse viario principale in direzione est-ovest, con i palazzi delle famiglie più in vista, venne spezzato in prossimità delle due porte di accesso alla città con l'intento di generare uno spazio più ampio del tessuto cittadino e nello stesso tempo di creare disorientamento nei nemici in caso di attacco militare. La città ruotava intorno alla Piazza Ducale come centro della vita pubblica del principe Gonzaga, caratterizzata da un'architettura uniforme e alla Piazza d'Armi come luogo dedicato al riposo e allo svago. Vespasiano commissionò a Vincenzo Scamozzi, allievo di Andrea Palladio, tra il 1588 e il 1590 la costruzione del Teatro all'Antica, detto anche Teatro Olimpico: primo esempio di edificio teatrale costruito per questa funzione in Italia: il teatro è a pianta rettangolare con una gradinata in legno e una loggia a semicerchio.

Ispirandosi alle esperienze italiane Jan Zamojski, Comandante e Cancelliere della Grande Corona di Polonia, uomo ricco, colto ed esperto di arte, fece costruire a partire dal 1581 sulla rotta commerciale tra l'Europa occidentale e settentrionale e il Mar Nero **Zamość** secondo i principi della città ideale rinascimentale. Zamojski studiò all'Università a Padova e fu un grande estimatore dell'Italia; per questo la città venne pianificata tenendo in forte considerazione le teorizzazioni e sperimentazioni che stavano avvenendo in Italia in quel periodo. Realizzata dal nulla in forma di roccaforte pentagonale in circa venti anni, la città fu progettata urbanisticamente dall'architetto Bernardo Morando che ne disegnò anche gli edifici più importanti, nonché molti palazzi che affacciano sulla Piazza del Mercato Grande, Rynek Wielki: ad impianto perfettamente quadrato con lato di 100 metri, la piazza è circondata da case porticate, unico esempio in Polonia, con facciate dipinte e decorate e portali ornati di stucco che rivelano il carattere di armonia tipico delle costruzioni rinascimentali italiane [fig. 04].

#### *Teorie e modelli tra Seicento e Ottocento*

Nei primi anni del '600 il filosofo Tommaso Campanella scrisse l'opera filosofica *La città del Sole* in cui descriveva una città ideale, utopica dove il potere temporale e spirituale era esercitato da un Principe Sacerdote, anche chiamato Sole, che doveva possedere diverse qualità, erudizione, saggezza, conoscenza teorica e pratica e creatività. La città sotto il suo potere era caratterizzata dalla forma circolare, ubicata su un colle e costituita da sette mura. Tale organizzazione la rendeva pressoché inespugnabile, poiché conquistarla avrebbe significato espugnarla sette volte dal numero delle mura che la cingevano. L'accesso era possibile attraverso quattro porte situate in corrispondenza dei quattro punti cardinali. Nella parte più alta del colle su una pianura era ubicato il tempio del Sole, anch'esso di forma circolare, caratterizzato da grandi colonne sopra le quali si erigeva una cupola al cui interno figurava la sfera celeste.

Il '700 lasciò poco spazio alle teorizzazioni di città ideali, gli sforzi creativi furono improntati più al singolo edificio che non all'ambiente nel suo complesso, come ben rappresentato nelle architetture visionarie di Étienne-Louis Boullée. Tuttavia resta memorabile il progetto per le Saline Reali di Chaux di Claude-Nicolas Ledoux dove propose un impianto simmetrico a pianta semicircolare con al centro la Casa del Direttore e due ali laterali dedicate alla lavorazione del sale, mentre lungo il semicerchio erano ubicati gli alloggi per i lavoratori e i padiglioni per gli impiegati. Questa organizzazione di moderna città ideale improntata principalmente al lavoro non fu portata a compimento per lo scoppio della Rivoluzione Francese.

Nella seconda metà dell'Ottocento nacque in Inghilterra il concetto di città giardino, a seguito del sovraffollamento dei centri urbani e dello spopolamento delle campagne causato dal crescente sviluppo delle industrie. Gli utopisti Robert Owen e Charles Fourier teorizzarono una città ideale dove il lavoro in fabbrica era più equo in termini di orario e di salario, ma soprattutto proposero la presenza di servizi in comune fra i cittadini. Queste idee furono interpretate e sviluppate da Ebenezer Howard che cercò di unire gli aspetti positivi della vita urbana con quelli della vita in campagna, rispettando le esigenze primarie degli individui. Nel 1898 nel testo *A Peaceful Path to Real Reform* descrisse la sua idea di garden city: attorno ad un parco centrale dovevano svilupparsi le zone residenziali a bassa densità servite da ampi viali, una cinta ferroviaria avrebbe delimitato l'intera città. Era importante per Howard concentrarsi



4  
Zamość: Rynek Wielki.

Foto dell'autrice

su aspetti sociali ed economici che sarebbero serviti per una corretta organizzazione e funzionamento delle nuove città. Pochi furono i riscontri pratici alle teorizzazioni di Owen, tra questi vale la pena citare la città giardino di Letchworth costruita nel 1903, ma le sue idee furono di riferimento per la progettazione delle Siedlungen in Austria e Germania dopo la Prima Guerra Mondiale. Il termine città giardino nel corso del Novecento sarà associato a geografie, contesti storici e ideologici molto diversi tra loro<sup>4</sup>. Contemporaneamente alla teorizzazione della città giardino, Camillo Sitte, citando Aristotele, sosteneva che la città dovesse offrire ai suoi abitanti sicurezza e felicità allo stesso tempo: l'obiettivo poteva essere raggiunto solo se si lavorava oltre che sulla questione tecnica anche su quella artistica<sup>5</sup>.

Negli stessi anni in cui si sperimentavano le prime città giardino, Tony Garnier elaborò un progetto di città ideale che venne pubblicato nel 1917: la città ideale era per lui una città industriale, come quelle che stavano nascendo in quegli anni nella Francia sud-orientale. Ipotizzò una conformazione del terreno che comprendeva una pianura attraversata da un fiume e zone montuose: in pianura collocò la fabbrica, sull'altopiano era ubicata la città e ancora più in alto gli edifici sanitari. Questa organizzazione nel territorio consentiva un possibile ampliamento delle zone funzionali nel tempo (la città venne teorizzata per 35.000 abitanti). La città era dotata di stazione ferroviaria con albergo attiguo, uno stadio, un campus scolastico, il centro comunale e i grandi magazzini. La zona residenziale era organizzata secondo un reticolo uniforme di strade con villette che dovevano occupare solo la metà del lotto in modo da lasciare ampi spazi verdi destinati a giardini pubblici e al transito dei pedoni, come se fosse un grande parco. Questa proposizione di città industriale rimase sulle tavole proposte al Grand Prix de Rome del 1901, ma alcuni di questi principi si concretizzarono nella costruzione di edifici pubblici e quartieri residenziali a Lione.

4 Olmo op. cit. pag. 10

5 Sitte, op. cit. pag. 20

### *Il Novecento*

Il secolo scorso può essere considerato, a parer mio, al pari del Quattrocento in termini di riflessioni e sperimentazioni di città ideali. Giorgio De Chirico rappresentò nei dipinti della serie *Piazze d'Italia* prospettive rinascimentali costituite da palazzi colonnati che si allungavano nello spazio quasi a cercare il punto centrale della prospettiva d'insieme, in una visione di città metafisica e onirica in cui statue classicheggianti sembrano dimenticate nel paesaggio urbano da lui precedentemente vissuto. Allo stesso tempo molti architetti furono impegnati sul fronte urbanistico a teorizzare nuovi modelli per le città dell'epoca. In Italia possiamo ricordare gli schizzi della Città Nuova di Antonio Sant'Elia: la città fu concepita come luogo del futuro, del movimento e della velocità; gli edifici erano caratterizzati da monumentalità e verticalità con ascensori e scale mobili, e strade su differenti livelli.

Le Corbusier propose due modelli di città ideale, la *Ville Contemporaine* nel 1922 e la *Ville Radieuse* nel 1930. La *Ville Contemporaine* era il prototipo per una città di tre milioni di abitanti in cui gli edifici, rigorosamente disposti su un impianto ortogonale, erano di tre tipologie: al centro grattacieli a pianta cruciforme adibiti ad uffici e appartamenti, nella fascia intermedia case a sei piani e all'esterno gli *immeuble villas*. Il progetto avrebbe dovuto decongestionare il centro delle città, incrementare la densità della popolazione, favorire lo scorrimento dei mezzi di circolazione e accrescere le aree a verde per la popolazione. La *Ville Radieuse* era il modello per una città di un milione e mezzo di abitanti in cui le abitazioni erano proposte in edifici in linea di undici piani (il cosiddetto modello a *redent*, in parte allineato al fronte stradale, in parte arretrato) all'interno di una griglia quadrata. Gli edifici ad alta densità abitativa erano sollevati su *pilotis* garantendo in questo modo uno spazio a terra libero che si trasformava in un parco pedonale. All'interno di questi edifici erano ubicati i servizi come scuole, asili e spazi ricreativi. La città era strutturata in zone funzionali distinte: città studi e sedi governative a nord nei pressi della stazione ferroviaria e dell'aeroporto, con hotels e ambasciate, la zona industriale a sud, in mezzo la zona residenziale, protetta dalle industrie mediante una fascia verde. Era prevista una netta separazione tra percorsi pedonali e quelli motorizzati: la viabilità era principalmente di tipo ortogonale anche se erano previste strade diagonali destinate alla viabilità veloce costruite su *pilotis*; la ferrovia formava un anello esterno, mentre la rete metropolitana era sotterranea. Molti punti di queste proposte sono stati ripresi nel progetto di Chandigarh nel Punjab costruita negli anni Cinquanta: grandi viali collegavano i settori della città, gli edifici amministrativi e governativi furono collocati nella parte nord, al centro il distretto finanziario e commerciale, ad est la zona industriale e produttiva, ad ovest quella dedicata all'istruzione. Le zone residenziali furono pensate come aree autonome dotate di negozi, scuole e spazi per il tempo libero immerse nel verde. I diversi settori avevano strade dedicate alla circolazione delle macchine e altre dedicate ai soli pedoni.

Partendo dalla consapevolezza che le città del suo tempo non potevano continuare ad esistere (la città sarebbe stata dappertutto e in nessun luogo<sup>6</sup>), Wright nel 1934 propose il modello di *Broadacre City*, una città ideale a griglia a bassa densità abitativa con servizi raggruppati a seconda della tipologia, servita da un efficace sistema viario. L'unità abitativa minima era un terreno di 1 acro (circa 4.000 mq), riservato ad ogni abitante fin dalla nascita e immaginato con casa unifamiliare (secondo il modello della casa usoniana) immersa nel verde, spazio che l'abitante doveva anche coltivare. La città tradizionale sarebbe continuata ad esistere solo come luogo di lavoro e quindi vissuta in determinati momenti della giornata. All'interno di questa visione Wright propose anche alte torri residenziali distanti tra loro che segnavano il nuovo paesaggio costruito.

Tra il 1956 ed il 1960 per volontà del neo presidente Juscelino Kubitschek prese forma Brasilia, una città pianificata a tavolino ispirandosi alle teorie di Le Corbusier, che sostituì Rio de Janeiro nel ruolo di capitale del Brasile. Lucio Costa fu l'artefice del *Plano Pilota*, il piano urbanistico, Oscar Niemeyer progettò la maggior parte degli edifici pubblici e Roberto Burle Marx curò gli spazi verdi, i giardini, i boschi e gli specchi d'acqua che caratterizzano il panorama di Brasilia collocata su un arido altipiano. Osservandola dall'alto la città ha un assetto planimetrico a forma di aereo o di uccello in volo, tagliato in direzione est-ovest

6 Frampton, op. cit., pag. 220



5

Brasília: l'asse monumentale verso la Piazza dei Tre Poteri.

Foto dell'autrice

dall'asse monumentale da cui si originano due ali residenziali in direzione nord e sud. Lungo l'asse principale furono realizzate gli edifici di Oscar Niemeyer, caratterizzati dall'uso del cemento armato e da curve e movimenti unici: gli edifici governativi con le cupole, una convessa e una concava, il Palácio do Planalto sede ufficiale del Presidente della Repubblica, il Palácio Itamaraty sede del Ministero degli Affari Esteri, la Cattedrale e il Museo Nazionale. Il piano urbanistico era frutto di un pensiero funzionalista: infatti i quartieri furono organizzati in base alle funzioni che dovevano ospitare, scuole, ospedali, attività commerciali, residenze e luoghi di svago nel verde [fig. 05].

Auroville è una città sperimentale, progettata nell'India meridionale dall'architetto Roger Anger nel 1968 per volontà di Mirra Alfassa, seguace e compagna spirituale del filosofo e guru indiano Sri Aurobindo, nacque con l'idea di diventare una città universale in cui donne e uomini di ogni nazione, religione e inclinazione politica, potessero vivere serenamente ed in armonia. Il centro della città è costituito dall'Area della Pace, un complesso che comprende una struttura sferica rivestita da elementi dorati destinata a spazio per la meditazione, circondata da giardini [fig. 06]. L'insediamento fu organizzato in quattro zone: una zona industriale a nord in cui trovano posto anche centri di formazione, arti e mestieri, e l'amministrazione della città, una zona culturale a est, una zona internazionale a ovest e una zona residenziale impostata sul corretto equilibrio tra gli spazi ad uso individuale e quelli ad uso collettivo. Intorno una green belt larga 1,25 km in cui sono insediati fattorie biologiche, caseifici, frutteti, orto botanico, foreste e aree di fauna selvatica<sup>7</sup>. Questa zona rappresenta il centro produttivo di Auroville che si propone come insediamento autosufficiente, dove le risorse e le materie provengono da fonti rinnovabili, per una popolazione di circa 2700 persone.

Da un'idea dell'architetto torinese Paolo Soleri, nel 1970 in Arizona venne iniziata la costruzione di un'altra città sperimentale, Arcosanti, con l'intento di dare un'alternativa concreta alle teorie sull'urbanizzazione diffusa e nello stesso tempo agli scenari negativi che si prospettavano a causa dell'aumento dell'inquinamento nelle città tradizionali. Soleri, allievo di Wright a Taliesin West, sviluppò il suo concetto di città sulla parola *arcologia*, termine coniato per definire l'ibridazione tra architettura ed ecologia. L'arcologia si proponeva di «migliorare le condizioni dell'uomo, ma anche la conservazione della natura, in quanto tutte le cose dipendono dalla creazione di città efficienti ed umane»<sup>8</sup>: la città doveva basarsi sull'uso etico delle risorse, in particolare quelle energetiche, sulla riduzione dei rifiuti, sul minor

7 Cfr. [www.auroville.org](http://www.auroville.org)

8 Doglio, Tosoni, op.cit., pag.62

spreco di spazio e di materiali. Fin dalla sua fondazione e ancora oggi è abitata da studenti e giovani progettisti provenienti dai cinque continenti che vivono un'esperienza formativa in un laboratorio didattico a cielo aperto: vita, lavoro, svago si svolgono sotto lo stesso tetto, permettendo contemporaneamente l'interazione tra persone e ambiente circostante (la scritta An Urban Laboratory accoglie all'ingresso della città). All'interno del visionario progetto di città ideale non sono state previste strade, le poche strutture ad oggi realizzate sembrano essere state scavate dalla terra [fig. 07]. Tutti i costi sono coperti dalla vendita di campane di ceramica e bronzo prodotte all'interno della città sperimentale.

Contemporaneamente a queste sperimentazioni il gruppo di avanguardia inglese Archigram proponeva città fortemente connotate dagli sviluppi della tecnologia, dai viaggi nello spazio e dalla cultura pop che si stavano diffondendo nella popolazione. La Plug-in City di Peter Cook del 1964 era una proposta provocatoria costituita da megastrutture costituite da una ossatura primaria lungo la quale scorrevano i sistemi infrastrutturali, come gli ascensori diagonali, e le opere di urbanizzazione per la distribuzione di acqua e cibo ed espulsione dei rifiuti: alle magastrutture potevano essere liberamente attaccate e staccate, come una spina in una presa, cellule prefabbricate destinate ad abitazioni, spazi commerciali e attrezzature per il tempo libero. Altrettanto provocatoria fu la Walking City di Ron Herron dove robot giganti, lunghi 400 metri, alti 220 e poggianti su otto gambe che ne permettevano gli spostamenti sulla terra e sull'acqua, ospitavano le strutture abitative. Anche se non realizzate queste proposte indicarono che la ricerca urbanistica e architettonica per le città non poteva fermarsi.

Italo Calvino nel 1972 pubblicò il libro *Le città invisibili* dove Marco Polo racconta a Kublai Khan 55 città del suo impero che vivono nella sua immaginazione. Circa a metà del testo i due interlocutori propongono la loro idea di città: Kublai Khan ha in mente un modello basato sulla norma, la perfezione, l'equilibrio, mentre per Marco Polo la sua città è un insieme di contraddizioni, incongruenze, esclusioni. Entrambi sono concordi che dalle proposte basta togliere le eccezioni per trovare città che esistono nella realtà.

6  
Auroville: l'Area della Pace  
con il Matrimandir.

Credit: Sonika Agarwal  
da Unsplash





### Conclusioni

Cosa succede oggi? Cosa stanno teorizzando architetti, ingegneri, urbanisti, paesaggisti, sociologi per le città del terzo millennio? Durante la pandemia da Covid-19 le città per molti mesi sono state caratterizzate dal silenzio e dal vuoto, dando l'idea di luoghi spettrali riprodotti in film di fantascienza, lontani dalla percezione a cui eravamo soliti. Come il modello di città ideale si è sviluppato nel Rinascimento come risposta e forza propositiva ai secoli bui che avevano caratterizzato il Medioevo, oggi, passata la pandemia, la città deve essere capace di trasformarsi e adattarsi per rispondere alle sfide globali. Resilienza, sostenibilità, inclusività e accessibilità sono le parole che ricorrono maggiormente quando si parla di città del futuro. Sir Norman Foster prima dell'inizio della pandemia, analizzando come eventi traumatici per alcune città si sono poi trasformati in un miglioramento delle stesse scrisse: «Credo che le città siano una manifestazione intrinsecamente positiva della società umana. Tuttavia, per iniziare a immaginare la città del futuro, dobbiamo prima guardare al passato. La storia ci aiuta a capire che l'unica costante è il cambiamento»<sup>9</sup>. I mesi della pandemia hanno cambiato radicalmente il nostro modo di vivere e lavorare, ci hanno abituato ad usare sempre più spesso le app nei vari momenti della giornata, hanno modificato l'organizzazione delle unità residenziali, la casa è diventata ufficio, scuola, bar, ristorante, palestra, sala giochi. Facendo propria la citazione di Leon Battista Alberti «la città è come una grande casa, e la casa a sua volta una piccola città»<sup>10</sup>, architetti, ingegneri, urbanisti, paesaggisti, sociologi riusciranno a creare la spinta per ripensare alla città e alla casa ideale per il futuro dell'umanità? L'architetto danese Bjarke Ingels, CEO di Bjarke Ingels Group (BIG) è al lavoro: ha elaborato Toyota Woven City in Giappone<sup>11</sup> e Telosa negli Stati Uniti<sup>12</sup>, due città nate dal nulla dove sostenibilità e automazione regoleranno la vita e il lavoro dei futuri residenti incrementandone il loro benessere e ponendosi come modello per le future generazioni.

7  
Arcosanti: l'edificio adibito a  
Visitor Centre.

Credits: Ivan Pintar

«Anche le città credono d'essere opera della mente o del caso, ma né l'una né l'altro bastano a tener su le loro mura. D'una città non godi le sette o le settanta meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda»<sup>13</sup>.

9 Cfr. <https://www.domusweb.it/italiano/speciali/guest-editor/winy-maas/gallery/2019/11/20/norman-foster-la-storia-ci-aiuta-a-capire-che-l-unica-costante-il-cambiamento.html>

10 Alberti, op.cit., libro I capitolo IX, pag. 64

11 Cfr. <https://www.woven-city.global>

12 Cfr. <https://cityoftelosa.com>

13 Calvino, op. cit., pag. 50

## Riferimenti

ALBERTI, Leon Battista, *L'Architettura (De re aedificatoria)*, Edizioni Il Polifilo, Milano, 1966.

BARTOLI, Barbara, *India, la città mondiale di Auroville*, Alinea, Firenze, 2004.

BENEVOLO, Leonardo, *Storia dell'Architettura moderna*, Editori Laterza Bari, 1989.

BOESINGER, Willy, GIRSBERGER, Hans (a cura di), *Le Corbusier 1910-65*, Zanichelli, Bologna, 1987.

CALIARI, Pier Federico, *Tractatus logico sintattico. La forma trasparente di Villa Adriana*, Edizioni Qausar, Roma, 2012.

CALIARI, Pier Federico, "La composizione policentrica di Villa Adriana e il tecnigrafo post-alessandrino", in *Ananke Speciale 84*, Altralinea Edizioni, Firenze, 2018.

CALVINO, Italo, *Le città invisibili*, Einaudi, Torino, 1972.

CAMPANELLA, Tommaso, *La città del Sole*, Feltrinelli, Milano, 2014.

AA.VV., *Frank Lloyd Wright from within outward*, Skira Rizzoli, New York, 2009.

DOGLIO, Federica, TOSONI, Piergiorgio, *Paolo Soleri Paesaggi energetici*, LetteraVentidue, Siracusa, 2013.

FOSTER, Norman, "La storia ci aiuta a capire che l'unica costante è il cambiamento", *Domus*, 20 Novembre 2019, <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/winy-maas/gallery/2019/11/20/norman-foster-la-storia-ci-aiuta-a-capire-che-lunica-costante--il-cambiamento.html> (consultato il 21-03-2022).

FRAMPTON, Kenneth, *Storia dell'architettura moderna*, Zanichelli, Bologna, 1986.

KRUFT, Hanno-Walter, *Storia delle teorie architettoniche Dall'Ottocento a oggi*, Editori Laterza, Bari, 1987.

KRUFT, Hanno-Walter, *Storia delle teorie architettoniche Da Vitruvio al Settecento*, Editori Laterza, Bari, 1988.

KRUFT, Hanno-Walter, *Le città utopiche. La città ideale dal XV al XVIII secolo fra utopia e realtà*, Editori Laterza, Bari, 1990.

MIDDLETON, Robin, WATKINS, David, *Architettura dell'Ottocento*, Electa, Milano, 1977.

MURRAY, Peter, *Architettura del Rinascimento*, Electa, Milano, 1978.

OLMO, Carlo, *Architettura e Novecento*, Donzelli Editore, Roma, 2010.

SADLER, Simon, *Archigram: Architecture Without Architecture*, MIT Press, Cambridge, 2005.

SITTE, Camillo, *L'arte di costruire la città*, Jaca Book, Milano, 1980

SOLERI, Paolo, *Arcosanti: an urban laboratory?*, Cosanti Press, Scottsdale, 1993.

TAFURI, Manfredo, DAL CO, Francesco, *Architettura Contemporanea*, Electa, Milano, 1992.

TAGLIAVENTI, Gabriele, *Città giardino - Cento anni di teorie, modelli, esperienze*, Gangemi Editore, Roma, 1997.

<https://www.woven-city.global> (consultato il 28-11-2022).

<https://cityoftelosa.com> (consultato il 28-11-2022).