



COMPLEJIDAD Y CONTRADICCIÓN. EL LEGADO GRÁFICO DE SUPERSTUDIO COMPLEXITY AND CONTRADICTION. SUPERSTUDIO'S GRAPHIC LEGACY

María Asunción Salgado de la Rosa

Desde la perspectiva del cambio al modelo digital, resulta difícil apreciar cuan estéticamente revolucionarias eran las propuestas de collage de Superstudio y como su iconografía, ha pasado a formar parte de alguna manera de nuestra memoria visual. Más allá del trasfondo ideológico, político y de revolución tecnológica que encierran sus propuestas, resulta trascendental que todas y cada una de estas ideas aparezcan en un formato gráfico diverso y preciosista. Inspirado en la iconografía tecnológica que se filtraba a través de la publicidad como estrategia de consumo masivo y la influencia cultural surgida en las universidades americanas que apelaba a una vuelta a los valores de la naturaleza, los arquitectos de Superstudio fueron capaces de plantear un nuevo lenguaje gráfico con el que comunicar una realidad concreta surgida de una Italia de finales de los sesenta, pero inherente a una realidad global en transformación.

Palabras clave: Complejidad; contradicción; malla; escala

It is difficult, from the perspective of the change to the digital model, to appreciate how revolutionary Superstudio collage proposals were, and how their iconography somehow got to become part of our visual memory. Way beyond the ideological, political, and technological revolution related background contained in their proposals, it turns out transcendental that each and every one of these ideas appear in diverse and precious graphic formats. Inspired in the technological iconography which filtered through advertising as a mass consumption strategy, and in the cultural influence arisen in the American universities that appealed to a return to the values of nature, Superstudio architects were capable of posing a new graphical language to communicate a specific reality emerged in the late seventies' Italy, but inherent to a perpetually changing global reality.

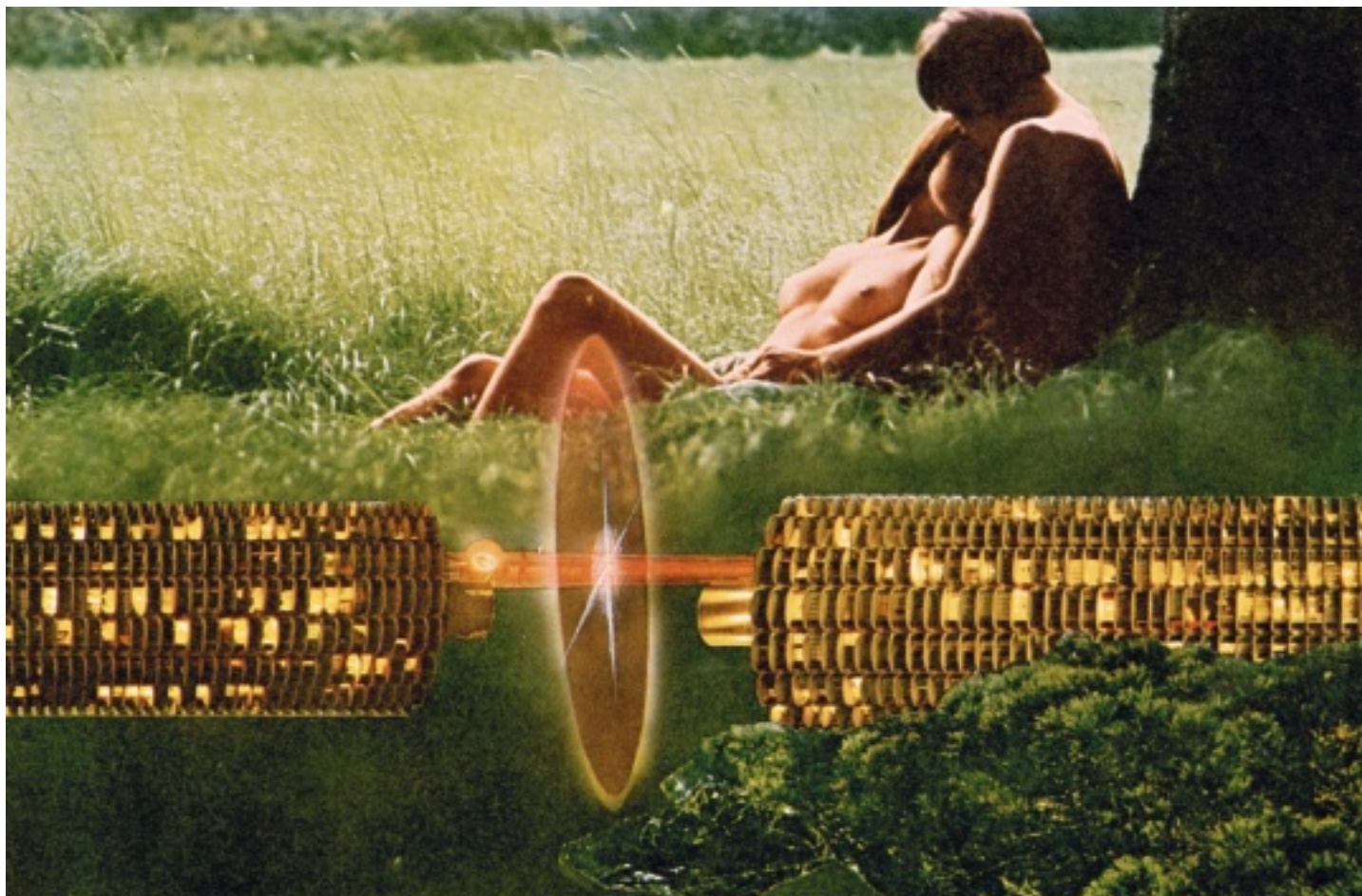
Keywords: Complexity; contradiction; network; scale





1. *Cinco actos fundamentales: Amor*. Superstudio, 1973.

1. *Five Fundamental Acts: Love*. Superstudio, 1973.



1

Resulta contraproducente juzgar hechos pasados bajo el prisma del presente. Para bien o para mal, es necesario mostrar cierta empatía cuando nos disponemos a hacer un ejercicio de revisión sobre un legado gráfico tan visualmente atractivo como el de Superstudio.

Amparados por el escenario posibilista de los nuevos tiempos en el que cualquier proyecto parece viable, muchas han sido las voces que se han apresurado a reivindicar aquellas propuestas surgidas entre finales de los sesenta y principios de los setenta de manos de arquitectos como Michael Webb (miembro de Archigram), Raimund Abraham,

Friedrich St Florian o Adolfo Natalini (miembro de Superstudio), arquitectos que tienen en común haber compartido clase en el prestigioso School of Design of Rhode Island.

A través de los argumentos que han servido para reivindicar sus arquitecturas, se intuye un mayor interés hacia la innegable calidad gráfica de las propuestas que hacia los discursos que sirvieron de génesis a estos proyectos.

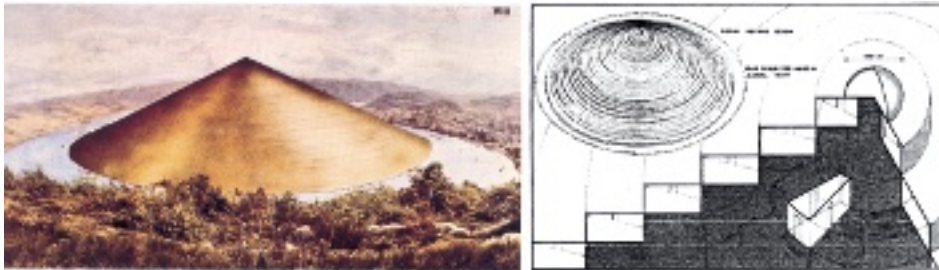
Dado que vivimos inmersos en una cultura visual, asumimos que sea la calidad plástica de las propuestas la que prime y en casos como el que nos ocupa, la que les haga trascender, por en-

It turns out counterproductive to judge the facts of the past under the current perspective. For good as for evil, one has to show a certain degree of empathy when assuming the task of reviewing such a visually attractive graphic legacy as that of Superstudio's.

Relying on these nowadays possibility scenario where any project seems to be feasible, many voices have hurried to vindicate those proposals emerged between the end of the sixties and the beginnings of the seventies from architects such as Michael Webb (Archigram's member), Raimund Abraham, Friedrich St Florian or Adolfo Natalini (Superstudio's member), all of whom have in common having attended to the prestigious School of Design of Rhode Island. In the arguments used to vindicate their architectures, it can be traced a keener interest in the undeniable graphic quality of the work,

2. *Conical Terraced City, 12 Ciudades Ideales*. Superstudio, 1972.

2. *Conical Terraced City, 12 Ideal Cities*. Superstudio, 1972.



2

rather than in the discourses that gave rise to the projects.

Given the eminently visual culture we are immersed in, we assume that it is the evocative quality of the proposals what prevails, and makes transcend these works, over the ideology contained within them. It is worth saying that this matter, as it is not built architectures what we are discussing here, is by no means of minor importance.

But, above all, Superstudio's proposals owe their success to a communicative power capable of transcending time, and keep inspiring new generations of architects decades later, rather than to its evocative quality.

From the first drawings, it can be perceived a struggle to find a new language to express the new conflicts which affect the human being and its society. Rebelling against the established rule required the formulation of new questions to be answered by the architects, though no interesting proposals had arisen up to that moment. Opposite to what would be desirable, architecture hardly ever focuses in trying to solve the problems most closely linked to human existence.

Architects remained detached from these problems, sometimes without knowing why, and thus became accomplices to the spoiling of the environment (Superstudio, 1968)

As an attempt to answer to this disaffection, the proposal is to break away from the traditional systems of representation with whom they to hold a schizophrenic relationship. According to this hypothesis, the architects never proposed any alternative behaviour because they were using the graphic tools provided by the very system, and therefore, there could be no deviation from it. (Cristiano Toraldo di Francia, 2003)

This is the reason why Superstudio's proposals did, from the very beginning, invent a whole new catalogue of codes with which they could draw everything they considered essential to

cima del ideario contenido en las mismas. Cabe señalar que tratándose de arquitecturas no construidas este no es un tema en absoluto baladí.

Por encima de todo, las propuestas de Superstudio deben su éxito más que a su plasticidad, a la existencia de una capacidad comunicativa capaz de trascender el tiempo e incluso ilusionar a nuevas generaciones de arquitectos.

Desde sus primeros dibujos, se trasluce un intento de encontrar un nuevo lenguaje con el que expresar los nuevos conflictos que afectaban al ser humano y al conjunto de la sociedad. La rebelión contra las normas establecidas pasaba por la formulación de nuevas preguntas que debían ser respondidas por los arquitectos, sin que hasta el momento se hubieran planteado propuestas de interés.

En contra de lo que sería deseable, la arquitectura rara vez se centraba en resolver los problemas más íntimamente relacionados con la existencia humana. Los arquitectos permanecían al margen de la misma, en ocasiones sin saber por qué, convirtiéndose entonces en cómplices del deterioro del entorno. (Superstudio, 1968)

En el intento de dar respuesta a esta desafección, se propone romper con los sistemas de representación convencionales con los que afirman tener una relación esquizofrénica. Según esta hipótesis, los arquitectos nunca propo-

3. *Un viaggio nelle regione della ragione*. Una guía para jóvenes arquitectos a través de la arquitectura de los monumentos. Superstudio, (1968-69).

3. *Un viaggio nelle regione della ragione*. A guide for Young architects through the architecture of monuments. Superstudio, (1968-69).

nían comportamientos alternativos porque utilizaban instrumentos gráficos proferidos por el sistema, lo cual les impedía cualquier desviación a este respecto. (Cristiano Toraldo di Francia, 2003)

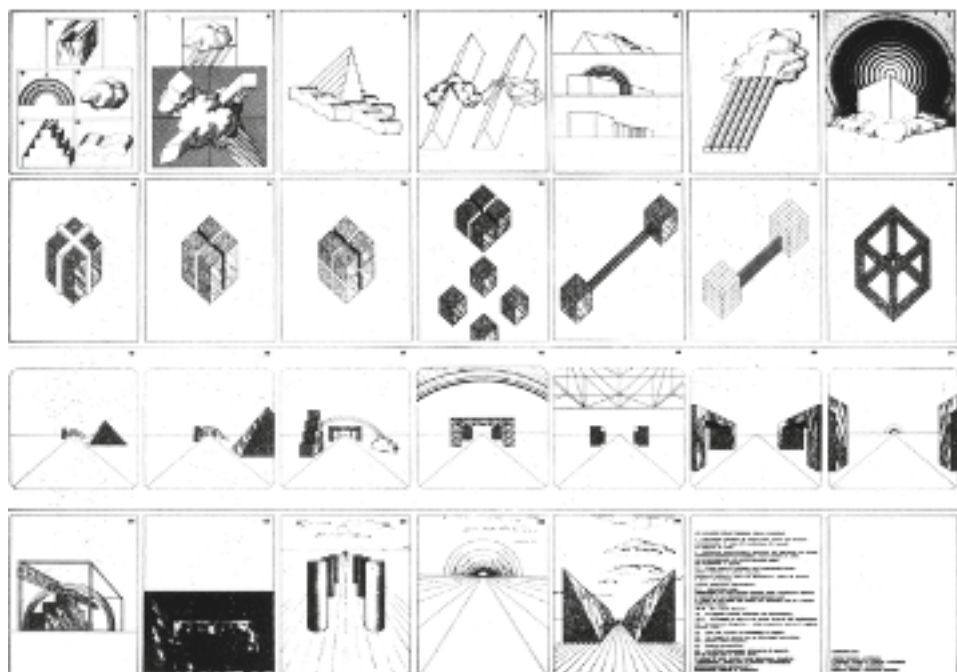
Por esa razón, desde el inicio las propuestas de Superstudio inventan un nuevo catálogo de códigos con el que dibujar todo aquello que se consideraba imprescindible para la elaboración de un discurso sin renunciar a su interpretación. Llegados a este punto la mera representación da paso a la narración, para lo cual se hace indispensable la inclusión del tiempo en el proceso gráfico de la arquitectura. La decisión de incluir el tiempo permite abordar temas relacionados con el movimiento físico en el espacio, además de constituir una herramienta de investigación y transmisión conceptual del proyecto.

Parece que hemos olvidado lo reciente que ha sido el cambio al modelo digital. Bajo este nuevo paradigma resulta difícil apreciar cuan estéticamente revolucionarias eran las propuestas de collage de Superstudio y de que manera su iconografía ha pasado a formar parte de nuestra memoria visual.

En este sentido, resulta interesante analizar la contribución al lenguaje gráfico de la arquitectura, haciendo un repaso por alguno de sus proyectos más emblemáticos que van desde *Un viaggio nelle regione della ragione* (1968-69), al *monumento continuo* (1971), los *Istogrammi* (1971), *L'Architettura Interplanetaria* (1972) hasta los *cinco actos fundamentales: Vida, educación, ceremonia, amor, y muerte* (1972-73).

Considerado el primer storyboard narrativo del grupo, las representaciones contenidas bajo el título de *Un viag-*





3

4. *El monumento continuo. Storyboard. Superstudio. (1969-71).*

4. *The Continuous Monument. Storyboard. Superstudio. (1969-71).*



4

gio nelle regione della ragione (1968-69), presentan en formato de veintiséis viñetas de cómic un animado repertorio de dibujos en los que abundan las referencias icónicas de la cultura pop, como las nubecitas o los arcoíris junto con figuras geométricas cargadas de simbología como la pirámide. Acompañando a estos dibujos aparecen unas gigantescas estructuras de metal con las que trata de explicar gráficamente el proceso deductivo del proyecto. Un

“viaje mental” que plantea la transformación tipológica de la arquitectura monumental y tecnomórfica.

En los dibujos de *un viaggio nelle regione della ragione*, aparece por primera vez la malla o cuadrícula que protagonizará gran parte de su arquitectura. Esta malla definirá en gran medida el discurso gráfico con el que se formularán el resto de sus proyectos.

Amparados bajo esta nueva forma de representar la arquitectura ligada a

elaborate a discourse without giving up on its interpretation. Once this point has been reached, mere representation turns into narrative and, therefore, including Time into the graphic process of architecture becomes indispensable. Besides, the decision of including Time in this process, allows dealing with themes related to physical movement in space, and represents, at the same time, a tool to investigate and communicate the concept of the Project. We seem to have forgotten how recent the change to the digital model has taken place. A new paradigm under which it turns out difficult to appreciate how aesthetically revolutionary Superstudio's collage proposals were, and to what extent its iconography has become part of our visual memory.

In this sense, it is interesting to analyse Superstudio's contribution to architecture's graphic language by reviewing their most emblematic Works such as *Un viaggio nelle regione della ragione* (1968-69), or *continuous monument* (1971), *Istogrammi* (1971), *L'Architettura Interplanetaria* (1972) or *five fundamental acts: Life, education, ceremony, love, and death* (1972-73).

Regarded as the first narrative storyboard of the group, the representations contained under the title *Un viaggio nelle regione della ragione* (1968-69), portray a lively collection of drawings in 26 cartoons with an abundance of references to pop culture icons, like the little clouds or rainbows right by the side of geometric figures imbued with symbols such as the pyramid. To accompany this drawings, a series of huge metal structures, appear to try and give a graphic explanation to the deductive process of the project. A “mental journey”, which sets out the question of the typological transformation of monumental and technomorphic architecture. The drawings in *un viaggio nelle regione della ragione* show for the first time, the grid or square, that will play a central role in most of their later architecture. This grid will define to a great extent the graphic discourse with which they formulate subsequent projects.

Supported by this new way of architecture representation linked to a determinate ideology, it appears what will, perhaps, become the main thread of the whole of Superstudio's graphic production: the convergence of complexity and contradiction.

Superstudio turned complexity into a central category of change capable of exerting a decisive influence over their ideological

5. *El monumento continuo*. Superstudio. (1969-71).
5. *The Continuous Monument*. Superstudio. (1969-71).



5

discourse. Complexity is assumed as an enriching constituent made up of multiple languages and behaviours. As for contradiction, it emerges spontaneously, as an answer to the so called milestones achieved by the time's industrialized society. Whether they took on the logic of industry as a means for diversification rather than regularization, they understood that standardization was part of that model regardless of their opposition to it. In other words, they conceived a future with robots and other mass produced products coexisting with unique pieces of work, everlasting pieces hand in hand with disposable products; high-tech elements by the side of much more primitive ones. (Andrea Banzi, 1984)

Under this premise, they propose a type of uniformity imposed from technology not by means

un pensamiento ideológico determinado, aparece lo que quizá sea el hilo conductor de toda la producción gráfica de Superstudio: complejidad y contradicción conviviendo juntas.

Superstudio convirtió la complejidad en una categoría central de cambio capaz de influir de manera decisiva en su discurso ideológico. La complejidad es asumida como un elemento enriquecedor compuesto de multitud de lenguajes y comportamientos.

Por su parte, la contradicción surge de manera espontánea como respuesta ante los aparentes logros que exhibía la sociedad industrializada del mo-

mento. Si bien asumían la lógica de la industria como un motor para la diversificación y no para la homologación de la arquitectura, comprendían que la estandarización era parte de ese modelo a pesar de su abierta oposición al mismo. En otras palabras, concebían un futuro con robots y otros productos hechos en serie conviviendo con piezas únicas, productos imperecederos con bienes de usar y tirar y elementos de alta tecnología con otros más primitivos. (Andrea Banzi, 1984)

Bajo esta premisa, proponen una uniformidad impuesta desde la tecnología pero no mediante la repetición de objetos hechos en serie sino desde una arquitectura que plantea la urbanización total, recuperando un espíritu utópico que no se veía en las propuestas de arquitectura desde principios del siglo XX con las vanguardias soviéticas.

En los collages que representan esta superarquitectura, el *monumento continuo* (1969-71), aparece como generador de este lenguaje propio del grupo. Las representaciones de este proyecto ponen de manifiesto la contradicción de una obra en la cual el espacio arquitectónico se representa homogéneo y modulado mediante una malla de celda cuadrada, en contraposición al entorno en el que se inserta. Esta malla cuadrada pretende satisfacer la idea de accesibilidad a la comunicación al mismo tiempo que sugiere una suerte de disciplina y uniformidad impuesta mediante la tecnología, la cultura y otras formas de control social fruto del imperialismo.

Desde un punto de vista gráfico el resultado resulta tremendamente atractivo. La hibridación gráfica que genera la configuración geométrica de la malla, cuya modulación introduce una idea intuitiva de escala, con la superposición de imágenes de elementos y



6. *Istogrammi. Superstudio. (1971).*

6. *Istogrammi. Superstudio. (1971).*

escenarios naturales muy ligadas a la cultura pop, sirve para reforzar la idea de mega arquitectura.

En la representación de este mundo hipotético y homogeneizado a través de una malla de energía e información, el grupo entiende imprescindible para su difusión el uso de sistemas de representación tridimensionales. A través de estos sistemas se reduce el grado de codificación del lenguaje de la arquitectura, se facilita su transmisión y se flexibiliza la idea de escala adoptando un sistema modular que sin embargo, deja lugar a la interpretación.

Esta flexibilidad interpretativa resulta esencial de cara a epatar al espectador. A través de los histogramas (*Istogrammi*, 1971), se presentan en formato de catálogo una serie de diagramas no continuos y tridimensionales con los que llevar a cabo distintas áreas y escalas de edificación.

Con la referencia de la malla cuadrangular, los sistemas de representación más crípticos (diédrico) son sustituidos por otros más representativos (axonometría, cónica). Superstudio inventa una forma de representación de la arquitectura que democratiza su diseño al hacerlo comprensible por parte del gran público. Tratado como un catálogo de mobiliario, la arquitectura de los histogramas humaniza la malla otorgándole un carácter lúdico, casi de juguete, con el que cualquiera puede idear una arquitectura a su medida.

A través de esta operación en apariencia sencilla, plantean una arquitectura sujeta a los requerimientos del módulo pero libre de los dictados de la escala, en la que de nuevo aflora la contradicción. Con ausencia de la palabra escrita, los histogramas generan un compendio de arquitectura, de fácil manejo, escrito en un lenguaje puramente gráfico



6

La omnipresencia de la malla trasciende de la escala arquitectónica para alcanzar al diseño del mobiliario e incluso toma dimensiones extraordinarias a través de la arquitectura interplanetaria.

Contagiados de la estética nacida de la conquista espacial, las propuestas de Superstudio se reafirman en el uso de la malla como elemento definidor no solo de una modulación, sino de una idea de orden y predestinación ajena a nuestro control, muy al hilo de la habitación que sirve de tumba y última morada al protagonista de *2001: Una odisea en el espacio* (1968).

Al contrario que en la cinta de Kubrick en la que la malla aparece pervertida con la inclusión de un mobiliario de todo punto innecesario, en los collages que ilustran los *cinco actos fundamentales: Vida, educación, ceremonia, amor, y muerte* (1972-73), esta cobra fuerza y se presenta como el escenario en el que los “hombre libres” que desean habitar un nuevo modelo urbano es representada en actitud lúdica y despreocupada en claro contraste con el escenario de su existencia.

A través de los *cinco actos fundamentales* se pone el acento en como la arquitectura nunca profundiza en los grandes temas que conciernen al desarrollo vital del ser humano. Con una intención

of the mass production of objects, but from a type of architecture which advocated for a total urbanization, recovering a Utopian spirit vanished from architectural proposals since the Soviet avant-garde of the beginnings of the XX Century. In the collages representing this kind of superarchitecture, the *Continuous Monument* (1969-71), appears as the source of this group's own particular language. The representations of this project highlight the contradiction existent in a work where the architectural space is presented as homogeneous and shaped by a grid, in contrast to the actual environment where it is inserted. This grid aims to satisfy the idea of communication's accessibility at the same time that it suggests a kind of discipline and uniformity imposed by technology, culture and other means of social control arisen from imperialism. This result turns out highly attractive from a graphic point of view. The Graphic hybridization generated by the grid, whose modulation introduces an intuitive notion of scale, together with the overlapping of images and natural scenarios closely linked to pop culture reinforces the idea of mega architecture. In the squared representation of this hypothetical world, made homogeneous by a grid of energy and information, the group considers the use of three-dimensional representation systems essential to its spreading. The encoding degree of architectural language gets reduced by the use of these systems, enabling thus an easier spreading, and relaxing the idea of scale through the adoption of a modular system which, nevertheless, leaves room for interpretation. This flexibility of interpretation is essential to astonish the spectator. The histograms (*Istogrammi*, 1971), portray in catalogue format



7

a series of three-dimensional, discontinuous diagrams to perform different building areas and scales.

Taking the squared grid as main reference, the most obscure representation systems (dihedrals) are replaced by more representative ones (axonometric, conical). Treated as if a furniture catalogue, architecture of the histograms humanizes the grid granting it a recreational, almost toy-like, character with which anyone could devise tailor made architecture.

Taking this seemingly simple operation as starting point, these architects set out architecture subject to the requirements of the module but free from the dictates of the scale, where contradiction appears again. Without the presence of the written word, histograms generate a compendium of architecture easily manageable, written purely in a graphic language.

Imbued with the aesthetics emerged from the Space conquest, Superstudio's proposals stand by the use of the grid, as an element defining

que raya lo antropológico y lo filosófico, Superstudio trabajó a lo largo de dos años en una serie de películas documentales centradas en la relación entre la arquitectura y esos hitos fundamentales que definen nuestra existencia.

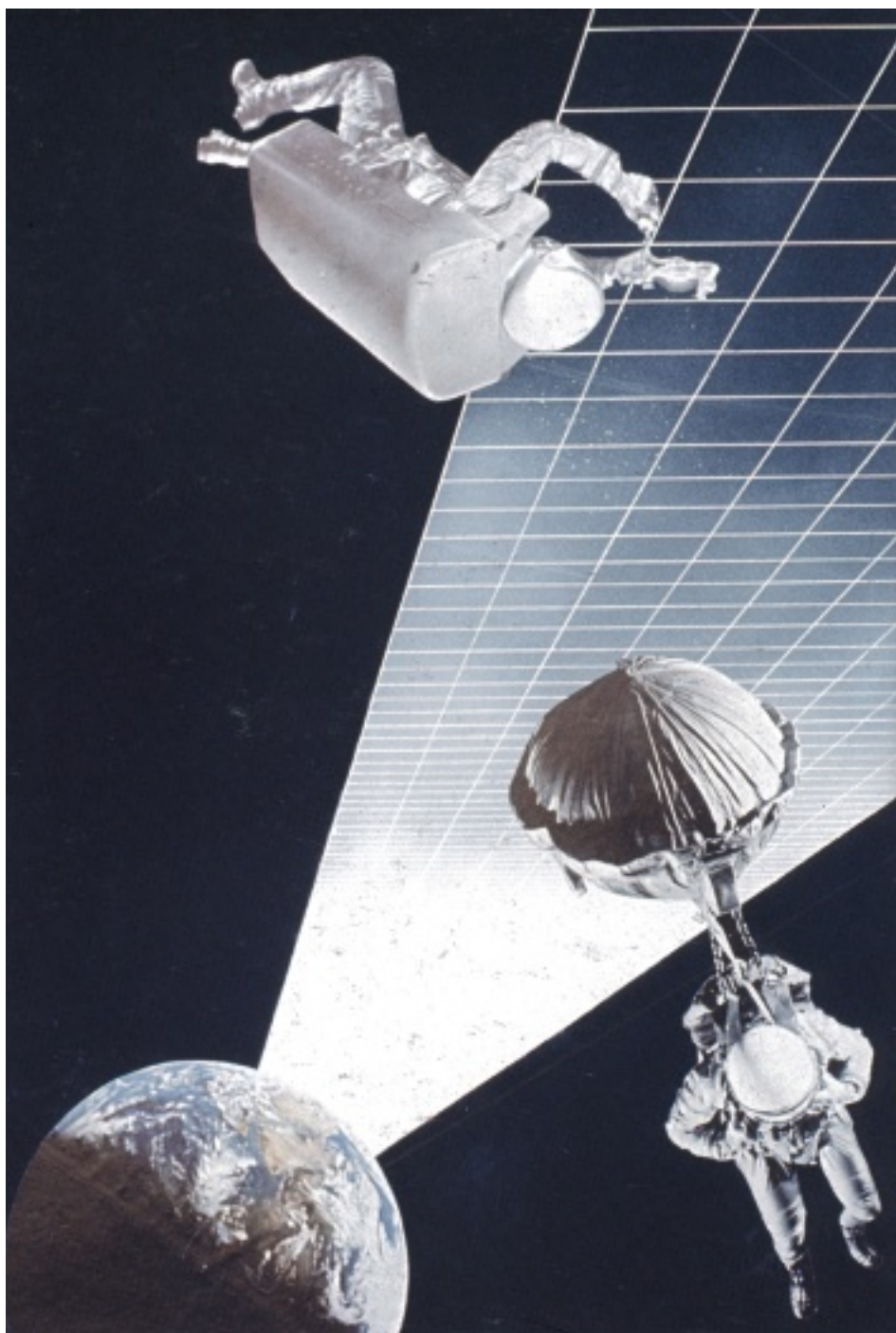
De 12 minutos de duración, cada película constaba de una gran variedad de técnicas gráficas que abarcaban desde el collage, la animación hasta la imagen en movimiento.

En este proyecto, la incorporación del movimiento propone una interpretación arquitectónica de la realidad expresada mediante el uso comparativo de distintos modos de expresión gráfica.

El tema dominante de esta composición se debate entre dos dualidades que actúan como punto de partida de un

viaje: por una parte el uso y la forma y por otra los valores sociales. La falta de coincidencia entre ser y significado, movimiento y espacio, y hombre y objeto, produce una respuesta basada en la comparación de contrarios. Este es un recurso que resulta acertado ante la dificultad de representación que encierran determinados conceptos. Gráficamente a veces es más fácil explicar una idea a través de su contraria.

Resulta absolutamente justificado echar la vista atrás para revisar la producción de Superstudio. El legado gráfico de estos arquitectos supone algo más que un conjunto de utopías de innegable virtuosismo estético, suponen un lenguaje del que se han nutrido muchos arquitectos. Más allá del trasfon-



8

do ideológico o político que encierran sus propuestas, resulta trascendental que cada una de estas ideas se emplace en un formato gráfico propio acorde a unos propósitos para los que los sistemas de representación tradicionales no servían.

En el marco de una sociedad basada en las estrategias de consumo

masivo y la influencia cultural surgida en las universidades americanas que apelaba a una vuelta a los valores de colectividad y naturalidad perdidos por la sociedad, Superstudio planteó el acercamiento de la arquitectura al gran público a través de sus dibujos.

7. *Istogrammi, applicazione pratica*. Superstudio. (1971).

8. *L'Architettura Interplanetaria*, (fragmento).

Superstudio. (1972).

7. *Istogrammi, applicazione pratica*. Superstudio. (1971).

8. *L'Architettura Interplanetaria*, (fragmento).

Superstudio. (1972).

not just the spacing, but a whole idea of order and predestination, much in the line of the room which works as final dwelling place and tomb of *2001: A Space Odyssey* (1968) main character. In opposition to Kubrick's film, where the grid becomes corrupted by the inclusion of furniture completely unnecessary, in the collages *Five Fundamental Acts: Life, education, ceremony, love, y death* (1972-73) the grid is presented in a play-like, carefree style, as the scenario where the "free men" wish to live, a new urban model in clear contrast to its actual scenario.

The *Five Fundamental Acts* highlight how architecture fails to deepen in the great themes of human vital experience. Close to an anthropological or philosophical approach, Superstudio worked for two years in a series of documentaries focussed in the relationship between architecture and the fundamental milestones which define human existence. All 12 minutes long, each of these films displayed a wide variety of graphic techniques ranging from the collage to animation or moving images.

The introduction of movement in this Project, proposes an interpretation of architectural reality expressed by the comparative use of different types of graphic expression.

The main theme in this composition struggles between two dualities: on the one hand the use and the form, and on the other the social values. The lack of agreement between being and significance, movement and space, man and object, produces an answer based in the comparison of opposites. This is a resource is particularly suitable given the difficulty of representing certain concepts, because, in graphic terms, explaining an idea is sometimes easily by using its contrary.

Looking back on Superstudio's production is more than justified, because the legacy of these architects goes way beyond the simple, although undeniable virtuosity of a series of utopias, to make up a language later used by many architects. Leaving aside the ideology or political background of their proposals, it is key that each of these ideas is expressed in a graphic format particularly suitable for purposes which could not be expressed by means of the traditional systems.

In a society based in mass consumption and the cultural influence of USA Universities which appealed for the return to the traditional values of community and naturalness, Superstudio's drawings drew architecture closer to the public.



9. *Escena extraída de la película 2001: Una odisea en el espacio*. Stanley Kubrick. (1968).

9. *Image from the film 2001: A Space Odyssey*. Stanley Kubrick. (1968).

Inspired in the technologic iconography which filtered through advertising, this graphic language, far from turning out contradictory, Works as a communication channel to transmit a mood related not only to the Italy of the late sixties, but also to a creative thought that can be extrapolated to current reality. ■

Referencias

- BUXTON, P. 2003. *Flooded with ideas: Superstudio: Life without objects exhibition review*. Blueprint. London, England.
- BYVANCK, Vlantijn. 2005. *Superstudio: The Middelburg Lectures*. De Vleeshal + Zeeuws Museum.
- JENCKS, C. 1973. *Modern Movements in Architecture*. Anchor Books, New York. Pág. 56-57
- LANG, Peter; MENKING, William. 2003. *Superstudio: Life without Objects.*: Skira, Milano, Italia.
- NATALINI, Adolfo; SUPERSTUDIO. 1985. *Architectural Design n° 55*. Pág. 42-43.
- SUPERSTUDIO. 1969. Superstudio :“Progetti e pensieri”. *Domus*, 479, pág. 38-43.
- COOK, Peter. 1982. “Natalini superstudio”. *Architectural Review*, 171. Pág 48-51.
- SUPERSTUDIO. 1972. “Superstudio presenta l’architettura interplanetaria”. *Casabella*, 364. Pág. 46-48.
- SUPERSTUDIO. 1972. “Vita, educazione, cerimonia, amore, morte :Cinque storie”. *Casabella*, 367. Pág. 15-26.
- SUPERSTUDIO. (1973). “Vita, educazione, cerimonia, amore, morte :Cinque storie del superstudio”. *Casabella*, 370. Pág.30-35.

10. *Cinco actos fundamentales: Vida*. Superstudio, 1972-73.

10. *Five fundamentals Acts: Life*. Superstudio, 1972-73.



9

11. *Cinco actos fundamentales: Ceremonia*. Superstudio, 1972-73.

11. *Five fundamentals Acts: Ceremony*. Superstudio, 1972-73.

Inspirado en la iconografía tecnológica que se filtraba a través de la publicidad, este lenguaje gráfico lejos de resultar contradictorio, servía de canal de comunicación con el que expresar un estado de ánimo sujeto no solo a una realidad concreta inherente a la Italia de finales de los sesenta, sino a un estado de pensamiento creativo que es extrapolable a la realidad contemporánea. ■

Referencias

- BUXTON, P. 2003. *Flooded with ideas: Superstudio: Life without objects exhibition review*. Blueprint. London, England.
- BYVANCK, Vlantijn. 2005. *Superstudio: The Middelburg Lectures*. De Vleeshal + Zeeuws Museum.
- JENCKS, C. 1973. *Modern Movements in Architecture*. Anchor Books, New York. Pág. 56-57
- LANG, Peter; MENKING, William. 2003. *Superstudio: Life without Objects.*: Skira, Milano, Italia.
- NATALINI, Adolfo; SUPERSTUDIO. 1985. *Architectural Design n° 55*. Pág. 42-43.
- SUPERSTUDIO. 1969. Superstudio :“Progetti e pensieri”. *Domus*, 479, pág. 38-43.
- COOK, Peter. 1982. “Natalini superstudio”. *Architectural Review*, 171. Pág 48-51.
- SUPERSTUDIO. 1972. “Superstudio presenta l’architettura interplanetaria”. *Casabella*, 364. Pág. 46-48.
- SUPERSTUDIO. 1972. “Vita, educazione, cerimonia, amore, morte :Cinque storie”. *Casabella*, 367. Pág. 15-26.
- SUPERSTUDIO. (1973). “Vita, educazione, cerimonia, amore, morte :Cinque storie del superstudio”. *Casabella*, 370. Pág.30-35.



10

