



HOME INFO LOGIN SUBSCRIBE SEARCH CURRENT ARCHIVE  
 AVVISI

Home > Archivio > **ARTICOLI RECENTI - Latest articles**

## ARTICOLI RECENTI - Latest articles

SOMMARIO



In questa sezione vengono pubblicati articoli singoli che successivamente vengono richiamati con la data di pubblicazione originale in monografie dedicate alla stesso tema.



Se non diversamente indicato, i contenuti di questa rivista sono pubblicati sotto licenza [Creative Commons Attribution 3.0](#).

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu sia d'accordo con i cookie da noi utilizzati. Per maggiori informazioni clicca qui: [Privacy policy e cookie](#)

Rivista scientifica ISSN: 2281-8960 - registrata presso il Tribunale di Cremona: registro stampa n° 323/2013

DIMENSIONE DEI CARATTERI

[Guida in linea](#)

[OPEN JOURNAL SYSTEMS](#)

CRUSCOTTO

Nome

utente

Password

Ricordami

LINGUA

Italiano ▾

KEYWORDS

[Adolescence](#), [mafia](#), [phenomenon](#), [moral](#), [disengagement](#), [value](#), [orientation](#), [Anthropology](#), [life-story](#), [migration](#), [gender](#), [care](#), [Art](#), [theatre](#), [mental health](#), [discomfort](#), [active citizenship](#)

[Attore](#), [testo](#)

[Corpo](#), [mente](#),

[relazione](#) [Italia](#).

[Psychiatric reform](#), [theatre](#),

[Emilia-Romagna](#), [assessment](#)

[Recovered factories](#), [self-](#)

[management](#), [organizational](#)

[change](#) [Soggetto](#), [cultura](#),

[contesto](#) [Supervision](#),

[operators](#),

[therapeutic](#)

[communities](#)

[assisted](#) [Teatro](#), [salute](#)

[mentale](#) [Theatre](#), [Basaqia](#),

[treatment](#), [Theatre](#), [therapy](#),

[group](#), [change](#), [city of](#)

[Bologna](#), [Time perception](#),

[work fulfillment](#), [self-esteem](#),

[self-effectiveness](#), [trait](#)

[anxiety](#), [antropologia](#)

[medica](#) [disagio psichico](#)

[ospedali psichiatrici giudiziari](#)

[psichiatria](#) [psicologia](#)

[residenze per l'esecuzione](#)

[delle misure di sicurezza](#)

[salute mentale](#)

CONTENUTI DELLA RIVISTA

Cerca

Tutti i campi ▾

Esplora

• [per fascicolo](#)

• [per autore](#)

• [per titolo](#)

INFORMAZIONI

• [per i lettori](#)

• [per gli autori](#)

• [per i bibliotecari](#)

FASCICOLO CORRENTE

1.0

2.0



HOME INFO LOGIN SUBSCRIBE SEARCH CURRENT ARCHIVE  
 AVVISI

Home > Archivio > **ARTICOLI RECENTI - Latest articles**

## ARTICOLI RECENTI - Latest articles

### Sommario

#### ricerche/interventi

##### [Design e mutamenti sociali](#)

*Francesco Armato, Stefano Follesa*

[PDF ARTICOLO](#)

pagine 01-12

##### [L'abitare Utopico](#)

*Stefano Follesa, Francesco Armato*

[PDF ARTICOLO](#)

pagine 01-13

#### gruppi nel sociale

##### [Una comunità che cura. Note etnografiche su un progetto di welfare in area alpina](#)

*Roberta Clara Zanini*

[PDF ARTICOLO](#)

pagine 01-22

#### recensioni

"E poi i bambini: I nostri figli al tempo del Coronavirus" di Massimo Ammaniti

*Giorgio Rini*

[PDF RECENSIONE](#)

pagine 01-03



Se non diversamente indicato, i contenuti di questa rivista sono pubblicati sotto licenza [Creative Commons Attribution 3.0](#).

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu sia d'accordo con i cookie da noi utilizzati. Per maggiori informazioni clicca qui: [Privacy policy e cookie](#)

Rivista scientifica ISSN: 2281-8960 - registrata presso il Tribunale di Cremona: registro stampa n° 323/2013

DIMENSIONE DEI CARATTERI

[Guida in linea](#)

[OPEN JOURNAL SYSTEMS](#)

CRUSCOTTO

Nome

utente

Password

Ricordami

LINGUA

Italiano ▾

KEYWORDS

Adolescence, mafia phenomena, moral disengagement, value orientation Anthropology, life-story, migration, gender, care Art, theatre, mental health, discomfort, active citizenship  
[Autore, testo](#)  
[Corpo, mente, relazione Italia.](#)  
 Psychiatric reform, theatre, Emilia-Romagna, assessment Recovered factories, self-management, organizational change Soggetto, cultura, contesto [Supervision, operators, therapeutic communities assisted](#) Teatro, salute mentale Theatre, Basaglia, treatment, Theatre, therapy, group, change, city of Bologna, Time perception, work fulfillment, self-esteem, self-effectiveness, trait anxiety, [antropologia medica](#) disagio psichico ospedali psichiatrici giudiziari psichiatria [psicologia](#) residenze per l'esecuzione delle misure di sicurezza salute mentale

CONTENUTI DELLA RIVISTA

Cerca

Tutti i campi ▾

Esplora

- [per fascicolo](#)
- [per autore](#)
- [per titolo](#)

INFORMAZIONI

- [per i lettori](#)
- [per gli autori](#)
- [per i bibliotecari](#)

FASCICOLO CORRENTE

1.0

2.0

# L'abitare utopico *(in cerca di nuove utopie)*

Stefano Follesa, Francesco Armato

	<h2><b>Narrare i gruppi</b></h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> – Latest – 30 aprile 2021</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>L'abitare utopico <i>(in cerca di nuove utopie)</i></b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Stefano Follesa</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
<b>Francesco Armato</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 01-13	Pubblicato on-line il 30 aprile 2021
Cita così l'articolo	
<b>Follesa, S., Armato, F.</b> (2021). L'abitare utopico (in cerca di nuove utopie). In <i>Narrare i Gruppi</i> , Latest – 30 aprile 2021, pp. 01-13 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

#### IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## Ricerche/interventi

### L'abitare utopico (*in cerca di nuove utopie*)

Stefano Follesa, Francesco Armato

#### *Riassunto*

Se poco più di un anno fa qualcuno ci avesse descritto il mondo che stiamo conoscendo in questa complessa fase avremo certamente pensato ad un nuovo romanzo utopico o distopico. L'utopia è pensiero progressivo, tende a dare forma al futuro mediando conoscenze reali con visioni immaginarie. La distopia è un'utopia negativa ed è interessante rilevare come molte delle prefigurazioni distopiche siano state superate da un presente che ci richiede una nuova visione della società e un ridefinirsi dell'abitare. Il testo, partendo dall'analisi della letteratura utopica dapprima e di quella distopica a seguire guarda all'opportunità di ridisegnare il nostro stare al mondo e di quanto tale opportunità investa la dimensione dell'abitare.

*Parole chiave: utopia, distopia, abitare, tecnologie, futuro*

*Utopian living (looking for new utopias)*

#### Abstract

If a little more than a year ago someone had described to us the world we're living in today we will certainly have thought of a new utopian or dystopian novel. Utopia is progressive thinking, it tends to shape the future by mediating real knowledge with imaginary visions. Dystopia is a negative utopia and it's interesting to note how many of the ideas of dystopia have been overcome by a present that requires a new vision of society and a new definition of living. The text, starting from the analysis of utopian and dystopian literature, investigate the opportunity to rethink the sense of being in the world and how this opportunity concern the dimension of living.

*Keywords: utopia, dystopia, living, technologies, future*

*“L’utopia non è fuga nell’irreale; è scavo per la messa in luce delle possibilità oggettive insite nel reale e lotta per la loro realizzazione”.*

Ernest Bloch (1994), Vol. 1: 263.

*“Qualcuno deve sempre gettare il panico se si vuole che il senso delle cose sia continuamente rivelato, se si vuole che le ore trascorrono in presa diretta con noi stessi o con quello che ci circonda”.*

Ettore Sottsass (1967): 35.

## 1. Premessa

*In quel pianeta gli abitanti vivono relegati nel chiuso delle proprie case per paura di un nemico invisibile e intangibile. Solo pochi girano per strada; equipaggiati di maschere e ben distanti tra loro, si salutano attraverso uno sfiorarsi dei gomiti, attenti a non stranutire o tossire ritenuti entrambi gesti estremamente pericolosi. La vita, quella vera, si svolge davanti a uno schermo sul quale si susseguono attimi di lavoro, di apprendimento e di svago. Gli studenti protestano per poter far scuola, gli attori per poter recitare, i ristoratori per poter ristorare; alcuni protestano contro un’entità globale che avrebbe diffuso la paura di un nemico inesistente. I confini, quelli tra le nazioni del pianeta sono tornati ad essere linee invalicabili in quanto ogni nazione ritiene di avere una migliore difesa contro il nemico invisibile. Cervi, cinghiali, tacchini selvatici, scimmie, capre e sciacalli girano indisturbati per le strade delle città abbandonate dagli esseri umani. Musei, cinema e teatri sono chiusi ma non i centri del commercio unici spazi nei quali ancora si sviluppano forme di vita precedenti’.*

Se poco più di un anno fa qualcuno ci avesse descritto il mondo che stiamo conoscendo in questa complessa fase avremo certamente pensato ad un nuovo romanzo utopico, o a voler essere più precisi, ad un romanzo distopico.

Il filosofo tedesco Ernst Bloch (1984) sottolineava quanto la realtà sia la forma più semplice di utopia poiché non appaga mai appieno l’essere umano superando il presente in direzione del futuro. E tutto ciò è quanto è accaduto in questi lunghi mesi di convivenza con un *virus* che ha modificato, con ritmi di diffusione globale mai conosciuti prima, la scena del nostro vivere e generato un’accelerazione vertiginosa delle trasformazioni che già incidevano sulla nostra quotidianità. È il rivelarsi della ‘*surmodernità*’ (Augé 2009), un’accelerazione della storia la cui rapidità annulla i concetti di distanza e di spazio.

Utopia e distopia sono sempre state la prefigurazione di una realtà diversa, un’anticipazione di ciò che non è ancora dato, ma potrebbe accadere. L’utopia è pensiero progressivo, tende a dare forma al futuro mediando conoscenze reali con

visioni immaginarie, *“le utopie sono l’origine di ogni progresso alla ricerca di un futuro migliore”*<sup>1</sup>(Anatole France, 1844-1924). Il pensiero utopico *“nasce da qualcosa che non è reale o che propone scenari impossibili ma si fa, al contempo, realtà immaginifica, una realtà particolare ma pur sempre attiva, anche se per vie imprevedibili. L’utopia è figlia della ragione e insieme di una forma specifica di follia, un’esaltazione fredda ma anche arroventata, raddomantica, erronea. È luogo di una trasformazione radicale della società”* (Purini, 2017: 71). Utopia non è quindi un luogo a cui approdare, ma una direzione a cui tendere, una pratica che ci consente di ripensare il nostro mondo da una prospettiva radicalmente differente, *“il luogo mentale e operante nel quale una magica curvatura delle azioni umane riesce a unire la consuetudine quotidiana al sogno”* (Purini, 2017: 71).

Di speranza e di utopia c’è oggi più che mai bisogno.

C’è bisogno di un pensiero divergente che possa generare opzioni e strategie per un futuro prossimo, lì dove le soluzioni sin qui adottate hanno mostrato la loro fragilità.

## 2. Il luogo della felicità

*“Non possiamo con onestà affermare che l’invenzione di una forma di una città o di una architettura possa essere in grado di determinare nel futuro la felicità degli uomini, ma di certo, la forma della città, stratificata dal tempo, ma determinata spesso da volontà precise, sebbene parziali, ha creato condizioni di felicità che condividiamo, che semplicemente aiutano il risveglio di molte donne e uomini, nel loro affrettarsi alla quotidiana fatica del giorno”* (Peluffo, 2017: 103).

La definizione di un luogo nel quale si sviluppano forme di società ideali è centrale nella genesi del concetto di utopia. Nel definire il termine Thomas More<sup>2</sup> ne attribuisce la derivazione alla parola greca *‘eutopia’* che è il luogo della felicità e della perfezione, o alla parola *‘outopia’*, che è invece il luogo che non esiste in nessun luogo. Utopia è quindi la città perfetta che non esiste.

L’Utopia di More è un’isola, un *‘posto circondato dall’acqua’*, nel quale risiede una società retta e pacifica dove è la cultura a dominare e a regolare la vita degli uomini. A Utopia sorgono 54 città-stato<sup>3</sup> dove tutti parlano la stessa lingua, condividono le stesse leggi, battono la stessa moneta. Tutte le religioni sono ammesse e nessuno può con la forza convertire gli altri. Gli abitanti lavorano sei

---

<sup>1</sup> *“un avenir lointain, d’un monde meilleur constituent une des utopies majeures de notre histoire”.*

<sup>2</sup> *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia* (1516).

<sup>3</sup> E’ interessante notare come le città invisibili di Calvino siano 55.

ore al giorno per poi dedicarsi ad attività di studio e svago. Sanità e istruzione sono gratuite e non esiste la proprietà privata.

L'illusione, tipicamente moderna, secondo la quale la riforma della società è strettamente connessa a quella dello spazio in cui vive ha comunque radici antiche. Già nell'antichità classica compaiono le prime rappresentazioni poetiche di tipo utopistico: la terra dei Feaci e la città di Scheria descritte nell'Odissea sono narrazioni di città ideali. Così Omero descrive il palazzo del re Alcinoo *"V'era un chiarore come di sole o di luna nella casa dall'alto soffitto del magnanimo Alcinoo: muri di bronzo correvano ai lati, dalla soglia all'interno, orlati da un fregio azzurrino; porte d'oro serravano la solida casa di dentro; stipiti d'argento si ergevano sulla soglia di bronzo; d'argento l'architrave, la maniglia era d'oro. (Nel giardino) grandi alberi rigogliosi crescono, peri e granati e meli con splendidi frutti, fichi dolcissimi e piante rigogliose d'ulivo. Mai il loro frutto marcisce o finisce, né inverno né estate: è perenne. Sempre lo Zefiro gli uni fa crescere, gli altri matura, soffiando. Invecchia la pera sulla pera, sulla mela la mela, sul grappolo il grappolo, il fico sul fico"* (Odissea, canti VI-XIII: vv. 81-132).

Le *Isole Fortunate*, presenti nella letteratura classica sia in contesti mitici sia in opere storiche e geografiche sono isole dal clima dolce nelle quali la vegetazione lussureggiante fornisce cibo senza che gli uomini abbiano bisogno di lavorare la terra. Una visione condivisa da Platone che credeva in una comunità che vivesse in armonia, concetto alla base di ogni passo della *Repubblica* (380/370 a.C.), dove l'armonia si raggiunge attraverso la funzionalità e la giustizia, intese come giusta divisione del lavoro e delle funzioni.

Settecento anni dopo, nella Città di Dio, di Sant'Agostino (354 d.C.-430 d.C.) si contrappongono due modelli di città ideale: la *Civitas Terrena*, città della carne e del diavolo, fondata da Caino e la *Civitas Dei*, città dello spirito, la città celeste fondata da Abele. Caino è un contadino e in quanto tale strettamente legato alla terra, Abele invece è un pastore che gode della terra ma non vi è legato e tende a una meta più ambita: il cielo. Nessuna città prevale sull'altra, le due città sono mischiate e mai separate, come se ogni uomo vivesse contemporaneamente nell'una e nell'altra con la possibilità di decidere da che parte schierarsi.

È importante notare come in tutte le visioni utopiche vi sia il tentativo di intraprendere e attuare una congiunzione tra il mondo fisico e il mondo delle idee, di congiungere la praticità con l'idealismo.

## 2.1. Alcune utopie più significative

Alcune tra le più importanti utopie si definiscono nel sedicesimo secolo. Nella *Cristianopolis* di Johann Valentin Andreae (1586-1654), che segue di poco l'importante opera di More, erano, ad esempio, le botteghe e gli artigiani ad indicare

le linee guida di sviluppo della città. *Cristianopolis* era una repubblica di lavoratori basata su eguaglianza, assenza di denaro privato e pace; una repubblica dove vi era una forte applicazione dei processi industriali. La progressione industriale necessitava di conoscenza e per questo ad ogni uomo doveva essere impartita un'accurata istruzione scientifica. In quest'ottica, il coronamento dell'arte e della scienza veniva attribuito alla religione.

E proseguendo, nel descrivere la *Nuova Atlantide* Francis Bacon (1561-1626), prende spunto dal mito di Atlantide, narrato da Platone nel *Crizia*.

Platone aveva messo a capo del suo stato i filosofi, Campanella un sacerdote, Bacone gli scienziati, ritenuti depositari di un sapere pratico capace di trasformare la realtà ed assicurare una vita migliore all'umanità.

Le Utopie di Tommaso Moro e Campanella si ispirano a motivi morali e sociali mentre il tema centrale de *La Nuova Atlantide* è da cercarsi nel potere che deriva all'uomo dalla scienza.

La città descritta da Bacone è *Bensalem* e, ancora una volta, si trova su un'isola nella quale un gruppo di 51 viaggiatori partiti dal Perù per andare in Asia, approda in seguito ad un naufragio. Entrano così in contatto con una cultura più avanzata, una civiltà che conosce tutte le altre, ma dalle quali non è conosciuta e che ha sempre saputo (e intende continuare a farlo) rimaner pura. *Bensalem*, retta dagli scienziati, non è una semplice città ma un gigantesco laboratorio il cui fine è conoscere le cause e le forze interne alla natura per estendere i confini del potere umano. Una città dove si preparano medicinali, si riproducono i fenomeni atmosferici, si fabbricano artificialmente insetti, si desalinizza l'acqua salata, si prolunga la vita dell'uomo, si edificano torri altissime, si creano pozioni, si sperimentano su animali ogni tipo di veleni per provvedere alla salute dell'uomo.

Quasi negli stessi anni la *Città del Sole* di Tommaso Campanella (1568-1639), descrive una città nella quale gli abitanti lavoravano quattro ore al giorno in cui riuscivano a far coincidere lavoro intellettuale e pratico. Il resto del tempo era dedicato ad attività finalizzate all'apprendimento. La città, a forma circolare, è situata su un colle ed è costituita da sette mura che prendono il nome dei sette pianeti. Le sette mura dividono la città in sei gironi, i quali rappresentano ognuno una diversa sfera del sapere. Si può accedere alla città solo attraverso quattro porte situate precisamente in coincidenza con i quattro punti cardinali. Nella parte più alta del colle c'è una pianura molto estesa dove è situato il tempio del Sole. Il tempio, di forma circolare, è costituito da grandi colonne sopra le quali sorge una cupola al cui interno figura la sfera celeste. L'altare è tondo e in 'croce spartito' e sopra di esso sono posizionati due mappamondi rappresentanti la

sfera celeste, il primo, e la terra il secondo. Il mappamondo della terra è circondato da sette lampade che stanno a rappresentare i sette pianeti.

## 2.2. Alcuni secoli senza utopie

Tra il XVII e il XIX secolo vi fu un'assenza nella tradizione utopica ed Utopia, la città che doveva essere concepita, fu terra di nessuno.

Le utopie diventarono industriali e si spostano dai valori ai mezzi, mutandosi così in elaborazione strumentale. In *Essay on the Formation of Character* del 1837 di Robert Owen (1771-1858) vengono descritte, in una visione distopica, le condizioni di brutalità all'interno di una fabbrica.

Il primo gruppo di utopie a seguire fu quello degli Associazionisti. Fra i principali Associazionisti, vi fu Charles Francois Marie Fourier (1772-1837). L'utopia di Fourier riguardò la comprensione dei caratteri fisici e mentali dell'uomo con l'obiettivo di realizzare l'armonia. Lewis Mumford (1895-1990) descrive due tipologie differenti di utopia: l'utopia della fuga e l'utopia della ricostruzione.

Con l'utopia della fuga si fa riferimento ad un'esistenza felice, definita come 'morte vivente', una vita nella quale si segue la direzione dei nostri desideri senza tenere conto di tutte le condizioni limitative esistenti; mentre con l'utopia della ricostruzione, si fa riferimento ad una visione di un ambiente ricostruito secondo la natura dell'essere umano. Se la prima visione utopica conduce l'uomo in se stesso, la seconda lo spinge direttamente nel mondo.

## 3. L'abitare utopico

*"[...] sogniamo case e città non per noi, ma per coloro i quali ci sarebbe piaciuto diventare, sogniamo case per una vita nuova che probabilmente mai si realizzerà"* (Mosco, 2017: 7).

Le utopie hanno quindi spesso descritto un mondo ideale nel quale l'abitare rappresentava un'esigenza primaria ed è interessante rilevare come molte delle prefigurazioni utopiche e distopiche abbiano anticipato un presente che richiede una nuova visione della società e un ridefinirsi dell'abitare. La cupola di vetro su Manhattan di Buckminster Fuller e Shoji Sadao del 1960 offre forse una delle più convincenti rappresentazioni di un immaginario utopico che per tutto il Novecento guarda alle trasformazioni della città. La sua struttura altro non è che un involucro altamente sofisticato all'interno del quale si svolge una vita protetta. L'intento della cupola di 3200 metri di diametro (Manhattan Dome) era quello

di ridurre l'inquinamento atmosferico della città di Manhattan, ma anche di ridurre i costi di raffreddamento in estate e di riscaldamento in inverno.

L'applicazione di una capacità visionaria tipica dell'universo utopico al pragmatismo delle attività progettuali nasce in realtà alla fine dell'Ottocento con Gustav Landauer ed Ernst Bloch, che portarono l'utopia nell'architettura. È in tale periodo che prende forma il concetto di una utopia concreta al posto di quella astratta che consente di trasformare l'ideale utopico in progetto.

Le utopie architettoniche avviate nell'Ottocento si sono poi moltiplicate durante tutto il Novecento.

L'Architecture Mobile (Architettura Mobile), concepita da Yona Friedman negli anni Cinquanta, rappresenta un modello che ebbe notevoli ripercussioni sulla pianificazione urbana di fine Novecento, influenzando fortemente il lavoro degli *Archigram* nel Regno Unito e successivamente quello dei movimenti radicali in Italia. Friedman studia un'architettura mobile che assecondi le esigenze spaziali dall'abitante. La sua massima applicazione sta nella *Ville Spatiale* (Città Spaziale), una griglia elevata (il terreno al di sotto rimane così praticamente intatto) contenente i condotti principali e i corridoi aerei (le strade), all'interno della quale sono inserite singole abitazioni regolate da principi che garantiscono riservatezza, luminosità naturale e accessibilità.

Friedman ipotizza un modello di abitazione in grado di affrontare le continue trasformazioni che caratterizzano la società del suo tempo. Nelle sue idee l'uomo deve poter costruire da solo il proprio spazio abitativo; la sua è una autodeterminazione dell'abitare, la ricerca di un metodo in grado di dare a milioni di persone (soprattutto dei Paesi poveri) la possibilità di farlo. Per questo, negli anni sviluppa collaborazioni con le Nazioni Unite e con l'Unesco con l'obiettivo di definire manuali didattici di auto-costruzione.

Le Utopie Radicali, che si sviluppano in Italia a partire dalla fine degli anni Sessanta dello scorso secolo, furono un fenomeno estremamente ampio che si avvale di ogni mezzo, dalla fotografia al collage, passando per il mondo dei *cartoons* e del cinema per definire una nuova visione del mondo. Scopo dei gruppi radicali era, secondo Branzi (2013), quello di assumere l'utopia come dato dal quale iniziare a lavorare e poi svolgerla realisticamente, "*l'utopia non è nel fine, ma nel reale*" (Navone, Orlandoni, 1974: 12).

La *No-Stop City* degli *Archizoom* è un'utopia rivoluzionaria in cui vengono applicati gli elementi tipici dei luoghi della società dei consumi quali *supermarket* e fabbriche alle abitazioni residenziali. Il progetto degli *Archizoom* non propone una città migliore ma una città adeguata alla nuova modernità, dove il *design* prevale sull'architettura; un sistema completo che va dall'abito al mobile sino alla città

concepita a scala territoriale, una struttura residenziale continua con l'obiettivo di *“mettere sotto gli occhi di tutti lo stato di fatto di un globo interamente urbanizzato dove non esiste più l'opposizione fra artificio e natura, fra città e campagna perché anche le zone più remote sono ormai raggiunte dai fenomeni della civiltà dei consumi, primo fra tutti l'inquinamento”* (Gargiani, 1966-74: 87).

Nei progetti del *Superstudio* è condiviso lo spirito critico nei confronti dell'abitare quotidiano dell'*“affluent society”*, ovvero della società consumistica dei paesi a capitalismo avanzato, schiava del benessere e condizionata dalla pubblicità.

Su *Domus*, *Superstudio* scriveva *“In quegli anni divenne molto chiaro che continuare a disegnare mobili, oggetti e simili casalinghe decorazioni non era la soluzione dei problemi dell'abitare e nemmeno di quelli della vita e tantomeno serviva a salvarsi l'anima”*<sup>4</sup>.

E negli stessi anni, in parallelo ai progetti legati alle contestazioni studentesche, gli UFO si 'intromettono' nel *design* degli interni realizzando arredi e oggetti domestici ambigui, di diversa provenienza culturale e formale, ludici e paradossali, con cui arredano *boutique* e ristoranti. Creano luoghi fiabeschi e psichedelici, passando dai fumetti al teatro dell'assurdo, nei quali si incontrano Robin Hood e Tarzan, boscaioli e moschettieri, castelli e frammenti Atlantide, funghi e forme di formaggio giganteschi.

Tutto è architettura. Nel 2008 Andrea Branzi presenta alla Biennale di Venezia il progetto Casa Madre, dove propone: *“[...] un modello di co-housing integrale [...] che fa riferimento a un'idea di convivenza più ampia, che possiamo definire cosmica, tra la specie umana e quella animale, tra la tecnologia e il sacro, tra la residenza e il lavoro. Un'idea ambientale che si avvicina alla dimensione planetaria delle grandi metropoli indiane, attraversate dal traffico, ma anche dalle vacche sacre, dagli avvoltoi che divorano i cadaveri dei nobili Parsi, dai cammelli, dagli elefanti e dalle scimmie”*<sup>5</sup>. Casa Madre è in analogia con il giardino dell'*Eden*, dove l'architettura è il grande contenitore in cui una serie di mondi animali e umani convivono pacificamente. *“[...] Questi progetti non sono destinati a essere realizzati, non sono utopie per la città del futuro ma riflessioni sulla città del presente [...]”*<sup>6</sup>.

Nella definizione di una città sognata attraverso le elaborazioni dei vari gruppi dell'universo utopico, alcuni temi risultano preminenti e tra questi il rapporto con la natura e il rapporto con le tecnologie.

Il Gruppo 9999 si fece promotore di un movimento ecologista che vede l'uomo come parte integrante della natura. Il rapporto con la natura è fondamentale,

---

<sup>4</sup> *Domus*, n. 517 Dicembre 1972

<sup>5</sup> Intervista ad Andrea Branzi su KLAT del 12-04-2013 klatmagazine.com.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

soprattutto in un mondo in cui la tecnologia minaccia sempre più l'ambiente vegetale. Ciò però non significa che dobbiamo respingere le innovazioni ed ambire a mitiche, nonché impossibili, connessioni con l'ambiente naturale, bensì, stimolare la definizione di una nuova relazione fra uomo, natura e tecnologia. Nello stesso filone si inserisce un altro progetto dello stesso gruppo, quello della *Vegetable Garden House*, con cui l'abitazione diventa un intimo ecosistema in accordo con l'elemento naturale, che diventerà poi trampolino di lancio per giungere al cambiamento dell'atteggiamento individuale prima e collettivo poi.

### 3.1. Utopie e tecnologie

Il rapporto con le tecnologie nell'ambito dell'utopia progettuale compare e si sviluppa in quella che viene definita "tecno-utopia". La rivoluzione digitale dell'informazione condivisa è più penetrante e più incisiva della rivoluzione industriale che alla fine dell'Ottocento sconvolse l'estetica e le forme dell'abitare. L'utopismo tecnologico è quella forma utopica incentrata sull'idea che i processi scientifici e tecnologici possano dare forma ad una particolare utopia, o che almeno possano, in qualche modo, soddisfare bisogni e desideri propri dell'essere umano. Dunque, una tecno-utopia fa riferimento ad un'ipotetica società ideale di un futuro lontano, in cui si opera esclusivamente per il bene e la felicità di tutti i suoi cittadini sulla base di una scienza avanzata e di una tecnologia che permettano *standard* di vita ideali. Un punto di vista anticipato nel 1956 dal saggio di Peter Reyner Banham (1922-1988), intitolato *A Home is not a House*. Il saggio sottolinea perfettamente quello che rappresentano l'immaterialità e il tecnologico nell'articolazione fondante dello spazio abitativo, andando a definire, dunque, la cosiddetta *home* (la vera casa) come una dimensione immateriale dei servizi, scaturita da quella che è la tecnologia.

La connessione tra tecnologie e rituali dell'abitare coinvolge molte proiezioni progettuali del recente passato. È l'idea progressista della *House of Future*, progetto di Alison e Peter Smithson per la *Daily Mail Ideal Home Exhibition* del 1956 di Londra. L'intento principale del progetto era quello di anticipare e mostrare quello che sarebbe stato lo stile di vita dell'anno 1980, costruendo un prototipo abitativo in un composito di plastica, dove gli elettrodomestici e le aree di lavoro fossero nascosti all'interno delle pareti, consentendo così un ampio spazio aperto dotato dei meccanismi tecnologici più avanzati.

### 3.3. L'utopia nella percezione

Un ultimo filone che coinvolge l'immaginario utopico è quello legato all'abitare come percezione. L'abitare non è fatto solo di costruzione ma è un atto cognitivo e psicologico, prima ancora che materiale. Quello della Stanza Grigia degli *Archizoom* è un progetto che anticipa una riscoperta del rapporto sensoriale e percettivo con lo spazio che oggi caratterizza la nuova disciplina dello *Spatial Design*. Si tratta di uno spazio vuoto, semplice e anonimo, animato dalla voce di una bambina che racconta di una stanza luminosa e colorata e in cui la narrazione lascia 'spazio' all'immaginazione dello spettatore. Stanza Grigia rappresenta un evidente cambio di rotta rispetto alla progettazione funzionalistica di 'macchine per vivere'. Per la prima volta l'immaginazione è liberata da tutti i vincoli.

Nella mostra *Utopia 2016 A Year of imagination and possibility* realizzata a Londra per i cinquecento anni della celebre opera di Tommaso Moro, una delle installazioni presenti era *Discord* in cui si attraversava un corridoio buio che distribuiva tre spazi domestici distinti per grandezza, illuminazione e suoni: un tipico soggiorno appartenente alle *council houses* (la casa popolare inglese), una spaziosa mansarda vittoriana, un elegante salotto. Dopo la visita una voce invitava provocatoriamente gli ospiti a fare un'offerta per la propria casa dei sogni. Una richiesta che inevitabilmente portava alla messa in risalto di una pluralità di visioni contrastanti simbolicamente contenute per l'appunto nella 'Casa della Discordia'.

*"Scienza e nuove tecnologie guidano l'uomo in questo processo di ricerca. Si può riconoscere l'architettura in una poesia, in un brano, in una danza, nelle proprie facoltà percettive. Pertanto gli spazi potranno più consapevolmente avere qualità tattili, ottiche, acustiche, contenere informazioni da offrire, oltre a soddisfare direttamente necessità sentimentali"* (Hollein, 1968: 5). Con le parole di Hans Hollein, l'architettura si riappropria del suo rapporto perduto con il corpo, lo spazio e gli oggetti; Hollein anticipa l'idea di spazio percettivo che domina le visioni più contemporanee sull'abitare.

### 4. Riflessione conclusiva: Dreams of a better life

*Dreams of a better life* (Sogni di una vita migliore) era, com'è noto, il primo titolo ipotizzato da Ernst Bloch per l'opera che poi verrà intitolata 'Il principio speranza' (*Das Prinzip Hoffnung*).

Il sogno di una vita migliore è ciò che unisce le molte utopie descritte nelle pagine precedenti. La rilettura di tali utopie è la constatazione di un'attualità di molti degli scenari descritti; un passaggio di speranza verso una riscossa del mondo del

progetto in una fase in cui tutto ci sembra da riscrivere e ridisegnare. La parola Utopia rappresenta l'oggetto di un'aspirazione ideale, non suscettibile di realizzazione pratica. Lo stato di calma prefigurato dalle utopie è lo stato ideale in cui proiettiamo le nostre aspettative di futuro. Come il *William Guest* del romanzo di Morris (Notizie da Nessun Luogo) vorremo risvegliarci in una società futura che vive nel piacere della natura, nella bellezza e nel proprio lavoro.

### Bibliografia

- Alici, L. (2001). *Sant'Agostino La città di Dio*. A cura di, Milano: Bompiani.
- Anders, G. (2007). *L'uomo è antiquato. Vol 2, Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*. Milano: Bollati Boringhieri.
- Andreae, J. V., *Christianopolis, 1619* (ed. it.: De Mas E. (1983). *Descrizione della repubblica di Cristianopoli e altri scritti*. Napoli: Guida, 1983.
- Arthur, W. B.,(2009). *The Nature of Technology. What It Is and How It Evolves*. NewYork: Free Press.
- Bacon, F. (1991). *La Nuova Atlantide*. Milano: Tea.
- Banham, P. R. (1965). *A Home is not a House*, in "Art in America", 53, 1965.
- Bloch, E. (2017). *Il principio speranza*, vol. 3, Milano: Garzanti.
- Bloch, E. (1984). *Marxismo e utopia*. Roma: Editori Riuniti.
- Brugellis, P., Pettena, G., Salvadori, A. (2017). *Utopie radicali. Archizoom, Buti, 9999, Pettena, Superstudio, UFO, Ziggurat*. Firenze: Quodlibet, 2017.
- Calvino, I. (2019). *Le città invisibili*. Milano: Oscar Mondadori.
- Campanella, T. (1991). *La Città del Sole*. Milano: Feltrinelli.
- Crescimanno, E. (2014). *Smart Objects: come il digitale organizza la nostra vita*. Firenze: University Press.
- Gargiani, R., (2007). *Archizoom Associati, 1966-74 - Dall'onda pop alla superficie neutra*. Milano: Electa.
- Hollein, H. (1968). In *Le parole dell'architettura*, (a cura di) Marco Biraghi e Giovanni Damiani. Torino: Einaudi.
- Peluffo, G., (2017). *Eutopia: la ricerca della felicità attraverso la forma* in *Viceversa* n.6. pag.103
- Purini, F. (2017). Considerazioni laterali sull'utopia. In *Viceversa*, n.6, Luglio 2017:71.
- Gibson, W, (2007). *Neuromante*. Milano: Mondadori.
- Gramsci, A. (1975). *Quaderni del carcere*. Torino: Einaudi.
- Klein, R. (1975). *Urbanistica dal Filarete ad Andreae*, in *La forma e l'intelligibile*. Torino: Einaudi.
- Minghetti, M. & The living mutants society (2014). *Le Aziende In-visibili*. Milano: Milano Libri.
- More, T. (1516), *Utopia* (ed. it.(1993). *L'utopia, o la migliore forma di repubblica*. Roma-Bari: Laterza.

- Morris, W. (1890). *News from Nowhere*, Londra, (ed. it:(1984) *Notizie da nessun luogo*. Milano: Garzanti.
- Mumford, L. (1997). *Storia dell'Utopia*. Roma: Donzelli Editore.
- Navone, P., Orlandoni B. (1974). *Architettura radicale*, in “Documenti Casabella”, Milano p. 12.
- Orwell, G., (1950). *1984*. Milano:Mondadori, 2016.
- Platone, *La Repubblica*, trad. di F. Sartori F. (1997). Roma: Laterza.
- Purini, F. (2017). *Considerazioni laterali sull'utopia* in *Viceversa* n.6 .
- Serafini, L. (2008). *Codex Seraphinianus*. Milano:Rizzoli.