

Fare film geografici: giocare al “ripigliano” con lo spazio urbano

Martina Loi, Alice Salimbeni

Abstract

Il gioco del ripigliano si fa intrecciando uno spago tra le dita e passandoselo fra due o più persone per creare configurazioni sempre diverse, in un processo potenzialmente senza fine che, pure se nella sua semplicità, ha un grande valore metaforico. Donna J. Haraway utilizza la metafora del ripigliano (*A game of cat's cradle*) per ragionare di modalità di pensiero creative e relazionali che, nell'interazione tra corpi, danno vita a configurazioni inaspettate e imprevedibili della realtà. In questo articolo, portiamo la metafora del ripigliano nelle nostre ricerche geografiche per speculare sui processi di produzione del sapere creativi e relazionali. In particolare, mobilitiamo questa metafora per valorizzare il potenziale del film geografico come metodo di indagine spaziale partecipata in grado di fare emergere molteplici piani di complessità urbana.

Supportiamo questo esercizio metaforico comparando diverse fasi del gioco del ripigliano con la realizzazione di tre film collettivi, concepiti e girati durante il workshop di esplorazione delle discriminazioni urbane di genere “Atelier de la Traversée” (Bruxelles 2019-2020).

“A game of cat's cradle” is played by weaving a string between the fingers, and passing it between two or more people to create ever-changing configurations, in a potentially endless simple process that has great metaphorical value.

Haraway uses the metaphor of the cat's cradle to discuss creative and relational ways of thinking that give rise to unexpected and unpredictable configurations of reality. In this paper, we take the cat's cradle metaphor into our geographic research to speculate on creative and relational knowledge production processes. In particular, we refer to this metaphor with the aim of enhancing the potential of geographical film as a method of participatory spatial inquiry able to bring out multiple layers of urban complexity. We support this metaphorical operation by comparing the case of the making of three collective films, conceived and shot during the “Atelier de la Traversée” workshop exploring urban gender discrimination, to different stages of the cat's cradle.

Parole chiave: spazio urbano; film; Haraway

Keywords: urban space; film; Haraway

Introduzione

Nel gioco del ripigliano, due o più coppie di mani si passano ripetutamente uno spago annodato e intrecciato in vario modo, con l'obiettivo condiviso di produrre intrecci via via più complessi

che dipendono dalla bravura, dall'esperienza e dalla creatività dei soggetti coinvolti nel gioco. Le prime figurazioni prodotte sono solitamente note, seguono uno schema preciso, ma una volta eseguite queste ogni passaggio da una coppia di mani all'altra diventa un gioco di inventiva, logica e intuizione, in cui è sempre più difficile prevedere le mosse successive e le trame che da esse si generano. Giocare al gioco del ripigliino «equivale a trasmettere e a ricevere degli schemi, lasciando pendere dei fili, preparandosi a sbagliare, ma riuscendo di tanto in tanto a scovare qualcosa che funziona, qualcosa di congruo e magari bellissimo che prima non c'era» (Haraway, 2019: 24). È un gioco potenzialmente infinito, ed è paritario: non esistono vincitor¹ e nemmeno sconfitt^a, ma solo la cooperazione e la reciproca sorpresa, l'emozione e l'incantamento nella costruzione di nuovi intrecci, di «nodi che annodano altri nodi» (Ivi: 27) e alimentano «co-creazioni rischiose» (Ivi: 30), imprevedibili, inattese e affascinanti.

Donna Haraway (1994; 2019) utilizza la metafora del gioco del ripigliino per ragionare di modalità di pensiero creative e relazionali che, nel passaggio e nell'interazione tra corpi, danno vita a configurazioni della realtà inaspettate e imprevedibili. Haraway (2004) sfrutta costantemente lo strumento della metafora nelle sue riflessioni, ne mobilita il potere figurativo, speculativo e immaginativo per costruire nuove possibilità conoscitive ed esprimere i *layered meanings* (*Ibidem*) dei fenomeni.

Nei nostri percorsi di ricerca geografica proprio la metafora del gioco del ripigliino si è dimostrata uno strumento utile soprattutto per raccontare processi di ricerca collaborativi, tentacolari (Haraway, 2016), corporali e posizionati. Ci interessa speculare sulle trame e il senso di questo gioco per parlare di una modalità spontanea e potenzialmente libera di intrecciare significati e costruire nuove consapevolezza urbane a partire da elementi quotidiani e "triviali" dello spazio e in particolare per spiegare gli intricati intrecci che si movimentano nella concezione, nella realizzazione e nella visione dei film geografici.

Per rendere noto il contesto all'interno del quale nasce l'intenzione di portare il gioco del ripigliino nella nostra lettura geografica dello spazio, sentiamo l'esigenza di posizionarci (Rich, 1985; Simandan, 2019). Entrambe architetture e geografe urbane visuali, nelle nostre

¹ Con l'obiettivo di non contribuire a rafforzare le iniquità di genere nella lingua italiana abbiamo scelto di utilizzare la soluzione inclusiva della lettera "ə" [schwa], anziché la sovraestensione di un genere sull'altro.

diverse ricerche di dottorato abbiamo sperimentato approcci di studio e rappresentazione dello spazio basati sulla produzione di immagini e, in modo particolare, di *image movements* (Deleuze, 1983). Dopo alcuni mesi dalla lettura condivisa di *Chtulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, è emerso come entrambe stessimo diversamente tentando di mobilitare la metafora del gioco del ripiglino contenuta al suo interno per spiegare i processi conoscitivi dello spazio attraverso gli approcci visuali. Martina stava ragionando sulle potenzialità auto-etnografiche dei contesti suburbani, intendendo lo strumento video come modalità per guardare e prendere “note visuali” sullo spazio (Loi e Salimbeni, in corso di pubblicazione). Per Martina quindi, il processo auto-etnografico visuale disvela le sue potenzialità quando lo si considera come un “gioco del ripiglino” agito fra la ricercatrice, lo spazio e le entità umane e più che umane che lo abitano. Attraverso le figurazioni generate dalle interazioni del gioco, Martina interroga le modalità con cui l’approccio auto-etnografico e le metodologie visuali permettono di costruire una *thinking technology* (cfr. *infra*) e quindi produrre interpretazioni indiziarie degli spazi indagati.

Alice stava invece ragionando sul processo partecipato di realizzazione dei film geografici che ha avuto luogo nel contesto del laboratorio di esplorazione urbana “Atelier de la Traversée”, finalizzato a fare emergere le discriminazioni spaziali di genere nella città di Bruxelles. Alice, la metafora del gioco del ripiglino è stata di aiuto nel condurre un meta-ragionamento sulla scrittura collettiva delle tre storie fantastiche che, a partire dalle esperienze reali delle partecipanti, hanno dato origine ai tre film. Haraway chiama questa tipologia di intrecci fra finzione e realtà *fabule speculative* (2019). Tuttavia, facendo un riferimento alla centralità dello spazio nelle *fabule* dell’Atelier de la Traversée, Alice le ha chiamate *favole urbane* (Salimbeni, in corso di pubblicazione).

Ci è parso plausibile che le due nostre diverse modalità di intendere il gioco del ripiglino potessero aiutare, insieme, a riflettere criticamente sull’intero processo di realizzazione di un film geografico, in cui ogni fase è il prodotto di relazioni e rimandi fra le persone e lo spazio, a partire dalla scrittura delle trame, per arrivare alla fase delle riprese, del montaggio e della diffusione.

In questo articolo, supportiamo la nostra riflessione quanto emerso nella realizzazione dei film all’interno dell’Atelier de la Traversée. Nella prima parte, introduciamo la metafora del “game of cat’s

cradle” nella cornice degli studi urbani contemporanei; nella seconda la utilizziamo per analizzare nel dettaglio le diverse fasi del concepimento e della produzione dei film realizzati, mettendo in evidenza la natura relazionale, interattiva e simpoietica (Haraway, 2016) del processo filmico.

Il gioco del ripigliino come *thinking technology*

L'ipotesi di mobilitare lo strumento della metafora si radica nell'esigenza comune agli studi urbani critici post-moderni (cfr. Harvey, 1989; Soja, 1989) di abbandonare modelli fissi e statici per interpretare l'urbanità contemporanea, e accogliere piuttosto forme di conoscenza più fluide e legate alla relazione tra le diverse soggettività (compresa quella di chi fa ricerca) e lo spazio urbano. Quella tra la geografia e la metafora è una relazione ormai sancita e consolidata. Ogni geografia che non si voglia puramente descrittiva e categorica ha acquisito la lezione di Dematteis (1985) e indirizza la postura geografica con l'aiuto di letture metaforiche, in grado di rendere più facilmente esplicita le complessità dello spazio (Fall e Minca, 2013).

Riprendendo Dematteis, sfruttare il potenziale metaforico del gioco del ripigliino è per noi un modo di affrontare lo studio dei fenomeni urbani nella loro complessità, senza operare le semplificazioni che incasellano la realtà in categorie conoscitive già note (Memoli e Governa, 2018). Da un punto di vista concettuale e teoretico, la metafora del gioco applicata allo spazio urbano ci pare essere vicina all'idea di città come *assemblage* (McFarlane, 2011a), all'Actor Network Theory (ANT) (Latour, 2005; Farías e Bender, 2010) e alle teorie di Doreen Massey sullo spazio relazionale (2005). Tutte queste sono modalità di pensare la produzione dello spazio urbano che, con le dovute differenze, si interessano non alle costanti, ma alle processualità e alle relazioni umane e più che umane, intercorporali e transcalari. Le teorie sugli assemblaggi (McFarlane, 2011b; Anderson e McFarlane, 2011; Anderson *et al.*, 2012; Nash e Gorman-Murray, 2017) enfatizzano il rapporto fra il tempo e lo spazio per esprimere la contingenza e la variabilità delle situazioni urbane, e la loro dipendenza dalle relazioni socio-materiali che si creano fra i corpi e che possono durare o rompersi e scomparire (Anderson *et al.*, 2012). Secondo DeLanda (2006), i corpi hanno *proprietà* e *capacità*. Le proprietà sono prevedibili, mentre le capacità sono potenze, in grado di produrre una variazione attorno a

sé, che si manifestano nella relazione con altri corpi e altre potenze (cfr. anche Deleuze, 2007).

Mentre le proprietà sono note e predeterminate, rispetto alle capacità: «there is no way to tell in advance in what way a given entity may affect or be affected by innumerable other entities» (DeLanda, 2006: 10). Non potendo anticipare quali saranno le relazioni che daranno luogo ad un assemblaggio, per comprendere i meccanismi dell'affetto occorre osservare le relazioni dei corpi nel “qui e ora” (Merleau-Ponty, 2021). Le relazioni, però, non possono spiegare l'assemblaggio nella sua totalità. Le teorie interpretative che si basano su questi presupposti sono *against totalities* (DeLanda, 2006) perché, nell'assunzione della centralità dei corpi nello studio dello spazio, ritengono che l'unica prospettiva possibile sia quella parziale (Lancione, 2019).

L'ANT, superando la distinzione storicizzata tra il “sociale” e il “naturale” (Latour, 1993), solleva la questione dell'*agency* degli attori umani e non umani. Come le teorie sugli assemblaggi, l'ANT porta l'attenzione sulle capacità di agire dei corpi nello spazio e di costruire associazioni (Latour, 2005) e su come tale capacità sia interdipendente dalla presenza o assenza degli altri corpi (Fariàs e Bender, 2010). Infine, per Massey (2005) la città è il prodotto e il produttore di un grande insieme caotico di relazioni che variano costantemente e imprevedibilmente, generando o impedendo incontri e scontri, mutamenti e assestamenti, che (ri)producono le disuguaglianze mettendo in connessione i rapporti biopolitici che si costituiscono alla scala del corpo con le asimmetrie su scala globale.

Questi approcci forniscono così gli strumenti epistemologici per interagire con la dimensione relazionale, politica e fenomenologica delle città, delle urbanità interstiziali (Mubi Brighenti, 2013) e delle urbanizzazioni ibride (Swyngedouw, 1996) che sfuggono ai modelli e ai paradigmi di ricerca (Memoli e Governa, 2018). Tali approcci consentono di esplorare i *layered meanings* (Haraway, 2004) dell'urbano contemporaneo e le **ecologie** di cui si costituisce, ovvero gli insiemi di «umani, creature altre dagli umani, e tecnologie» (Timeto, 2020: 37) che danno vita a quelle che Gandy (2005) chiama urbanizzazioni *cyborg*.

Proviamo ad adottare la metafora del gioco del ripigliano come modalità di pensare la ricerca negli studi spaziali cercando di far emergere le relazioni inaspettate proprie di queste modalità

processuali di intendere lo spazio urbano, e le trame del potere meno visibili che sfuggono alle prassi più strutturate di procedere. Questa metafora, come le teorie spaziali citate, aiuta a spiegare l'«oggettività relativa» (Dematteis, 1985: 143) dello spazio urbano rivelando l'inevitabile parzialità delle sue interpretazioni. In questo senso, il gioco del ripigliano può essere considerato come una vera e propria *thinking technology* (Haraway, 2004), un set di competenze e tecnologie anche materiali che portano a costruire interazioni durante le quali alcuni piani del ragionamento vengono messi in evidenza rispetto ad altri valorizzando la dimensione fortemente riflessiva della produzione del sapere (Harding, 2013). Così come la configurazione che il filo assume nel gioco del ripigliano è prodotta dall'interazione fra chi sta giocando e il filo stesso, anche la configurazione che lo spazio urbano assume – e quella che di questo viene percepita – è prodotta dallo sguardo e dal posizionamento dellə ricercatorə coinvolte che, parafrasando Haraway (2004), sollevano spesso inconsciamente il volume di alcune categorie di interesse e abbassano quello delle altre (Ivi, 335).

Con il gioco del ripigliano accettiamo quindi l'invito di Bruno Latour nel suo *Compositionist Manifesto* (2010): giocare al ripigliano con lo spazio è una modalità per tenere assieme e comporre tutti i corpi umani e non umani che vi partecipano, come negli assemblaggi e nelle reti di attanti, mantenendo la loro eterogeneità, e senza la pretesa di scoprire «a true world of realities lying behind a veil of appearances» (Ivi, 474-475). Più semplicemente, si accoglie la parzialità del processo e si valorizzano le diverse soggettività e le *agency* presenti, in una nuova figurazione non esaustiva né comparativa in senso stretto, ma generativa di nuove realtà (Robinson, 2016).

Spostandoci su un piano più operativo, ci è sembrato che il gioco del ripigliano potesse essere utilizzato per evidenziare i piani di complessità che gli approcci visuali, e in particolare i film geografici, permettono di far emergere. Proseguiamo quindi il ragionamento utilizzando questa metafora per riflettere sulle diverse fasi del processo filmico dell'Atelier de la Traversée.

Favole urbane: la *fabula speculativa* sullo spazio urbano

L'Atelier de la Traversée (d'ora in poi, per brevità, AT) è stato un workshop partecipato di esplorazione urbana che Alice ha organizzato a Bruxelles, fra il 2019 e il 2020, nell'ambito della sua tesi

di dottorato, per studiare le discriminazioni urbane di genere. Le 14 partecipanti, tutte auto-definite donne bianche e cis-genere, di età compresa fra i 21 e i 52 anni, si sono iscritte tramite il questionario postato sulla pagina Facebook dell'associazione femminista "Le poisson sans bicyclette" che ha supportato l'organizzazione dell'attività. Sono impiegate, architette, studentesse, disoccupate, e vivono in condizioni economiche da classe media e medio-bassa, con l'eccezione di una donna che si trova in una situazione di difficoltà. L'AT era organizzato in due momenti. Il primo ciclo, durato quattro incontri dal dicembre 2019 al febbraio 2020, aveva l'obiettivo di interrogare l'esperienza urbana soggettiva delle partecipanti con metodi diversi: questionari, focus group, dibattiti e *performance*. Queste ultime in particolare sono consistite in esplorazioni creative svolte negli spazi urbani considerati significativi per esprimere il proprio rapporto con la città, aiutandosi con strumenti creativi (fotocamere, quaderni, registratori audio). Le rappresentazioni prodotte durante le esplorazioni sono state condivise e discusse con tutte le partecipanti nelle successive giornate di dibattito. Pur non essendo nostro interesse riflettere in questa sede sugli esiti, ci sembra importante riportare come i dibattiti hanno fatto emergere condizioni discriminanti di varia natura, fra cui iniquità nella distribuzione dei servizi e nella percezione delle ingiustizie e nei fenomeni di esclusione socio-spaziale.



Figura 1. Una giornata di dibattito dell'AT. Sul tavolo le immagini degli spazi oggetto di discussione e le nostre opinioni scritte sui fogli colorati. Una delle partecipanti chiede spiegazioni sull'utilizzo del registratore audio messo a disposizione per la performance individuale (fotografia di Carmen, una partecipante).

Il secondo momento dell'AT è cominciato a partire dalle rappresentazioni prodotte individualmente dalle singole partecipanti negli spazi urbani ed è proseguito con il nuovo obiettivo di produrre un discorso trasversale e collettivo sulle discriminazioni urbane. Il mezzo scelto per fare questo passo è stato il film geografico.

La scelta risponde a precise esigenze di ricerca urbana, metodologiche e di posizionamento. Prima di tutto, un film geografico «is a film that explores people's relationship to their environment, a film that is place-based, and where that "place", often dismissed as "background" in other films, is treated like a character in its own right with agency and voice» (Jacobs e Palis, 2021). Il film geografico, quindi, è un film in cui lo spazio è l'elemento centrale della rappresentazione, è parlante, agente, interviene nelle relazioni sociali e, nel nostro caso specifico, nella produzione e riproduzione delle iniquità di genere (Salimbeni, 2022). Un film geografico, spiega Jacobs (2016a; 2016b), permette di includere e fare risuonare in una unica rappresentazione anche gli aspetti immateriali dello spazio, ad esempio le atmosfere e le trame del potere, che aiutano a situare le azioni messe in scena in un contesto più che materiale e più che umano. Sul piano del posizionamento, la decisione di fare un film geografico assieme alle partecipanti all'AT risponde anche all'esigenza di fare della ricerca «an unavoidably collective enterprise, not something "owned", "started" or "performed" by the researcher only» (Lancione, 2017: 575) e quindi di aprire uno spazio di co-creazione in grado di far risuonare «a political voice» (Kondon, 2016: 497) sui temi urbani affrontati.

Per iniziare a riflettere con la metafora del gioco del ripiglino su questa modalità processuale e posizionata di fare ricerca, richiamiamo il video *Donna Haraway reads the National Geographies of primates* (Paper Tiger Television #126, 1987)², in cui l'autrice spiega il suo metodo analitico districando un gomitolino di fili di lana, in un processo decostruttivo in cui si segue prima un filo, poi un altro, fino ad arrivare al punto di inizio di ciascun filo, metaforicamente all'origine di tutte le cose.

L'insieme di tutte le esperienze e le rappresentazioni spaziali prodotte durante le performance, hanno costituito la matassa intricata con la quale abbiamo iniziato a giocare durante l'AT. Ma prima di poterla effettivamente intrecciare costruendo le prime

² Il video è disponibile al seguente link: <https://vimeo.com/123872208> (consultato il: 15/03/2022).

figurazioni, è stato necessario srotolare i fili di cui era composta e renderli evidenti, come mostra Haraway nel video.



Figura 2. Una delle prime giornate di scrittura delle favole urbane. Sul vetro si intravedono quattro foglietti colorati che indicano le prime idee raccolte (fotografia di Martina Loi).

Durante i dibattiti su questa grande mole di informazioni personali sullo spazio, le partecipanti, che d'ora in poi chiameremo giocatrici, hanno iniziato a districare i fili delle storie individuali per poi cominciare a ri-comporli tutti insieme, alimentando riflessioni e interpretazioni sullo spazio che configurano nuovi racconti fatti di tattiche, rivendicazioni, desideri, aspettative condivise. Giocando assieme abbiamo cominciato a

«trasmettere e ricevere degli schemi, lasciando pendere dei fili, preparandosi a sbagliare, ma riuscendo di tanto in tanto a scovare qualcosa che funziona, qualcosa di congruo e bellissimo che prima non c'era; [...] trasmettersi connessioni ricche di significato, storie rivelatorie che passano di mano in mano, dito per dito, luogo di attaccamento dopo luogo di attaccamento, fino a creare le condizioni per una prosperità possibile sulla Terra» (Haraway, 2019: 24).

I racconti hanno assunto la forma di quelle che Haraway (2019) chiama *fabule speculative* (Haraway, 2019) ovvero, tanto letteralmente quanto metaforicamente, intrecci di fatti reali e finzione, di significati e di interpretazioni, tenuti assieme, composti e assemblati dalle performatività dei corpi che partecipano al processo creativo e narrativo per produrre nuovi immaginari e nuove figurazioni.

Per Haraway, realtà e finzione hanno bisogno l'una dell'altra perché assieme permettono di creare legami fra la materialità delle cose e il loro portato simbolico. Considerato che i fatti presentati nelle favole speculative dell'AT sono essenzialmente urbani e raccontano di città e discriminazioni, ingiustizie attuali e prospettive future della città, mescolando la realtà a situazioni urbane immaginarie, ci pare più significativo utilizzare l'espressione «*favole urbane*» (Salimbeni, 2022b).

Le favole urbane prodotte nel corso dell'AT sono tre, e come tutte le favole hanno una morale che, in questo caso, è un messaggio politico sul funzionamento iniquo dello spazio.

La prima si intitola *La ragazza che abita in bicicletta* (Salimbeni, 2021a)³ e racconta la storia di una donna di trent'anni di nome Coralie che decide di fare una scelta bizzarra: abitare in bicicletta. Mentre è in movimento e attraversa gli spazi della città di Bruxelles, Coralie racconta gli aspetti negativi e positivi di questa modalità di vivere: mangiare la zuppa è impossibile, le relazioni sociali sono complicate, le gambe si stancano. Tuttavia, Coralie preferisce il movimento costante e veloce all'ipotesi di rallentare o fermarsi e dover negoziare la propria presenza con le norme socio-spaziali discriminanti. La morale del film riguarda il diverso diritto delle donne al movimento lento nello spazio urbano, e pone l'ipotesi che la lentezza sia un privilegio di genere.

La seconda favola si intitola *Cercasi Pisciatrici!* (Salimbeni, 2021b)⁴ e racconta la storia di un gruppo di attiviste che decide di riappropriarsi della città attuando una pratica simbolicamente associata ai corpi degli uomini: urinare nello spazio pubblico. Le pisciatrici, così si sono chiamate, urinano nello spazio pubblico per rivendicare il diritto ad avere servizi igienici distribuiti equamente fra uomini e donne, ma soprattutto il diritto simbolico a mettere in

3 Il film è visibile al link: <https://vimeo.com/537411957> (consultato il 25/03/2021).

4 Il film è visibile al link: <https://vimeo.com/643974727> (consultato il 25/03/2021).

scena il proprio corpo e appropriarsi dello spazio pubblico. Il terzo film si intitola *La liberazione di Jeanneke-Pis* (Salimbeni, 2021c)⁵ e racconta la storia di tre donne che decidono di liberare la compagna Jeanne. Jeanne, in realtà, è la scultura Jeanneke-Pis che, a differenza della controparte maschile Manneken-Pis, si trova chiusa in una gabbia. Le tre donne organizzano lo scasso, il furto e la liberazione della scultura, che viene riposizionata nel belvedere di Bruxelles. Jeanne passa così dall'essere oggetto degli sguardi delle persone ad acquisire una *agency* tale da essere colei che guarda la città. Il film rappresenta la diversa posizione sociale e spaziale delle donne nello spazio urbano, e stimola una riflessione sulle rappresentazioni inique dei corpi degli uomini e delle donne.



Figura 3. Le locandine dei film (elaborazione di Alice Salimbeni).

Ripigliare i fili dello spazio

Per esprimere la morale spaziale di ogni racconto abbiamo deciso di trasformare le nostre favole in film di cortometraggio e denunciare, con un linguaggio semplice che risponde all'intenzione di trascendere le mura accademiche (Borghì, 2020) le discriminazioni urbane di genere.

In seguito alla loro stesura, le tre favole urbane sono quindi state tradotte in una sceneggiatura cinematografica e messe in scena. Inizia così una nuova fase del gioco del ripigliano, in cui nuove giocatorə si sono unite allə primə. Se nella prima fase a partecipare al ripigliano erano le partecipanti all'AT, che hanno sbrogliato e intrecciato la matassa delle loro storie e riflessioni per produrre nuove figurazioni finzionali, in questa fase successiva le giocatrici, e le figurazioni stesse, hanno

⁵ Il film è visibile al link: <https://vimeo.com/533949299> (consultato il 25/03/2021).

iniziato a intrecciarsi a loro volta con altri elementi: lo spazio (scelto tramite un vero e proprio *casting* (Jacobs, 2016a; 2016b) dei luoghi significativi della città), gli oggetti presenti, i simboli, i passanti, le pratiche, i ritmi, le atmosfere e il corpo-fotocamera (Ernwein, 2020).



Figura 4. Un'immagine del set esterno di *La ragazza che abita in bicicletta*. Fuori dallo scatto, una partecipante posiziona la seconda fotocamera per eseguire un controcampo; una seconda ricopre il ruolo di segretaria di edizione, prende nota della scena e si posiziona per il ciak fra le due fotocamere; il fonico attende defilato.

In questa fase del gioco, le giocatrici non sono più semplicemente coloro che muovono i fili, che intrecciano emozioni, trame, idee, ma diventano anch'esse fili della matassa che si intrecciano fra di loro e con lo spazio. In un assemblaggio unico da cui escono modificate. Così anche lo spazio si intreccia alle donne, ai racconti, al corpo-fotocamera, e ne viene ri-semantizzato. Ciascuno di questi elementi ha partecipato con la propria *agency* alla costruzione di un network di attanti che ha orientato il divenire della configurazione dei film, contribuendo alla modificazione, anche solo temporanea, ipotetica e immaginifica, dello spazio e del racconto.

Nello spazio, la troupe amatoriale (cfr. Garrett, 2011) si è

confrontata con tutti gli elementi di incontrollabilità e gli imprevisti che la città genera: ogni giorno di riprese il set poteva essere leggermente diverso per le condizioni climatiche, per le cose successe il giorno prima, per gli eventi pubblici non previsti, per le persone presenti in quel momento, e questo ha modificato le immagini girate, ha posto la necessità di prendere decisioni repentine, di cambiare idea, spostare l'inquadratura, modificare lo spazio (banalmente, attaccando una locandina su di una scritta sessista che avrebbe trasformato il portato simbolico dell'immagine), e in qualche modo ha portato a realizzare dei prodotti diversi da quelli immaginati in fase di scrittura.

Stare nello spazio e fare le riprese ha significato, per il gruppo di partecipanti, relazionarsi al contesto e osservarlo da posizioni diverse e annodare prospettive e sensazioni direttamente legate a ciò che accadeva nel qui e ora della città: la posizione di chi si guarda attorno per scegliere la giusta inquadratura e passa in rassegna lo spazio per individuare i simboli da includere, quelli da escludere, le pratiche, i gesti significanti che possono rafforzare il messaggio; la posizione di chi è in scena e recita la sua parte di fronte alla camera; la posizione di chi non sta né dietro la camera, né davanti, ma tutto attorno (operatori audio, segreteria di edizioni, altre attrici in quel momento non in scena) e che quindi offrono una prospettiva terza sul funzionamento di quello specifico spazio (cfr. Memoli e Governa, 2018). Alla trama che l'intreccio dei fili stava producendo, in questa fase si è annodata l'esperienza spaziale non più di singoli soggetti che si dislocano nello spazio della città, ma di un insieme di corpi che formano un unico grande corpo collettivo e che «si rendono capaci a vicenda» (Haraway, 2019: 27) della realizzazione delle riprese e quindi di questa importante fase nella nostra creazione di nuove figurazioni.

In seguito alle riprese, il materiale è stato riordinato e poi è arrivato il momento del montaggio, in cui la matassa ingarbugliata delle immagini, mescolata alla matassa delle intenzioni, delle ipotesi e delle prefigurazioni che si sono costituite durante le fasi precedenti, deve prendere forma per arrivare al prodotto filmico completo. Il montaggio è lo strumento con cui l'insieme delle immagini realizzate in base alle esigenze della sceneggiatura e anche alle esigenze e ai desideri emersi durante la permanenza del gruppo nello

spazio, vengono riconfigurate in una composizione finalizzata alla narrazione degli scenari prefigurati in fase di scrittura. Il montaggio, per noi, è un nuovo gioco del ripigliino, perché dà un senso alle immagini raccolte districando i fili e ricomponendoli in nuove figurazioni, ma è anche una fase importante del più grande gioco del ripigliino che è la realizzazione dei film. Durante il montaggio, nuove *agency* e soggettività iniziano a giocare: le competenze e la creatività di chi effettua il montaggio, i dispositivi e gli strumenti tecnici di cui si dispone che non sono meri ausili, ma fanno parte e contribuiscono a creare la *thinking technology* da utilizzare. In questa fase delicata è necessario riuscire a tenere assieme quelle che erano le intenzioni iniziali espresse nella sceneggiatura, le effettive immagini realizzate, con tutte le variazioni che sono occorse nel frattempo, le diverse soggettività entrate in campo e i messaggi che si vogliono veicolare, dando la configurazione compiuta e finale all'insieme.

Il risultato non è necessariamente una chiusura, è solo un'interruzione del processo che avrebbe potuto avere altre conclusioni, ma che le circostanze e le relazioni fra i corpi che hanno giocato al ripigliino hanno portato in quella direzione. È quindi necessario decretare la fine di questo processo e considerare il film concluso e pronto per essere distribuito e condiviso, interrompere il gioco creativo, conservare la figurazione finale e iniziare la diffusione.

Le persone che prendono visione del film partecipano alle ultime fasi del gioco. In particolare, quando il film è proiettato in contesti pubblici, in cui c'è una platea, si crea quella che McCormack (2018) definisce *affective interactivity*. Il film, le persone che lo vedono, le emozioni che sentono, gli scambi che avvengono durante il dibattito, interagiscono dando vita ad un nuovo assemblaggio relazionale, un ennesimo gioco attraverso il quale la morale spaziale diventa più forte ed evidente, o viceversa viene stravolta e risignificata.

Conclusioni

Con la metafora del gioco del ripigliino abbiamo provato a valorizzare il potenziale che i film geografici - nel caso in esame collettivi - hanno nella produzione di un sapere sullo spazio urbano che risuona di tutta la soggettività umana e non umana che partecipano a questo «gioco pericoloso in cui si mondeggia e

si storieggia» (Haraway, 2019: 29), si fanno e disfano gli intrecci, si creano e dissolvono gli assemblaggi e le reti.

Giocare al ripigliano con lo spazio, e farlo con un approccio visuale, è un tentativo di costruzione di una relazione situata e fisica con la città, e produrre delle consapevolezze indiziarie su questa e, nel nostro caso, sul funzionamento iniquo dello spazio urbano che nei film e con i film è stato esplorato (cfr. Salimbeni, 2022b). Le consapevoli così prodotte, e le rappresentazioni che le accompagnano, diventano poi parte di questo intreccio di corpi, prospettive, visioni e a loro volta interagiranno con le dinamiche dello spazio, con i corpi presenti e le narrazioni già prodotte in un processo continuo di riconfigurazioni, come il ripigliano stesso, potenzialmente infinito.

Utilizzando la metafora come strumento interpretativo ci siamo fondamentalmente affidate alla tradizione della geografia come immaginazione (Dematteis, 2021), come disciplina e pratica non risolutiva ma appunto «immaginativa, aperta, poetica» (Ivi, 6) e che rimane aperta al piacere della scoperta e dello stupore, del lasciarsi guidare dagli attanti in gioco, seguiti nel loro intrecciarsi tra loro. Accogliere e giocare con i fili dello spazio e del quotidiano è un modo di fare ricerca geografica che cerca «di dare più spazio ai paradossi e le incongruenze, i fallimenti e le incompletezze delle nostre ricerche» (Giubilaro, 2021: 161), una geografia «felicemente inutile, ma socialmente e politicamente rilevante» (Governa *et al.*, 2019).

Bibliografia e Videografia

Anderson B., McFarlane C. (2011). «Assemblage and Geography: Assemblage and Geography». *Area*, 43 (2): 124-27. DOI: 10.1111/j.1475-4762.2011.01004.x

Anderson B., Kearnes M., McFarlane C., Swanton D. (2012). «On Assemblages and Geography». *Dialogues in Human Geography*, 2 (2): 171-89. DOI: 10.1177/2043820612449261.

Borghi R. (2020). *Decolonialità e privilegio: pratiche femministe e critica al sistema-mondo*. Sesto San Giovanni: Meltemi.

DeLanda M. (2006) *A new philosophy of society: Assemblage theory and social complexity*. London: Continuum.

Deleuze G. (1983). *L'immagine-movimento*. Parigi: Editions de Minuit.

Deleuze G. (2007). *Cosa può un corpo? Lezioni su Spinoza*. Verona: Ombre Corte.

Dematteis G. (1985). *Le metafore della terra: La geografia umana tra mito e scienza*. Milano: Feltrinelli.

Dematteis G. (2021). *Geografia come immaginazione: Tra piacere della scoperta e ricerca di futuri possibili*. Roma: Donzelli editore.

Ernwein M. (2020). «Filmic Geographies: Audio-Visual, Embodied-Material». *Social & Cultural Geography*: 1-18. DOI: 10.1080/14649365.2020.1821390.

Fall J., Minca C. (2013). «Not a geography of what doesn't exist, but a counter-geography of what does: Rereading Giuseppe Dematteis' *Le Metafore della Terra*». *Progress in Human Geography*, 37 (4): 542-563. DOI: 10.1177/0309132512463622.

Fariás I., Bender T. (2010). *Urban Assemblages: How Actor-Network Theory Changes Urban Studies*. Londra; New York: Routledge.

Gandy M. (2005). «Cyborg Urbanization: Complexity and Monstrosity in the Contemporary City». *International Journal of Urban and Regional Research*, 29 (1): 26-49. DOI: 10.1111/j.1468-2427.2005.00568.x.

Garrett B. L. (2011). «Videographic Geographies: Using Digital Video for Geographic Research». *Progress in Human Geography*, 35 (4): 521-41. DOI: 10.1177/0309132510388337.

Giubilaro C. (2021). «Un'altra geografia è possibile. Annotazioni sparse a partire da *Geografia come immaginazione* di Giuseppe Dematteis». *Rivista Geografica Italiana*, 128 (4): 161-165.

Governa F., Celata F., Amato F., Bonazzi A., De Spuches G., Memoli M., Sistu G. Zilli S. (2019). «Public Geographies: per una geografia felicemente inutile, ma socialmente e politicamente rilevante». *Rivista Geografica Italiana*, 126 (2): 127-131.

Haraway D. J. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. New York: Routledge.

- Haraway D. J. (1994). «A Game of Cat's Cradle: Science Studies, Feminist Theory, Cultural Studies». *Configurations*, 2 (1): 59-71. DOI: 10.1353/con.1994.0009.
- Haraway D. J. (2004). «Cyborgs, Coyotes, and Dogs: A Kinship of Feminist Figurations and There Are Always More Things Going on Than You Thought! Methodologies as Thinking Technologies. An interview with Donna Haraway». In: *The Haraway reader*. New York: Routledge.
- Haraway D. J. (2016). «Tentacular Thinking: Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene». *e-flux journal*, 75. Testo disponibile al sito: <https://www.e-flux.com/journal/75/67125/tentacular-thinking-anthropocene-capitalocene-chthulucene/> (consultato il 25/03/2022).
- Haraway D. J. (2019). *Chthulucene: Sopravvivere su un pianeta infetto*. Roma: Nero.
- Harding S. (2013). «Rethinking Standpoint Epistemology: "What Is Strong Objectivity"?»». In: Alcoff L, Potter E. (eds.), *Feminist Epistemologies*. London: Routledge.
- Harvey D. (1989). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Oxford: Blackwell.
- Jacobs J. (2016a). «Filmic Geographies: The Rise of Digital Film as a Research Method and Output». *Area*, 48 (4): 452-54. DOI: 10.1111/area.12309.
- Jacobs J. (2016b). «Visualising the Visceral: Using Film to Research the Ineffable: Visualising the Visceral». *Area*, 48 (4): 480-87. DOI: 10.1111/area.12198.
- Jacobs J., Palis J. (2021). «Film, knowledge and power: Reflecting on the impact of Covid-19 and the decolonise movement on the use of film for knowledge production» (presentazione all'AAG Meeting 2021).
- Kindon S. (2016). «Participatory Video as a Feminist Practice of Looking: 'Take Two!': Participatory Video as a Feminist Practice of Looking». *Area*, 48 (4): 496-503. DOI: 10.1111/area.12246.
- Lancione M. (2017). «Micropolitical Entanglements: Positioning and Matter». *Environment and Planning D: Society and Space*, 35 (4): 574-78. DOI: 10.1177/0263775817710090.

- Lancione M. (2019). «Oltre il profilo: per una etnografia urbana del molteplice e del politico». *Quaderni di Sociologia*, 81 (43): 111-19. DOI: 10.4000/qds.3528.
- Latour B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press.
- Latour B. (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Latour B. (2010). «An Attempt at a “Compositionist Manifesto”». *New Literary History*, 41 (3): 471-90.
- Loi M., Salimbeni A. (in corso di pubblicazione). «Esercizi di improvvisazione: un’auto-etnografia nomade delle periferie intorno alla SS 554». In *XXXIII Congresso Geografico Italiano*.
- Massey D. B. (2005). *For space*. Londra: SAGE.
- McCormack D. P. (2018). *Atmospheric things: On the allure of elemental envelopment*. Durham: Duke University Press.
- McFarlane C. (2011a). «The City as Assemblage: Dwelling and Urban Space». *Environment and Planning D: Society and Space*, 29 (4): 649-71. DOI: 10.1068/d4710.
- McFarlane C. (2011b). «Assemblage and Critical Urbanism». *City* 15 (2): 204-24. DOI: 10.1080/13604813.2011.568715.
- Merleau-Ponty M. (2021). *Phénoménologie de la Perception*. Paris: Gallimard.
- Mubi Brighenti A., a cura di, (2013). *Urban interstices: the aesthetics and the politics of the in-between*. Farnham: Ashgate.
- Nash C. J., Gorman-Murray A. (2017). «Sexualities, Subjectivities and Urban Spaces: A Case for Assemblage Thinking». *Gender, Place & Culture*, 24 (11): 1521-29. DOI: 10.1080/0966369X.2017.1372388.
- Paper Tiger Television (1987). *Donna Haraway reads the National Geographies of primates*. [film]. Film visionabile al sito: <https://vimeo.com/123872208> [consultato il 25/03/2022].
- Rich A. (1985). «Notes Toward a Politics of Location». In: Díaz-Diocaretz M., Zavala I. *Critical Theory*, a cura di, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. DOI: 10.1075/ct.1.03ric.
- Robinson J. (2016). «Thinking Cities through Elsewhere:

- Comparative Tactics for a More Global Urban Studies». *Progress in Human Geography*, 40 (1): 3-29. DOI: 10.1177/0309132515598025.
- Salimbeni A. (2021a). *By Bike She Lives*. (film). Film visionabile al sito: <https://vimeo.com/533957684> (consultato il 25/03/2022).
- Salimbeni A. (2021b). *Freedom for Jeanneke Pis*. (film). Film visionabile al sito: <https://vimeo.com/533949299> (consultato il 25/03/2022).
- Salimbeni A. (2021c). *Urban Piss-Ups*. (film). Film visionabile al sito: <https://vimeo.com/533947273> (consultato il 25/03/2022).
- Salimbeni A. (2022). *Città, genere e discriminazioni: Interpretare le esperienze urbane attraverso le cartografie femministe nomadi e le parodie filmiche*. (tesi di dottorato, Università degli Studi di Cagliari).
- Salimbeni A. (in pubblicazione). «La favola urbana: Reimmaginare lo spazio attraverso la realizzazione collettiva di film finzionali e parodici». *Rivista Geografica Italiana*.
- Simandan D. (2019), «Revisiting Positionality and the Thesis of Situated Knowledge». *Dialogues in Human Geography*, 9 (2): 129-49. DOI: 10.1177/2043820619850013.
- Soja E. W. (1989). *Postmodern geographies: The reassertion of space in critical social theory*. Londra; New York: Verso.
- Swyngedouw E. (1996). «The City as a Hybrid: On Nature, Society and Cyborg Urbanization». *Capitalism Nature Socialism*, 7 (2): 65-80. DOI: 10.1080/10455759609358679.
- Taylor P. J., Lang R. E. (2004). «The Shock of the New: 100 Concepts Describing Recent Urban Change». *Environment and Planning A*, 36 (6): 951-58. DOI: 10.1068/a375.
- Timeto F. (2020). *Bestiario Haraway: Per un femminismo multispecie*. Milano: Mimesis.

Martina Loi è dottoranda in Ingegneria Civile e Architettura svolgendo una ricerca di tesi in Geografia Economica e Politica presso l'Università degli Studi di Cagliari. Lavora sul rapporto tra infrastrutture urbane e la produzione di suburbanità interstiziali, ponendo attenzione alle modalità di abitare e agli assemblaggi socio-ecologici che si sviluppano intorno ai grandi assi e negli spazi periurbani. Utilizza un approccio ecologico-politico e metodologie qualitative (walking methodologies e metodologie visuali) per indagare il rapporto tra infrastrutture materiali, pratiche dell'abitare e rappresentazioni.
martina.loi93@unica.it

Alice Salimbeni è geografa urbana e visuale. Ha conseguito un dottorato in Ingegneria Civile e Architettura discutendo una tesi in Geografia Economica e Politica all'Università di Cagliari. Attualmente, si occupa di studiare le discriminazioni urbane, con attenzione particolare a quelle di genere. Utilizza approcci di ricerca femministi e decoloniali basati sulla costruzione di geografie del contatto con le persone direttamente interessate dai fenomeni urbani discriminanti. Sperimenta modalità visuali di produzione del sapere attraverso le esplorazioni fotografiche e la realizzazione collaborativa di film di cortometraggio finzionali. alice.salimbeni@unica.it