



Explorations in Space and Society
No. 27 - March 2013
ISSN 1973-9141
www.losquaderno.net

Playing the City

27 Lo sQuaderno



TABLE OF CONTENTS

La città in gioco / Playing the City

a cura di / dossier coordonné par / edited by
Sandra Annunziata & Cristina Mattiucci

Guest artist / artist présenté / artista ospite
Florian Rivière

Editoriale / Editorial

Sebastiano Benasso & Luisa Stagi

Tracce di corpi urbani / Traces of urban bodies

S.L.U.R.P.

Come quando cade la neve...

ETICity

Roma in gioco. Itinerari di (ri)scoperta dello spazio pubblico

IndiziTerrestri

Il calcio di strada e la trasformazione temporanea dello spazio pubblico

Davide Zoletto

Uno "spazio di gioco" troppo visibile? Bambini e ragazzi migranti nello spazio pubblico

CantieriComuni

Gioco... libera tutti! Le opportunità del gioco nella prevenzione del disagio giovanile

Elena Granata

Il gioco e lo spazio tra le case. Attualità del progetto di Aldo van Eyck

Sandra Annunziata & Isabella Rossen

Gaming gentrification. An explorative device for urban policy making

Maria Elena Buslacchi

Bianco su nero. Una storia per strada

Roberto Cavallini

Figurations of the infra-ordinary. Play and urban imaginaries in Rimini Protokoll's documentary theatre practice

EDITORIALE

Questo numero esplora la dimensione ludica della città nelle sue molteplici espressioni, forme e istanze. I contributi delineano alcune modalità secondo cui la città contemporanea si mette — o potrebbe mettersi — in gioco. Si tratta di appropriazioni ludiche dello spazio e forme di rivendicazione; osservazioni di campo e riflessioni su differenti pratiche di gioco, individuali e collettive; esplorazioni del rapporto tra pratiche di gioco e spazio urbano; letture di performance che attivano una dimensione ludica dello spazio.

La compagine dei contributi ci offre un'ampia declinazione di città messa in gioco dall'attività ludica e amplia l'orizzonte delle questioni che ineriscono alla riformulazione della nozione di spazio pubblico, da un lato, e delle modalità di azione e intervento ad esso orientate, dall'altro.

Sebastiano Benasso e Luisa Stagi rileggono la pratica del *parkour*, evidenziandone la potenzialità di ribaltare la percezione della città e degli ordinamenti spaziali di controllo, trasformandoli in *playground*. Un tentativo che possiamo riconoscere anche nelle narrazioni di coloro che "fanno gioco": le sperimentazioni della rete S.L.U.R.P. invitano a giocare nello spazio pubblico e ne suggeriscono la riappropriazione come occasione di socialità spontanea e gratuita, che ha inoltre il potenziale rinnovare la cultura ludica e gli approcci pedagogici. Meccanismi messi in evidenza anche dalle ricerche di ETicity che, attraverso itinerari di scoperta dello spazio pubblico a Roma, fanno emergere una realtà ludica che con diverse temporalità e modi invade lo spazio urbano, finendo, quasi paradossalmente, non per occuparlo a discapito di altre, ma per restituirlo alla città intera. Allo stesso modo, il calcio di strada a Napoli determina la trasformazione temporanea dei luoghi ed è riletta da IndiziTerrestri, secondo tutta una serie di meccanismi che, dalle interazioni tra i partecipanti alla partita e tra di essi ed il resto della città, producono spazio pubblico.

Imbattendosi in una partita di pallone o di cricket le soggettività che attraversano la città si mettono in gioco, re-immaginando le potenzialità sottese

di convivenza e coesistenza che essa comporta. In questo senso si muove il pezzo di Davide Zoletto, che descrive le pratiche di gioco dei giovani migranti e postmigranti, un coagulo di azioni ludiche che sembra essere percepito come "ipervisibile", nonché sulle conseguenze che tale percezione ha sui modi di concepire e vivere la città.

Non manca, tra i contributi, una riflessione sul nesso tra norma e forma. Tanto CantieriComuni quanto Elena Granata si concentrano sulla *mise en forme* e sui materiali del progetto dei *playground*, invitando a ripensare la "duttilità dello spazio di van Eyck", l'attualità della lezione di questo maestro ed il ruolo educativo e performativo del *Junk Playground*, con un'attenta argomentazione sulla loro centralità nella costruzione della città pubblica.

Infine il gioco si fa occasione di apprendimento e sensibilizzazione collettiva. Sandra Annunziata e Isabella Rossen illustrano un gioco progettato al fine di simulare una pratica educativa e di negoziazione delle scelte in materia di governo urbano in contesti complessi e conflittuali, come la Londra (post-) olimpica.

Chiedono il numero due riflessioni sulle pratiche artistiche e teatrali, rispettivamente di Elena Bulsacchi e Roberto Cavallini, che introducono il tema dei dispositivi performativi: sebbene non direttamente riconducibili alla costruzione di spazi "di gioco", essi innescano i potenziali ludici del muoversi tra le strade della città o delle figurazioni dell'infra-ordinario. Dispositivi esplicitamente evocati dal racconto visuale delle azioni di Florian Rivière, *urban hacker* che trasforma i parcheggi semideserti di un anonimo centro commerciale in un *free playground*.

È interessante osservare il ruolo autoriale di diversi soggetti collettivi: si tratta di associazioni, reti e soggetti attivi nelle pratiche di trasformazione della città che occupano oggi una posizione di frontiera tra l'osservazione e l'azione e che si confrontano sovente con la miopia delle agende dello sviluppo urbano su questi temi.

Ci sembra di poter sostenere che, pur nella loro di-

EDITORIAL

This issue explores the city's playful dimension in its many expressions, shapes and needs. The articles presented here outline several ways in which the contemporary city is – or may be – put *at play*. This can happen thanks to playful appropriations of space, field observations and reflections about individual and collective attitudes to play, explorations of the relationship between playing practices and urban space, as well as performances that activate playfulness at large. The range of contributions reveals the many ways in which the city can host playful activities and invite to reformulate both the notion of public space and the possibilities of action oriented towards such a reformulation.

Sebastiano Benasso and Luisa Stagi focus on the practice of *parkour*, highlighting its potential to turn upside down the perception of the city and the laws of spatial control, transforming the city into a playground. A similar attempt is made by those who 'make play': the experimentation carried out by the S.L.U.R.P. collective invites us to play in public space and suggests that its re-appropriation is an opportunity for a spontaneous and free socialization, one that has the potential to renew a playful culture and its pedagogical value. These same dynamics are highlighted by the ETlcity working group, who has found that, almost paradoxically, various examples of 'invasion' of urban space, rather than 'stealing' public space, actually give it back to the whole city. Similarly, the temporary transformation of the places by street football in Naples is described by the association IndiziTerrestri as a production of public space, highlighting both interactions among participants and between participants and the rest of the city.

By bumping into urban soccer or a cricket game, city users are challenged to re-imagine the city and its underestimated potential for conviviality and coexistence. In this sense, Davide Zoletto reflects upon the problematic ways in which young migrants and post-migrants play in Italy's public space. They produce a cluster of playful practices, which however are perceived as hyper-visible, a fact which seems to have consequences on the way people inhabit and conceive the city.

Two contributions to this issue explore in particular the nexus between norm and form. Both the CantieriComuni group and Elena Granata look at the process of *mise en form* and at playground design materials, inviting us to re-think the 'ductility' of the spaces designed by the Dutch architect Aldo van Eyck, the freshness of his attitude and legacy, and the educational and performative role of his *Junk Playgrounds*, so attentive to the centrality of the playground in the construction of the city.

Finally, playing enables learning processes and collective awareness. Sandra Annunziata and Isabella Rossen illustrate a board game of their invention designed to simulate reflection on urban planning and governance in a complex, conflict-ridden situation such as the gentrification of a neighborhood in Post-Olympic London.

Two reflections on artistic and theatre practice, respectively by Elena Bulsacchi and Roberto Cavallini, conclude the issue. They introduce the notion of 'performative device'. Although not directly related to playgrounds, performative action triggers playful potentials by enabling people to move in the streets and enacting 'infra-ordinary' figurations. Similar devices are also evoked by Florian Rivière, this issue's guest artist, who, like an urban hacker, turns derelict parking lots into free playgrounds.

It is interesting to remark that various articles are signed by collective groups. These are association, networks, and activist groups engaged in the practice of re-imagining the city, located at the crossroads of urban planning, urban design and action, who have often clashed personally with the shortsightedness of urban development agendas.

In their diversity, all the articles presented here illustrate the ludic dimension of urban space as a form of enactment of the right to the city. In this sense, albeit modestly, this issue prefigures a new social imaginary: a society capable of regarding leisure practices as a necessary condition for the achievement of inclusion and

versità, i contributi a questo numero nel loro insieme illustrano una dimensione ludica dello spazio a tutti gli effetti riconducibile a forme di espressione del diritto alla città. In quest'ottica i racconti prefigurano un immaginario sociologico, una società che guarda alle pratiche del gioco come condizione imprescindibile dell'inclusione e della vivibilità urbana. Un immaginario che sfida l'ordinamento spaziale precostituito a favore della duttilità dello spazio e della carica espressiva delle pratiche che in esso di

dispiegano, negoziando e riformulando di volta in volta le regole di appartenenza.

È possibile, a partire da questo immaginario, delineare una politica attiva in materia di riqualificazione degli spazi pubblici che tenga conto di quanto emerso da queste riflessioni?

S.A., C.M.



urban livability. Such a new imaginary challenges the pre-established spatial order in favor of spatial ductility and the expressive potential of the practices that occur in it. Periodically negotiating and reformulating the rules of belonging thus becomes a possibility.

Starting from this new imaginary, as it can be prefigured on the basis of the reflections presented here, would it be possible to outline an active policy of urban spatial regeneration?

S.A., C.M.





Tracce di corpi urbani

**Sebastiano Benasso
& Luisa Stagi**

In diverse città europee — e più sporadicamente anche in Italia — nel mezzo di un qualsiasi percorso urbano può capitare di incrociare gruppi di *traceur*, persone che praticano il *parkour*. O meglio, sono i *traceur* a tagliare i sentieri ufficiali del *cittadino* attraversando il panorama urbano con un movimento che incarna logiche antagoniste rispetto alle *routine* di mobilità. A questo proposito Sennett (1976) ci ricordava come lo spettatore *disembodied* e il cittadino *disempowered* fossero strettamente legati attraverso l'oggettivazione delle loro relazioni nello spazio della città — nelle sue strutture fisiche come in quelle intellettuali di potere. Questa relazione perde la sua prevedibilità quando il *parkour* le attraversa la strada.

Inizialmente definito come *art du déplacement*, quindi simulazione della fuga, il *parkour* è una disciplina fisica metropolitana che consiste nel superare qualsiasi ostacolo materiale alla continuità del flusso di *free running* attraverso salti, corse e capriole. Lo scopo è spostarsi nel modo più efficiente possibile, ma la logica che definisce questa particolare concezione di efficienza si distanzia da quella depositata nel senso comune del *cittadino*. Per i *traceur* l'efficienza dello spostamento coincide infatti con la ricerca del modo più veloce, semplice e sicuro — e come si vedrà anche le definizioni "tradizionali" di sicurezza e semplicità vengono revisionate in questo ambito — di collegamento tra due punti della città (il percorso più breve tra due punti).

Il *parkour* nasce nelle *banlieue* parigine e attraverso la rete si diffonde rapidamente in diverse periferie metropolitane per divenire recentemente anche una disciplina sportiva ufficializzata e commercializzata, che tuttavia sopravvive anche come pratica urbana presente in luoghi specifici ma diffusi in tutta la città. Diversi autori ricostruiscono il processo di definizione della disciplina fisica del *parkour* individuando in David Bell, Sebastien Foucan e i suburbi parigini di fine anni Ottanta i protagonisti di un movimento che, in un trentennio, si diffonderà in tutto il mondo, finendo anche inevitabilmente per dividersi tra componenti radicali e derivazioni spettacolarizzate.

Nell'ideologia dei pionieri del *parkour* filtrano — anche per questioni biografiche, il padre di Bell è un ex militare e vigile del fuoco — gli echi del "metodo naturale" di addestramento dei militari francesi definito da Hebert, oltre alle influenze di matrice rousseuiana. La fusione del movimento nell'ambiente, la valorizzazione della costruzione del corpo naturale del *buon selvaggio*, il rifiuto delle logiche agonistiche degli sport olimpici, il *mantra* della ripetizione dell'esercizio come forma di superamento del pensiero limitante addomesticato da paura e percezione del rischio, sono tutti elementi che i primi *traceur* ricollocano in ambito urbano revisionando le pratiche di spostamento al suo interno. Non a caso, i discorsi egemoni intorno

Sebastiano Benasso è dottore di ricerca in Sociologia e assegnata presso il Di.S.For. (Dipartimento di Scienze della Formazione — sezione di Sociologia) dell'Università degli Studi di Genova; nelle sua attività di ricerca si occupa prevalentemente di culture giovanili, consumi, modelli di transizione biografica e mercato del lavoro.

sebastiano.benasso@gmail.com

Luisa Stagi è ricercatrice presso l'Università degli Studi di Genova dove insegna Sociologia generale ed è coordinatrice del Dottorato di ricerca in Sociologia. È vice direttrice della rivista [AG About Gender – Rivista Internazionale di Studi di Genere](#).

luisa.stagi@unige.it

a queste pratiche tendono a evidenziare prevalentemente la prospettiva dell'*estremo*: i media tendono ad accomunare il *parkour* al *balconing*, dando risalto soprattutto agli incidenti e creando, in questo senso, uno scenario di pericolosità che implicitamente giustifica le istanze del suo controllo. "La passione del rischio" e il "corpo estremo" sono *slogan* teorici che collaborano a produrre immagini negative in un immaginario sociale stereotipato. Si tratta di rappresentazioni che cercano di costruire letture modellizzanti che, quando si accompagnano a prospettive di prevenzione securitaria, oggettivizzano l'attore espropriando di senso la sua azione sovversiva. Le etichette di *estremo* o *rischioso* sono categorie *catch-all* spesso

invocate proprio per definire quelle pratiche nelle quali il rischio non è la questione centrale, o almeno non lo è nel senso comunemente e ideologicamente diffuso. Il corpo estremo o il corpo del rischio non fanno che legittimare un *corpo referente* (Peignist, 2009),

Se l'architettura costruisce i corpi e i modi del loro assoggettamento, il parkour fornisce il modo per cambiare questa prospettiva, costruendo una relazione tra architettura e corpo e agendo sul profilo urbano

un surrogato di corpo, o per dirla come De Certeau, un *corpo pretesto* (cfr. Vigarello 1982, p. 180-182).

La centralità del corpo nella pratica del *parkour* ha invece tutt'altra connotazione. È un corpo performante dove il muscolo è di nuovo funzionale alla pratica e non più fine a se stesso in quanto parte del *corpo decoro* (Peignist, 2009). Il corpo del *traceur* è uno spazio di soggettività all'interno dello spazio architettonico. Se l'architettura costruisce i corpi e i modi del loro assoggettamento, il *parkour* fornisce il modo per cambiare questa prospettiva, costruendo una relazione tra architettura e corpo e agendo sul profilo urbano. La distinzione tra luoghi e spazi, antico tema della sociologia urbana, può divenire una metafora esplicativa per parlare di architettura e ambiente urbano, per comprendere la relazione tra ambiente fisico e comportamenti sociali, per riconsiderare il potere costitutivo degli edifici (Urry, 1995), per valutare quanto l'ambiente giochi un ruolo nella costruzione del Sé (Gagliardi, 1996). In questo senso la pratica del *parkour* può essere letta come "implicazione sovversiva con gli edifici urbani" (Borden, 2001) dove il corpo produce dialetticamente il suo spazio in rapporto allo spazio architettonico (proprio come nella lettura di Borden gli *skater* ridefiniscono lo spazio come relazione costruita e incorporata). Allora il *parkour* può divenire metafora di attivismo urbano, movimento di opposizione alla mercificazione dei corpi e strategia di depotenziamento delle finalità consumistiche e disumanizzanti degli spazi urbani.

La cifra dell'espressività liberata dal flusso di movimenti rappresenta per i *traceur* un valore che trascende le logiche di calcolo razionale della sicurezza. La fruizione della strada si sposta — anche fisicamente — su canali illeciti. Detournando i *tornelli* simbolici e materiali che organizzano le masse urbane, selezionando gli ordini di passaggio e la legittimità di entrate e uscite nello spazio pubblico, i *traceur* individuano trampolini invisibili all'occhio socializzato all'ordine cittadino, aprendo nuove possibili direzioni. Il flusso di movimento dei *traceur* taglia gli spazi urbani sovvertendo molte delle dicotomie incarnate nelle logiche dell'organizzazione biopolitica della mobilità in città. Spazio normato vs. spazio ludico, spazio di passaggio vs. spazio di attesa, spazio di consumo vs. spazio produttivo, tempo di lavoro vs. tempo libero, agonismo vs. disciplina fisica, semaforo verde vs. semaforo rosso, attore vs. spettatore sono solo alcuni dei presupposti ordinati — e ordinali nel loro riflettere le gerarchie di potere — ai quali la città socializza i propri inclusi, penalizzando gli intenti di trasgressione e riassorbendo le deviazioni dalla norma in contesti controllabili. Gli *skate park* sono emblematici del

processo di neutralizzazione delle istanze di movimento urbano non convenzionale, così come l'architettura popolare è uno specchio dell'esclusione dei soggetti che ospita o, meglio, organizza. L'ultraviolenza di Alex in *Arancia Meccanica* è una reazione alla violenza simbolica assorbita attraverso le pareti dell'edificio-alveare nel quale osserva i propri genitori ottenere inclusione attraverso il consumo, e in senso simbolico è politicamente violenta anche la pratica dei salti dei *traceur* che si muovono nelle periferie francesi, traducendo gli ostacoli materiali delle *banlieue* in risorse fruibili in termini espressivi e ribaltando di conseguenza la distinzione dei ruoli tra attori e spettatori. Recinzioni, ringhiere e pareti che prima erano ostacoli e dirigevano il movimento pedonale diventano pericolose nuove linee di fuga, aprendo nuove direzioni attraverso combinazioni di movimenti in serie variabili, inventando e diventando elementi combinati in uno spazio aperto (cfr. Bornaz, 2008).

L'esperienza del salto e la fusione nel flusso di attraversamento delle architetture sono descritti dalle persone che praticano *parkour* come momenti (tempi) e contesti (spazi) di revisione di ordinamenti strutturali incorporati profondamente nel cittadino. La rigida divisione tra mente e corpo, esito dell'affermazione della tecnologia sulla tecnica (cfr. Lamb 2010; 2011), trova nello stato di "assenza presente" sperimentato dai *traceur* un suo antidoto. Il superamento dei confini tra pensiero razionale e istintività di movimento libera uno spazio di espressività e desiderio, violando la mappatura ufficiale della loro distribuzione. La dimensione dell'abbandono nel flusso diventa significativa considerando il suo parallelismo con l'impossibilità di superare i limiti strutturali della periferia. La forza con la quale la struttura sociale — e la sua reificazione nel sistema urbano — conforma le pratiche e le visioni del mondo produce un ordine anche cognitivo difficilmente rovesciabile; ma nel *parkour* i *traceur* rintracciano una nuova forma di negoziazione dei modelli di decodifica delle narrazioni urbane, esercitandosi nell'acquisizione di un punto di vista antagonista (cfr. Murray, 2010). Narrazioni altre, dunque, create per resistere al canovaccio standardizzato del consumo che trova nella metropoli la ribalta ideale. Rileggendo un discorso di Ilardi (2002), Lippolis (2009, p. 110) rintraccia una possibilità "implicita" nella città: "lo spazio della metropoli — nel suo essere globalizzante, omologante e ripetitivo — [può essere revisionato] come un terreno di scontro ed evoluzione sociale, terreno nel quale, fallito il progetto moderno della politica di governare in modo razionale la produzione e lo spazio, l'individuo cerca la propria libertà nel conflitto".

Il fatto che molti dei primi *traceur* francesi fossero figli di migranti di prima generazione può aiutare a spiegare perché un'arte pericolosa come il *parkour* emerga nelle periferie abitate, appunto, dagli "uomini marginali" che non sono stati integrati né nella cultura dei loro genitori, né nel loro paese (cfr. Miller, 2005, p. 163). Questi attori rintracciano nella pratica del flusso continuo di movimento — e nell'assunzione del rischio che questa comporta — una via di fuga dalle condizioni strutturali di alienazione (cfr. Lyng, 2005, p. 5). La riappropriazione dello spazio del quotidiano, delle sue barriere e dei suoi dislivelli passa dunque attraverso una revisione delle sue funzioni e dei codici della sua fruizione: dalla claustrofobia incombente nei territori stigmatizzati (cfr. Wacquant, 2008, pp. 169-174) si fugge — quantomeno simbolicamente — in direzione dell'autodeterminazione espressiva. Il *traceur* sovverte quelle che Lefebvre chiama "le rappresentazioni dello spazio" — gli spazi previsti e codificati da urbanisti, architetti e altri esperti dello Stato per generare alcune forme di interazione sociale e di scambi economici — al fine di creare un nuovo spazio e un nuovo tempo di auto-rappresentazione sovversiva e artistica.

Tracciare percorsi illeciti sulla cartografia urbana significa dunque appropriarsi di un potere tradizionalmente alienato all'uomo della strada: la creazione di eterotopie. Che si tratti di

free running, rave party, TAZ o squatting, revisioni stabili o momentanee degli ordinamenti consueti di spazio e tempo, la creazione di “luoghi altri” si scontra inevitabilmente con la resistenza – spesso attiva – di una *società civile* che nell’ordine rintraccia uno dei suoi emblemi fondativi. Anche quando non si pianificano esplicite azioni repressive, il processo di riassorbimento dei contro-luoghi lavora sotto traccia: i *traceur* richiamati nelle palestre, i *rave* riprodotti nelle discoteche, lo *squatting* sublimato nella volatilità innocua dei *flash mob*.

Ribaltare la percezione della città controllata mutuandola in *playground* è un esercizio di emancipazione dalle logiche ordinarie del quotidiano, una trasgressione dell’applicazione controllata del *frame* carnevalesco che allontana la gravidanza delle rappresentazioni retoriche della vita organizzata, connettendosi alle diverse e multidimensionali realtà di spazi e comunità (cfr. Daskalaki, Stara e Imas, 2008, p. 62).

Traces of urban bodies

In various European cities – more sporadically in Italy, too – in the middle of an urban path, one may come across a group of *traceur*, i.e. people who practice *parkour*. Or rather, it is the *traceur* who cuts across the citizens’ official paths in the urban landscape. His movement embodies a logic that is antagonistic to conventional mobility routines. Sennett (1976) reminded us that the disembodied spectator and the disempowered citizen are closely related: the relationship of both to city space is reified. But precisely such structured relationships lose their predictability when *parkour* crosses the street before them.

Parkour – initially defined as *art du déplacement*, later ‘escape simulation’ – is a physical urban discipline that consists of overcoming any material obstacle against the free flow of runs, jumps and somersaults. The aim is to move as efficiently as possible, yet the peculiar conception of efficiency held by *parkour* is far away from citizens’ common sense. For the *traceur*, efficiency in moving coincides with the search for the fastest, easiest and safest way to connect two parts of the city (although, as we will see below, the ‘traditional’ terms of safety and ease must be revised). *Parkour* was born in the Parisian *banlieue*. It has since spread rapidly across different metropolitan suburbs. Recently, it has also become an official, marketed sport, one that nevertheless also continues as an independent urban practice. David Bell and Sebastien Foucan in the Parisian suburbs of the end of the Eighties are the protagonists and the original location of this practice. During thirty years, it has spread all over the world, almost inevitably splitting between radical components and spectacular drifts.

In the ideology of *parkour*’s pioneers, one can find echoes of the ‘natural method’ of French military training, as it was defined by Hebert, who in turn followed an influence that traces back to Rousseau. This is also for biographical reasons, given that Bell’s father was an former soldier and fire-fighter. The fusion of movement and the environment, the value of the natural body of the ‘noble savage’, the rejection of the Olympic sports’ competitive logic, the mantra of exercise repetition as a way to overcome the constraining mind set domesticated by fear and risk perception: these are all elements that *traceur* affirm in the urban milieu. It is not by chance that hegemonic discourses about this practice tend to highlight mainly the perspective of the extreme. The media associate *parkour* and *balconing*, emphasizing the accidents and creating, in this sense, a risk scenario that implicitly justifies instances of control. ‘Passion for risk’ and ‘The extreme body’ are theoretical slogans that produce negative images of *parkour*, drawing on a stereotyped social imagery. These representations, associated with securitarian preventionism, objectify the actor, expropriating the subversive nature of his action. ‘Extreme’ and ‘risk’ are catch-all categories, often invoked to define these practices where, in fact, in *parkour* risk is not the central issue, or, at least, not in the sense commonly and ideologically recognized.

‘The extreme body’ discourse produces a ‘referential body’ (Peignist 2009), a *surrogate body*, or, as De Certeau put it, *pretextual body* (see Vigarello 1982: 180-182). By contrast, the centrality of the body in the practice of *parkour* has a completely different connotation: it is a powerful body, where muscles are functional to the practice, not ends in themselves, nor mere decoration (Peignist 2009). The *traceur*’s body is a space of subjectivity

Riferimenti

- Atkinson M. (2009), "Parkour, Anarcho-Environmentalism, and Poiesis" in *Journal of Sport and Social Issues*, vol. 33, n. 2
- Borden I. (2001) *Skateboarding, space and the city*, Berg Publishers, London
- Bornaz N. (2008), "Parkour: l'art de subvertir le rapport à l'espace public", *paper* reperibile all'indirizzo web: (<http://biblio.recherche-action.fr/document.php?id=287>, visitato 01/2013)
- Browne N. (2007), "The Art of Displacement Parkour as a challenge to social perceptions of body and space", *paper* reperibile all'indirizzo web: (http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=21, visitato 01/2013)
- Daskalaki M., Stara A. e Imas M. (2008), "The 'Parkour Organization': Inhabitation of Corporate Spaces" in *Culture and Organization*, vol. 14, n. 1
- De Certeau M. (1974) *The practice of everyday life*, University of California Press, Berkeley
- Gagliardi P. (1996) "Exploring the aesthetic side of organisational life", in Clegg S. R., Hardy C., Lawrence T. e Nord W. (a cura di) *Handbook of organisation studies*, Sage, London
- Guss N. (2011), "Parkour and the Multitude: Politics of a Dangerous Art", in *French Cultural Studies*, vol. 22, n. 1
- Ilardi M. (2002), *In nome della strada. Libertà e violenza*, Meltemi, Roma
- Lamb D. (2010), "Negating the Negation: The Practice of Parkour in Spectacular City" in *Kaleidoscope*, vol. 9
- Lamb D. (2011), "Tracing the path of power through the fluidity of freedom: the art of parkour in challenging the relationship of architecture and the body and rethinking the discursive limits of the city", tesi di Dottorato in Filosofia, agosto
- Lippolis L. (2009), *Viaggio al termine della città. La metropoli e le arti nell'autunno postmoderno (1972-2001)*, Elèuthera, Milano
- Lyng S. (2005) (a cura di), *Edgework*, Routledge, New York
- Miller W.J. (2005), "Adolescents on the edge: the sensual side of delinquency", in Lyng S. (a cura di) *Edgework*, Routledge, New York
- Murray J. B. (2010), "Knowing Obstacles: Urban Dialogues in Parkour Practice", *paper* reperibile all'indirizzo web: (<http://www.josephbmurray.com/knowning-obstacles-urban-dialogues-in-parkour-practice>, visitato 01/2013)
- Peignist M. (2009), "Homo acrobaticus et corps des extrémités", in *Magma*, vol. 7, n. 3
- Sennett R. (1976), *The fall of public man*, Norton, New York
- Urry J. (1995) *Consuming places*, Routledge, London
- Wacquant L. (2008), *Urban Outcasts: A Comparative Sociology of Advanced Marginality*, Polity Press, Cambridge
- Vigarello G. (1982), "Histoire de corps. Entretien avec Michel De Certeau", in *Esprit*, n. 62

within architectural space. Whereas architecture constrains the bodies and determines the ways of their subjection, *parkour* provides a way to change this perspective, building a relationship between architecture and body that effects urban space.

The distinction between place and space, an ancient theme in urban sociology, can be used as an explanatory metaphor to talk about architecture and the urban milieu. This enables us to understand the relationship between physical environment and social behavior, reconsidering the constitutive power of buildings (Urry 1995) and assessing the extent to which the environment plays a role in the construction of the Self (Gagliardi 1996).

In this sense, the practice of *parkour* can be read as a 'subversive involvement with the urban built environment' (Borden 2001) where the body produces its own space dialectically in relation to architectural space, just as in Borden's interpretation of skaters' activity. Then, *parkour* can become a metaphor of urban activism, an oppositional movement against the commercialization of bodies and a strategy to resist consumer-oriented dehumanized urban spaces.

The liberated expression of movement flows represents for the *traceur* a value that transcends the logic of security assessment. Its use of the street is often illegal. Forcing the material and symbolic turnstiles that organize the urban masses, choosing new passages and asserting a new legitimacy to enter and leave public spaces, the *traceur* opens up new trajectories that are invisible to the eye of the law abiding citizen. The *traceur's* movement subverts most dichotomies embodied in the biopolitical logic of the organization of city mobility: normative vs playful space, passing vs waiting space, consuming vs production space, working vs leisure time, competitiveness vs physical discipline, green vs red traffic lights, actors vs spectators. These are only a few examples of ordered premises – ordered in the sense that they reveal the hierarchies of power – in urban socialization. Any transgressive attempt and diversion is led back into 'the normal', thanks to the control of the context. Skate parks are emblematic of the neutralizing process of unconventional urban mobility. Likewise, public housing projects are but the mirror of the social exclusion of its inhabitants. Alex's ultra-violence in *Clockwork Orange* is a reaction against the symbolic coerciveness of beehive-like housing estates, where the young protagonist only sees his parents absorbed by the tv set.

In a symbolic sense, the *traceur's jump over* is a

politically brutal statement. The *traceur* moves in the French periphery translating its materials obstacles into usable resources endowed with expressive potentials, thus contesting the distinction between actors and spectators. Gates and walls that were obstacles, meant to organize the movement of pedestrians, have become new dangerous ways of escape, opening new directions by means of unforeseen combinations of movement, inventing new elements for open spaces (cfr. Bornaz 2008).

The jump experience, with its fusion of the body-in-motion with buildings, is described by people who practice *parkour* as a moment (time) and a context (space) in which a revision of structural spatial organizations that are deeply incorporated by citizens occurs. The rigid division between mind and body, as a result of the hegemony of technology over technique (Lamb 2010, 2011) finds a sort of antidote in the 'present absence' experimented by the *traceur*. Transgressing the boundaries between rational thinking and the instinctual movement, *parkour* expresses new desires and opposes the official maps of desire. Letting one's body being taken in the flow is also a way of struggling with the otherwise untransgressable structural limits of the suburbs. The strength with which the social structure – and its reification in the urban system – shapes practices and visions are hardly reversible. However, with *parkour*, the *traceur* tracks down new forms of negotiation with the codes of urban narratives, conquering an antagonist point of view (Murray, 2010). Drawing from Ilardi (2002), Lippolis (2009: 110) claims that 'the global, uniform and repetitive space of the metropolis [can be revised] as a terrain of struggle and social evolution. A terrain where the modern project of governing with a rational organization of space and production has failed, and the individual finds his freedom in conflict'.

The fact that the first French *traceur* were second-generation immigrants can explain why such a dangerous form of art as *parkour* emerged in the periphery inhabited by 'marginal populations' who are integrated in neither the culture of their parents nor the country where they live (Miller 2005: 163). The practice of free movement – and the threats such a practices implies – are for these people a way of escaping from their structural alienated conditions (Lyng 2005: 5). Thus, the reconquest of everyday spaces, of its barriers and vertical gaps extends to the revision of its functions and its use codes: from the incompetent claustrophobia in stigmatized territories

(Wacquant 2008: 169-174) one can escape, at least symbolically, towards meaningful self-determination. The *traceur* subverts what Lefebvre calls 'representations of space' – i.e., the spaces predefined and codified by planners, architects and other State experts – in order to create a new space and a new time of subversive artistic self-representation.

To trace forbidden trajectories in the urban cartography thus means taking hold of a power traditionally subtracted to the man in the street: the creation of heterotopias. Whether in the form of free running, rave party, TAZ or squatting, a number of stable or temporary revisions of customary spatial and temporal organization that breed 'other spaces' unavoidably meets a usually pro-active opposition of the established society, for which order is the

most important value. Even in the absence of explicit repressive actions, recuperation of counter-spaces continues: *traceur* are employed in gyms, raves are reproduced in discos, squatting is replaced by the harmless inconsistency of a 'flash mob'.

To reverse the perception of the controlled city, thus transforming the city into a playground, is an exercise of emancipation from everyday life ordinary logic. It is a transgression of the predefined 'carnavalesque frame' and an attempt to overcome the rhetorical representation of social life. It is a practice that connects all the diverse and multidimensional dimensions of spaces and community (cfr. Daskalaki, Stara & Imas 2008: 62).



Come quando cade la neve...

S.L.U.R.P.

Di prima mattina, il Sig. Si esce frettolosamente di casa per recarsi al lavoro. È un po' in ansia, con il traffico che c'è in città a quell'ora, arriverà in ritardo per la riunione delle 9.00. Cerca le chiavi nella tasca, le trova, si dirige verso la sua macchina a passo svelto, con gli occhi fissi a terra. Alza lo sguardo per puntare il telecomando apriporta e... la sua macchina non c'è! Non ci sono automobili! Al loro posto una fila di alberelli appena piantati con cartelli appesi con su scritto "STIAMO GIOCANDO PER VOI, CI RALLEGRIAMO PER L'EVENTUALE DIVERTIMENTO". Il Sig. Si pensa che sia un sogno, che ora aprirà gli occhi, che si ritroverà nel suo letto, che guarderà la sveglia e scoprirà di essere perfettamente in tempo per la riunione delle 9.00. E invece no! È già sveglio e intorno a lui iniziano a delinearsi squadre di ragazzini indaffaratissimi a pulire, costruire, colorare, montare, smontare, allestire. Un variopinto trenino elettrico gli si ferma davanti, il conducente grida "Salti su!" mentre un tappeto elastico lo invita a salire. Il Sig. Si salta sul tappeto e viene catapultato su un comodissimo puff. Mentre si sistema, il trenino riprende la corsa. Gli altri passeggeri, tutti adulti, hanno facce sbigottite almeno quanto la sua. Si vocifera di un colpo di mano da parte del movimento "Scarica Barile", formato da bambini e ragazzi della città, che, stanchi di vivere nelle recinzioni dell'infernale baraonda cittadina, hanno occupato il Ministero dello Spazio Pubblico e ora, di proprio pugno, trasformano la città giocando. Il Sig. Si arriva in 15 minuti al lavoro, in orario, attraversando una città colorata, tranquilla, giocosa, rivitalizzata dal verde degli alberi e dalla presenza di bambini liberi di giocare per le strade. Il Sig. Si, aprendo la porta del suo ufficio, spera quasi che anche il suo lavoro sia diventato più spassoso, come la città, ma la riunione sta per iniziare e, per divertirsi, dovrà attendere di scendere in strada.

Uno scenario simile sarebbe la realizzazione dell'utopia inseguita dalla rete S.L.U.R.P., un gruppo di "ribelli ludici" che, organizzati in *Slurptruppen*, il 6 di ogni mese agiscono in sincronia con azioni di *guerrilla* ludica per liberare il potenziale ludico di ogni città. L'acronimo S.L.U.R.P. (Spazi Ludici Urbani a Responsabilità Partecipata) sta ad indicare quegli spazi ludici e conviviali che nascono dall'interazione e dall'occasionalità dell'incontro tra corpi e città e che possono restare eventi effimeri o trasformarsi, con il coinvolgimento degli abitanti, in spazi la cui gestione viene costruita e condivisa. Sono S.L.U.R.P. molti tipi di spazi formali e informali, talvolta illegali o in cerca di legittimazione nelle nostre città: orti e giardini comunitari o condivisi, campi gioco di avventura e autocostruzione, aree gioco improvvisate, temporanee, e così via.

Lo S.L.U.R.P. lancia un'idea di spazio pubblico di cui si riappropria chi lo usa. Le azioni dei ribelli ludici hanno lo scopo di restituire alla città la dimensione del gioco libero, di denuncia-

La rete S.L.U.R.P. è nata durante l'incontro che si è tenuto il 5 maggio 2012 a Firenze presso la Società di Mutuo Soccorso di Rifredi, incontro promosso e organizzato dalle associazioni "La città bambina" e "Architetti senza frontiere" con il sostegno dell'Autorità della Partecipazione della Regione Toscana. Dallo SlurpMeeting è nata l'idea di svolgere alcune azioni in sincronia per liberare il potenziale ludico delle città e avviare un percorso condiviso e coordinato con altre realtà che in Italia e in Europa operano in questo settore. Il giorno 6 di ogni mese le Slurptruppen compiono azioni di guerriglia ludica in diverse città.

www.facebook.com/commonplayground/photos_stream

re le forme di controllo dello spazio pubblico, di contrastare l'inibizione delle pratiche ludiche spontanee, la loro standardizzazione e mercificazione. Il potenziale ludico delle nostre città è stato circoscritto in aree recintate che sono diventati gli unici luoghi dove è riconosciuto ufficialmente il diritto al gioco e nel caso specifico dei bambini anche il diritto alla città. L'esistenza di aree dedicate crea una forte separazione anche tra le diverse generazioni, privando così i bambini, gli anziani ed i giovani di scambi e relazioni vitali.

Nel caso specifico dei bambini, l'esistenza esclusiva del *playground* come spazio per l'infanzia in città comporta che nello spazio pubblico non possa avvenire più la pratica del gioco spontaneo e di avventura che invece ha bisogno di manipolare lo spazio attraverso l'autocostruzione, si avvale di materiali e *objets trouvés*, opera il *détournement* degli oggetti, (cioè il loro uso improprio) e comporta sempre la possibilità di assumersi un rischio, per quanto calcolato, per mettere alla prova il proprio corpo in trasformazione e acquisire nuove abilità.

In Italia, il mercato degli arredi per le aree ludiche influisce sulla qualità del gioco, poiché ha portato alla tipizzazione delle aree e all'espulsione dallo spazio pubblico di tutto ciò che non è a norma, come ad esempio gli arredi autocostruiti o i manufatti realizzati direttamente dai bambini. Il sistema delle certificazioni ha fatto lievitare i costi degli arredi ma non ne ha aumentato la qualità, né la sicurezza, servendo solo a garantire produttori, installatori e gestori, che in caso di incidenti non sono responsabili, perché l'arredo è "a norma". Anche la progettazione ne risente. il disegno degli spazi diventa il risultato dell'applicazione automatica delle normative e delle planimetrie fornite dalle stesse ditte che producono gli arredi.

Le aree di gioco sono progettate non per favorire lo sviluppo del bambino e il suo diritto alla città, ma per la sua segregazione e controllo. Esse sono infatti caratterizzate da elementi le cui caratteristiche, come per esempio l'orizzontalità, contraddicono la natura del gioco: i bambini amano altezze, anfratti, cavità e dislivelli. La totale negazione del contatto con gli elementi naturali primari (aria, terra, acqua, fuoco, legno), la mancanza di qualsiasi possibilità di autocostruire e trasformare lo spazio di gioco o di gestire autonomamente il proprio spazio-tempo da parte dei bambini, sempre accompagnati e costretti ad attività preordinate e controllate dagli adulti, inibisce il gioco spontaneo e la loro creatività.

Un nuovo approccio pedagogico e una nuova cultura dell'infanzia, che come costruzione collettiva modifica nello spazio e nel tempo, applicate al design e alla progettazione paesaggistica, possono fare molto per favorire altre forme di gioco creativo e per uscire dalla "gabbia" degli arredi di produzione industriale, che riducono il gioco ad una pratica ripetitiva di azioni preordinate. All'estero ci sono diverse forme di sperimentazioni come le aree di gioco di avventura e autocostruzione, ad esempio con *Kolle 37*¹, il più importante *Abenteuerbauspielplatz* di Berlino, e la "Rete Internazionale delle Fattorie dei Ragazzi e dei Campi Gioco Attivo". In Italia, la cultura dell'iper-protezione del bambino rende questi modelli di difficile applicazione, nonostante la storia del design italiano vanta una grande tradizione in questo senso, con figure come quella di Bruno Munari, Riccardo Dalisi e Enzo Mari, solo per citarne alcuni.

La rete S.L.U.R.P., in contatto con alcune esperienze estere, vuole diffondere anche in Italia queste sperimentazioni per dar vita ad una cultura ludica nuova e nuovi approcci pedagogici, ma vuole anche restituire la possibilità di giocare in tutto lo spazio pubblico, senza bisogno di permessi o autorizzazioni che delimitino l'area predisposta al gioco e ne impongano la tipologia d'uso. Dietro l'idea di S.L.U.R.P c'è la convinzione che il gioco sia un diritto di tutti

¹ Vedi www.kolle37.de.

in ogni età e in ogni luogo. Per trasmettere con forza questo messaggio la rete si è data appuntamento a Venezia, sabato 24 novembre 2012², in occasione del *finissage* della 13^a Biennale di Architettura. Tra calli, ponti e vicoli stretti, la città è stata salutata con una bizzarra incursione che “giocava” con il titolo della Biennale: *Common[Play]Ground!*

Prendendo in analisi i vincoli che alcuni regolamenti urbani delle nostre città pongono alle attività da svolgere nello spazio pubblico, SLURP ha “disobbedito” realizzando artigianalmente dispositivi ludici da posizionare in vari luoghi della città, nei pressi dell’Arsenale, sede storica della Biennale, in contrasto con gli articoli principali delle norme ufficiali.

Ora dopo ora, a partire dalle 10 del mattino, hanno preso vita nella città lagunare strane altalene “sociali” sulle quali abbandonarsi ignorando

Un nuovo approccio pedagogico ed una nuova cultura dell’infanzia, che come costruzione collettiva modifica nello spazio e nel tempo, applicate al design e alla progettazione paesaggistica, possono fare molto per favorire altre forme di gioco creativo

il divieto imposto dall’art. 23 del Regolamento di polizia urbana di Venezia³; altalene di melodie romantiche e mele dondolanti, appese per essere morse (altro che divieto di consumare cibo negli spazi pubblici!⁴); altalene di calze colorate come palle da tirare⁵; un campo da calcio “oltre i confini”⁶; labirinti urbani; puzzle randagi; strani piccioni saltellanti. Ed infine, al tramonto, avvolte da un manto di nebbia, tante barchette di carta illuminate da candeline sono idealmente salpate dal Museo Storico Navale, in adesione al comitato No Grandi Navi⁷. Le azioni sono state mantenute segrete fino alle ultime ore prima dell’inizio, diffondendo flyer cartacei e via web con lo slogan #follow the pigeon, accompagnato da un qr-code mediante il quale poter accedere a una mappa che indicava i luoghi di ogni installazione, in continuo aggiornamento per tutta la giornata. L’azione è stata seguita dai diversi passanti che si sono lasciati coinvolgere, stupire, divertire e dai “naviganti” del web che hanno seguito l’*instant blogging* per tutta la giornata.

Common[Play]Ground vuole puntare l’attenzione sulla riappropriazione dello spazio pubblico come luogo libero, democratico per incoraggiare occasioni di socialità spontanee e gratuite. Liberare il potenziale delle città significa permettere ai bambini – e non solo a loro – di andare a scuola da soli, di perdersi e di usare tutta la città come un campo di gioco e di avventure. L’architetto olandese Aldo Van Eyck paragonava l’effetto della funzione del gioco diffusa nello spazio urbano alla metamorfosi che avviene nelle città dopo una nevicata: la città cambia aspetto e viene conquistata dai bambini, normalmente trascurati dagli

2 Una cronaca, anche video-fotografica, vedi http://lesfriches-mc.blogspot.it/2012_11_01_archive.html e <http://www.urbanexperience.it/follow-the-pigeon/>.

3 Art. 23 del regolamento di Polizia Urbana di Venezia: è vietato arrampicarsi sugli alberi, sui pali, sulle inferriate, sugli edifici, sui monumenti, sui fanali della pubblica illuminazione, è vietato collocare addobbi, festoni, luminarie, senza apposito permesso.

4 Ordinanza n. 217 di Roma Capitale del 01/11/2012: è fatto divieto di bivaccare e/o sistemare giacigli; sostare per consumare cibo e/o bevande.

5 Disobbedienza al divieto all’art. 13 del regolamento di Polizia Urbana di Venezia che recita: È proibito danneggiare, deturpare, imbrattare con scritti, affissioni, disegni e macchie.

6 Contro l’art. 28 del regolamento di polizia urbana di Venezia che vieta il gioco del pallone.

7 Contro il passaggio in laguna delle Grandi Navi da crociera. Queste navi, che possono essere lunghe fino a 300 metri, alte 60 e pesare oltre 90.000 tonnellate, attraversano la laguna centinaia di volte all’anno, a pochi metri dal Palazzo Ducale e dalla Biblioteca Marciana, continuando a erodere rive e fondali e a portare inquinamento atmosferico ed elettromagnetico. Per non parlare dei rischi alle persone e al patrimonio storico-artistico.

urbanisti e dalle autorità, che diventano *temporarily lord of the city*. Per Van Eyck la neve era “uno scherzo del cielo che attivava una correzione temporanea del sistema sociale portando felicità e giustizia per il bene dei bambini”⁸. Le incursioni ludiche della rete S.L.U.R.P. vogliono rompere, come “la neve”, l’uso imposto degli spazi andando ad agire su tre componenti fondamentali alla qualità della vita di tutti i cittadini: lo spazio, il tempo e la sicurezza sociale.



Roma in gioco

Itinerari di (ri)scoperta dello spazio pubblico

ETICity

Le pratiche di gioco possono essere esplorate come parte di un processo più ampio di attribuzione e costruzione di senso dello spazio pubblico. Parchi, strade, piazze sono costruiti e trasformati dalle pratiche: non spazi pubblici in quanto tali, magari condannati a progressiva erosione (Michell, 1995; Miles, 2006; Bottini, 2009), ma costruzioni plurali che legano spazi fisici e soggetti (Crosta, 2000). Lo spazio pubblico è visto come prerequisito e prodotto delle pratiche (Donolo, 2003): prerequisito, per la capacità degli spazi pubblici di attrarre una molteplicità di usi anche non preventivabili, di essere spazi in cui "il desiderio può accadere" (Lefebvre, 1968); prodotto, in virtù della qualità sociale conferita agli spazi attraverso le pratiche. Dunque, se si parte dall'assunto che "uno spazio diventa pubblico quando si mette alla prova la convivenza, quando si affrontano i problemi e i conflitti che emergono dalla condivisione dello spazio" (Crosta, 2000), possiamo intendere lo spazio pubblico come la domanda che di esso si fa e la risposta che per esso si propone: atto creativo e capacitante, scaturito da bisogni urbani, precisi e diversificati.

Riconoscere il mutamento che caratterizza la Roma contemporanea significa anche osservare la straordinaria moltiplicazione delle pratiche che la attraversano e che producono nuovi spazi pubblici. Tra tutte, le pratiche ludiche ci interessano per la forte componente relazionale che introducono in uno spazio fisico non formalizzato e a disposizione di tutti. Diversa, spesso opposta, è la logica che guida le politiche urbane di gestione dello spazio pubblico, in cui normalizzazione e funzionalizzazione appaiono i criteri dominanti. Nell'azione del decisore pubblico il ricorso alle norme e alle prescrizioni tende a precedere l'analisi di come siano vissuti e costruiti gli spazi della città: le politiche urbane rischiano, in altre parole, di inibire le forze costruttive e costitutive, producendo sottrazione di possibilità e potenzialità invece che addizione e cura.

I giardini di Piazza Vittorio, Piazza dell'Immacolata a San Lorenzo, il parco della Caffarella e le strade della città intera, scelti come luoghi per l'osservazione, diventano l'occasione per esplorare le pratiche nella loro capacità di costruire nuovo senso per gli spazi urbani. Piazza Vittorio non è solo un monumentale giardino che riempie la piazza più grande di Roma, nel cuore di uno dei quartieri più multietnici della città, ma in un campo da cricket per diversi gruppi di adolescenti del Bangladesh, del Pakistan e dello Sri Lanka. Il gioco richiede spazio e l'auto-organizzazione produce i primi conflitti con altri frequentatori del parco, come effetto di una non facile negoziazione degli usi. È però sempre attraverso il gioco che nasce nel 2007 il Piazza Vittorio Cricket Club, grazie all'impegno di una educatrice e di due allenatori che organizzano sessioni di allenamento pomeridiano e attività per i più piccoli, mediando sem-

ETICity – Exploring Territories Imagining the City si occupa di riconoscere e rappresentare i diversi contesti locali per contribuire al loro sviluppo sociale e culturale, attraverso l'attivazione di percorsi di ricerca urbana e promozione e capacitazione territoriale. L'Associazione è stata fondata dalle autrici Sandra Annunziata, Mara Cossu, Claudia Faraone, Carlotta Fioretti, Claudia Meschiari, Viola Mordenti insieme a Alice Sotgia, dopo essersi incontrate nel corso del dottorato di Politiche territoriali e Progetto locale del Dipartimento di Studi Urbani dell'Università degli Studi di Roma Tre. Alla stesura di quest'articolo ha contribuito anche Marcella Iannuzzi.

Roma in Gioco nasce in occasione della Prima Biennale dello Spazio Pubblico a Roma nel 2011, dall'incontro di ricerche e interessi comuni delle rispettive autrici.

http://www.eticity.it/w/?page_id=135

pre più efficacemente i conflitti sugli usi e costruendo un progetto di condivisione con una scuola elementare della zona, che mette a disposizione il proprio cortile. Il giardino "messo in gioco" diventa, nel tempo, un punto di partenza per allargare relazioni e costruire progetti che rispondono ad altre carenze, promuovendo il gioco del cricket in diverse scuole della capitale, fino alla realizzazione di un torneo cittadino che si conclude in un altro spazio pubblico della città, Villa De Santis. E se a Piazza Vittorio si continua a giocare, negoziando continuamente metri e orari, il cricket diventa un'attività che consente di aprire un dialogo tra diverse culture, nel tentativo di superare la banale sovrapposizione tra sport e nazionalità.

Un medesimo bisogno di "farsi spazio" si è espresso a San Lorenzo, quartiere che soffre di carenze strutturali e di un degrado fisico che colpisce in particolare i bambini e le bambine, privati di spazi di gioco e autonomia. La scarsa efficacia degli interventi comunali, orientati soprattutto alla sicurezza formale attraverso la pedonalizzazione, la limitazione dell'accesso ai veicoli e la recinzione dei parchi, ha spinto un gruppo di associazioni di quartiere a realizzare il Laboratorio "San Lorenzo cambia, cambia San Lorenzo!". Il progetto prevede la sinergia culturale di tutti gli attori desiderosi di riappropriarsi del quartiere, "recuperando lo spazio pubblico come esperienza collettiva" con l'intenzione esplicita di lavorare sulle cause del degrado invece che sugli effetti. Le prime iniziative del Laboratorio hanno voluto aprire all'infanzia nuovi spazi per il gioco. Insieme all'associazione "Grande Cocomero", il Laboratorio ha occupato per due settimane la Piazza dell'Immacolata con attività autofinanziate quali i laboratori artistici, *reading*, performance teatrali, musicali e di danza, proiezione di film per bambini e presentazione di libri.

"Ci prendiamo cura di questo luogo" è anche la frase ricorrente tra gli atleti dell'Oasi della Caffarella, un angolo dell'area protetta della Valle della Caffarella. L'Oasi è l'effetto di un'esperienza indipendente e autogestita che si è sviluppata nel corso degli ultimi quindici anni. La sua realizzazione inizia con l'attività di alcuni sportivi che collocano panche e cyclette nello spazio aperto del parco, uno slargo del sentiero principale della valle, rendendoli disponibili a tutti, ma producendo al contempo resistenze in un gesto che da altri fruitori viene letto come un abuso e come una minaccia al decoro dell'area. Il popolo degli atleti all'aperto però cresce e migliora la sistemazione dell'area occupata, dandosi regole sugli usi delle attrezzature. Sempre più persone di tutte le età e provenienze si raccolgono nella palestra all'aperto: dalla pratica individuale si passa con facilità alla creazione di nuove relazioni e amicizie che valicano i confini del parco e si organizzano attraverso i *social network*. La differenza con le palestre private è chiara: l'aria che si respira è quella di un'area naturale a due passi da quartieri densamente popolati, mentre lo spazio ottenuto è il frutto di una continua responsabilizzazione dei fruitori tradizionali e nuovi, che difendono il diritto all'uso rispettoso di un bene collettivo.

L'ultima storia riguarda l'invasione di tutti i luoghi della città da parte di uno straordinario evento collettivo, affermazione di un diritto ad esistere: si tratta della Critical Mass, un ritrovo internazionale periodico che coinvolge diverse città del mondo e dal 2003 anche Roma. Ogni ultimo venerdì del mese, i ciclisti si ritrovano per riappropriarsi delle strade della città occupate normalmente dagli automobilisti che loro malgrado, in quelle occasioni, assistono allo spontaneo servizio d'ordine il quale provvede a bloccare il traffico finché l'ultimo ciclista non sia passato illeso. Una volta all'anno la Critical Mass di Roma si fa "intergalattica" e dà vita a "Ciemmona", evento che raccoglie migliaia di ciclisti di ogni età — nel 2010 si calcolavano intorno ai 6.000 partecipanti — occupando strade di scorrimento come la Tangenziale Est o Via Cristoforo Colombo in direzione del mare. Al passaggio del ciclo-corteo la città si trasforma fisicamente oltre che simbolicamente: appaiono improvvisate strisce di vernice a delimitare inesistenti piste ciclabili e cartelli che segnalano la presenza di bici lungo il per-

corso. Rivendicazione e insieme grande festa dell'immaginazione, l'evento traveste la città di nuove possibilità, evidentemente mancate dalle politiche pubbliche, reclamando uno "spazio pubblico alla velocità di tutti".

Queste quattro storie, seppur nella loro diversità, inducono a riflettere su cosa significa costruire spazio pubblico nei contesti urbani, da un punto di vista fisico, relazionale e dell'agire istituzionale. Gli spazi osservati sono eterogenei: è possibile trovare luoghi progettati e definiti, come gli spazi pubblici di San Lorenzo, dove le pratiche attuate contestano lo stato attuale di degrado dello spazio.

Diverso è quanto avviene all'Oasi Caffarella, dove l'orientamento è dato dal desiderio di articolare uno spazio libero sulla base delle proprie esigenze. La localizzazione e la dimensione fisica assumono

Nel momento in cui le pratiche ludiche di appropriazione toccano uno spazio pubblico finiscono, quasi paradossalmente, non per occuparlo a discapito di altre, ma per restituirlo alla città intera

anche dimensioni simboliche. In particolare a Piazza Vittorio e a Villa De Sanctis è la valenza simbolica dello spazio a dare significato alla pratica, che acquista valore proprio lì e non altrove. I due parchi hanno assunto così un valore rappresentativo della multietnicità della capitale e svolgono un importante ruolo di interfaccia tra le varie reti di migranti e la città, agendo come una superficie permeabile, aperta e visibile dove le diverse culture che abitano i territori di Roma si mettono in gioco. A San Lorenzo, invece, il fatto di giocare non all'interno di spazi dedicati e circoscritti (parchi giochi, ludoteche) ma nella piazza reca con sé un forte valore rivendicativo: lo spazio pubblico deve essere per definizione accessibile e fruibile a tutti, in particolare ai bambini.

Attraverso il gioco, lo spazio formalmente pubblico diventa uno spazio che si densifica attraverso adattamenti e negoziazioni. Si assiste a un "adattamento dello spazio", come nel caso della palestra all'aperto della Caffarella o come le attrezzature per il gioco che vengono portate a San Lorenzo. Diversamente, ci si può trovare di fronte a un "adattamento allo spazio" da parte di chi sceglie di non confinare le proprie attività a contesti privati o più normati: i partecipanti adeguano le attività al contesto fisico in cui si trovano, ad esempio modificando la forma del campo di gioco. Si tratta di aggiustamenti che consentono, in cambio di un certo sforzo, di fare uso di un bene collettivo che è a disposizione di tutti, ma che spesso è reso indisponibile nei fatti. Un altro tipo è "l'adattamento tra pratiche diverse" (Koolhaas, 2001; Amin, 2002), anche se le dinamiche sono conflittuali, come alla Caffarella, o hanno uno scopo ostensivo, come nella Critical Mass. Analogamente, il gioco del cricket in uno spazio aperto e visibile a tutta la città contiene in sé un senso di appropriazione che non è protesta ma dichiarazione di esistenza da parte dei giovani immigrati: sono forme che fanno parte del processo di costruzione dell'essere cittadini, realizzato in questo caso attraverso quello strumento immaginifico e creativo che è il gioco.

Complessivamente emerge una capacità di auto-organizzazione che pone domande dirette all'agire istituzionale. Queste esperienze si caratterizzano, a un primo sguardo, per la loro varietà: si va dalla sfiducia e dalla convinzione di dover proseguire in modo clandestino (Oasi Caffarella), a una collaborazione proficua con alcuni attori pubblici particolarmente sensibili (come le scuole elementari, nel caso del cricket), a una chiara contrapposizione rispetto ad alcune tendenze che le politiche urbane manifestano (Critical Mass, San Lorenzo). È però possibile rintracciare un fondamentale carattere comune che riguarda il senso profondo dell'idea di "pubblico". Le pratiche nascono infatti da una domanda collettiva di spazi sicuri, accessibili e aperti, e si qualificano come una risposta possibile cui l'attore pubblico può

dare maggiore o minore attenzione. A uno sguardo più attento, però, esse vanno ben oltre la domanda iniziale. In altre parole, sembrano capaci di riformulare la domanda stessa ampliandola ad altre esigenze, che attengono alla natura stessa dello spazio pubblico. Attraverso la pratica socializzata del gioco si realizzano processi di auto-organizzazione, di negoziazione dello spazio comune, di richiesta di riconoscimento e visibilità, di possibilità di condivisione che superano il soddisfacimento funzionale della domanda di partenza.

Questo processo, già molto chiaro e consapevole nel caso della Critical Mass, è presente anche negli altri racconti. A San Lorenzo, le mamme non si limitano a chiedere uno spazio apposito, che in parte già esiste, ma cercano di rendere le strade e le piazze del quartiere adatte anche al gioco dei loro figli. Gli atleti della Caffarella riconoscono nella libera organizzazione di uno spazio collettivo uno dei fattori che ha reso importante e duratura la loro esperienza. Il gioco del cricket, caricandosi della visibilità legata a uno spazio pubblico urbano, supera l'esigenza di un campo da gioco, per concretizzare un bisogno di riconoscimento e di appropriazione. Ciò non deve portare a pensare che la città "va bene così com'è" o che l'istituzione possa limitarsi a non essere d'ostacolo. Significa piuttosto che la domanda che queste pratiche lasciano emergere non è strettamente funzionale, ma sistematica, ricca, complessa. In altre parole, nel momento in cui le pratiche toccano uno spazio pubblico finiscono, quasi paradossalmente, non per occuparlo a discapito di altre, sebbene talvolta questo possa accadere o si possa percepire, ma per restituirlo alla città intera. In questo senso aumentano attivamente la qualità della città di tutti, e creano spazio pubblico.

Riferimenti

- Amin, Ash (2002) Ethnicity and the multicultural city: living with diversity, *Environment and Planning A*, 34, pp. 959-980.
- Bottini, Fabrizio (2010) *Spazio Pubblico: declino, difesa riconquista*. Roma: Ediesse.
- Crosta, Pier Luigi (2000) Società e territorio, al plurale. Lo spazio pubblico – quale bene pubblico – come esito eventuale dell'interazione sociale, *Foedus*, 1 pp. 40-53.
- Crosta, Pier Luigi (2009) *Casi di Politiche Urbane*. Milano: Franco Angeli.
- Donolo, Carlo (2003) *Governare i beni comuni*. Milano: Franco Angeli.
- Koolhaas, Rem (2001) *Delirious New York*. Milano: Electa.
- Lefebvre, Henry (1968) *Le droit à la ville*. Paris: Seuil.
- Mitchell, Don (1995) The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85(1), pp. 108-133.
- Miles, Malcom (2006) Reclaiming the public sphere. Paper at the conference *Art and the City*, University of Amsterdam, May 10th -12th 2006.

Il calcio di strada e la trasformazione temporanea dello spazio pubblico

IndiziTerrestri

Girando per le strade di Napoli, dal centro storico alla periferia, la possibilità di imbattersi in una partita di calcio improvvisata nel primo anfratto utile a far correre il pallone è praticamente una certezza. Ne sono protagonisti i ragazzini di giorno e spesso gruppi di adolescenti la sera, animando il paesaggio urbano con coreografie reiterate, ritmiche e sempre imprevedibili. Spazi differenti nella stessa città, luoghi in mutazione, luci e condizioni meteorologiche disparate, scandiscono una partita che può durare anche un'intera giornata.

Le traiettorie del pallone disegnano spazi tridimensionali che si rivelano nella loro condizione puntuale di spazi collettivi, in forme non necessariamente definite e stabili, talvolta estensione di spazi "privati" (un passaggio, una quinta di un negozio...) che si caricano di usi temporanei che li trasformano. La città del calcio di strada invade gli interstizi e prende vita in luoghi imprevisi. Il giocatore li occupa in maniera transitoria, lasciando dei segni più o meno permanenti e riadattando allo spazio scelto come campo: una strada in pendenza, uno slargo disseminato di vasi come un campo minato, uno spazio di risulta nel perimetro della cantierizzazione di una piazza, un intermezzo tra due rampe di scale.

Il gioco come situazione temporanea¹ genera e riconfigura quegli spazi, mediante una pratica, non sancita da regole o ordinamenti, ma capace di determinare confini e margini – spesso niente affatto congruenti con la città costruita e normata – mediante l'azione di un soggetto collettivo che ogni volta li costruisce e li ri-significa come spazi pubblici. La preparazione del campo è infatti per certi versi un rituale, misurato a suon di passi e materializzato nei punti per il calcio d'angolo o la porta di una squadra, dalle giacche dei giocatori o da elementi mobili, dal cassonetto della spazzatura al dissuasore pedonale, spostati per l'occasione. La genesi è processuale, coerentemente con la continua negoziazione dei rapporti di potere e autorità, che si misura ogni volta, sia con una più generica sfera pubblica, che appartiene alla cittadinanza ed i suoi flussi di passaggio, sia rispetto ai micropoteri delle piccole squadre che si contendono la piazza. Molto spesso infatti le squadre che insistono nello stesso spazio "si giocano" con la prima partita la piazza ed il diritto di restarvi per una giornata.

La relazione con la sfera pubblica, negli spazi cui ineriscono nel momento della partita, è invece meno evidente e non sempre chiaramente riconoscibile e definibile. Le partite fanno emergere piuttosto spazi insorgenti, una sorta di micro-espressioni e rivelazioni dello spazio

IndiziTerrestri nasce a Napoli nel 2005 come gruppo multidisciplinare che intende sperimentare un percorso collettivo di ricerca-azione sui temi dell'architettura, della città, del territorio e del paesaggio, promuovendo l'attivazione di processi di cittadinanza attiva e il coinvolgimento degli attori locali nei processi d'uso, sviluppo e trasformazione del territorio.

Nel 2007 diviene associazione e si specializza nella realizzazione di eventi pubblici che favoriscano la conoscenza del territorio e la messa in rete di soggetti e risorse per lo sviluppo locale, promuovendo modalità sperimentali di esplorazione e conoscenza dei luoghi.

[Supersantòs](#) è una ricerca in forma di video, in corso, con la collaborazione di Francesca Amitrano.

<http://www.indiziterrestri.org/>
indiziterrestri@gmail.com

¹ "Temporanea come situazione intermedia tra un uso dello spazio che si dà una sola volta o per un tempo breve ed un uso pure provvisorio, ma che non esclude la durata. Il suo carattere è in questo scarto." (Bianchetti, 2008, p.76).

pubblico, che non si comprende più solo in termini geometrico-spaziali, ma attraverso le interazioni e le comunicazioni che ospita. Lo spazio del pallone si fa spazio di socializzazione e rappresentazione, che a Napoli identifica anche la “conquista di quello stesso spazio”.

Nella compagine difficile di una città ove ogni interstizio è conteso, ogni slargo residuale è un potenziale spazio che la partita si (ri)prende. La palla si insinua spesso, infatti, tra le maglie di uno “spazio liberato” ovvero in quei luoghi dove si erano insediate (o normalmente si insediano) altre cose ed altre attività, nelle piazze liberate dalle auto e dai parcheggi abusivi²,

tra le transenne dei cantieri in corso oppure ancora laddove si svolge il teatro dei mercati o di altre attività mattutine. A Napoli, dove lo spazio pubblico è spesso utilizzato in modo privato, lo spazio conquistato dal pallone è

Le squadre che insistono nello stesso spazio si giocano, con la prima partita, la piazza ed il diritto di restarvi per una giornata

spazio ludico conteso ed allo stesso tempo condiviso.

Il dualismo che associa la morfologia della città storica ed il gioco di vicinato si spezza. Esiste infatti una diffusa autonomia di movimento, per cui i bambini-giocatori arrivano a spostarsi nel centro storico della città, come se i gli spazi eletti fossero un sottotesto di una rete di campi di gioco, dove “la logica del *playground* è data dalla presenza di ambiti la cui sicurezza è ottenuta grazie ad un continuo processo di appropriazione dello spazio da parte del soggetto e dove è possibile il verificarsi di opportunità stimolanti” (Bozzo, 1995). Il pallone carica di ulteriori significati le cose, le relazioni e gli spazi normalmente deputati ad altro e lascia intravedere le potenzialità di alcuni fenomeni.

È per questo che dal 2009 abbiamo iniziato *Supersantòs*, una ricerca in forma di video, basata sull’osservazione delle dinamiche che si generano intorno al calcio di strada a Napoli. Abbiamo provato a interpretare il gioco (questo gioco, “la partita di pallone”) come dispositivo per leggere alcune qualità dello spazio pubblico ed articolare – a partire dalle visioni catturate – una riflessione più ampia. Siamo partite da una mappatura nata in modo casuale, allenando lo sguardo, rubando immagini in movimento con il telefonino (la forma del campetto, le linee immaginarie, i palleggi, i pali di legno inchiodati, i margini segnati con le pietre o con cataste di giubbotti e felpe) e intercettando piccole squadre e spezzoni di partite per strada. Stiamo così realizzando un atlante di piccoli spazi liberati, accompagnato da interviste ai piccoli giocatori ed ai loro spettatori, che ci hanno permesso di carpire i segreti e le regole del calcio di strada.

Le interviste ci hanno fatto progressivamente scoprire tutti i meccanismi che sottendono la decisione di “costruire” collettivamente un campetto, la denominazione dello spazio di incontro, il “progetto” per i pali delle porte con “materiali” disegnati o recuperati, le sfide e le traiettorie fuorvianti della palla leggera. Queste informazioni, che passano per una comunicazione di un gioco influenzato da immagini archetipiche e profondamente radicato nel territorio, secondo codici propri solo a chi lo pratica, potrebbero essere interpretate, rileggendo Hakim Bey (1985), come elemento strutturante di Zone Temporaneamente Autonome, reificate nell’azione di più soggetti che fanno reale lo spazio del gioco.

Una costruzione che modifica lo spazio fisico e ne configura quella si fa di volta in volta conformazione consueta di campo da gioco, mediante quello che potrebbe essere definito come un “*pattern of regular doings*” – estendendo al nostro caso una definizione di Marie

² Per una comprensione del fenomeno delle “piazze liberate” si veda – tra gli altri – Ugo Rossi (2003).

Douglas (1991)- laddove la pratica spontanea sottende regole implicite di adattamento dello spazio e anche una loro routine, nell'applicazione per certi versi "procedurale" nei contesti diversi della città.

Di fatto, queste azioni rivelano una capacità di progettare il gioco in maniera collettiva e condivisa, rivelando una creatività potenziata ogni volta che le squadre ricreano il campo, in un altro luogo ed in un altro giorno.

E senza che sia manifesta una consapevolezza collettiva, esse attuano di fatto strategie e tattiche, dando forma a quello spazio pubblico che Hannah Arendt (1998) riconosceva come spazio per l'azione. Seppure nella dinamica un po' teatrale del rapporto con le presenze che controllano questi spazi, dalla polizia municipale³ ai commercianti, la partita di calcio costituisce una strategia che propone una azione temporanea, partecipatoria ed autoconstruita che sostanzia, reificandola, la condizione di "essere pubblico" in quegli interstizi altrimenti negletti della città, alla stregua di quelle tattiche più strutturate e programmatiche, che si possono rilevare in altri contesti europei⁴, dove sono accompagnate spesso da soggettività diverse ed attivisti urbani che innescano nella cittadinanza processi bottom-up di costruzione dello spazio pubblico.

3 Sebbene oggetto di ordinanze di divieto, la cultura locale rivendica il calcio di strada: esso appartiene alle storie di ognuno ed anche a storie più note, nelle quali, peraltro, ogni giovane giocatore si proietta, immaginando nel calcio un futuro lavorativo, alternativo e migliore, rispetto a quello ordinario. Il giocatore Cannavaro, per esempio, in occasione dell'ordinanza del sindaco di San Giorgio a Cremano, un comune in provincia di Napoli, che nell'ottobre 2009 vieta il gioco del pallone per strada, aveva espresso pubblicamente il suo disappunto, ricordando le origini della propria carriera per strada (una cronaca decisamente locale: http://www.ilmattino.it/napoli/provincia/san_giorgio_vietato_pallone_in_piazza_cannavaro_io_ho_imparato_in_strada_video/notizie/76471.shtml)

4 Si veda per esempio l'exkursus in "Strategy and Tactics" in Public Space, a+t 38, 2011, ed in particolare i temi trattati nell'editoriale da Javier Mozas "Public space as battlefield".



Don't pay play
carrelli, nastro e parcheggio di supermercato (Strasburgo - agosto 2011)

Don't pay, Play individua dei dispositivi per giochi sportivi negli spazi di un parcheggio di un centro commerciale, trasformando quello che è percepito come uno degli spazi più grandi della città, vuoto necessario e inevitabile, in potenziale spazio pubblico.

Utilizzando nastro bianco e carrelli della spesa, Florian Rivière crea una serie di campi da gioco, ciascuno dei quali occupa uno spazio singolo di sosta in un parcheggio a Strasburgo. I campi possono essere identificati a partire dai loro segni schematici, sintetizzati nei tratti disegnati. Ci sono, elencati secondo l'ordine in cui appaiono in questo numero: un campo da calcio, un campo da hockey, un campo di pallavolo, un paio di campi da basket, uno di badminton, un campo da golf, una piscina di pallanuoto, tutti disposti in uno schema alternato.

Scrivè l'artista: "Oltrepassare la funzione primaria degli oggetti e degli spazi – quella



*veicolata e condizionata dall'educazione – per creare un mondo di fantasia e libertà.
Mettete un urban hacktivist urbano nel parcheggio di un supermercato e vi farà un campo
da gioco. Prendete dunque la pillola rossa e guardate il mondo così com'è e non per come
ve l'hanno imposto.*

Il progetto Don't pay, Play, prima di essere un messaggio di rivendicazione anti-consumistica, è una manipolazione del mondo che ci circonda, una trasformazione imprevista, un remix anticonformista, il caos gioioso di un universo tutto predeterminato. Prendete gusto a perdervi, a détournare quello che vi circonda e a realizzare quello che immaginate.

L'obiettivo? Divertirsi, essere liberi e autogestirsi!"

www.florianriviere.fr – www.democraticreative.com

Photo Credit : Julie Roth



Riferimenti

Arendt, H. (1998) *The human condition*, University of Chicago Press, Chicago.

Bey, H. (1985) *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Autonomedia, Brooklyn.

Bianchetti, C. (2008) *Urbanistica e sfera pubblica*, Donzelli Editore, Roma

Bozzo, L. (1995), "Il gioco e la città", *Paesaggio urbano*, n.2: 30-33.

Douglas M. (1991), "The Idea of a Home: A Kind of Space", *Social Research*, 58(1): 287-307.

Rossi, U. (2003) "La città molteplice. Il processo di cambiamento urbano nel centro storico di Napoli", *Archivio di studi urbani e regionali*, n. 77.

Uno “spazio di gioco” troppo visibile?

Bambini e ragazzi migranti nello spazio pubblico

Davide Zoletto

In molti spazi pubblici italiani – aree verdi, parchi, giardini, campetti – la pratica informale del gioco sembra oggi appannaggio soprattutto di bambini e ragazzi figli di genitori migranti. Mentre infatti bambini, genitori e giovani autoctoni percepiscono come sempre più pericolose molte aree pubbliche, la componente migrante e postmigrante della popolazione (sia adulti che giovani e bambini) continua spesso ad occupare molte di queste aree con pratiche ludiche a volte anche lontane da quelle tradizionalmente giocate sul territorio (si pensi, per esempio, a giochi quali il cricket o il *badminton*).

Giocando negli spazi pubblici, bambini e giovani figli di genitori migranti fanno emergere alcune ambiguità che sembrano caratterizzare più in generale la loro presenza nello spazio pubblico dell'Italia contemporanea: una presenza che può essere riletta anche alla luce di alcune osservazioni emerse negli ultimi anni in un ambito di ricerca come quello dei cosiddetti nuovi *childhood studies*, che studiano da tempo le metamorfosi degli spazi di gioco entro lo scenario urbano.

Da una serie di contributi ormai classici in questo settore emerge infatti una descrizione molto precisa dell'ordine generazionale della città – ovvero di quei modelli che regolano il rapporto fra adulti e bambini e che influiscono di conseguenza sui modi in cui nello scenario urbano sono organizzati gli spazi di bambini e adulti.¹ Caterina Satta offre una sintesi efficace di quanto emerso in questo filone di ricerca: “Una lettura generazionale dello spazio pubblico – scrive Satta – rivela come il suo uso e la sua frequentazione, da parte di bambini o giovani, rimangono pur sempre a ‘spazialità determinata’ secondo cioè forme, modalità e stili di abitazione determinati sulla base dell’età” (Satta 2012b: 115).

Gli spazi del gioco non sembrano fare eccezione a questo processo: alla graduale riduzione o scomparsa degli spazi pubblici in cui bambini e giovani possano giocare fa da contraltare – avverte Satta (2012a: 67) – “la creazione di luoghi [appositi] pensati per il divertimento e il gioco dei bambini”. Ma questi luoghi per il gioco, per quanto “promossi retoricamente come modi per dare spazio ai bambini in città, e quindi come risposta alle trasformazioni dello spazio pubblico appena descritto, possono essere letti dal punto di vista dei bambini anche come modi per togliere loro spazio” (*ibidem*).

Di fronte a questo scenario, le ricerche etnografiche che assumono una prospettiva genera-

Ricercatore di Pedagogia Generale e Sociale presso il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università di Udine. Tra le sue pubblicazioni recenti: *Straniero in classe. Una pedagogia dell'ospitalità* (2007), *Il gioco duro dell'integrazione. L'intercultura sui campi da gioco* (2010), *Pedagogia e studi culturali. La formazione tra critica postcoloniale e flussi culturali transnazionali* (2011), *Dall'intercultura ai contesti eterogenei. Presupposti teorici e ambiti di ricerca pedagogica* (2012).

davide.zoletto@uniud.it

¹ Per esempio, per una prima rassegna, si può rinviare a ricerche come quelle di Harden 2000; Holloway, Valentine 2000; Valentine 2004; Zeiher 2003. Una preziosa introduzione a questo orientamento di ricerca è quella fornita recentemente da Caterina Satta (2012a).

zionale cercano di evidenziare – accanto al processo di chiusura – quegli spazi residui che possono costituire “l’espressione della attorialità sociale e culturale [di bambini e ragazzi] e di una relazione dialettica con lo spazio che, per quanto sotterranea e furtiva, va comunque riconosciuta affinché possa sempre più ‘avere luogo’” (Satta 2012a: 105).²

In un quadro segnato da tale complessità, gli “spazi di gioco” praticati dai bambini e dai ragazzi migranti e postmigranti sembrano condividere – o forse addirittura amplificare – queste stesse ambivalenze. Se infatti questi spazi sembrano potersi sottrarre ad alcuni

dei regimi di regole che prevalgono nel contesto del gioco urbano, paradossalmente proprio questo “sottrarsi” sembra mettere particolarmente a rischio la loro sopravvivenza. Si prenda, per esempio, il caso del cricket e dei

In molti spazi pubblici italiani – aree verdi, parchi, giardini, campetti – la pratica informale del gioco sembra oggi appannaggio soprattutto di bambini e ragazzi figli di genitori migranti

luoghi in cui lo si gioca oggi in Italia.³ La presenza – spesso auto-organizzata – dei giocatori di cricket costituisce in effetti una “espressione della attorialità sociale e culturale” di questi giovani figli e figlie di migranti. Tuttavia questa stessa visibilità sembra assumere spesso i tratti di un’ipervisibilità (Brighenti 2008) che porta questi bambini e ragazzi a superare il livello-soglia della visibilità percepita come corretta secondo l’ordine generazionale oggi prevalente negli spazi urbani. Come ha evidenziato Gill Valentine – e come di recente ha ripreso ancora una volta opportunamente Satta (2012a: 66) – secondo tale ordine “le strade appartengono agli adulti e i [...] bambini dovrebbero essere ammessi nello spazio pubblico quando sono stati socializzati a degli appropriati modi ‘adulti’ di comportamento e uso dello spazio” (Valentine 2004: 13).

L’ipervisibilità dei campi da cricket – o dei raggruppamenti di mamme e bambini (piccoli e piccolissimi) nelle aree verdi attrezzate per il gioco – sembra in questo senso costituire un’infrazione di quella rigida dicotomia che vede sempre più spesso separati spazi pubblici da un lato e bambini e ragazzi dall’altro. La rappresentazione che spesso soggiace è la dicotomia fra un’infanzia “apollinea” da proteggere e allontanare dallo spazio pubblico e un’infanzia “dionisiaca” che occupa gli spazi pubblici e dalla quale bisogna difendersi.⁴ Questa dicotomia viene poi raddoppiata, nel caso dei bambini e ragazzi migranti, da una seconda rappresentazione: quella per cui i figli e le figlie dei migranti, che fino quando sono piccoli (o comunque nella prima fase dell’immigrazione) vengono visti come “bambini da accogliere”, vengono poi percepiti – col passare degli anni e soprattutto con l’ingresso nell’età dell’adolescenza – sempre meno come un’opportunità e sempre più come una minaccia per l’ordine sociale (Queirolo Palmas, Torre, 2005; Ambrosini 2006).

Per l’effetto combinato di questa doppia rappresentazione, lo “spazio di gioco” aperto dai bambini e giovani migranti e postmigranti sembra dunque essere percepito sempre più

² Si vedano per esempio, nel contesto italiano, le etnografie condotte dalla stessa Satta (2010) sulle ludoteche, da Sterchele (2010) sui luoghi e i modi dello skateboarding, da Scandurra e Antonelli (2010) su una palestra di boxe della Bolognina.

³ Per una discussione dei diversi aspetti legati alla pratica del cricket nei luoghi pubblici italiani, rinvio a Zoletto (2010), dove – presentando i risultati di una ricerca condotta a più riprese tra l’agosto 2007 e l’aprile 2009 nei luoghi pubblici di alcune città italiane – ho avuto modo di trattare in modo più approfondito alcuni dei temi toccati in questo articolo.

⁴ Sulla dicotomia fra “infanzia apollinea” e “infanzia dionisiaca” si vedano le riflessioni di Jenks 1996: 62 sgg.; di Holloway, Valentine 2000: 2-3 e 10 sgg.; oltre che Satta 2012a: 66.

spesso come “troppo visibile” nell’ambito dello spazio urbano. Non a caso, per esempio, è anche per effetto di questa ipervisibilità – che pure ha potuto innescare anche percorsi di riconoscimento positivi (anche se mai privi di ambivalenza) – che molti dei campi da cricket nati informalmente sui campi di calcio dismessi o in aree non attrezzate dei parchi sono poi “evoluti” in soluzioni più istituzionali (Zoletto, 2010: 13-31 e 51-70). Queste soluzioni, se da un lato hanno offerto spazi più idonei per riconoscere il diritto a praticare un gioco che ha di fatto bisogno di spazi molto ampi, hanno dall’altro aumentato il controllo sul gioco da parte degli adulti (autoctoni e migranti) e hanno spesso ridotto la possibilità per i giocatori più giovani (bambini e ragazzi) di praticare autonomamente il gioco interagendo magari anche con i coetanei autoctoni (*ivi*, 51-70).

In questo senso, la possibilità di tenere oggi aperti spazi per il cricket sembra spesso dipendere proprio dalla capacità di riorientare intenzionalmente – o “pedagogicamente”⁵ – molti di questi contesti in direzione di una piena accessibilità a tutti i bambini e ragazzi che desiderino giocare. Si tratta, in altri termini, di salvaguardare l’auto-organizzazione dello spazio da parte dei bambini e dei ragazzi migranti, postmigranti o autoctoni. Il rischio è, altrimenti, che quelli che potrebbero essere ancora effettivi “spazi di gioco” possano diventare luoghi dove crescono forme di disuguaglianza e marginalizzazione.

⁵ Tra i contributi che hanno opportunamente richiamato l’attenzione sull’importanza di orientare in modo pedagogico gli spazi educativi extrascolastici ad alta presenza migratoria, si vedano per esempio Galloni, Naclerio 2008; Santerini 2009; De Luigi 2012.

Riferimenti

- M. Ambrosini, 2006, "Nuovi soggetti sociali: gli adolescenti di origine immigrata in Italia", in G. Valtolina, A. Marazzi (a cura di), *Appartenenze multiple. L'esperienza dell'immigrazione nelle nuove generazioni*, Franco Angeli, Milano, pp. 85-123.
- A.M. Brighenti, 2008, "Visuale, visibile, etnografico", *Etnografia e ricerca qualitativa*, 1, pp. 91-113.
- R. De Luigi, 2012, *Tracce migranti e luoghi accoglienti. Sentieri pedagogici e luoghi educativi*, Lecce, Pensa Multimedia.
- F. Galloni, L. Naclerio, 2008, "I pomeriggi delle seconde generazioni. Sguardi giovanili e intenzionalità educative nei centri aggregativi di Padova e Cremona", in *Trickster. Rivista del Master in Studi Interculturali di Padova*, n. 7, <http://trickster.lettere.unipd.it> (verificato in data: 27 ottobre 2010).
- J. Harden, 2000, "There's No Place Like Home. The Public/Private Distinction in Children's Theorizing of Risk and Safety", *Childhood*, 7, 1, pp. 43-59.
- S.L. Holloway, G. Valentine, 2000, "Children's and the New Social Study of Childhood", in S.L. Holloway, G. Valentine (a cura di), *Children's Geographies. Playing, Living, Learning*, Routledge, London-New York, pp. 1-26.
- L. Queirolo Palmas, A. Torre, (a cura di), 2005, *Il fantasma delle bande. Genova e i latinos*, Fratelli Frilli Editori, Genova.
- M. Santerini, 2009, "L'integrazione dei ragazzi di origine immigrata tra scuola ed educazione extrascolastica", in M. Ambrosini (a cura di), *Né stranieri, né ospiti: cittadini al futuro*, Federazione SCS-CNOS – Salesiani per il sociale, Roma, pp. 21-26.
- C. Satta, 2010 "Qui dentro non è come là fuori! Surrogati di domesticità in uno spazio gioco per l'infanzia", in V. Belotti, S. La Mendola (a cura di), *Il futuro nel presente. Per una sociologia delle bambine e dei bambini*, Guerini Scientifica, Milano, pp. 197-226.
- C. Satta, 2012a, *Bambini e adulti. La nuova sociologia dell'infanzia*, Carocci, Roma.
- C. Satta, 2012b, "... nello spazio della differenza infantile. L'ordine generazionale della città", in A. Cancellieri, G. Scandurra (a cura di), *Tracce urbane. Alla ricerca della città*, Franco Angeli, Milano, pp. 112-119.
- G. Scandurra, F. Antonelli, 2010, *Tranvieri. Etnografia di una palestra di pugilato*, Aracne, Roma.
- D. Sterchele, 2010 "Quando dove diventa come. Spazi e riproduzione interpretativa nelle pratiche ludico-motorie adolescenziali", in V. Belotti, S. La Mendola (a cura di), *Il futuro nel presente. Per una sociologia delle bambine e dei bambini*, Guerini Scientifica, Milano, pp. 321-348.
- G. Valentine (2004), *Public Space and the Culture of Childhood*, Ashgate, Aldershot.
- H. Zeiher, 2003, "Shaping Daily Life in Urban Environments", in P. Christensen, M. O'Brien (a cura di), *Children in the City. Home, Neighborhood and Community*, Routledge-Falmer, London-New York, pp. 66-81.
- D. Zoletto, 2010, *Il gioco duro dell'integrazione. L'intercultura sui campi da gioco*, Raffaello Cortina, Milano.

Gioco... libera tutti!

Le opportunità del gioco nella prevenzione del disagio giovanile

CantieriComuni

Secondo la sociologa urbana Elisabetta Forni, vivere in una città che non offre stimoli ambientali, sociali e ludici può produrre effetti gravi nelle fasce di popolazione giovane, come l'apatia, la dipendenza emotiva e psicologica dagli adulti e dal gruppo dei pari, la mancanza di autonomia e altri disagi¹. Questi tratti aumentano la possibilità di sviluppare personalità aggressive e comportamenti violenti. I disagi e le sofferenze dei bambini e degli adolescenti sono una testimonianza di quella che J. Galtung definisce la dimensione strutturale della violenza urbana². Tale tipologia di violenza è insita nella struttura stessa della città che non offre adeguati servizi ed opportunità, ed è la conseguenza diretta di scelte urbanistiche dettate dalla logica funzionalista che, dal secondo dopoguerra in poi, hanno portato alla separazione delle dimensioni dell'esistenza umana, creando un ambiente alienante, sul quale i cittadini sembrano non avere più il controllo.

I rischi di uno sviluppo urbanistico che non tenga conto dell'importanza della dimensione ludica della città per lo sviluppo sociale sono messi in scena in uno dei più famosi romanzi della nostra infanzia, *I ragazzi della via Paal* di Ferenc Molnar. Scritto nel 1907 e pubblicato a puntate su una rivista ungherese, il romanzo era rivolto agli adulti come denuncia del processo di urbanizzazione della città che stava riducendo gli spazi di gioco libero per i ragazzi, privandoli di esperienze ambientali, ludiche e spontanee, fondamentali alla loro crescita. La riflessione sugli spazi da destinare al gioco dei bambini portò, intorno agli anni Trenta del Novecento, l'architetto paesaggista danese C. T. Sorensen alla concettualizzazione di un tipo di campo di gioco che prese il nome di *Junk playground*. L'idea alla base di questo spazio era quella di creare luoghi non definiti, modellabili dall'immaginazione e dalla fantasia dei bambini: non sono previsti infatti dispositivi ludici già costruiti, ma vengono messi a disposizione diversi materiali ed attrezzi, offrendo così la possibilità di inventare i propri giochi, di manipolare materiali diversi, di distruggere e costruire.

Il primo *Junk playground* fu costruito nel 1943 ad Emdrup, nella città di Copenhagen, durante l'occupazione tedesca. Il gioco era considerato come prevenzione ed antidoto alla diffusione delle idee che in quel momento circolavano in Europa. I metodi educativi antiautoritari utilizzati negli *Junk playground*, di ispirazione anarchica, erano chiaramente una sfida all'ideologia nazista ed espressione della volontà di trasmettere ai bambini, adulti del domani, principi e valori democratici. Il tipo di gioco che si realizzava in questi spazi permetteva di

L'Associazione CantieriComuni, lavora a Roma e nella regione Lazio, da circa dieci anni, promuovendo percorsi di progettazione partecipata con bambini, ragazzi e adulti per la riqualificazione fisica e sociale degli spazi pubblici urbani. Fa parte della rete S.L.U.R.P.

www.cantiericomuni.org

1 Forni E., 2002, *La città di Batman. Bambini, conflitti, sicurezza urbana*, Bollati Bolinghieri, Torino.

2 Galtung J., 2000, *Pace con mezzi pacifici*, Esperia, Milano 2000.

reintegrare il senso della comunità, della solidarietà e della democrazia.

Finito il secondo conflitto mondiale, le città europee si sono trovate ad affrontare i danni lasciati dalla guerra ed avviare un intenso programma di ricostruzione, sia dal punto di vista fisico che sociale. In Inghilterra la popolazione era stata profondamente segnata dalla politica di evacuazione adottata dal governo e dalla permanenza per lunghi periodi nei rifugi antiaerei sovraffollati. Questo aveva causato molti problemi di delinquenza e disagio giovanile. Forte era la preoccupazione che l'esperienza della guerra creasse una generazione che appro-

L'esperienza dei Junk Playgrounds racconta un altro modo di vivere la città, dimostra come un gioco partecipativo e costruttivo possa ristabilire il senso d'appartenenza a un luogo o ad una comunità

vava l'uso della violenza. Nel 1946 l'architetto paesaggista Lady Allen of Hurtwood, dopo aver visitato il *Junk playground* ad Emdrup³, intravede nel posizionamento dei Playground sui siti bombardati un'ottima possibilità per affrontare attraverso il gioco i danni fisici

e psicologici portati dalla guerra. Secondo Lady Hurtwood, i comportamenti devianti dei giovani erano una conseguenza della privazione di esperienze ambientali fondamentali alla crescita, di una vita non vissuta, dell'alienazione rispetto all'ambiente del proprio vivere quotidiano, sul quale i bambini non esercitavano nessun controllo. Questa tipologia del campo da gioco assunse il nome con il quale la conosciamo oggi: *Adventure Playground*.

Le basi teoriche che portarono all'utilizzo dei *Junk playground* a Londra furono poste dagli studi dell'artista ed educatrice austriaca Marie Paneth, che lavorò in un rifugio antiaereo nella zona di Branch Street dove vivevano un centinaio di bambini provenienti da famiglie indigenti e con trascorsi personali molto difficili. Tutti gli arredi e le finestre dello spazio per i giochi venivano periodicamente distrutti dai bambini, che avevano anche aggredito e derubato le volontarie del centro. Marie Paneth, osservando i bambini, si rese conto che i giochi proposti non erano adatti a loro e decise di accompagnare le loro inclinazioni naturali lasciandoli liberi di stabilire i giochi e le attività: notò subito che l'aggressività diminuì e il loro comportamento cambiò. Sostenne con forza la promozione di spazi per bambini che potessero essere auto-costruiti e da loro stessi gestiti e propose di realizzarli sui siti bombardati vicino ai rifugi, dove ci sarebbero stati numerosi materiali a disposizione. Lo scopo era sviluppare contemporaneamente l'identità personale e quella pubblica favorendo il gioco spontaneo e individuale nella consapevolezza che il gioco è occasione di aggregazione sociale ed esercizio di democrazia:

We should also remember – sosteneva Marie Paneth – that the horde which Hitler employed to carry out his first acts of aggression – murdering and torturing peaceful citizens – was recruited mainly from desperate branch street youths, and that to help the individual means helping Democracy as well.⁴

La costruzione dei *playground* voleva avere un effetto catartico rispetto alla guerra e favorire la ricostruzione del legame tra i bambini, i luoghi e la comunità. Purtroppo l'amministrazione pubblica non seguì le idee di Hurtwood e molti dei siti sui quali erano stati costruiti i *playground* furono restituiti ai proprietari.

Stessa sorte toccò agli *Speelplaatsen* realizzati da Aldo Van Eyck ad Amsterdam tra il 1946 e

3 Si veda, *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*; An International Reader. Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith, editors. Rutgers University Press, 2007.

4 In Kozlovsky, Roy: "The Junk Playground: creative destruction as antidote to delinquency", Threat and Youth Conference, Teachers College, April 1, 2006, <http://threatnyouth.pbworks.com/f/Junk%20Playgrounds-Roy%20Kozlovsky.pdf>

il 1973. Van Eyck, che realizzò oltre settecento aree di gioco, le concepiva non come episodi isolati ma come *pattern* naturali della città: “La città deve essere in grado di assorbire queste aree sia esteticamente che fisicamente: esse devono diventare parte del tessuto urbano quotidiano”.⁵ Queste aree ludiche, le cui forme semplici si ispiravano alle teorie pedagogiche di Friedrich Fröbel, avevano il compito di mostrare un modo diverso di vivere la città, ed erano disegnate per rispondere alle inclinazioni naturali dei bambini e favorire la loro immaginazione. Gli *Speelplaatsen* furono costruiti negli spazi residuali della città, inseriti nel paesaggio urbano come luoghi del vivere quotidiano dei bambini e come catalizzatori della comunità, spesso risposta diretta ai bisogni dei cittadini che ne facevano richiesta all’amministrazione.

La storia del *playground*, nella prospettiva di questa riflessione, è segnata da una profonda contraddizione sancita dalla Dichiarazione dei Diritti del Bambino del 1959.⁶ Secondo il settimo principio della Dichiarazione, “Il fanciullo deve avere tutte le possibilità di dedicarsi a giochi e attività ricreative che devono essere orientate a fini educativi; la società e i poteri pubblici devono fare ogni sforzo per favorire la realizzazione di tale diritto”. Qui viene dunque riconosciuto il diritto al gioco, ma contemporaneamente esso viene addomesticato, perché finalizzato a scopi educativi e di controllo sociale.

L’esperienza dei *Junk Playgrounds* e degli *Speelplaatsen* raccontano un altro modo di vivere la città, dimostrano come un gioco partecipativo e costruttivo possa ristabilire il senso d’appartenenza a un luogo o a una comunità, formando un cittadino attivo e coinvolto, che ha il potere di controllare il suo ambiente in modo piacevole e divertente. In un periodo molto buio come furono gli anni che portarono all’affermazione del fascismo e del nazismo e allo scoppio della seconda guerra mondiale, lo spazio per il gioco ebbe un ruolo fondamentale nell’alimentare la speranza di costruire una società diversa. Questa tematica è profondamente attuale, visto il momento di forte crisi che stiamo vivendo che vede, tra gli altri fenomeni analoghi, la rinascita di movimenti di estrema destra. Per questi motivi promuovere anche in Italia la costruzione di “piazze di autocostruzione”⁷ sull’esempio di quelle che esistono in Germania, diventa un’urgenza, per attivare un cambiamento reale nella nostra società.

5 In Lefavre, Lian, Tzonis, Alexander, *Aldo Van Eyck Humanist Rebel*, 1999, Rotterdam.

6 Il testo integrale è consultabile sul sito <http://www.savethechildren.it>

7 Si vedano <http://www.kolle37.de> e <http://www.spielwagen-magdeburg.de>



Il gioco e lo spazio tra le case

Attualità del progetto di Aldo van Eyck

Elena Granata

*Do not talk about space, provide that place.
Make a welcome of each door.
And when I say – Make a welcome of each door – I mean:
Make a place of each door*

Aldo van Eyck

Ai primi fiocchi di neve anche le città più attrezzate e abituate all'inverno si fermano, il traffico e il passo delle persone rallenta, alcune attività si arrestano. E in ogni città e in ogni latitudine i bambini ritornano per qualche ora sovrani assoluti delle strade: ogni piccolo avallo diventa una discesa lungo la quale prendere velocità con improvvisate slitte, le strade diventano spazi dove giocare in libertà. Una tregua gioiosa e temporanea nel ritmo della città. È questa la suggestione che ha ispirato l'attività dell'architetto olandese Aldo van Eyck, il cui nome è indissolubilmente legato alla progettazione di spazi di gioco ad Amsterdam a metà del secolo scorso.

A rileggere oggi i tratti di quella vicenda si è colpiti dalla straordinaria attualità dello sguardo che van Eyck sapeva posare sugli spazi urbani: là dove gli altri vedevano rovine, retri e spazi residuali egli vedeva un valore inespresso ed una potenzialità; dove gli altri vedevano uno spazio da riempire e da definire rigidamente mediante un codice, egli vedeva un campo da generare con interventi discreti e morbidi, uno strumento di immaginazione. *È necessario inventare qualcosa di più duraturo della neve*, pensava van Eyck. Qualcosa che la città possa assorbire senza perdere quello che resta della sua identità, qualcosa di completamente diverso da quello che il bambino in modo incidentale adatta alla sua immaginazione e vitalità, qualcosa pensato con giudizio, là dove nella città ve ne sia ancora la possibilità: sulle innumerevoli isole senza forma tralasciate dagli ingegneri stradali e dai demolitori, sui vuoti appezamenti di terreno, al posto delle rovine lasciate dalla guerra.

Non è facile riflettere sul gioco perché il gioco si presta per sua intrinseca natura a definizioni contraddittorie. Gioco è aderenza alla regola e libertà dalla regola, è attività individuale e relazionale, è immaginazione e protezione, contenimento delle paure, cura delle tensioni vitali, è insieme di abilità e affrancamento da ogni abilità acquisita. L'attitudine progettuale di van Eyck è protesa a incorporare nello spazio queste tensioni opposte, senza voler giungere ad alcuna sintesi definitiva, mediante la generazione di spazi aperti, ambigui, di transizione,

Elena Granata insegna Analisi della città e del territorio e Geografia urbana al Politecnico di Milano. Autrice di saggi e volumi, tra i più recenti: *Sapere è un verbo all'infinito* (con A. Granata e C. Granata), Il Margine, 2013; *La mente che cammina. Esperienze e luoghi*, Maggioli, 2012; *Leggere. Le parole ci rendono liberi*, Città Nuova, 2012; *Amor loci. Suolo, ambiente e cultura civile*, Libreria Cortina, 2012 (con P. Pileri); *La macchina del tempo. Leggere la città europea contemporanea*, Marinotti edizioni, 2011 (con C. Pacchi).

elena.granata@polimi.it

morbidamente indefiniti, rispettosi della polisemia degli usi e delle sensibilità. Una lezione quanto mai necessaria al nostro tempo.

Cresciuto in un ambiente aperto e ricco di stimoli, van Eyck si era formato in una scuola alternativa a nord di Londra, a ridosso della collina di Hampstead fondata da un gruppo di genitori che speravano di dare ai propri figli un'educazione anti-autoritaria e co-educativa, ispirata alle idee di Pestalozzi e in seguito in linea con i principi di Helen Parkhurst. L'insegnamento avveniva sia entro aule informali che all'aria aperta; gli studenti potevano disporsi con

*È necessario inventare qualcosa di più duraturo della neve,
pensava van Eyck*

libertà nello spazio durante le ore di lezione. Questa esperienza influenzerà Van Eyck per il resto della vita, contribuendo alla sua visione di spazio come determinante fondamentale della crescita e

dell'apprendimento del bambino.

Chiamato dalla municipalità locale, Van Eyck ha realizzato tra il 1947 al 1973 circa settecento spazi gioco per bambini ad Amsterdam, su aree considerate perse, di scarsa qualità ambientale o inutilizzate. Queste aree ripensate per il gioco e la sosta dei bambini punteggiano la città e sono organizzate con pochi elementi geometrici, semplici e discreti, quasi a voler sembrare casualmente inseriti nell'ambiente circostante.

"Nei cortili ingombri di macerie e ferraglie, nelle banchine spartitraffico, negli slarghi di risulta e ai bordi delle strade Van Eyck e i suoi collaboratori sgombrarono i detriti e livellarono il terreno; in certi casi colorarono i muri degli edifici adiacenti o vi dipinsero murali; e progettarono personalmente le attrezzature da gioco, con lo scopo di insegnare al bambino a prefigurarsi e a gestire le transizioni ambigue dello spazio urbano", ricorda Richard Sennett¹. Ispirandosi ad un'idea di spazio urbano non compiuta, la città si appresta a diventare un grande luogo di crescita e di creatività.

Nel corso degli anni, van Eyck ha potuto così mettere a punto gli elementi costitutivi della sua poetica dello spazio "intermedio", *in-between*. Egli mette in discussione radicalmente l'idea che la città si costruisca attraverso architetture e manufatti (i pieni) e rivaluta la rappresentazione dei vuoti urbani, che il sistema urbanistico normativo imposto dall'alto tende a non considerare. Secondo le sperimentazioni elaborate nei *Playground*, la città appare come un artefatto composto di frammenti, in cui il vuoto accede alle potenzialità relazionali, collocandosi nel mezzo, tra popolazioni differenti, tra aree della città differenti, tra pieni e vuoti.

L'idea di città come sistema aperto, volto a mettere in discussione quello che già nel 1923 Theo van Doesburg definiva "la dualità tra spazio interno e spazio esterno" è una concezione che tende a ridefinire le sue parti e i suoi confini secondo la percezione e le esperienze degli abitanti che la vivono. Nella relazione stabilita tra spazio e tempo, realtà e anticipazioni, passato e futuro, lo spazio utilizza dei "morbidi ingranaggi della reciprocità" in una conformazione tipologica che risponde ad una visione della struttura urbana del tutto diversa. Questa tensione progettuale viene ad esempio sviluppata nel campo giochi di Van Boetzelaerstraat, sempre ad Amsterdam, dove van Eyck definisce uno spazio di gioco tra le case, i negozi e una strada ad alto scorrimento, mediante la disposizione di pietre, panchine, lungo un margine non ben definito, nel quale bambini, adolescenti e adulti imparano a condividere lo spazio.

¹ Sennett R. (2008), *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano, p. 221.

Il progetto fornisce solo alcuni elementi discreti allo spazio: le panchine permettono ai genitori di sorvegliare i bambini che giocano nei pressi della strada; la prossimità di questa area giochi a negozi e case fa sì che anche il passaggio spontaneo delle persone crei presenza e attenzione al gioco dei bambini; sugli stessi marciapiedi adolescenti e anziani possono ricavarsi spazi di incontro: “in quello spazio pubblico, la gente, più che interagire verbalmente, si mescolava fisicamente”². I materiali del progetto sono elementari e pensati per accrescere l’attenzione e la sensorialità delle persone, “la collocazione di panchine e piastrelli, l’altezza dei passatoi, la separazione sfumata tra sabbia, erba e acqua sono tutti strumenti di quell’approfondimento, lezioni di ambiguità”³.

Lavorare sullo spazio di margine significa lavorare sulla soglia che appartiene alla casa, che nello stesso tempo è quasi un prolungamento della strada. I vuoti tra gli edifici non sono anonimi spazi in abbandono, ma piuttosto ambiti in grado di stimolare l’interazione degli individui a livello sociale. Van Eyck riprende dalla cultura costruttiva olandese l’ambizione a creare spazi urbani a misura d’uomo, racchiusa nel suo celebre motto “una città non è una città se non è anche una grande casa: una casa è una casa solo se è anche una piccola città”.

L’intento del progettista era quello di insegnare ai bambini a prefigurarsi e a gestire le transizioni ambigue nello spazio urbano. Nel campo giochi di Hendrikplantsoen, nella forma che aveva nel 1948, i bambini più piccoli potevano divertirsi a rotolare direttamente dal prato alla vasca della sabbia perché tra le due zone non esisteva una separazione netta. L’assenza di frontiere tra erba e sabbia faceva parte del progetto e offriva al bambino l’occasione per cogliere con stupore la differenza tattile [. . .] L’architetto favoriva inoltre il passaggio dall’andare carponi all’arrampicarsi disponendo percorsi di pietre piatte di diversa altezza ma non secondo una sequenza lineare: stava al bambino misurare sul proprio corpo i vari gradini e orientarsi nella foresta di pietre scegliendo il sentiero più adatto.

La mancanza di bordi e di separazioni nette, la varietà delle misure e dei materiali fa sì che lo spazio, pur nella sua essenzialità, favorisca un’esperienza personale e sfaccettata tra il corpo e lo spazio, e più facilmente, susciti relazioni di mutuo scambio e aiuto tra i bambini. L’esperienza di Amsterdam, se rivisitata oggi ed alla luce delle nuove domande sulla qualità e abitabilità dello spazio urbano, appare ancora generativa di innovazione. Lo spazio del gioco viene concepito al di fuori dei contenitori progettati dal *welfare state* – spazi definiti e pensati per attività specifiche e mirate dirette all’infanzia o per attività sportive e ludiche – nella sua dimensione “integrata” e connessa con le altre dimensioni urbane. Come a ricordarci che giocosi e giocabili dovrebbero essere tutti gli spazi “tra le case” – ciò succedeva nella città storica, nelle piazze e lungo le vie, nei cortili e nelle corti, e ancora succede in molte città naturalmente “estroverse” (secondo l’espressione di Giancarlo De Carlo), ovvero rivolte verso lo spazio aperto e pubblico. Perché il gioco, che compare in maniera naturale fin dalla prima infanzia, non è un’esperienza esclusivamente legata all’infanzia e non è una semplice anticipazione, in forma ridotta, delle azioni ordinarie della vita adulta come quella lavorativa.

L’esperienza ludica introduce e fonda ogni attività creativa, compresa quella lavorativa⁴.

Del gioco ciascuno ha un’esperienza diretta, un’idea ben precisa, sa che il gioco ha delle caratteristiche che lo distinguono da altre attività. Il gioco, per esempio, non è uno strumento per il raggiungimento di un obiettivo ma è un movimento libero che trova il fine in se stesso. Il gioco permette di abitare il presente e quando viene ripetuto per ottenere un risultato

2 Sennett R., *Ibid.*, p. 223

3 Sennett R., *Ibid.*, p. 224

4 Su questo tema si rinvia a Johan Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. di Corinna Van Schendel, Einaudi, Torino 2002; Eugen Fink, *Loasi del gioco*, a cura di Anna Calligaris, Cortina, Milano 2008; Donald W. Winnicott, *Gioco e realtà*, tr. it. di Giorgio Adamo e Renata Gaddini, Armando, Roma 1974.

(ad esempio la salute o la prestanza fisica) perde la sua natura di gioco e diviene esercizio, qualcosa di qualitativamente differente.

L'adulto fatica a non avere delle finalità, evita di vivere azioni che abbiano un valore in se stesse e difficilmente conosce il valore della «traiettoria in sé». In questo senso il gioco, svincolato da qualsiasi finalità estrinseca, permette di vivere a pieno il valore dell'esperienza, di trovare senso nel momento presente senza tendere a un momento successivo, al risultato compiuto. Infine, il gioco è un luogo dell'esperienza umana qualitativamente diverso da tutti gli altri luoghi; non è interno né esterno alla persona, si colloca in un'area intermedia tra ciò che è soggettivo e ciò che è oggettivo, non è irrealista ma è concreto, non appartiene però alle cose della realtà in senso stretto perché implica un coinvolgimento immaginativo che in qualche trascende la realtà stessa. L'esperienza nello spazio urbano dovrebbe poter sempre avere questo respiro.

Piccola bibliografia su Aldo van Eyck

Hertzberger H., *Space and Learning*, 010 Publishers, Rotterdam, 2008

Lefaiivre L., de Roode I. (ed.), *Aldo van Eyck. Playgrounds*, NAI Publishers, Rotterdam, 2002.

Strauven F., *Aldo van Eyck. Relativity and Imagination*, Meulenhoff Amsterdam, 1994.

Van Eyck A., *The playgrounds and the city*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 2002.

Van Eyck A., *Writings*, SUN Publishers, Amsterdam, 2008.

Gaming gentrification

An explorative device for urban policy making

**Sandra Annunziata
& Isabella Rossen**

Gentrification is an urban phenomenon that can be seen as a game in which a multiplicity of agencies have uneven power to participate. An alternative narrative to the process can only be shaped by intercepting and informing the decision making process that concerns the development of the future gentrifying areas. This can be done with a participatory and educative game that invites participants to re-image the future of the city. This assumption stimulated the creation of a board game called *Gentrification: What's in it for Hackney Wick?* The structure of the game draws from Monopoly and has been adapted to create a board game on urban changes occurring in the neighbourhood Hackney Wick, located in East London beside the newly build Olympic Park. The game aims to exemplify what is at stake in a gentrifying urban area, stimulate public debate and give voice to alternative scenarios that can be shaped by the means of active urban policies aimed at contrasting gentrification effects.

A small team of young researchers¹ explored two areas in London in which different levels of gentrification can be identified: the fully gentrified Islington and Hackney Wick, a neighbourhood located on the fringe of the London 2012 Olympic site, where gentrification can be anticipated. The team compared neighbourhood narratives by reading literature on both areas and constructing a time line which depicts the most significant changes the area has experienced, underlining the attained stage of gentrification. Islington is in an advanced process of gentrification also defined super-gentrification (Butler and Lees 2006), while Hackney Wick offers a scenario of reinvestment that will soon wipe out the artistic community formed there since mid-80s.

Some common structural components can be identified in gentrifying areas. Gentrification narratives share structural characteristics related to the way cities change and adjust to a post-industrial economy. Gentrification is generally regarded as a class-based process, whereby “working-class or rundown areas of the city are transformed into middle-class residential areas often with attendant changes in commercial use” (Hamnett 2003). Gentrification is thus often assumed to entail the replacement of the working class by a middle-class population in inner-city neighbourhoods. For this reason, gentrification studies have long criticised the tendency of post-industrial cities towards social inequality, an inequality that

Sandra Annunziata is a PhD in Urban and Territorial Policies. Currently she is teaching at Roma Tre University and visiting critics at Cornell University Rome Program.

sandra.annunziata@uniroma3.it

Isabella Rossen is a sociologist graduated at London School of Economics and Political Science.

¹ The game has been developed during the Urban Transcript Workshop held in London in December 2012 under the unit “Gentrification, What’s next” by Sandra Annunziata, Urban Scholar; Igor Marko, Urban Designer; Isabella Rossen, Sociologist graduated at LSE; Laura Pelizzi, Architect graduated at Politecnico di Milano; Charissa Tang, MA student at the Bartlett School of Planning. An image of the board can be seen [here](#).

has increased since the 1980s under a programmatic and intentional neoliberal urbanism (Smith 1996). The implications of gentrification are contentious. On the one hand, it is largely agreed that gentrification has benefits for a city: for example, the upgrading of the built environment, the attraction of higher income residents and businesses that contribute to a higher tax base. On the other hand, gentrification also comes at serious cost for the city: residents are displaced and dislocated (forced or not, directly or indirectly); land values rise and real estate speculation and housing costs increase. Often, gentrification brings about a loss of social diversity (Atkinson and Bridge, 2005). In recent decades, scholars and urban activists have called for a better understanding of the effects of urban policies and the implementation of a more inclusive design approach able to fully address the social implications of gentrification (Lees *et al.* 2008).

An alternative narrative for Hackney Wick: The Gentrification Game

To explore the gentrification process in details within a specific urban area, a small team of young urban researcher unpacked the main components of gentrification in Hackney Wick. Hackney Wick is historically a fringe area predominantly occupied by production industries. The closing down of many industries left industrial vacant spaces open for artists to move in. But its location next to the Olympic Park may lead to gentrification. The Olympic Park changed the way Hackney Wick is perceived and brought new investment in real estate, the increase of commercial activity and newcomers, attracted in particular by the new Overground station. After the Olympics, Hackney Wick was on the map and it is perceptibly undergoing gentrification.

The team did fieldwork observations to explore which actors are involved in the process. The field work also focused on what the material and immaterial assets and developing potential of this area are. The collection of information formed the basis of the construction of the board game. The game consist of a board with a map of Hackney Wick in the middle surrounded by possible changing scenarios and two types of cards: actor cards and scenario cards. Each player picks an actor card and settles in the area of Hackney Wick. The actor card defines the role each participant will play during the whole game: artist, home owner, land owner, industrial worker, developer, community group, company owner, fragile resident, mayor, local government, or small business. The role of each actor is described together with their aims and possibilities to act that depend on different assets actor can count on: economic, cultural and symbolic assets. These can be material (ownership of land) or immaterial (capabilities to provide and sell a new atmosphere for the neighbourhood). One person plays the moderator and guides the game by moving the actors across the board that is composed by scenario spaces. They refer to the transforming possibilities in the areas (e.g. improving council housing and transportations, building new development and retails, addressing environmental issues by enhancing greenery and park). For each scenario space, there is a scenario card, which sets out the changing conditions.

For each scenario all the actors that will be involved/impacted by the described future change can enter the debate and discuss. An example of classical scenario of gentrification is "Artist studios and residences". This scenario describes the living conditions of artists who moved into Hackney Wick looking for cheap studios, and have had a large influence on the character of Hackney Wick. They can be considered fragile residents who are in danger of being evicted, as they do not have the economic capital to afford a stable residence. Therefore the scenario card reads: "Many artists feel priced out by the changing value of the area. They are repository of the atmosphere of the neighbourhood that they contributed to produce.

Is there a way to ensure their stay and affordable studios for them?'. The moderator guides the debate that arises for each scenario to be discussed for a maximum of 10 minutes. The debate ends by either formulating the consensus reached between the different actors during the debate, or stating on which points disagreement prevails and the actions/needs of the different actors are irreconcilable. If this occurs, some actors will have to leave the game. This represents the eviction which takes places in gentrifying neighbourhoods. The goal of the players in the game is to advocate their interests as well as possible, in order to stay in the game and not be evicted as long as possible.

Gaming the city

On the whole, *What's in it for Hackney Wick?* is not about winning or losing. It is not a funny game. Rather, it can be considered an explorative device

of complex phenomena to be used for simulation and education practices. In practical terms, it is a playful instrument that leads its participants to gain insight on the perspective of different agents and in their roles. In theory, it is a device that opens up possibilities to negotiate and influence decision making processes. For this reason the game is first of all a didactical and explorative device for non-expert audience, a political economy game that exemplify the inequality of the process. Its playful dimension lies in the process of understanding as well as preventing the eviction by findings agreement on patterns of change.

The game shows how different actors have both possibilities to act and limitations. It also highlights the variety of economic, social and spatial potential present in an area. By playing the game participants understand the involvement of multiple agencies endowed with uneven power. More importantly, they also understand that something can be done to avoid eviction. Communication is important to produce alternative ideas that also take into account the needs of more fragile agents. To achieve this sensitivity the Hackney Wick edition of the gentrification game exemplifies the displacement effect. The measurement of eviction has always been a contentious issue for gentrification scholars. In the gentrification game, eviction occurs when an individual is forced to leave the game as a consequence the decision simulated during the debate which set the future development scenario of the neighbourhood. For this reason the playfulness of the gentrification game emerge from the collective exploration of the possible alternatives to gentrification, which also means to build a collective representation of a sympathetic and cohesive community of citizens.

The playfulness of the game implies an implicit responsibility for the development of alternative decision making practices which lead to alternative vision for alternative urban development in potentially gentrified areas. Despite many years of debate about gentrification amongst scholars and policy makers, there is no common opinion regarding the effect of the process, nor a method of intervention that is applied to manage the effects of gentrification for the betterment of the society as a whole. The famous proposal by Marcuse (1985) about how to control gentrification by "floating zone" and zoning restrictions has never been applied; at least, it can be discussed in the gentrification game. The game embraces the opportunities, methods and policies policy makers can embrace in order to develop awareness about the negative implications of gentrification. It stresses the importance of an open debate in which all actors can participate. Of course, like real life, power is not equally distributed and in some cases players will be forced to leave the board. However, the game

The gentrification game is a device that opens up possibilities to debate, negotiate and influence decision making processes

stresses the role of the urban decision makers and local administration in providing alternatives or mitigating the effects of gentrification.

Therefore the game exemplifies what is at stake in a gentrifying urban area and stimulates debate amongst urban decision makers. As such, the game is an explorative and critical device that allows players to investigate and discuss complex processes in which actors with different interests and preferences are involved. Exploration of the practices that lead to gentrification and the capabilities of different actors to counter these phenomena might provide usable knowledge for long terms objective such as the development of future design guidelines. Although its design is site-specific, the game can be adapted to the specificity of different urban areas and used in circumstances where complex processes have yet to be explored.

Bibliography

- Atkinson, R. and Bridge, G. (2005) *Gentrification in a Global Contest. The new urban colonialism*, London, Routledge.
- Butler, T. and Lees, L. (2006) Super-gentrification in Barnsbury, London: globalization and gentrifying global elites at the neighbourhood level, *Trans Inst Br Geogr* NS 31 467–487 2006
- Hamnett, C. (2003) Gentrification and the Middle-class Remaking of Inner London, 1961–2001, *Urban Studies* vol. 40 (12): 2401–2426
- Lees, L., Slater, T. and Wily, E., (2008) *Gentrification*, New York, London, Routledge,
- Lees, L. and Ley, D. (2008) Introduction: Gentrification and Public Policy, *Urban Studies* 45 (12): 2379–2384.
- Ley, D., (1980) "Liberal Ideology and the Post Industrial City", *Annals of the Association of American Geographers*, 70 (2): 238–58
- Ley, D., (2003) Artists, Aestheticisation and the Field of Gentrification, *Urban studies*, 40 (12): 2527–44
- Marcuse, P. (1985) To control gentrification: anti displacement zoning and planning for stable residential district *Review of Law & social Change* vol XIII:931–952
- Smith, N. and Williams, P., (1986) *Gentrification of the City*, Boston USA, Allen & Unwin.

Bianco su nero

Una storia per strada

**Maria Elena
Buslacchi**

“Per raccontare questa storia bisogna partire da Odessa” — e girare il mondo, con l’immaginazione, ma anche con i piedi. A maggio 2012, a Genova, è comparsa una scritta bianca che attraversa il centro storico. Questo è il prologo. Anche se ormai sbiadita, ancora oggi è impossibile non notarla: parte proprio di fronte a Palazzo Ducale, si inoltra nei vicoli, da quelli più frequentati a quelli meno noti e battuti, termina, o meglio, s’interrompe sulla riva del mare. Dalla banchina sul porto cade in acqua. E si dice continui in Israele, dove prosegue la storia che narra, ma nessuno si è ancora preso la premura di verificare. Forse perché non conta davvero come finisca la storia: quel che conta è seguirla.

Il testo è un inedito della scrittrice Rosa Matteucci, srotolato per i vicoli genovesi secondo lo specifico itinerario tracciato dall’artista Stefania Galegati ed eseguito in una notte da sei studenti dell’Accademia Ligustica di Belle Arti (<http://lascrittarecord.jimdo.com/>). Una trama complessa sbalotta i protagonisti da un capo all’altro del globo, ed i lettori da un estremo all’altro del centro storico.

Non la seguiremo nel suo contenuto, ma nella sua forma. Seguire la storia bianca porta a perdersi in aree della città mai frequentate e ad osservare con occhi nuovi quelle quotidianamente vissute. Le regole del gioco sono semplici ed intuitive, si autodeterminano strada facendo: non c’è fretta, non c’è competizione con altri concorrenti. Lo scopo è perdersi, in senso dadaista: *flâner*, camminare, osservare, lasciarsi colpire, curiosare. Si entra e si esce da zone chiare a zone oscure della nostra geografia mentale della città, come negli arcipelaghi situazionisti; si trasforma la città ufficiale (o *borghese*, per dirla con Guy Debord) in una città ludica, dove siamo noi stessi a dettare le regole. La scritta non ci dice quanto sostare in questo o in quell’altro angolo. Di più: non ci dice proprio nulla su come usarla. Possiamo persino evadere, se riusciamo a non perdere il filo. Le regole, in questo gioco, le inventiamo noi, spontaneamente.

Questo gioco però non è una passeggiata. Almeno, non soltanto. E proprio per questo non è un passatempo primariamente rilassante, ma anzi, un’attività questionante. La scritta è un sentiero, ma non nello spazio aperto e compreso della campagna, bensì nel territorio multiforme e confuso della città. L’escursione in ambiente naturale investe il soggetto con spazi eventualmente nuovi da incamerare nella propria geografia privata, ma ordina l’esperienza in categorie già esistenti e di relativa stabilità. Riposa perché, in fondo, conferma. Al contrario, una passeggiata guidata in città appare innanzitutto come un controsenso. Non è “un’erranza in campagna [. . .] evidentemente deprimente”, dove “gli interventi del caso sono più poveri che mai”. È piuttosto “un lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e la

Maria Elena Buslacchi è dottoranda in Storia presso l’Università di Genova e l’École des Hautes Études en Sciences Sociales di Marsiglia. I suoi interessi riguardano lo sviluppo della città contemporanea e in particolare l’uso dello spazio pubblico. Il suo progetto di ricerca analizza l’impatto delle attribuzioni identitarie *top-down* all’oggetto urbano e, nello specifico, il caso del titolo di “Capitale Europea della Cultura”.

mariaelena.buslacchi@gmail.com

sua contraddizione necessaria”, una *deriva* a tutti gli effetti, insomma (Debord, 1956). Più che una passeggiata allora, questa scritta bianca è un gioco, che questiona e contraddice perché mette in discussione.

Mettere in gioco vuol dire infatti anche mettere in discussione: giocare nella città, con la città, significa scardinare le funzioni normative precostituite, dare interpretazioni soggettive ed utilizzare in maniera impreveduta lo spazio pubblico. Alla configurazione architettonica e funzionale ufficiale dello spazio si sovrappongono tante interpretazioni quanti sono i fruitori di quello stesso spazio. Metterlo in gioco vuol dire cambiare intenzionalmente la cornice

Mettere in gioco vuol dire anche mettere in discussione: giocare nella città, con la città, significa scardinare le funzioni normative precostituite

di significato entro cui normalmente si usa una certa area per viverla e agire in essa in maniera inconsueta. Con l'azione ludica si rende esplicita la molteplicità delle interpretazioni spaziali e si schiude

la possibilità di una contestazione fattiva della funzione tradizionale. Il gioco scardina infatti i sistemi di riferimento ufficiali, introducendone di nuovi, almeno provvisori. Ha regole sue proprie, seguite da chi vi prende parte e riconosciute da chi ne è esterno. Queste regole sono limitate nel tempo, ma con la proposta di una nuova visione sul dato fisico ne relativizzano il significato. La funzione di uno spazio, tramite il gioco, viene esposta alla negoziazione da parte dei suoi fruitori. Il gioco è ripetibile e re-inventabile. Può essere un solitario o un gioco di gruppo; può anche aggregare giocatori solitari. È uno strumento collettivo o individuale di protesta.

Cambiare *frame* di riferimento (Goffman 1974) non è un'attività esclusiva del gioco: anche l'arte o l'azione politica possono muoversi in questo senso. E tuttavia, almeno recentemente, il terreno dell'arte, quello del gioco e quello dell'azione politica o sociale sono andati sempre più sovrapponendosi, per cui nella cosiddetta *Public Art* è difficile discernere in maniera efficace un fine dall'altro. Pensiamo ad esempio ai *flash mob*: sono azioni collettive in cui importante è la dimensione estetica, il cui valore artistico non dipende però tanto dal gesto del singolo, quanto dalla partecipazione. Vi si può individuare, come no, uno scopo politico esplicito.

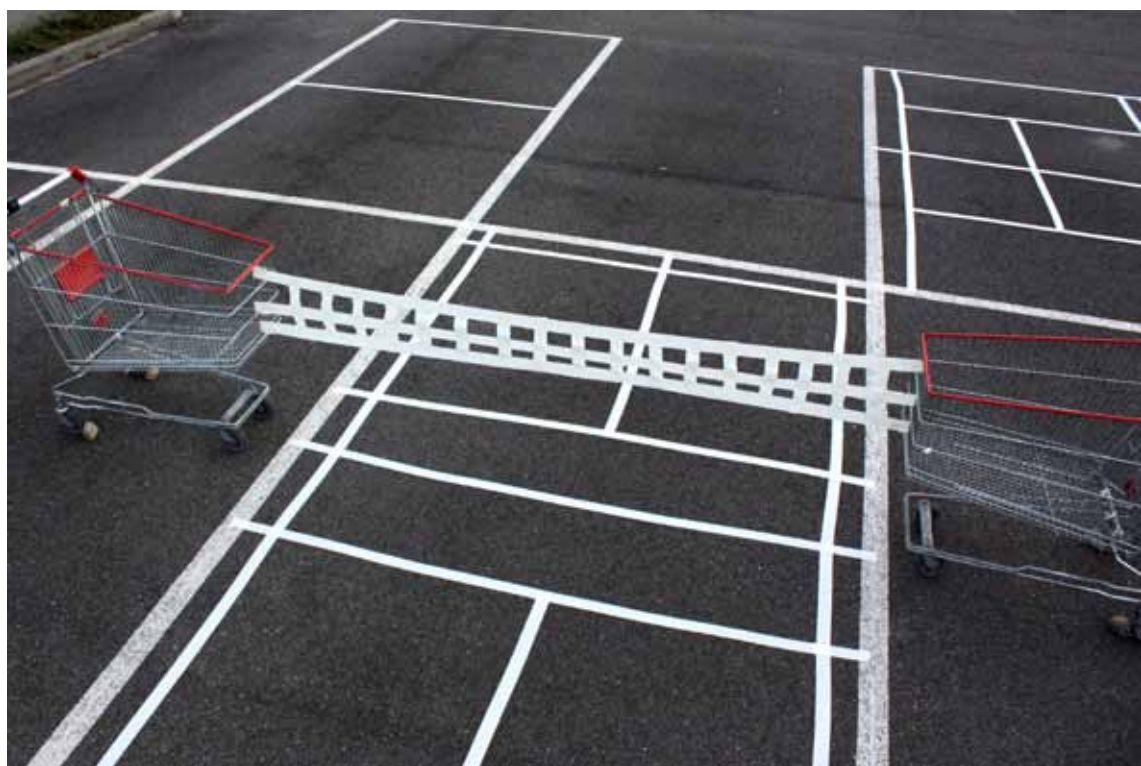
Una scritta per strada si pone immediatamente al confine tra lecito e illecito: anche se è legale perché autorizzata, non può non contenere una componente di protesta. È inevitabilmente figlia dei graffiti, della *Street Art*. L'artista è mosso da un'intenzione a un tempo stesso ludica, estetica, politica, sociale, che appare confusa semplicemente perché sta a cavallo tra discipline e settori differenti, ma che vuole essa stessa scardinare i confini, le regole tra settori separati e definire un modo nuovo di agire pubblicamente. Lo spettatore – il cittadino – si pone necessariamente delle domande di fronte alle parole di vernice bianca in cui s'imbatte: che cos'è questa storia? Goliardia? Attivismo? Per darsi una risposta deve accettare di entrare nell'opera: non soltanto seguirla ma diventarne parte. Siamo nel pieno della *Contextual Art* teorizzata da Paul Ardenne, che implica la valorizzazione della dimensione fisica della sfera pubblica. Nell'era della comunicazione virtuale, accettare questa sfida significa rimettere in questione il reale, disporsi a ripensarlo e trovarsi faccia a faccia con altre persone coinvolte nel medesimo esperimento. Significa anche categorizzare se stessi e gli altri in quanto fruitori di un'opera d'arte ma, in qualche modo, potenziali sobillatori della realtà urbana esistente. Scoprirsi co-protagonisti della stessa inusuale azione genera riconoscimento e provoca un istantaneo imbarazzo dato dall'instaurazione di una relazione con l'estraneo: ci si ritrova improvvisamente complici, si condivide un segreto e con un gioco di sguardi si rende lo

spazio dell'interazione – pur tacita – uno spazio *vissuto*. “Dal momento in cui due persone entrano in relazione reciproca, lo spazio tra loro appare riempito ed animato”, secondo Georg Simmel: generare relazioni fa vivere la città. La scritta porta il transito delle persone in luoghi dimenticati, contribuisce ad illuminare spazi non considerati dalle istituzioni o dall'opinione pubblica, e in questo senso li mette in gioco.

Se la città è concepita come una rete di arterie principali in cui s'incanala il flusso di cittadini e turisti e da cui si diramano fasci di vicoli capillari, se ad ogni macro- e micro-area sono associate specifiche funzioni, l'azione ludica, artistica e sociale del camminare viola le rappresentazioni pubbliche e condivise. Lo spazio sociale, fatto di *pratiche* e di *codici* (Lefebvre 1974) non è mai assoluto: in quanto pubblico è *situazionale* (Goffman 1971) e pertanto contestabile, negoziabile – anche quando tendiamo a dimenticarcelo. Il gioco della scritta ci ricorda il nostro ruolo attivo nella definizione delle funzioni della città, ci regala un potere che possediamo, ma che di rado esercitiamo. Possiamo essere noi, come migliaia di altri sconosciuti, ad inaugurare una pratica, una tendenza. Un piccolo bar abitualmente frequentato dai pensionati dell'isolato può ritrovarsi affollato di turisti; giardini pubblici sconosciuti, dominio della tossicodipendenza, possono riscoprirsi l'angolo ideale per le pause pranzo degli impiegati; un vicolo intasato dalle impalcature può risultare una rapida scorciatoia mai presa in considerazione. Non è detto che questo accada: la scritta bianca non ha un diretto intento normativo, non predica né indica un corretto utilizzo dello spazio. Semplicemente, come molti gesti artistici, smuove la coscienza: rivendica la possibilità di cambiare la propria geografia personale e, conseguentemente, quella della città intera. Estende la mappa cognitiva della città del singolo e si propone come mezzo per l'appropriazione di spazi nuovi. Passo dopo passo.

Riferimenti

- Ardenne, Paul (2002) *Un art contextuel*, Paris, Flammarion.
- Careri, Francesco (2006) *Walkscapes*, Torino, Einaudi.
- Debord, Guy (1955) Introduction à une critique de la géographie urbaine, in *Les Lèvres Nues*, settembre 1955.
- Debord, Guy (1956) Théorie de la dérive, in *Les Lèvres Nues*, novembre 1956.
- Goffman, Erving (1971) *Relations in Public: Microstudies of the Public Order*, New York, Basic Books.
- Goffman, Erving (1974) *Frame Analysis: An essay on the organization of experience*, New York, Harper & Row.
- Lefebvre, Henri (1974) *La production de l'espace*, Paris, Anthropos.
- Simmel, Georg (1908) *Soziologie*, Leipzig, Duncker & Humblot.



Figurations of the infra-ordinary

Play and urban imaginaries in Rimini Protokoll's documentary theatre practice

Roberto Cavallini

Early June 2008. It's a sunny and gorgeously warm day in Berlin. With a friend, I reach the Hebbel Am Ufer Theatre twenty minutes before the beginning of *Call Cutta in a box*, a piece by Rimini Protokoll, a label for the documentary theatre of Helgard Haug, Stefan Kaegi and Daniel Wetzl. In the brochure, we read that there are time slots for two spectators at once. We buy our tickets and move towards the theatre's entrance. But apparently, there is no entrance. Instead, a huge guy looks at me kindly indicating the map in my hand and explaining that the show is not in the theatre but few metres away in a glass corporate building by the river.

Arriving at the lobby, a young lady separates us and takes me upstairs, gently asking me to enter a room. I placidly obey and I make few steps inside an ordinary but elegant office while someone locks the door behind me. I am slightly uncomfortable but overall curious of what would come next: and of course, with dramaturgical perfection, the phone starts ringing. I pick up the phone and on the other side a voice with a strong Indian accent starts an idle conversation that for the next hour will cover extremely diverse topics, from the weather to my childhood, from my favourite food to the fascination for exotic places and from my Berlin visit to me singing a pop Italian song. After some well-orchestrated remotely controlled actions, I sit behind the desk and I am asked to perform some tasks. Finally, a computer is switched on and I can see my interlocutor: a young guy speaking from a call center based in Calcutta, showing me his other colleagues and his workplace, smiling and waving with enthusiasm.

Call Cutta in a box was a remake of a previous project titled *Call Cutta* (2005), which contemplated a quite different format. Instead of being directed towards a corporate building, the spectator was equipped with a mobile phone. After few seconds, the phone would ring and a conversation/tour started. At the other side of the line, someone would lead the spectator through an unknown Kreuzberg, with precise instructions and references to the city (from the tracks that carried the trains to Auschwitz to a photo of Gandhi with Netaji, a nationalist leader who went to Berlin to meet Hitler). Both versions of the project employ the city as a stage in order to activate a playful discovery of micro-intensities and emotions where unessential details are interwoven within an accurate process of storytelling. Both the communicative and expressive levels of the piece are constituted through an emotional complicity which functions even though we are not completely aware of the rules of the game.

In this article, I would like to examine Rimini Protokoll's practice in creating urban imaginaries

Roberto Cavallini is a graduate of Cà Foscari University of Venice where he studied Art History and Aesthetics and he holds a PhD in Visual Cultures from Goldsmiths, University of London (2010). Founder and member of InC – Continental Philosophy Research Group (Goldsmiths, London), he works as film producer and director for Cinema Key (Italy) and he is currently Lecturer at Yasar University, Izmir (Turkey) where he teaches Visual Cultures and Documentary Practices.

ies out of infra-ordinary situations.¹ Since 2002, Rimini Protokoll has been questioning the practice of theatre, subverting its fundamental assumptions, for example not employing professional actors, but real people called 'experts', expanding the field of documentary theatre itself. I will focus on two very different projects, which employ, respectively, the city as stage and the stage as city: *Call Cutta* and *100% Berlin* (2008). If play has been traditionally considered as an activity completely separated from ordinary life,² I will argue that Rimini Protokoll's infra-ordinary situations, in or about the city, permeate everyday life with play in a participative way, transforming viewers into producers.³ Play is, in fact, about participation: infra-ordinary situations are built around playful visions and perceptions of reality and its representations.

Rimini Protokoll's theatre of 'everyday experts' evokes a practice that immerses itself into the infra-ordinary dimensions of reality. One should not conflate the infra-ordinary and the daily unconscious, or what is beneath the domains of our everyday life which is inaccessible because it is submerged by idiosyncratic reiterations of the habitual. To explore the infra-ordinary would not be to look for a revelation or disclosure of some kind of truth hidden between the folds of our routines. Their 'theatre of the real' reformulates urban space as a ludic stage where the borders between the personal and the public are in constant renegotiation. In this sense, *Call Cutta* is based on the creation of infra-ordinary situations, transforming the simple action of walking through the city by an intensification of spatiality and its different layers of signification.⁴

Call Cutta seems to offer a subtle tactic of re-appropriation of public space, where personal traces and global trajectories are articulated by a voice which comes from the other side of the world; displacing but at the same time intensifying our own experience, so that particular street corner or wall will never be the same. It is in this act of intensification that the relationship between play and urban space is activated in Rimini Protokoll's documentary theatre projects, and especially through an emphasis on active participation: the viewers become (urban) explorers, finding themselves in a liminal space which is real but performed at the same time in a constructed and fictional situation. The everyday, the habitual, the infra-ordinary: they all become the sites of critical participation whereby new modes of storytelling are situated on the border between subjective revelations and collective memory. Moreover, in *Call Cutta*, as Ehren Fordyce suggests, the intersections between 'dramatic time' and 'real time' are always unbalanced in favour of the latter: the everyday experts-as-actors

1 The concept of the infra-ordinary is a neologism invented by the novelist Georges Perec to illustrate the search for an anthropology of everyday life "that is neither ordinary nor extra-ordinary, neither banal nor exotic": an everyday that is invested and filtered by an affective attention which reframes its value and scopes. See Ben Highmore, "Introduction" to George Perec's "Approaches to what?", in Ben Highmore (ed.) *The Everyday Life Reader*, London, New York: Routledge, 2002, 176-178.

2 It is worth reminding how Huizinga, in his famous work, stresses the total separation between play and the flow of everyday life. See Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press, 1971.

3 For an introductory historical survey on the notion of participation in contemporary artistic practices, see Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London: Verso Books, 2012 and Claire Bishop, "Introduction: viewers as producers", in Claire Bishop (ed.) *Participation: Documents of Contemporary Art*, London: Whitechapel Gallery and Cambridge MA: MIT Press, 2006.

4 This practice of intensification of public space, which is the opposite of a practice of spectacularization one could find in advertising strategies such as the flash mobs, could be probably considered in relation to Edward Soja's notion of 'thirdspace', whereby macro and micro-geographies of everyday life are merged into the triple combination of spatiality, sociality and historicity. See Edward W. Soja, *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real and imagined places*, Oxford, GB Cambridge, MA: Blackwell Publishing, 1996.

(call center workers) inscribes their presence into the performance also thanks to a series of game elements which are re-enactments of daily activities.⁵ The experience of the infra-ordinary in Rimini Protokoll's practice is articulated at the border between reality and fiction with the bringing together of different worlds and conditions: a quest for proximity shaped by the immediacy of the live act.

To perceive the city in a different way, to intensify its representation and to frame and speak about what we have in common, is the topic of another project by Rimini Protokoll, which employs a peculiar artistic approach. In *100% Berlin: a statistical chain reaction* (different versions have been produced in Athens, Melbourne, Wien etc), 100 citizens are gathered together in a theatre stage and represent a

Rimini Protokoll's infra-ordinary situations, in or about the city, permeate everyday life with play in a participative way, transforming viewers in producers

portion of the city. If casting of real characters and persons is a fundamental component of RP's work, in *100% Berlin* the process is quite different: only one person was selected and subsequently, from the circle of friends, another was chosen until 100 Berliners were put together through a chain that had strict criteria of selection (developed after the examination of surveys done by the Berlin Brandenburg Statistics Office).⁶ On a round stage, the 100 Berliners are asked questions ('Do you tell lies? Do you evade paying taxes? Do you believe in statistics?' And so on), they sing and move across the stage accordingly to certain instructions, creating a collective image of individual characters which is transitory but incredibly real: the statistical game elements of the performance create the basis upon which the personal and the subjective are projected into an ideal and fragmented community where also the audience finds familiar or unusual connections. Proximity is acted through the infra-ordinary in a quasi-scientific fashion: nothing is left to chance beside the fates of the individual characters who are induced to create new formations and unexpected associations. In this piece, the stage becomes the city and not viceversa.

Perec, in his brief text, asserts: "Where is our life? Where is our body? Where is our space? How are we to speak of these 'common things', how to track them down rather, flush them out, wrest them from the dross in which they remain mired, how to give them a meaning, a tongue, to let them, finally, speak of what is, of what we are".⁷ The work of Rimini Protokoll shows this enthralling perspective: at a micro-level, play infiltrates everyday life through a performative framing of reality itself. The city is transformed into a tool for storytelling and is filtered by a definite, controlled yet playful creation of atmospheres that alters not only our relation to the environment but also our constant attempts at decoding its messages and inputs. The city is brought into play by the creation of *site-specific* urban imaginaries, that is "the cognitive and somatic image which we carry within us of the places where we live, work, and play. It is an embodied material fact. Urban imaginaries are thus part of any city's reality, rather than being only figments of the imagination. What we think about a city and how we perceive it informs the ways we act in it".⁸ I would argue that Rimini Protokoll's

5 Ehren Fordyce, "We go live at 8 o'clock: documentary theatre in the process of performance art", in Miriam Dreyse and Florian Malzacher (eds.) *Rimini Protokoll: Experts of the everyday. The theatre of Rimini Protokoll*, Alexander Verlag Berlin, 2008, 173-175.

6 See http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_2417.html

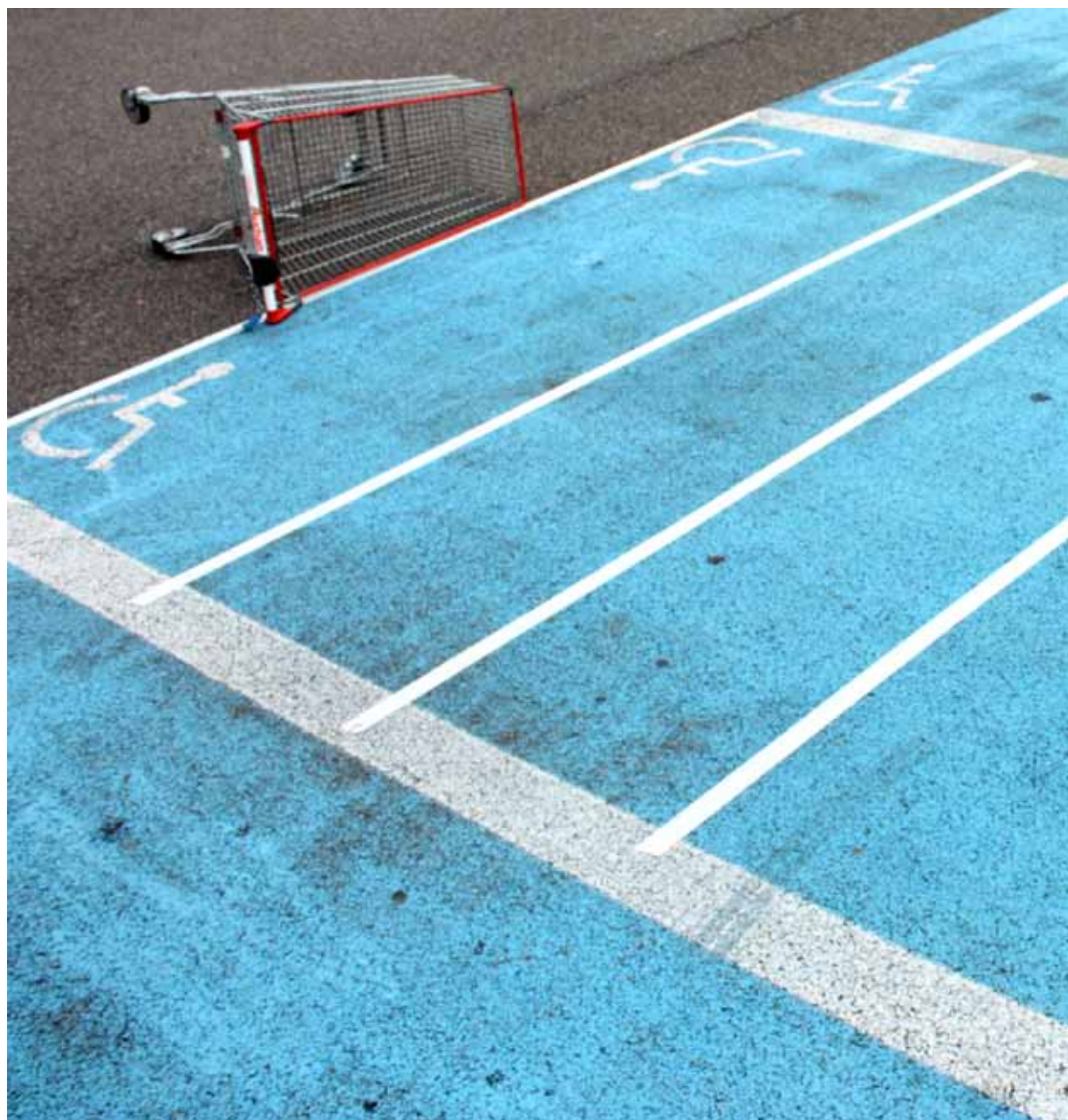
7 George Perec, "Approaches to what?", 177.

8 Andreas Huyssen, Introduction: World cultures, World cities, in Andreas Huyssen (ed.), *Other Cities, Other*

practice creates urban imaginaries through a very detailed and planned set of rules that the participant must follow and pursue. Although nothing is accidental and casual in their performances, play is conceptualized as a transformative practice in the viewer's perception and imagination of the urban space. I believe that it is the capacity of infra-ordinary situations to create what Huysen calls urban imaginaries in order to transform the city in a fragmented and critical playground shaped by transitional zones in our accelerated and globalized world.

In conclusion, one could say that the figurations of the infra-ordinary are conceptualized and realized as acts of de-forming everyday life into a particular dramaturgical shape. To create infra-ordinary situations, as Perec would have it, is an endless and singular process of negotiation. The poetic infringement of reality must go through the re-assemblage of ordinary stories and visions, primarily in the context of a new redefinition of how public space is used, consumed and performed. Playing the city through infra-ordinary situations probably means to interrogate the border of proximity between reality and fiction, the personal and the collective, to pervade the world with the discovery of new intensities of creation.





lo Squaderno 27
La città in gioco / Playing the City

a cura di / edited by //
Sandra Annunziata & Cristina Mattiucci

Guest Artist //
Florian Rivière



lo Squaderno is a project by Cristina Mattiucci, Andrea Mubi Brighenti and Andreas Fernandez helped and supported by Raffaella Bianchi, Paul Blokker, Mariasole Ariot and Giusi Campisi

La rivista è disponibile / online at www.losquaderno.professionaldreamers.net. // Se avete commenti, proposte o suggerimenti, scrivete ci a / please send you feedback to losquaderno@professionaldreamers.net



In the next issue:
Old and new music spaces

squade