

URBANISTICA

i giochi salveranno le città



pagine 20 e 21

s'avanza una rivolta giocabile contro le città troppo smart

Urbanistica | *A Bristol un convegno e una serie di manifestazioni collettive che hanno fatto del centro storico un grande parco giochi. Esperimenti simili anche in Usa e in Giappone. Un'idea affascinante che però rischia di esser velleitaria*

MANUEL ORAZI

«La ragion d'essere delle città è il divertimento collettivo. Danze, intrecci amorosi e conversazioni, servizi religiosi, politica e teatri sono dei "divertimenti" (Huizinga li chiama giochi) e sono quelli che ci conducono agli agglomerati umani: città e paesi». Tutta la questione delle *Playful Cities*, le città giocabili coniate dal *Guardian*, potrebbe essere riassunta da questo giudizio di Yona Friedman, architetto e saggista franco-ungherese, che la scrisse alla fine degli anni Cinquanta.

La settimana scorsa infatti a Bristol si è svolto un convegno dal titolo *Making the City Playable*, fare la città giocabile o suonabile o ancora praticabile in seguito a una serie di manifestazioni collettive che hanno fatto del centro storico della città inglese un grande parco giochi,

con scivoli lunghi decine di metri, caccia agli zombie metropolitani (persone truccate da zombie che si nascondevano negli anfratti del centro) e giochi vari per bambini organizzati in strade chiuse temporaneamente al traffico.

Anche se in fondo si è trattato di un piccolo episodio come ce ne sono tanti, si è innescata una discussione pubblica che sta facendo riscoprire l'importanza del gioco come fattore aggregante, forse l'unico rimasto nell'epoca della *smart city*, idea a cui la *playable city* si oppone frontalmente.

Se la *smart city* è l'idea di ottimizzare il funzionamento delle città attraverso un uso massiccio di tecnologia (in cui ogni individuo deve però essere dotato di uno smartphone per poter essere guidato ovunque nei tempi giusti, per evitare code e sprechi - un'idea che proviene dal Mit di Boston e di cui

in Italia sono apripista i torinesi Carlo Ratti e Walter Nicolino), la *playable city* intende invece riscoprire le qualità dello *homo ludens* secondo tre idee chiave.

Primo: le città creano problemi che possono essere risolti solo da un'azione collettiva. Secondo: il benessere delle comunità non può essere lasciato soltanto alle autorità locali, i cittadini devono prendere il controllo del loro **ambiente**. Terzo: incoraggiare attività pubbliche collettive può essere un modo per creare la cosiddetta *cittadinanza attiva* e quindi un futuro urbano più coeso e più felice.

Da notare che tutte e tre queste idee non prevedono necessariamente l'uso di tecnologie, che tagliano fuori settori sociali come per esempio gli anziani, anche se la *playable city* non è contraria a priori al loro uso perché in fondo si può giocare anche con loro secondo modalità

collettive. E però un dato di fatto quello che ha notato il franco-libanese Youssef Tohme, direttore di Agora, la

Biennale di architettura di Bordeaux appena conclusa: quando ero piccolo noi bambini non vedevamo l'ora di uscire di casa per andare a giocare fuori, mentre oggi i miei figli non vedono l'ora di tornare a casa da scuola per giocare e chattare coi propri amici attraverso il computer e i loro telefonini. Anche per questo Agora era dedicata quest'anno al tema dello spazio pubblico che è sempre di più in continua trasformazione, anche se resta un concetto per lo più europeo. Ciò

non significa che lo spazio pubblico non esista fuori dal vecchio continente, ma più probabilmente gli esperimenti di *playable city* effettuati sinora negli Usa e in Giappone si sono svolti perlopiù in aree già attrezzate per i bambini e in luoghi dove parlare di centro storico

non ha senso.

Certo laddove c'è degrado urbano parlare di *playable city* non è facile: il divertimento, l'arte di strada, i funamboli, flash mob e giochi collettivi funzionano e sono possibili se dietro l'angolo ci sono mezzi di trasporto (metro, bus, piste ciclabili, tram) e quindi vaste pedonalizzazioni, i vigili urbani, i netturbini, i pompieri e i poliziotti pronti a intervenire come a Covent Garden o a Saint-Sulpice. Condizioni che non troviamo nel sud del mondo, a Karachi come a Lagos, ma nemmeno a Chieti o a Enna, e che quindi non possono essere né *smart* né *playable*.

Certo l'arte di strada può essere un surrogato di tutto questo, anche se magro, e non si può non tenere conto del fatto che il più celebre artista di strada del mondo sia proprio di Bristol, vale a dire Banksy (nonostante la sua identità resti incerta e il suo campo d'azione sia ormai planetario: in ogni caso i suoi graffiti e disegni a scala metropolitana sono quasi sempre un invito all'azione e alla partecipazione). Lunghissimo è del resto l'elenco di artisti, architetti, urbanisti e persino filosofi che nel dopoguerra sulle ali delle teorie di Huizinga sull'*homo ludens*, hanno prodotto opere e concetti tutti volti a un uso meno autistico e pre-determinato delle grandi città, in ogni caso anti-funzionalista: dalla *New Babylon* concepita dal pittore olandese Constant, dove gli abitanti erano impegnati solo ad attività ludiche, ai Situazionisti che periodicamente effettuavano derive urbane psicogeografiche (e talvolta anche etiliche) partendo dalla parigina Place Contrescarpe, agli stessi Noguchi e Friedman. O ancora all'artista-architetto italiano Ugo La Pietra che, con i suoi numerosi progetti poetici, ha dedicato tutta la sua opera degli anni Sessanta e Settanta a tentati-

vi di riappropriazione urbana - anche e soprattutto nelle grigie periferie dormitorio, con alcune azioni piuttosto divertenti come nel film amatoriale in cui La Pietra si siede su un tavolino al centro di una rotatoria e mentre intorno sfilano macchine, lambrette e autocarri lui si fa la barba con schiuma e pennello finché, voltandosi verso la telecamera, non esclama un motto situazionista: «Abitare è essere ovunque a casa propria!» (a proposito: finalmente a novembre la Triennale di Milano gli dedicherà una grande mostra antologica).

A ogni modo l'idea di *playable city* rischia di essere un velleitarismo, perché in fondo ci sono manifestazioni collettive estremamente più grandi e potenti che non hanno bisogno di costruire una comunità o anche solo un movimento collettivo temporaneo e che però implicano in se stessi una grande porzione di attività ludiche o senso di "giocabilità", vale a dire lo shopping o commercio che sin dal Medioevo è il più efficiente motore in grado di implementare le città e anche il loro senso comunitario, almeno secondo il parere di classici come Henri Pirenne e molti altri. Per non essere ancora più malevoli e non derubricare la manifestazione di Bristol come una variante dell'eterno ritorno del *panem et circenses*, dove il gioco è una non-realtà o una fittizia struttura di realtà.

Autori millenaristi e agli antipodi come Cesare Brandi o Noam Chomsky insinuerebbero che queste attività ludiche collettive più che costituire nuovi soggetti sociali aggregati offrano piuttosto un effimero presente vissuto intensamente senza responsabilità come nel caso dei tifosi sportivi. E, conclude Brandi ne *La fine dell'Avanguardia*, «Ora, l'irresponsabilità è il contrario della libertà. L'irresponsabi-

le non è libero, perché non si determina, è continuamente determinato». Ed ecco come la città *smart* e quella *playable* possano anche coincidere.

.....

Il movimento si oppone al massiccio uso della tecnologia nei centri cittadini

.....

GLI ESPERTI

la creatività può salvare il suolo urbano

■ Da un lato penso a *playground*, il campo da gioco che può essere anche un luogo per adulti (e persino un'opera d'arte se pensiamo a quelli progettati negli anni '40 e '50 da Isamu Noguchi a New York e altrove). Luoghi dove giocare liberamente più tipi di gioco contemporaneamente, senza una funzione specifica prestabilita. Dall'altro lato mi è venuto in mente il dibattito sulle *città creative*, nato sempre in opposizione alle *smart city* (ormai ascrisse chiaramente a logiche fi-

nanziarie non sempre sostenibili) di cui possiamo vedere un esempio nel quartiere Les Grottes di Ginevra: è un interessante episodio di resistenza alla gentrificazione che ha attirato minoranze per cui, in una città in cui il suolo urbano vale oro, lì si possono vedere galline ruzzolare e molti orticelli.

CRISTINA BIANCHETTI

Professore di Urbanistica presso il Politecnico di Torino



una rete del piacere in riviera romagnola

■ Credo sia difficile definire con chiarezza i confini tra gioco, tempo libero, sport non competitivi, spettacoli di strada e intrattenimento. Tanto per fare un esempio, nella riviera romagnola le cittadine, di dimensioni medio-piccole, hanno cercato di sfruttare tutto ciò che rientra nella dimensione del "play", della "giocabilità", a fini turistici - per esempio stringendo convenzioni fra i parchi a tema (AquaFan, Mirabilandia, Italia

in miniatura) con gli alberghi, i ristoranti, eccetera. E non solo d'estate, ma tutto l'anno. Insomma, un esempio di una rete di città che grazie al *loisir* può diventare una nuova forma complessa di città unica.

LUCA EMANUELI

Direttore di Sealine, centro interdipartimentale di ricerca per lo sviluppo dei sistemi costieri e del turismo presso l'Università di Ferrara



per costituire comunità ci vuole tempo

■ Per realizzare una *playable city* occorre liberare le energie necessarie, ma non è facile dire come senza contestualizzare. Credo che in ogni caso per farlo ci sia una *conditio sine qua non*, ovvero costruire città libere da troppi vincoli e divieti. Quindi uno studio comparato di tutte quelle azioni che liberano tali energie, che a volte possono essere consuetudini indispensabili per una *playful city*, l'opposto della *smart city*. Sono però contrario a un'inter-

pretazione troppo facile e sterile della *smart city* come città iperteconologica e costosa: può essere declinata anche diversamente e non implica, come l'altra, difficili processi costituenti neocomunitaristi che hanno sempre bisogno di tempi lunghi e vanno spesso incontro al fallimento.

FRANCESCO GASTALDI

Professore di Urbanistica presso l'Università Luav di Venezia



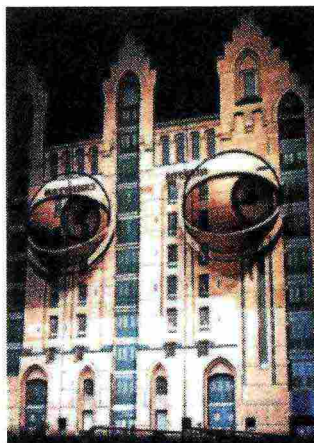
resto un ammiratore dell'ordinarietà

■ Molti fenomeni di vita associata e organizzata ruotano da sempre intorno al tema della festa, specie nelle città dell'Europa del Sud. Che può assumere forme diverse, da eventi para-sportivi fino alle sagre. Ma al di là di questo non prenderei sul serio né la *playable city* né la *smart city*. Resto pertanto un ammiratore convinto della qualità ordinaria delle città tedesche, o anche di episodi come i tentativi di riuso di pezzi del patrimonio storico per eventi giocosi come gli spettacoli di *mapping* (proie-

zione di disegni animati sulle facciate di edifici), anche perché non possiamo pensare di musealizzare tutti gli edifici storici. Dobbiamo al contrario inventarci forme nuove di sensibilizzazione e di riappropriazione di parti di città e monumenti troppo spesso semplicemente abbandonati.

ARTURO LANZANI

Professore di Tecnica e Pianificazione urbanistica presso il Politecnico di Milano



la rivincita dei corpi reali sul virtuale

■ Le *playable cities* altro non sono che la rivincita dei corpi reali sul virtuale. Quando sulla 5th Avenue, spontaneamente, delle persone transennano alcune zone interrompendo il traffico, inserendo sedie e sdraio portate da casa e poi animando queste aree, fanno un gesto spontaneo e non programmato che andrebbe completamente perduto se invece fosse progettato a tavolino o, peggio, disegnato. Eventi come quello di Bri-

stol sempre più prenderanno piede perché credo che il mondo pian piano sta diventando semplice. In Italia abbiamo avuto tutto questo in mille modi nelle nostre strade, solo che non abbiamo mai capito quanto sia importante come patrimonio collettivo.

ITALO ROTA

Architetto e designer, già autore del piano di ristrutturazione del centro di Nantes

