

# Ti senti volare, ti senti libero.

---

## La città come ambiente di apprendimento

Arnaldo “Bibo” Cecchini  
Università degli Studi di Sassari

Sono stato chiamato a discutere un video<sup>1</sup>, era sulla cittadinanza, o meglio su come alcuni ragazzi conoscono la loro città (“loro” in tutti sensi, anche se diversi tra loro vengono da molto lontano o appartengono a famiglie che vengono da molto lontano) e il territorio in cui vivono.

Ragazze e ragazzi di scuole non importanti, quelle che anche i grandi filosofi non sanno che esistono, le scuole e gli istituti professionali.

Tutto in quello splendido video era interessante, i volti, le parole, i disegni, i gesti, le azioni.

Ma da grande tifoso del *parkour* mi hanno colpito le parole di uno dei ragazzi, Elvis:

«Si fanno salti mortali, arrampicate... sulle case, salti le case, i tetti ...»

«Ti senti libero ... ti senti libero, ti senti volare, ti senti libero ...»

«Tipo da sopra, da qua sopra si vede tutta la città... è troppo bello ...»

«Io sono l'unico albanese, poi ci sono tre ucraini, un lituane, [...], un bulgaro ...»

### 1. Vedi la città dall'alto: elogio del *parkour*, delle derive e della *flânerie*

E così anche io vorrei volare, perdendomi in un mare di citazioni e di omaggi a grandi educatori, storici e scrittori per parlare di città e di educazione, molte e lunghe citazioni con un filo conduttore.

Immodestamente comincio da una mia:

Voglio parlare infine e lateralmente delle città del futuro, per come le vorremmo, ricorrendo ad una metafora che fa riferimento ad un'attività, a cavallo fra lo sport, le arti marziali e la danza, che ha il nome di *parkour*; *le parkour* è qualcosa di più e di diverso dal *parcour*, il percorso; dal sito ufficiale dei “parkouristi” italiani leggiamo che: «il *parkour* è l'arte di sapersi spostare. Il principale obiettivo di questa disciplina è quello di raggiungere la padronanza del corpo e della mente per superare gli ostacoli che ci circondano. I praticanti del *parkour*, chiamati *traceurs* ovvero ‘creatori di percorsi’, aspirano a superare in modo creativo, fluido, atletico ed esteticamente valido le barriere naturali o artificiali che si trovano sulla loro strada. Per riuscire utilizzano corse, salti, volteggi, cadute e arrampicate.

Ma il *parkour* non è solamente un puro esercizio fisico, perché il confronto con gli ostacoli materiali spinge il *traceur* alla scoperta dei suoi limiti e quindi del suo essere all'interno

---

1 Il video si intitola *S-paesamento. Anche il passato è una terra straniera? La terra, i luoghi, la memoria, la storia e il transitare del migrante*, a cura dell'equipe del Centro Interculturale *Mondinsieme*, in collaborazione con alcuni Istituti di scuola superiore e centri di Formazione professionale di Reggio Emilia.

dell'ambiente che lo circonda. Affrontando la paura spesso ci si accorge che le nostre potenzialità vanno oltre i confini che diamo per scontati. Per questo il *parkour* è sia uno sport che una filosofia di vita quotidiana. Il padre riconosciuto di questa disciplina è il francese David Belle che verso la fine degli anni '80 iniziò a praticare in un ambiente urbano (precisamente a Lisse, un sobborgo di Parigi) le tecniche apprese giocando da bambino nei boschi della campagna francese<sup>2</sup>.

Il *parkour* è un po' come tutte le attività nate dalla voglia di vivere e di divertirsi e di esprimersi del "popolo": le classi dominanti se ne appropriano in men che non si dica (o almeno ci provano).

Molte attività popolari, spesso di strada, dopo un po' si trasformano in attività formalizzate, ritualizzate; in alcuni casi in sport, regolati dall'alto ed inseriti nel circuito della produzione e del commercio: così sta avvenendo per il *parkour*.

[...]

Le arti dello spettacolo in particolare avevano bisogno delle strade e delle piazze e degli spazi pubblici. Abbiamo già citato le fiere ed i fieranti, nomadi per forza, spinti dalla fame e dal coraggio; anche per loro, come per i teatranti (di cui erano parenti stretti) e per tutti i professionisti e le professioniste del divertimento, del gioco e del piacere, era previsto che l'eterno riposo potesse avvenire solo in terra sconosciuta, il che li destinava all'inferno. Le fiere erano luoghi pericolosi per il corpo e per l'anima, ma erano fra le poche occasioni che i poveri avevano di divertirsi e persino di imparare (fra saltimbanchi, giocolieri, acrobati, incantatori di serpenti, ciarlatani, barbieri c'erano anche i cantastorie, gli attori girovaghi e poi le mostre anatomiche, i musei delle cere, i gabinetti ottici, i teatri meccanici, gli zoo, i circhi).

Queste due attività, il divertimento e l'apprendimento, erano attività che l'apparato ideologico e pratico dei potenti e dei padroni di ogni epoca riservava ai ricchi: i poveri ci avrebbero potuto prendere gusto!

Vale la pena soffermarsi su questo punto; gli intellettuali hanno sempre disprezzato i divertimenti del popolo ("vulgari" per l'appunto) e sempre apprezzato e sostenuto quelli dei ricchi; in realtà se si separa il grano dal loglio, gran parte dei divertimenti dei ricchi erano sciocchi e volgari e noiosi (molti se ne sono salvati perché troppi ne sono stati prodotti per loro) e gran parte di quelli popolari erano acuti e sofisticati e piacevoli (non molti se ne sono salvati perché troppo pochi ne sono stati prodotti per loro) e spesso di questi i ricchi si sono appropriati<sup>3</sup>.

[...]

Adesso le cose sono un po' cambiate, il divertimento è una merce che si può vendere a basso costo, purché sia evirato e reso stupido: chi si lamenta dei "graffiti", degli *skater* e delle esuberanze giovanili, non rammenta che le alternative che a questi giovani vengono offerte sono gli spettacoli Tv come *L'isola dei famosi*.

[...]

Anche il *parkour*, che prendo a metafora della cultura non recintabile delle periferie, dell'inventarsi percorsi e altre vie nella città, della scoperta di altre vie e di un'altra dimensione del percorso, dell'abolire i confini, che spesso vengono imposti alla mente, nel

---

2 [www.parkour.it](http://www.parkour.it). Si veda anche *Yamakasi - i nuovi samurai*, film diretto da due giovani esordienti e incentrato sulla storia di un gruppo di *traceur* parigini. Uno di loro, il David Belle consacrato padre spirituale della disciplina, è stato anche protagonista di *Banlieu 13*, film girato nei ghetti parigini con scene mozzafiato di *parkour* in cui Belle si diverte dando il meglio di sé.

3 Non nascondo che questa affermazione è provocatoria e – forse – non ben documentata; tuttavia molti divertimenti "ufficiali" hanno origine da pratiche spontanee popolari o da queste hanno avuto robusti innesti.

superare muri e recinzioni con un gesto elegante e creativo, sta diventando e diventerà una pratica alla moda, venendo già codificato come *sport* estremo. E tuttavia la metafora continua e con essa una qualche scettica e visionaria speranza<sup>4</sup>.

Da allora il *parkour* ne ha fatta di strada: anche nella consapevolezza teorica della sua rilevanza per la conoscenza della città da parte di architetti e urbanisti: si veda in particolare il documentario: *My Playground* di Kaspar Astrup Schröder, *a film about movement, tricking and parkour in Copenhagen urban spaces*<sup>5</sup>.

Del resto l'aspirazione a volare era la componente forte di molte delle ideologie del progresso: come ci ricorda Giorgio Gaber<sup>6</sup>:

Da una parte la personale fatica quotidiana e dall'altra il senso di appartenenza a una razza che voleva spiccare il volo per cambiare veramente la vita.

No, niente rimpianti. Forse anche allora molti avevano aperto le ali senza essere capaci di volare, come dei gabbiani ipotetici.

E ora? Anche ora ci si sente come in due: da una parte l'uomo inserito che attraversa ossequiosamente lo squallore della propria sopravvivenza quotidiana e dall'altra il gabbiano, senza più neanche l'intenzione del volo, perché ormai il sogno si è rattappito.

Volare come aspirazione, se non per magia, con le ali o con apparati meccanici: un sogno per molto tempo, un sogno apparentemente impossibile<sup>7</sup>:

«Vescovo, so volare»,  
il sarto disse al vescovo.  
«Guarda come si fa! »  
E salì, con arnesi  
che parevano ali,  
sopra la grande, grande cattedrale.  
Il vescovo andò innanzi.  
«Non sono che bugie,  
non è un uccello, l'uomo:  
mai l'uomo volerà»,  
disse del sarto il vescovo.  
«Il sarto è morto», disse  
al vescovo la gente.  
«Era proprio pazzia.  
Le ali si son rotte  
e lui sta là, schiantato  
sui duri, duri selci del sagrato».  
«Che le campane suonino.  
Erano solo bugie.  
Non è un uccello, l'uomo:  
mai l'uomo volerà»,  
disse alla gente il vescovo.

<sup>4</sup> Cecchini A. (2008) *Al centro le periferie*, Franco Angeli, Milano.

<sup>5</sup> Si veda <http://www.guiding-architects.net/blog/?p=143>

<sup>6</sup> Gaber G. (1992), *Qualcuno era comunista* da *Il Teatro canzone*.

<sup>7</sup> Brecht B. (1981) *Il sarto di Ulm*, in *Poesie e Canzoni*, Einaudi, Torino.

E ora esiste il *parkour*, un modo di volare prendendo slancio dagli edifici, inventando percorsi aerei, come avevano pensato di fare, ma restando a terra, gli psicogeografi delle derive. La psicogeografia delle derive è un'invenzione letteraria, sviluppata come pratica architettonica e urbanistica dai Situazionisti<sup>8</sup>.

Sono in un ambiente privilegiato per lo studio del gruppo e delle funzioni degli individui in gruppo. La Deriva (sul filo delle azioni, con i suoi gesti, la sua passeggiata, i suoi incontri) è esattamente per la totalità ciò che la psicanalisi (quella buona) è per il linguaggio. Lasciatevi andare sul filo delle parole, dice l'analista.

Egli ascolta, fino al momento in cui denuncia o modifica (si può dire *détourne*) una parola, una espressione, una definizione. La Deriva è appunto una tecnica, quasi terapeutica. Ma come l'analisi senza altre cose è quasi sempre controindicata, allo stesso modo la Deriva continua è un pericolo nella misura in cui l'individuo si inoltra troppo in là (senza basi, ma...) senza protezione e rischia di esplodere, di dissolversi, di dissociarsi e di disintegrarsi. Ed è così la ricaduta in ciò che si dice vita corrente, o meglio dire, "la vita pietrificata". Perciò io adesso denuncio la propaganda della Deriva continua del Formulario. Sì, continua, come il gioco di poker a Las Vegas, ma continua per un dato periodo di tempo, limitato alla domenica per alcuni, ad una settimana per un buon numero di soggetti; un mese è molto. Abbiamo toccato nel 1953-54 tre o quattro mesi di Deriva; è il limite estremo, il punto critico. È un miracolo se non siamo morti. Possediamo una cattiva salute di ferro.

O ancora<sup>9</sup>:

La Deriva si definisce come una tecnica del passaggio affrettato attraverso ambienti variati: il concetto di deriva è indissolubilmente legato al riconoscimento degli effetti psicogeografici e all'affermazione di un comportamento ludico-costruttivo, il che lo contrappone sotto ogni aspetto alle nozioni di viaggio e passeggiata «[...] Per fare una deriva, andate in giro a piedi senza meta od orario. Scegliete man mano il percorso non in base a ciò che SAPETE, ma in base a ciò che VEDETE intorno. Dovete essere STRANIATI e guardare ogni cosa come se fosse la prima volta. Un modo per agevolarlo è camminare con passo cadenzato e sguardo leggermente inclinato verso l'alto, in modo da portare al centro del campo visivo l'ARCHITETTURA e lasciare il piano stradale al margine inferiore della vista. Dovete percepire lo spazio come un insieme unitario e lasciarvi attrarre dai particolari».

La Deriva è sicuramente una pratica sovversiva, al contrario della *flânerie*, che ha molti legami con lo sguardo vagabondo di chi può permettersi di "perdere tempo": tuttavia anche la *flânerie* aiuta ad avere uno sguardo diverso sulla città, a scoprirne le tracce immateriali, i ricordi, i modelli di vita, con distacco come è (o si pensa che sia) per il *flâneur*, o con amore come per il (la) *choraster*<sup>10</sup>.

8 Debord G. (1958) *Théorie de la dérive*, in «Internationale Situationniste», 2 (décembre 1958).

9 Da una lettera di Gilles Ivain, spedita all'Internazionale Situazionista nel 1964, dall'ospedale psichiatrico. Gilles Ivain è lo pseudonimo del francese Ivan Chtcheglov, membro dell'IS, internato in manicomio nel 1959. Nel primo numero della rivista «Internationale Situationniste», ha pubblicato il testo, *Formulario per una urbanistica*.

10 Si veda Wearing B. & Wearing S. (1996) *Refocussing the tourist experience: the flâneur and the chorister*, in «Leisure Studies», XV/4, pp. 229-43.; *choraster* deriva dal termine greco 'chora' (luogo, spazio), che oltre al complesso di significati che ha in greco e nel *Timeo* di Platone, ne ha trovati molti di nuovi dopo le reinterpretazioni di Jacques Derrida e di Julia Kristeva e Elizabeth A. Grosz; si veda Grosz E. A. (1995) *Space, Time and Perversion. Essays on the Politics of Bodies*, Routledge, New York.

Classico percorso della *flânerie* è, dopo Baudelaire<sup>11</sup>, quello di Benjamin<sup>12</sup>:

chi cammina a lungo per le strade senza meta viene colto dall'ebbrezza. Ad ogni passo l'andatura acquista una forza crescente; la seduzione dei negozi, dei bistrot, delle donne sorridenti diminuisce sempre più e sempre più irresistibile si fa, invece il magnetismo del prossimo angolo di strada, di un lontano mucchio di foglie, del nome di una strada...

## 2. La città educativa

Elvis ha scoperto la città dall'alto con i suoi amici ucraini, lituanesi, bulgari, ...

La città, se si può esplorarla, è (o meglio può essere), una grande "maestra".

Nel 2010 è morto un grande educatore e urbanista, un anarchico britannico (e le quattro parole che abbiamo usato hanno grandi rapporti e "sinergie" tra loro); per parlare di città educative (se questa espressione ha un senso) Colin Ward è la persona giusta: non sempre – credo – aveva ragione, ma sempre il suo pensiero "radicale" (che va alle radici) ci interroga e ci inquieta; Ward è stato un avversario della pianificazione "dall'alto", quella fatta con gli standard applicati in modo meccanico e gli approcci razionalisti di tipo positivista; tuttavia ha scritto:

*I don't believe in just letting it rip, the rich get away with murder when that happens. But I do want the **planning system** to be flexible enough to give homeless people a chance*<sup>13</sup>.

Ward ha scritto molto sul rapporto tra esseri umani e spazi e luoghi<sup>14</sup>, in qualche modo interrogandosi sul ruolo che la città (ma anche il territorio e il paesaggio) ha, o può avere, nel percorso educativo<sup>15</sup>.

È con Ward, ma non solo, che scopriremo perché.

Cosa rende educativa la città?

In realtà la parola "educativa" può essere ambigua, l'accento va posto sull'apprendimento, e quindi la domanda è "cosa rende la città un ambiente di apprendimento?".

Potremmo dire: la natura stessa della città, quando e dove questa natura rimane, ricordando che:

- non c'è cittadinanza senza città
- la città è un bene comune<sup>16</sup>
- una città privatizzata negli spazi e nei servizi non è una città

11 Baudelaire C. (1976) *L'Artiste, Homme du monde, Homme des foules et Enfant, Le Peintre de la vie moderne*, chap 3, in Id., *Oeuvres complètes*, ed. Claude Pichois, Gallimard-Pléiade, Paris, vol.2, pp.687-94; una forma compulsiva di *flânerie* è quella descritta da Edgar Allan Poe in *L'uomo della folla*.

12 Benjamin W. (2007) *I passages di Parigi*, Einaudi, Torino, vol. 1, p. 466.

13 «Io non credo che ci si dovrebbe liberare di essi [i vincoli della pianificazione]; - dice - i ricchi potrebbero far tutto quel che vogliono, se ciò accade. Ma io voglio che il sistema di pianificazione sia abbastanza flessibile da dare un'opportunità a chi non ha casa». *Cunning Plots*. Intervista di Chris Arnot a Colin Ward sul "Guardian" di mercoledì 10 luglio.

14 Ward C. (1983) *Housing: An anarchist approach*, Freedom Press, London; Id. (1985) *When we Build Again. Lets have Housing That Works*, Pluto Press, London; Id. (1993) *New Town, Home Town: The Lessons of Experience*, Gulbenkian Foundation, Lisboa.

15 Ward C., Fyson A. (1973) *Streetwork: The Exploding School*, Routledge, London; Ward C. (2000) *Il bambino e la città, Crescere in ambiente urbano*, L'ancora del Mediterraneo, Napoli (ed. or. London, 1978).

16 In molti sensi anche propri; per un ragionamento analogo sul paesaggio si veda: Cecchini A. (2010) *Il paesaggio come bene comune (e un esempio di gioco per imparare i beni comuni)* in G. Bonini, A. Brusa, R. Cervi (a cura di), *Il paesaggio agrario italiano protostorico e antico. Storia e didattica*. Atti della I Summer School *Emilio Sereni* (Gattatico, 26-30 agosto 2009), Edizioni Istituto Alcide Cervi, s. l., Quaderni 6. (2010), pp. 111-124.

- la rendita è la ragione principale e l'automobile lo strumento principale della privatizzazione della città
- la cittadinanza è ora non domani
- cittadinanza è autonomia nel muoversi, nello scegliere, nel "guadagnarsi" la vita
- muoversi si deve in modo diverso, ciascuno con i propri tempi e i propri mezzi
- che occorre scegliere, non essere scelti (anche per il proprio bene)
- per vivere la città serve potersi guadagnare la vita con la reciprocità (il dono), la redistribuzione (l'eguaglianza), lo scambio (il mercato)

In sostanza servono o servirebbero pratiche che assicurino in città:

- la sconfitta dell'uso privato e individuale delle automobili
- la libera appropriazione degli spazi
- movimenti verso molti luoghi
- colloquialità urbana
- modalità di negoziazione e la gestione dei conflitti
- opportunità di spiazamento
- l'incontrarsi delle diversità
- la molteplicità degli sguardi
- appropriarsi degli scarti e il godere di essi

Questo vuol dire che in molte "città" contemporanee, molto di più che in passato, la città si trova solo in *interstitial and dirty spaces*<sup>17</sup>.

Il ragazzo nuovaiorchese non può aspettarsi niente che sia al di fuori dei possibili sviluppi del processo istituzionale. Persino la sua fantasia è stimolata a produrre fantascienza. La sorpresa poetica del non programmato gli si presenta solo quando incontra lo "sporco", lo sbaglio clamoroso, il guasto: la buccia d'arancia nella cunetta, la pozzanghera per la strada, lo sconvolgimento dell'ordine o di un programma, l'avaria di una macchina sono gli unici spunti che possono dare il via alla fantasia creativa. "Bigiare" diventa la sola esperienza poetica a portata di mano<sup>18</sup>.

Ma una città può essere esplorata anche consapevolmente:

«Città come aula» è lo splendido slogan inventato da Marshall McLuhan, e posto al principio di un'opera didattica che, insieme a K. Hutchon e E. McLuhan, lo scienziato canadese indirizzò agli insegnanti, come strumento per avviare gli allievi a leggere la propria città e a capire - al tempo stesso - i media. [...]. *La città come aula* è l'ultimo capitolo. Si apre con una splendida affermazione, «la vostra città è un serbatoio culturale», dopo la quale ci attenderemmo un qualche approfondimento filosofico, urbanistico o storico, a rendere più elaborata e nuova una consapevolezza fin troppo nota e condivisa. Invece, ecco lo studioso proporre i suoi esercizi: «da quali segnali vi accorgete che quel dato istituto è l'università?», oppure, «da quali particolari dell'abbigliamento intuite il mestiere delle persone?», e, poi di seguito, attività varie, tra le quali l'invito a girare per la città, muniti di un registratore, per disegnarne una sorta di "paesaggio sonoro".

*Vedere, ascoltare, sentire, percepire*. Queste le prime attività proposte dallo scienziato, in perfetta coerenza con i principi, esposti all'inizio del suo libro. Per conoscere, dice McLuhan, occorre fare emergere il nostro oggetto di studio dal suo sfondo. E, solitamen-

17 Lefavre L. & de Roode I. (eds) (2002) *Aldo Van Eyck. The Playgrounds and the City*; NAI, Rotterdam.

18 Illich I. (2010) *Descolarizzare la società*, Mimesis, Sesto San Giovanni (ed. or. London, 1971), cap. 7.

te, gli oggetti più abituali hanno il difetto di confondersi nello scenario. Proprio come accade alla città: per il fatto stesso che essa costituisce il nostro ambiente, essa si integra perfettamente con lo sfondo della vita quotidiana. Perciò occorre lavorare sui sensi e sulle percezioni per accorgersi delle sue forme, delle sue funzioni...<sup>19</sup>.

E ancora:

Se è vero che «siamo in presenza di una crisi dell'educazione urbana perché molti bambini non si adattano allo stile e al metodo del sistema scolastico, se necessariamente - come dicono Mario Fantini e Gerald Weinstein - il contesto urbano è un luogo dove c'è un persistente stress imposto dall'intensa concentrazione di realtà sociali», è anche vero che la città è un contesto che può fornire, secondo le parole di Edgard Gumpert, «sistemi scolastici di fantastica ricchezza e varietà». La città in se stessa è un ambiente educativo, e può essere usata in quanto tale, se ci mettiamo in testa di apprendere grazie a essa, se impariamo a usarla, per controllarla o per cambiarla<sup>20</sup>.

E di più:

Se il fine dell'insegnante è educare il bambino perché divenga padrone del suo ambiente, diventa presto evidente che non è sufficiente esortare la classe «a fare delle ricerche sul quartiere in cui viviamo». Michael Storm, che è un ispettore di geografia e studi ambientali di Londra, dice che «a dispetto di una considerevole esperienza degli studi locali» come accumulazione di fatti, descrizioni eccetera, gli allievi «lasciano la scuola senza comprensione del *processo* in azione nella società», e che invece della domanda «che cosa dovrebbe sapere la gente del nostro quartiere» ci si dovrebbe chiedere «quali sono i problemi oggi presenti nella zona». Il bambino, come l'adulto, impara l'arte e la tecnica della cittadinanza, non attraverso gli avvertimenti o le letture di educazione civica, ma con il coinvolgimento nelle reali problematiche<sup>21</sup>.

Il progetto della città, la sua pianificazione, che - come abbiamo visto, anche Colin Ward ritiene necessaria - (perché, se no, *the rich get away with murder*), dovrebbe servire a tagliare le unghie alla rendita (la prima nemica della città) e a consentire alle diverse popolazioni di "esserci", in un quadro di regole che difendano i gruppi più deboli (a partire dai bambini) e garantiscano l'accesso ai servizi e alle reti.

Il progetto degli spazi pubblici deve essere particolarmente sensibile al contesto e al modo concreto con cui gli individui, da soli o in gruppi, "stanno" in quel contesto. Una grande storia di successo, in questo senso, è quella dei *playgrounds* progettati da Aldo van Eyck: una storia che ha molto ancora da insegnare a chi vuol vedere.

Cominciamo dalle automobili:

La nostra immagine più comune e, a quanto pare, quanto mai plausibile del futuro immediato e che sarà simile al presente ma molto peggio: una società urbana di massa mobile, eccessivamente dipendente dalle automobili. Proprio per favorire gli automobilisti, sempre più ampie zone limitrofe al centro città saranno divise da strade ad alta densità di

19 Brusa A. (2007) *Dalla città come aula alla città-archivio. Note per un possibile curriculum verticale sulla città*, in Brusa A., Lombardi P.A., Ferraresi A. (a cura di) *L'Officina della memoria. Percorsi di formazione storica a Pavia tra scuola e università, numero speciale degli "Annali di Storia Pavese", dedicato a Giulio Guderzo per il suo Settantesimo Compleanno*, Pavia

20 Ward C. (2000) *Il bambino e la città. Crescere in ambiente urbano*, L'ancora del Mediterraneo, Napoli.

21 Ward C. (2000) cit.

traffico, con terre di nessuno rese sterili, occupate da svincoli per il traffico, attraversate da passaggi pedonali angusti per i pochi pedoni rimasti. La meritocrazia della ricchezza si è spostata nei quartieri finanziari ma vive in grandi proprietà nei sobborghi urbani lussuosi rinnovati; gli operai specializzati o semi specializzati, impiegati nelle aziende internazionali, vivono in grandi complessi fuori città o in quei comprensori avanzati dagli anni Sessanta, mentre i disoccupati a lungo termine e gli emarginati (per i quali l'inattività è meno degradante del lavoro cui possono aspirare) abitano i "quartieri di transizione" comunali abbandonati o alloggi affittati da privati. Possiamo davvero pensare che un ambiente del genere sarà meno soggetto al vandalismo di quello che abitiamo oggi? O che una certa combinazione di educazione, persuasione e polizia più efficiente ne ridurrà la diffusione? Credo sia più probabile che gli spazi pubblici, battuti dal vento e cosparsi di rifiuti, delle metropoli future saranno domani ancora più sporchi, rovinati e abbandonati a causa degli alti costi e del basso prestigio dei lavori di manutenzione (a dispetto della disoccupazione), e che lo sviluppo della tecnologia di consumo fornirà i mezzi per delle più sofisticate forme di vandalismo<sup>22</sup>.

E poi gli spazi pubblici:

I parchi pubblici, che sono tra i più cospicui monumenti e le più preziose eredità lasciateci dalle nostre municipalità del tardo diciannovesimo secolo - così preziosi, utili e spesso belli - hanno però per troppo tempo risentito della caratteristica mentalità comune a quegli stessi ricchi patriarchi della città che li hanno creati e conservati come parchi residenziali quali in effetti erano stati, ciascuno con la propria cancellata che li tiene gelosamente separati dal mondo volgare. Questa disposizione deriva direttamente dal concetto di residenza padronale che nei giorni festivi, e per gentile concessione, viene aperta al pubblico e le bambine possono sedere sul prato. Ma i bambini? Al massimo possono giocare a cricket, oppure starsene in quello spazio tra due porte di calcio, ma niente di più: controllati scrupolosamente in quanto potenziali selvaggi che, alla minima manifestazione delle loro naturali tendenze di costruttori di capanne, di scavatori di grotte, deviatori di ruscelli e così via, vengono immediatamente cacciati, e buon per loro se non vengono subito portati in questura.

Se chi scrive ha imparato qualcosa da una vita in gran parte spesa nello studio della natura e nell'educazione dei giovani, e che questi due elementi - natura ed educazione - vanno portati avanti insieme, e attraverso le attività legate alla natura. Ma [...] noi abbiamo finora schiacciato i germi con una repressione poliziesca, a scuola e fuori di scuola, i vitali istinti di autoapprendimento che nel ragazzo sono naturali ed essenzialmente costruttivi, anche se finora si sono di solito manifestati (e ancora troppo si manifestano, se ci si limita a reprimerli) come rozzi e maldestri, se non addirittura molesti e distruttivi. E principalmente per mancanza di un po' di esperienza rurale di prima mano che tante giovani energie hanno finito per trasformarsi in "hooliganismo", se non peggio ancora<sup>23</sup>.

E la negoziazione:

In nessun luogo come nelle città l'aspetto esterno delle cose è indissolubilmente legato al loro modo di funzionare; chi s'interessa solo di come una città "dovrebbe" apparire, e non di come essa funziona, resterà deluso da questo libro. È vano pianificare l'aspetto esterno di una città o speculare sul modo di darle una gradevole apparenza di ordine

22 Ward C. (1973) *The future of vandalism*, in Ward C. *Vandalism*, Architectural Press, London.

23 Geddes P. (1970) *Città in evoluzione*, Il Saggiatore, Milano.

senza conoscere quale sia il suo spontaneo ordine funzionale; correre dietro all'apparenza delle cose, come se si trattasse dello scopo essenziale o del fatto dominante, non può produrre altro che danni. A New York, nello East Harlem, c'è un complesso residenziale il cui vasto prato rettangolare è diventato addirittura oggetto di esecrazione da parte degli inquilini. Un'assistente sociale che frequentava l'ambiente fu colpita dall'insistenza con cui l'argomento riaffiorava nelle conversazioni – per lo più, in apparenza, senza una ragione plausibile – e del disprezzo che i residenti dimostravano per il prato, chiedendone la soppressione. Quando l'assistente sociale chiedeva spiegazioni al riguardo, la risposta abituale era «A che serve?» oppure «Chi lo vuole?»; finalmente un giorno un'inquilina più esplicita degli altri uscì in questa dichiarazione: «Quando hanno costruito questo posto, nessuno si è curato di conoscere i nostri bisogni. Hanno buttato giù le nostre case e ci hanno portati qui, e i nostri amici li hanno trasferiti chi sa dove; tutt'intorno non c'è un posto dove andare a prendere un caffè o un giornale o dove trovare chi ti presti cinquanta cents. Nessuno s'è preoccupato delle nostre necessità: ma i pezzi grossi che vengono qui guardano il prato e dicono: «Magnifico! ora anche ai poveri non manca nulla!». Quell'inquilina ripeteva ciò che i moralisti hanno affermato da secoli: ciò che conta non è la bellezza, ma la bontà; non è tutt'oro quel che riluce. E affermava inoltre che c'è qualcosa di ancor più miserabile della bruttura e del disordine, ed è la maschera dell'ordine apparente, ottenuto ignorando o sopprimendo l'ordine autentico che lotta per sopravvivere e per essere rispettato<sup>24</sup>.

E poi la libera appropriazione:

Hermann Mattern, di Berlino, insiste su questo punto: «I bambini dovrebbero poter giocare dovunque in piena libertà e non essere costretti in un campo giochi o in un parco. Il fallimento di un ambiente urbano può essere misurato direttamente in base al numero di campi da gioco di cui dispone». È chiaro che un'affermazione come questa può essere usata come giustificazione per non adattare i parchi cittadini alle necessità dei cittadini, per non creare nuovi parchi negli spazi liberi della città e per non porre rimedio all'evidente squilibrio tra le aree di spazio pubblico disponibili nei quartieri ricchi rispetto a quelli poveri. Ma ciò evidenzia il fatto che, se osservassimo davvero come i bambini usano l'ambiente, avremmo un'idea più chiara di come dovremmo adattarlo a loro. Se domandate a degli adulti quali siano i ricordi più felici della loro infanzia in città, difficilmente vi racconteranno di parchi o campi da gioco, vi racconteranno invece di quel terreno abbandonato, o dei posti nascosti dietro un tabellone pubblicitario. Vi descriveranno il divertimento nella sabbia, non le vasche di sabbia dei parchi ma i mucchi di sabbia scaricati temporaneamente sulla strada dalle imprese di costruzione. Nel parco Monceau a Parigi vengono deliberatamente scaricati lungo i viali dei mucchi di sabbia allo scopo di farci giocare i bambini. In seguito vengono spalati per essere usati altrove<sup>25</sup>.

E il movimento:

La bicicletta è un mezzo perfetto perché il bambino assapori in modo indipendente la città: salubre, economica, così adattabile - come ha scritto Paul Goodman - alle caratteristiche personali e allo *stile* di ciascuno. E dunque una delle tragedie delle città contemporanee è il fatto che andare in bicicletta sia diventato sempre più rischioso e sgradevole.

24 Jacobs J. (2000) *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane*, Edizioni di Comunità, Ivrea (ed. or. New York, 1961).

25 Ward C. (2000) cit.

Mayer Hillman [...] ha scoperto che «negli ultimi anni la media dei chilometri percorsi in bicicletta é calata drasticamente: circa un terzo rispetto a quando i genitori di oggi erano bambini»<sup>26</sup>.

#### La città condivisa:

Non voglio una Città dei Bambini. Voglio una città dove i bambini vivano nello stesso mondo dove vivo io. Se il nostro obiettivo è una città condivisa, e non una città dove zone non necessarie vengono messe da parte per trattenerci i bambini e le loro attività, allora le nostre priorità non sono le stesse di quelle delle crociate a favore dei bambini. Abbiamo un'enorme conoscenza e una montagna di ricerche sulle forniture più adatte ai parchi e spazi di gioco affinché siano utilizzate dai bambini di ogni età, ma la verità è che i bambini giocano con qualunque cosa e dovunque. Solo perché una zona di una città è destinata a spazio di gioco in un piano urbanistico, non vuole affatto dire che venga usata come tale, e tantomeno che altre zone non lo saranno. Se la richiesta dei bambini di condividere la città viene accettata, l'intero ambiente deve essere progettato e modellato tenendo conto delle loro necessità proprio come stiamo cominciando ad accettare il fatto che i bisogni dei disabili devono essere considerati punti fermi nei progetti<sup>27</sup>.

#### Un altromercato:

Quella che io considero la seconda priorità necessaria per inserire i bambini nella città e, anche in questo caso, una richiesta che la città manca di soddisfare, anche per molti cittadini adulti: la possibilità di guadagnare e di fare qualcosa di utile. Molte delle nostre forniture destinate ai bambini sembrano progettate per escluderli dal *processo* produttivo, così che i bambini sono definitivamente obbligati a essere consumatori, indifferenti e ingrati, di prestazioni fornite da altri. Ci sono distretti scolastici inglesi che spendono più per i servizi di mensa scolastica che per le forniture di libri, quaderni e altro materiale per scrivere e disegnare. Si è sviluppata un'intera industria, con tutte le sue abilità nel campo specifico: quella dell'approvvigionamento delle scuole. Eppure, quando dei bambini di una scuola di Londra hanno trascorso una settimana all'*Urban Study Centre* per imparare a rifornirsi da soli, nonostante «il denaro stanziato fosse appena sufficiente, i bambini hanno dichiarato che le porzioni erano più grandi e che c'era più scelta». Il responsabile della mensa potrebbe mantenere ancora un importante ruolo educativo e di supervisione, ma credo che sarebbe saggio se i bambini si preparassero a turno i pasti e fossero retribuiti per questo.

Perché non dovrebbero poter tenere delle galline e vendere le uova? Perché non dovrebbero essere assunti per il mantenimento dei parchi e dei campi da gioco? Pensate ai vantaggi economici che si possono ottenere con l'industria del riciclaggio dei rifiuti. Gli Scout e le Guide sono già coinvolti nella raccolta di giornali [...]. La migliore lezione sul nostro rapporto con le materie prime la impareremmo ottenendole grazie al riciclaggio. [...] Betty Pinfold ci racconta che nei parchi della città di Zurigo, dal momento che gli svizzeri sono convinti che i bambini abbiano una necessità reale di contatto con gli animali, hanno fatto sì che siano i bambini stessi ad occuparsene. [...] aspetto con ansia il giorno in cui ogni scuola cittadina avrà i suoi asini, le sue oche e i suoi maiali<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Ward C. (2000) cit.

<sup>27</sup> Ward C. (2000) cit.

<sup>28</sup> Ward C. (2000) cit.

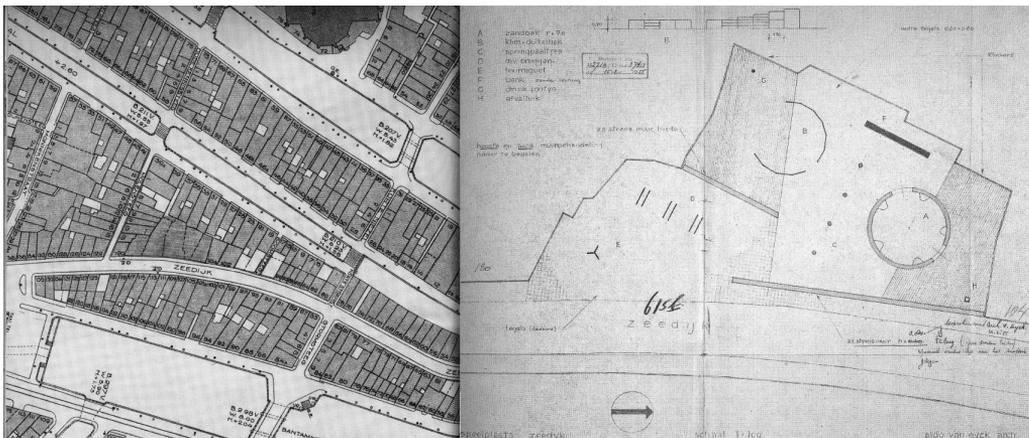
E gli spazi del gioco (anche qui citazioni, solo citazioni):

Il gioco ha bisogno anche di spazi propri; il gioco libera gli spazi. I divieti di gioco sono antichi quanto il gioco stesso, ma, il gioco, per nostra fortuna, invade tutti i margini della nostra vita: si gioca sotto il banco, sul computer, sul telefonino, sulle scale e per strada. Ma un buon gioco ha bisogno anche di spazi propri. [...]

Nelle Città in Gioco esistono spazi dedicati al gioco e il gioco è ben accetto in molti spazi <sup>29</sup>.

*There is another formal poetics at work in the playgrounds, and it is ground-up, an attempt to express the genius loci, no matter how rough, irregular and unpolished. Indeed, what is unique about the Amsterdam playgrounds compared to the playgrounds of all other cities is that they are interstitial, inserted within the living fabric of the city. As a result each one has its own unique configuration where nothing comes into play except the constraints of the site. They are all site-specific, now lopsided and blob-like as in Pontanusstraat, now contorted, now fractured and broken as in Zeedijk. The result is on the one hand a series of maps in which the playgrounds have been inserted, and on the other a family of forms created in reality that was unprecedented in architecture and urbanism. The search to express the genius loci is always associated with irregularity or roughness of real forms. Reality has always been dirty and messy; it has always been 'dirty real'<sup>30</sup>.*

(Vi è un'altra poetica formale al lavoro negli spazi-gioco, che è l'autenticità, un tentativo di esprimere il *genius loci*, per quanto grezzo, irregolare, non rifinito. Infatti, quel che c'è di unico negli spazi-gioco di Amsterdam rispetto a quelli di tutte le altre città è che essi sono interstiziali, inseriti dentro il tessuto vivente della città. Come risultato, ciascuno ha la sua propria peculiare configurazione, dove null'altro entra in gioco fuorché i vincoli del sito. Sono tutti specifici del sito, qua sbilenchi e simili a masse amorfe come in Pontanusstraat, là contorti, lì fratturati e rotti come a Zeedijk. Il risultato è da un lato una serie di mappe in cui sono stati inseriti gli spazi-gioco, e dall'altro una famiglia di forme create nel mondo reale senza precedenti in architettura e urbanistica. La ricerca di esprimere il *genius loci* è sempre associata all'irregolarità e alla rozzezza delle forme reali. La realtà è sempre stata sporca e confusa, è sempre stata una "sporca realtà").



<sup>29</sup> Il Manifesto di GioNa - Associazione Nazionale Città In Gioco, Punto 6: <http://www.ludens.it>

<sup>30</sup> Lefavre L. (2002) *Space place and play* in Lefavre L. & de Roode I. (eds) (2002) cit., pp. 16-58.



Le facce dei bambini della città contemporanea non hanno l'aspetto di fantasmi come invece abbiamo osservato in quei bambini del diciannovesimo secolo. Siamo invece colpiti da come colgono tutto il divertimento che possono da un ambiente che è stato così concepito da adulti che non hanno tenuto presente le necessità dei bambini. «Ahimè, indifferenti al loro destino, i bambini giocano», pensiamo sulla scia di Thomas Gray, quando riflettiamo sul fatto che la città offrirà loro, nella vita adulta, sempre meno gioia. Alexander Herzen si domandava a che servisse l'infanzia. «È solo finalizzata alla crescita del bambino, semplicemente perché deve crescere? No, la finalità del bambino è giocare, divertirsi, essere un bambino, dato che, se seguiamo un'altra linea di ragionamento, allora la finalità di ogni vita è la morte»<sup>31</sup>.



---

<sup>31</sup> Ward C. (2002) cit.

### 3. Come si impara in città

La città come luogo di apprendimento: cosa succede?

Vedremo, per concludere, una rassegna, fatta solo di immagini, di modi in cui si apprende in città, in modo spontaneo, semi-spontaneo, programmato; lo faremo con un elenco di titoli e di immagini.

Ciascuno di questi modi ha una sua “ragione”, può “guastarsi” (allo stesso modo in cui Bateson pensava che può guastarsi un gioco), può essere assunto dal mercato e divenire oggetto di consumo, può essere evirato e istituzionalizzato in modo formale e vuoto, ma può anche innescare processi di trasformazione che costringano a pensare un modo nuovo di progettare la città e gli spazi, a diventare norme condivise e dettare nuove regole.



Guardare dall'alto e costruire percorsi



La grande energia dei muscoli

I muri parlano



Dare spettacolo



Giocare



Produrre, lavorare



Coltivare

Scendere in piazza



Esplorare



Amarsi



Stare da soli

Già anche stare da soli:

Che sia bello o brutto tempo, ogni sera verso le cinque, è mia abitudine andarmene a passeggio al Palais Royal. Sono io quel tipo sempre solo, seduto a fantasticare sulla panchina del viale d'Argenson. M'intrattengo con me stesso a ragionare di politica, d'amore, d'arte o di filosofia. Abbandono il mio spirito ad ogni suo libertinaggio. Lo lascio completamente libero di seguire la prima idea saggia o folle che si presenti, proprio come i nostri giovani dissoluti che vediamo dietro alle cortigiane per il viale di Foy: ora ne seguono una dall'aria svagata, viso ridente, occhio vivace, il naso all'insù, poi la lasciano per seguirne un'altra, abbordandole tutte senza impegnarsi con nessuna. I miei pensieri sono le mie puttane. Se fa troppo freddo, o piove troppo, mi riparo nel Café de la Régence; lì mi diverto a veder giocare a scacchi<sup>32</sup>.

Stare da soli, e poter stare con gli altri, partecipare, e limitarsi a guardare.

La città ha bisogno dei molti luoghi delle relazioni e dei rifugi.

Anche ai tapiri la loro nicchia ecologica, piace, ma non gli rende sempre la vita facile.

Noi, molto di più dei tapiri, il nostro ambiente possiamo pianificarlo, il che non sempre rende la vita più facile, però sì che potrebbe.

Per pianificare non è male guardare quel che le persone fanno, o hanno fatto.

---

<sup>32</sup> Diderot D. (2002) *Il nipote di Rameau*, Olschki, Milano (1762), incipit.