

Spielraum – room to play

*La strada che stiamo tentando di intraprendere nel laboratorio per l'infanzia **spielraum – room to play** si colloca idealmente nella cerniera tra due pratiche già esistenti: la progettazione partecipata con i bambini ed i laboratori artistici che lavorano su scenari urbani in trasformazione.*

L'interesse per il coinvolgimento progettuale con i bambini discende dalle direttive di Agenda 21¹, ma la pratica ha messo in luce il problema dell'efficacia del coinvolgimento.

La teoria da per scontata la capacità di comprendere ed utilizzare gli strumenti della progettazione, cosa assolutamente non facile. Per questa ragione non è usuale che i suoi esiti riescano ad essere influenti in una collettività. Accantonando provvisoriamente gli aspetti politici, ci siamo concentrati sulla indagine delle interazioni tra tecnici e bambini, al fine di sperimentare azioni di confronto pratico che avessero funzione propedeutica rispetto ad azioni di partecipazione "applicata" in senso stretto. Abbiamo così deciso di aprire uno *spazio di gioco* nel quale osservare e studiare le capacità e gli esiti nel campo dell'architettura. L'obiettivo è attuare delle esercitazioni di costruzione dell'architettura mediante gli strumenti di comunicazione del gioco.

Dai nostri laboratori (realizzati con la collaborazione del Comune di Torino, del Politecnico di Torino e di alcune cooperative di Torino ed Alpignano) sono emerse riflessioni afferenti a tre fondamentali categorie:

- Educazione (riguardante il rapporto con il mondo degli adulti)
- Forma (osservazioni di carattere tecnico, formale, compositivo e creativo)
- Sociologia (leggendo cioè il *playground* delle esercitazioni come uno spazio urbano)

Credo che il problema principale che insorge quando si tenta di lavorare sull'architettura della città sia fondamentalmente legato al metodo di interlocuzione tra tecnici e cittadini, che solitamente consiste nel porre domande esplicite sulla forma e le funzioni di parti di città.

Come pensate di progettare questo cortile? Cosa fareste in questo luogo?

Oppure: quale preferite tra questi due progetti?

Quando si interrogano persone che non conoscono gli strumenti dell'architettura, una domanda diretta spesso evoca una risposta stereotipata.

La prima famiglia di osservazioni sopra citata riguarda appunto il rapporto che si instaura con l'educatore. In primo luogo occorre fare i conti con un comportamento culturalmente determinato nei bambini educati secondo i modi in uso. Qualsiasi sia la vostra proposta, i bambini si chiederanno infatti quale sia il modo corretto di agire. La formula ricorrente è:

cosa si può fare?

Questa domanda sfida il mondo degli adulti sia intermini culturali (ricordando cioè che il gioco serve ad esperire la realtà e quindi a comprenderla) sia, più polemicamente, sottolineando quanto sia costrittivo ed unidirezionale il metodo educativo cui sono abituati.

La domanda potrebbe anche essere: *cosa ti aspetti esattamente da me? O Cosa devo fare?*

Questa è l'origine degli stereotipi che talvolta si manifestano nelle rappresentazioni infantili²: molti credono erroneamente che l'interesse verso la cultura dell'infanzia sia motivato con il riconoscimento di uno stato pristino della mente, con la ricerca di un azzeramento, di una verginità intellettuale.

¹ Agenda 21 - Programma d'azione per lo sviluppo sostenibile. Rio de Janeiro, 1992.

² Ad esempio: la casetta.

Invece l'insorgere degli stereotipi confina con la individuazione dei semi del linguaggio e quindi con la comprensione della cultura degli adulti. Se vogliamo quindi andare oltre gli stereotipi dobbiamo usare l'astuzia e spostare l'intento creativo su qualcos'altro, in modo che il ragionamento sulla *giustizia* del proprio agire venga superato.

Un importantissimo espediente per raggiungere questo scopo è la messa a punto di regole di gioco. Lo stesso meccanismo creativo viene attuato quando i bambini giocano in gruppo ma senza l'accompagnamento di un adulto. Le regole devono quindi essere chiare e semplici da comprendere; l'individuazione di regole che definiscono la finalità e la funzionalità di un gioco di costruzione (come per esempio, il bozzolo, che presentiamo in queste pagine³) rappresenta una cornice concettuale sufficiente ad eliminare l'insorgere di significati noti, di stereotipi.

In sostanza, per poter costruire un dialogo sull'architettura e comprenderne i suoi strumenti, è utile costruire una simulazione progettuale coerente ma ludica, che imiti la struttura concettuale dei giochi (uno scopo da raggiungere, delle regole condivise, una epifania finale).

Non è invece necessario che le regole siano realistiche, è sufficiente che siano logiche.

Una ultima considerazione riguarda ancora il rapporto con gli adulti: la manifestazione di un sillogismo infantile spesso fa sorridere. Spesso quando il bambino ride di un proprio costrutto logico lo fa perché imita un comportamento adulto, ne discende che la risata adulta può distruggere la concentrazione creativa del bambino. Per questo quando lavoro con i bambini mi curo di non ridicolizzare nessun sillogismo. Costruire è una cosa seria.

Arch. Stefano Oletto

PhD in Teoria e Costruzione dell'Architettura – Politecnico di Torino.

Stefano.oletto@libero.it

³ Regole di gioco: costruire un bozzolo che contenga tutti i membri del gruppo. Nessuno deve riuscire ad entrare senza toccare i fili.