

● I paesaggi urbani diventano campi da gioco dalle potenzialità inattese. Per cacce al tesoro nelle quali le architetture cittadine celano le risposte agli enigmi. Ma bisogna saper cercare

● Nuovi obiettivi arricchiscono di continuo il mix di creatività e coscienza civica. Si moltiplicano le chiavi di lettura della realtà circostante e i players si prendono in carico l'orizzonte urbano

Giocando si impara, e le esperienze che si sviluppano possono assumere anche positive valenze a livello città. Come? Osservando con piglio situazionista la realtà circostante e trasformando lo spazio urbano in una scacchiera da sco-

to per una notte Matera in un labirinto virtuale e insieme reale, A-Maze: i giocatori sono stati chiamati a salvare la città in (ipotetico) tilt superando prove tra i "Sassi" e ricomponendo un codice-enigma la cui soluzione era disseminata

cuni problemi. In questa città, indicata dall'Unesco come modello per la ricostruzione in Afghanistan, coloro che differenziano i rifiuti ricevono verdura per lo stesso peso, mentre l'analfabetismo si combatte con ben visibili fari-



pire per renderlo più vivibile. «Il gioco è un istinto naturale; usiamo questa inclinazione per agire sulle mentalità», dice Augusto Pirovano, ideatore del gruppo-progetto CriticalCity, che ha nella community il suo pubblico. «Proporiamo via web, cioè a chiunque voglia partecipare, missioni da compiere per migliorare la città: da interventi di guerrilla gardening a spedizioni per creare imbarazzo in chi inquina. Ma anche l'iniziativa autonoma dei singoli è ben accetta». Il gruppo ha trasforma-

in elementi architettonici e simbolici della città stessa, che veniva così riscoperta sotto una luce diversa. Continua Pirovano: «Abbiamo firmato una partnership con Fondazione Iulm per far evolvere CriticalCity a livello europeo e, in parallelo, lavoriamo per riproporre A-Maze in altre città». Non mancano iniziative di questo tipo in cui l'aspetto ludico è prevalente. Nella notte di Halloween, ad esempio, Vicenza si è trasformata in un campo di battaglia per The Day, gioco firmato da The Day Communication, che organizza anche cene con delitto sempre full booked. A proposito di gioco, spiega Mattia Romeo, co-fondatore del festival "Come out & play", che invade New York per

Urban play by Elisa P. Bellini

Si dia inizio ai cimenti. Molto più che versioni kidult degli istinti ludici, i city games provano a cambiare gli scenari

Dall'alto, in senso orario. La proposta per un angolo di Trieste dell'artista Sonia Squillaci. Un momento di A-Maze a Matera; www.criticalcity.org (foto courtesy Daniele Portanome). Ancora a Trieste, il progetto di Giancarlo Venuto per "La città radiosa"; www.lacittaradiosa.eu. L'esperimento di valorizzazione dell'area pedonale di Curitiba (foto courtesy Augusto Pirovano).



un weekend: «La kermesse coinvolge molti giocatori e favorisce lo scambio di idee tra game designer. Ma il vero obiettivo rimane l'uso attivo degli spazi urbani». In Brasile, Curitiba punta sulla creatività per risolvere al-



biblioteca. E la nascita di una zona pedonale è passata per l'invito a colorare una lunga striscia di carta che percorreva l'area. L'idea di agire con micro interventi anima poi a Trieste il progetto "La città radiosa". Artisti, studenti, cittadini sono chiamati a mappare spazi abbandonati e a proporre interventi di recupero. I migliori saranno realizzati.

