

Masquerade

OVVERO MAPPATURE DI IDENTITÀ IN DISUSO



Riappropriarsi dei luoghi pubblici, ripopolarli insieme, è una pratica necessaria per creare coesione tra le persone. La poetica di “Masquerade ovvero mappature di identità in disuso” si fonda sul sostare attivamente negli spazi e sull’adottare uno sguardo accorto, tanto vigile quanto premuroso, sui luoghi della propria città per ricercarne, riscoprirne o ridonar loro un’**identità condivisa**.

Il **censimento** di luoghi comunali e pubblici – eventualmente anche di edifici privati con rilevanza culturale e sociale – conduce a pensieri e espressioni che possono essere rilevanti a livello sociale, storico-artistico, paesaggistico, estetico.

Mappare luoghi significa dare loro rilievo, riportarli in primo piano: dare loro nuova linfa, condividerne le peculiarità e portare alla luce le loro caratteristiche fisiche e metafisiche. Linfa soprattutto culturale, attraverso percorsi condivisi, narrazioni e rappresentazioni dell’urbano allestiti secondo approcci artistici e accademici molteplici: dalla rappresentazione teatrale all’approfondimento poetico; dall’esplorazione naturalistica all’analisi cartografica; dalla fotografia alla riproduzione pittorica; ecc. **Costruire i tracciati** degli spazi dismessi o solo dimenticati conduce alla scrittura di una **cartografia sia emozionale che culturale** della città stessa, che prende forma attraverso la storia dei luoghi, le testimonianze, i reperti, l’osservazione dei segni materici, ecc. in **relazione con gli attraversamenti fatti dai partecipanti**.

Proprio i **bambini** e le **bambine, nuovi e piccoli cittadini**, nel percorrere, nell’osservare e nell’analizzare dal vivo le forme della propria città – forme che si manifestano non solo architettonicamente ma anche a livello simbolico attraverso la letteratura, il disegno, ecc. – scopriranno come **passato e presente siano in forte e costante relazione**, e altresì assumerà maggiore importanza il concetto di metamorfosi, di cambiamento, di futuro, di **diritto al futuro** e con esso prenderà forma un concetto più ampio, quello di **possibile**.

Il progetto, affrontando il tema dell’identità di un’intera città, al contempo sociale e singola, si serve dell’esperienza e del contributo del lavoro di **Saul Steinberg**, noto disegnatore statunitense che sul finire degli anni ’60 si è divertito a realizzare delle maschere a partire da semplici sacchetti di carta e non solo... ha realizzato labirinti, ci ha mostrato come una mano aperta assomigli a un viso e, ha cercato e poi trovato mille modi diversi per parlarci di chi siamo e dei luoghi in cui viviamo. Il suo lavoro per noi sarà guida importante per rappresentare il tema dell’identità e dei suoi mille volti, dei mille aspetti che si vedono solo e solo se si impara a guardare da diverse prospettive.

La maschera, nella celebre interpretazione che Steinberg diede di questo insolito strumento di rappresentazione dell’identità, sarà una delle chiavi di lettura fra le vari che utilizzeremo. Nel mondo di Steinberg, ognuno indossa una maschera, sia essa reale o metaforica: così come le persone inventano se stesse attraverso il vestiario, le acconciature, gli accessori e la gestualità, anche le città definiscono se stesse mediante l’architettura e il paesaggio.

A ognuno la sua maschera!



«L'arte, l'architettura di una città, è una sfinge.

La bellezza della sfinge è che sta a voi doverla interpretare.

L'errore comune è credere che la sfinge non possa dare che una sola risposta esatta.

In realtà ne dà cento, mille, o forse nessuna. L'interpretazione non ci restituisce indubbiamente la verità, ma l'esercizio di interpretare ci salva.»

Saul Steinberg, New York 1971

Steinberg mischia tecniche e materiali – sacchetti di plastica, carboncini, imballaggi, inchiostro, ecc. – e il suo disegnare modifica gli spazi, li accentua, li dilata e comprime come nel suo lavoro Labirinto dei Ragazzi alla X Triennale di Milano (1954).

Ispirandoci a lui, la nostra **narrazione artistica** si attuerà tra i muri e li supererà, srotolandosi tra le **fisionomie dei luoghi e dei partecipanti**. L'identità è un termine d'insieme e viene analizzata attraverso molteplici canali: reale, segreta o immaginata, identità tangibile e oggettiva, fantasma, pericolosa, ecc. Le caratteristiche identitarie umane sono, d'altronde, le stesse che assumono i luoghi. Come scrisse il filosofo francese Deleuze: «bisogna mettere il mondo nel soggetto affinché il soggetto sia per il mondo.»

Indugiare nei luoghi, sarà la chiave dell'esperienza.

Esplorarli da vicino cambia l'idea che noi abbiamo della città e l'idea che ha la città di se stessa. E se questa idea la vivo, la studio, la disegno, essa cambia ulteriormente e cambio io. L'esplorazione come una processione laica alla riscoperta dei nostri vari io – reali, fantastici, segreti – e dei luoghi che fondano, prima invisibili e inattesi, la trama e l'ordito della città, per esempio della città in cui viviamo.

Noi partiamo perciò da Cesena.

ESEMPI DI LUOGHI DA MAPPARE A CESENA

. **Luoghi Ex:** Ex Serbatoio; Ex Acquedotto di Ponte Abbadesse; Ex Bagni Pubblici; Ex Rifugio Antiaereo; Dopolavoro Ferroviario; Canale dei Mulini e Ex Molino di Serravalle; Portaccia all'Osservanza; Palazzo del Diavolo o Palazzaccio; Lazzaretto Cesenate; ecc.

. **Luoghi Culturali:** Teatro Bonci; Biblioteca Malatestiana; Casa Serra; Pinacoteca Comunale; Casa Bufalini; Torretta di Piazza; Gallerie d'Arte Comunali; Rocca Malatestiana; ecc.

E... si possono circumnavigare le mura di Cesena, percorrerle per scoprire la loro tradizionale forma “di scorpione” ... si posso scoprire le scuole e i centri d'aggregazione della città...

. **Luoghi Naturali:** Giardini di Serravalle; Parco della Rimembranza; Parco per Fabio; Giardini Pubblici; Parco del Fiume Savio; Parco Cesuola; ecc.

. **Luoghi X:** Tanti altri luoghi da scoprire insieme! Perché ogni luogo racconta una storia.

Il gioco per la riscoperta dell'identità della propria città – acquisita o natale che sia – delinea un percorso spaziale e temporale tra i luoghi e i secoli. Per esempio, **esaminare l'abbandono o la marginalità** in cui si sono confinati alcuni edifici pone diverse domande. Prima fra tutte? Perché sono stati lasciati a se stessi? Gli spazi abbandonati provano e fanno provare emozioni differenti. Capiamo che il loro tempo è finito perché la loro porta è inevitabilmente chiusa. Non possiamo entrare. Luoghi che in passato sono stati qualcosa, in certi casi hanno avuto nel tempo anche più di una funzione, ma che oggi, appunto “non sono più”. O meglio: non sono più ciò che sono stati.

Sono anche loro, in qualche modo, alla ricerca di una o più identità... e **attraverso la riscrittura della loro storia forse possiamo aprire una possibilità** per loro.

Un luogo è fatto di parti invisibili, impercettibili quanto di quelle visibili. Nell'invisibile rientrano quei sentimenti che spesso captiamo soltanto ma che, dandogli forma, per esempio scritta, riusciamo a riconoscere pienamente, senza nasconderli. Tra le tante esplorazioni che potremmo fare sarà, perciò, anche quella nell'ambito letterario che potrà svilupparsi in bilico fra reale e fantastico, fra concreto e gioco.

Tra gli esercizi vi è, qui, un piccolo esempio di **scrittura “botta-e-risposta”** a partire da semplici domande che aprono varchi verso luoghi immaginati. Due bambini provano a **immaginare una identità** per un luogo:

a. «Immaginiamo?»

b. «Immaginiamo un luogo?»

a. «Come?»

b. «Un luogo segreto?»

a. «Va bene un luogo segreto.»

b. «Il suo nome?»

a. «Rifugio.»

b. «E' davvero un rifugio?»

a. «Secondo te?»

b. «Sì, è la dimora segreta di una vecchina.»

a. «Chi è?»

b. «Lei altro non è che la signora del dell'universo, la signora del tempo.»

a. «La andiamo a trovare?»

b. «Da dove si passa?»

a. «C'è una porta carica di mistero da qualche parte, cercala bene. Aprila.»

Un altro gioco linguistico che Masquerade utilizzerà per sottolineare quanto sia spesso indefinibile in modo reale l'identità è “**binomio fantastico**”, metodo inventato dal maestro e scrittore Gianni Rodari: attraverso un incontro-scontro tra due termini estranei, l'uno all'altro, vengono create storie che escono dall'abitudine e generano spaesamenti tanto paradossali quanto divertenti.

Inoltre sarà essenziale aprire “l'enciclopedia del possibile e quella dell'impossibile”. Su entrambe troveremo tracce importanti per definire o non definire le qualità cose: potremmo scoprire sinonimi e contrari innumerevoli modi di parlare, precisare, stabilire e circoscrivere il reale intorno a noi.

Con l'utilizzo di **diversi mezzi espressivi** – scrittura libera, disegni, tracce e schizzi materici, disegno libero, collages, frottage, gioco, ecc. – si documenterà lo smascheramento dell'illusione di un'identità fissa e inamovibile.

Tra me e la realtà potremmo porre strumenti come binocoli, cornici, caleidoscopi, scatole prospettiche, lenti d'ingrandimento, specchi, macchine fotografiche. Poi potremmo osservare da stesi, a testa in giù, con un occhio schiuso, di scorcio... Renderemo la descrizione sensoriale, tattile, olfattiva. E se chiudiamo gli occhi, non percepiamo suoni sottili e nuovi?

Scopriremo tanti modi per guardare un luogo!

Lo misureremo in modi fantasiosi! Come? Qual è il numero dei passi che servono per camminarne il perimetro? Se spargo briciole e sassolini, come in una fiaba che c'era una volta, quante ne serviranno? Se prendo un gesso e scrivo parole gentili saranno sufficienti tutte quelle che conosciamo e ci scambiamo se siamo amici? O quanti bambini con le braccia aperte occorrono per circondarlo, per abbracciarlo?

Creeremo catene umane e useremo le parole, gli oggetti del cuore o il nostro corpo come metro di misurazione, così da unire poeticamente varie discipline scolastiche: geometria, arte e disegno, storia, cartografia, geografia emozionale, letteratura, ecc.

Se il paesaggio cambia forma e sembianze con i nostri interventi, se già l'lo individuale è molteplice, quanto sfaccettata può essere una città intera? Attraversando queste domande, così, l'itinerario verrà a comporsi anche da paesaggi filosofici e allegorici.

Maschere, scenografie, testi e coreografie create dalle mani dei bambini saranno il mezzo materiale e prodigioso di chi, nuovo arrivato, riesce a interpretare, grazie al suo sguardo attento e non viziato, in modo preciso, il definirsi del reale fra passato e presente... anche se non conosce, come il Marco Polo di Italo Calvino ne “Le città invisibili” i linguaggi esatti per descriverlo... e sarà di certo essenziale prospettiva dalla quale ripartire per guardare al futuro.

«Nuovo arrivato e affatto ignaro delle lingue del Levante, Marco Polo non poteva esprimersi altrimenti che estraendo oggetti dalle sue valige: tamburi, pesci salati, collane di denti di facocero, e indicandoli con gesti, salti, grida di meraviglia o d'orrore [...]. Ma ciò che rendeva prezioso a Kublai ogni fatto o notizia riferito dal suo inarticolato informatore era lo spazio che restava loro intorno, un vuoto non riempito di parole. Le descrizioni di città visitate da Marco Polo avevano questa dote: che ci si poteva girare in mezzo col pensiero, perdersi, fermarsi a prendere il fresco, o scappare via di corsa.»

“Le città invisibili”, Italo Calvino

L'estensione e la lunghezza del progetto, il numero di luoghi esplorati, delle classi coinvolte sono concordabili e mutano a seconda di disponibilità di tempo, economie e dalle richieste specifiche. Si possono scegliere diversi itinerari tra numerose possibilità. Eventualmente si possono aprire alcuni incontri alla cittadinanza.

Dopo il laboratorio si può creare un esito aperto alla città e alle famiglie.

