

1.1. Acrobazie urbane

Come si percepisce lo spazio della città quando si gira in *skateboard*, e cosa vede una videocamera montata su uno *skate*? Per iniziare questo numero, ricordiamo le acrobazie urbane, rapide e perfette, eseguite da *skaters* adolescenti nel recente film di Gus Van Sant *Paranoid Park* (USA 2007). Fin dall'inizio del racconto, il film usa un punto di vista esterno all'azione, che spiazzava lo spettatore per la sua posizione a mezzo metro dal suolo. Come nei film di Ozu, lo sguardo dal basso inquadra il mondo dal tavolino o rasoterra, dalla strada, da sotto in su, e mentre tiene al centro dell'inquadratura il personaggio sedicenne parla anche del suo sguardo da pesce fuor d'acqua, da adolescente confuso tra i suoi coetanei, in bilico tra diffidenza e ammirazione per i più grandi. Ad esempio per gli altri abitanti della strada o dell'East Side Skateboard Park, detto in gergo *Paranoid Park*: un luogo di aggregazione silenziosa di *skaters* anarcoidi e punk, asceti o sbandati: "per quanto la nostra vita facesse schifo, loro di sicuro se la passavano peggio", dice il narratore. I duri e puri di *Paranoid Park* sembrano vivere alla giornata, presi solo dalla propria sfida personale a metà tra gioco e performance atletica. Uno stile di vita?

Tra gli altri pregi, il film è una miniera di pratiche e di consumi "dal basso": dai modi di vestire *hip hop* al dinoccolato gesticolare e camminare, con lo skate sempre sotto braccio come alleato, fino alle *pratiche di performance urbana*, con lunghe sequenze silenziose filmate a bassa risoluzione, sporche e granulose, in cui entriamo nella esplorazione dal punto di vista dello *skateboard* delle verticali e delle tridimensionalità degli spazi, mentre l'immagine gioca a riempire in modo inatteso pieni e vuoti, facendo diventare leggerissimi i corpi sulla tavola a rotelle. Corpi giovani, in equilibrio precario, che usano qualsiasi ostacolo come rampa di lancio nello spazio vuoto del salto e della piroetta, o meglio nel vuoto della cornice dello schermo cinematografico.

Sono acrobazie urbane, dicevamo, fulminee ed efficaci nel non perdere il controllo e nell'imprimere la giusta direzione o nel mantenere l'equilibrio. Ma sono anche, per lo spettatore, altrettante traiettorie inusitate dello sguardo. Se i muri diventano molle potenziali, i tunnel dei tubi di cemento abbandonati permettono allo skate di andare su e giù come un pendolo, e il nostro sguardo si fa altalenante e oscillante, quasi subacqueo, nella luce azzurrina di questi inserti. In queste sequenze di visioni amniotiche basate su ritmiche pratiche di riappropriazione dello spazio della città, si rovescia la normale percezione del pieno e del vuoto, del pesante e del leggero, dell'oggetto e del bordo, ed entra in scena una esplorazione tattile e sensomotiva, plastica e tensiva, dei molti supporti-basi-piattaforme che lo spazio urbano permette di reinventare.

L'esplorazione si fa infatti attraverso accelerazioni e pause, rincorse, spinte e stacchi, equilibri e cadute nelle quali ciò che importa veramente è la *forza* e la *direzione*



Introduzione¹

Elena Codiluppi,
Nicola Dusi,
Tommaso Granelli

da imprimere al corpo atletico che diventa tutt'uno con la tavola, modi e forze da accogliere e contenere ai fini della corsa, del salto e della piroetta. Una danza nello spazio della città, dentro la quale siamo portati come spettatori a *percepire-sentire assieme* al performer², nell'inversione e nella sfida tra alto e basso, statico e dinamico, leggero e pesante, tra spazi orizzontali pieni di ostacoli che diventano pedane e piste e spazi verticali di muri e piloni, muretti e panche.

Non si tratta allora semplicemente di una soggettiva dello *skateboard*: è una soggettiva "acquatica", che fa venire il mal di mare, che ci fa perdere dentro uno schermo in cui le direzioni e le prospettive si fondono in linee curve, rotonde o in direzioni imprevedute. Una serie di danze nello spazio "dal basso" nella città, nel movimento e nello slancio che invertono la sfida tra le categorie note: con lo skater saltiamo su un muretto, attraversiamo lo spazio fluidamente o a scatti, scavalchiamo un ostacolo (una panchina) passandoci sopra, di lato, o in verticale: così facendo tutto ciò che sapevamo della spazialità tradizionale si rompe, e inseguiamo il movimento con occhi e corpi altri (quasi un divenire-animale, con l'agilità da gatto di strada dello skater), esplorando la città negli spigoli, sulle pareti curve, sui bordi e sulle diverse testure del suolo; imparando ad esempio come sono diverse le velocità sul selciato piuttosto che sul cemento, sull'asfalto o su un prato. Con equilibrio sempre instabile, sempre bilanciato, pronto a cadere e rialzarsi, teso o – meglio in tensione –, siamo nel film e facciamo esperienza, fino alle sequenze in ralenti dei corpi-skateboard che non cadono pur nel loro scorrere quasi in orizzontale, oscillando lenti in un enorme tubo di cemento-tunnel.

In *Paranoid Park* anche i *TAGS* e le altre scritte dei *writers*, come tutti i *murales*, diventano parte del racconto: lo *skater* infatti li guarda da vicino, dall'alto e di lato, li attraversa e percorre in tutte le direzioni dinamizzando-

ne la lettura, riaprendone un senso “laterale”, proprio grazie alla nuova e ardita esplorazione dello spazio, ed alle atletiche performance urbane.

1.2. Performance, flagranza, testi performativi³

Quando pensiamo alla *performance*, intendiamo quell’arte versatile dell’improvvisazione e della presenza, ma anche della ripetizione e della reinterpretazione, che è anche un tentativo di realizzare, attraverso la riorganizzazione poetica e affettivo-passionale dell’esperienza, trasformazioni efficaci dell’ambiente e di chi vi partecipa. Riflettere sulle *pratiche dal vivo* significa per noi testare metodologie di analisi sociosemiotica e antropologica, anche rispetto alle nuove forme di testualità che la performance contemporanea produce e mette in scena. Si tratta da un lato di indagarne le caratteristiche intrinseche, quali ad esempio la ritualità, la riflessività e la costruzione di attese nello spettatore-fruitor, dall’altro di dar conto della forte contaminazione tra linguaggi e forme artistiche, seguendo l’ipotesi che il senso affiori nell’emergente e nella risposta, o retroazione, dei fruitori.

Questo almeno se accettiamo di definire una “performance” non solo come un evento teatrale, ma come un’azione multidirezionale e un discorso caleidoscopico, che assembla arti visive e azioni atletiche, teatro e danza, musica, video, cinema, e “tematizza la sorpresa nei riguardi dello spettatore, creando segni alternativi e sperimentali e interrompendo le strategie di identificazione dell’audience” (Sica 2004, p. 466). Come spiega Schechner, ragionando sulle aree di frontiera tra antropologia e performance come i riti iniziatici, il teatro o la danza, quando una performance funziona vi sarà nell’attore e nello spettatore una “trasformazione dell’essere (della consapevolezza) e della percezione” (Schechner 1988 pp. 45-47). La performance, infatti, “esplicita ciò che la scena tradizionale contiene in sé, senza alcuna dichiarazione, cioè lo scambio imprescindibile di relazioni tra attore e spettatore” (ib.). Si intende qui una produzione *dal vivo*, nella quale a un “bisogno dell’attore del comportamento riflettente dello spettatore” corrisponde una attivazione di “attese dello spettatore di modalità codificate” (ib.). Riprendendo Schechner, Sica elenca alcuni elementi caratteristici della performance: “la body art, l’esplorazione dello spazio e del tempo, la rappresentazione autobiografica; la cerimonia rituale, che lega riti e sciamanesimo, nell’elaborazione in chiave antropologica del teatro” (Sica 2004, p. 466). Si ragiona allora sull’attore come performer, attore-sciamano, che azzera le soglie tra soggettivo e oggettivo, tra estraniamento e immedesimazione, e agisce per possessione: se l’attore rappresenta il proprio personaggio, il performer “realizza invece una messa in scena del proprio io, dichiarando, e non occultando, le strategie performative del suo lavoro, che non ha niente a che fare con la tradizione del sistema Stanislavskij” (ib.).

Se accettiamo questa definizione, quando si filma una

performance si produrrà solamente “una *conservazione parziale* grazie ai più avanzati sistemi di registrazione video, che in nessun caso possono essere però considerati documenti primari di una performance e nemmeno frammenti di essa, ma soltanto *tracce alterate di eventi* [...] da cui iniziare l’analisi di forme e prassi” (Schechner 1988 pp. 65-69, corsivo nostro). Ma alcuni film, come *Paranoid Park*, ci insegnano che si può produrre un “effetto performance”, un modo sensibile che si avvicina a quell’esperienza condivisa tra l’attore e lo spettatore-fruitor di cui parla Schechner.

Facciamo un passo indietro. Eugeni e Bellavita (2006) hanno recentemente proposto di chiamare *design narrativo dinamico* la strategia testuale di alcuni videogiochi (*The Sims*), o di format come il *Grande Fratello*. Si tratta di testualità audiovisive nelle quali viene delegata grande parte della produzione di senso all’enunciatario, che non solo deve scegliere tra alcuni percorsi narrativi previsti come alternativi (come negli ipertesti), ma può interagire con lo sviluppo della narrazione stessa, può cambiare o scombinare le carte, insomma entra a far parte attivamente della costruzione discorsiva, rendendola molto più flessibile e dinamizzando, appunto, la struttura narrativa. Rifacendoci a questa idea legata all’interattività del Web, dei videogiochi e dei media multimediali, ricordiamo che si tratta di una enunciazione nella quale assume importanza la dimensione empirica dell’atto, cioè il contesto e la circostanza dell’enunciazione, non solo il testo che li prevede e ci dialoga (Eco 1990). Quando parliamo di “interattività” nei nuovi media, intendiamo ad esempio un sistema che stabilisce con il suo utente una relazione simile a quella del dialogo (cfr. Bettetini 1996; Cosenza 2004), del quale ritroviamo (in modo graduale) le caratteristiche di co-presenza, condivisione dello spazio/tempo, di reciproco accesso percettivo e di interscambiabilità dei ruoli. Sono *azioni in atto*, ma cosa ha a che fare con la performance di cui ci occupiamo qui?

Se accettiamo questa proposta, potremmo dire che spesso anche nella *performance artistica* non si dà completa interattività, si perde ad esempio l’intercambiabilità dei ruoli, anche se resta la co-presenza nello stesso spazio/tempo dell’azione, di solito fuori dagli spazi istituzionali, e si stempera, cioè diventa possibile, eventuale, la condivisione delle esperienze percettive. Sono però situazioni “in flagranza”, come propone Schechner (1988) quando parla della “intensità” di una performance e della generazione di energie collettive, una sorta di flusso o corrente, che si sviluppa durante un evento teatrale.

Spostiamoci su una definizione più ovvia, pensando ad una *enunciazione colta in flagranza*. Si tratterebbe di qualcuno “colto sul fatto” da un altro, cioè in un “qui e ora” condiviso, che marca l’effetto di presenza (un embrayage, come direbbe Greimas). Ma il “cogliere sul fatto” è anche installare un punto di vista sul processo in corso, e apre un problema di aspettualità discorsiva: un corpo che danza in un film, che suona e si agita sul pal-

co, che compie azioni atletiche, si modalizza nel ritmo e nella intensità della musica, modula aspettualità temporali, con gli attacchi e gli stacchi sonori, le aperture e le chiusure dei gesti; ma porterà con sé anche aspettualità spaziali, cioè aperture e chiusure, traiettorie e posizioni di un corpo nello spazio, e punti di vista sul processo in corso da parte di un osservatore esterno, anche luminoso e cromatico, come quando una luce ritaglia la scena, che sia dal vivo o meno.

“Flagrante” si dice nel linguaggio giuridico, come sappiamo, di un reato nel momento in cui viene commesso: si tratta di sorprendere “nell’atto di fare”. La “flagranza”, recita il dizionario, è “*l’aspetto che assume un reato quando è contestato nel momento in cui viene commesso*” (Devoto-Oli, *ad vocem*). Si tratta allora di entrare nei modi enunciativi, e nei loro livelli discorsivi, nei quali qualcuno fa qualcosa, qualcuno lo osserva fare, qualcuno narra di tutto questo. Chi guarda? Ogni performance porta con sé il problema del punto di vista sull’azione: l’atto flagrante non si può negare, poiché è stato appena compiuto di fronte a testimoni, osservatori, giudici. Nella situazione in *flagranza*, allora, il punto di vista esterno autentifica l’azione, la referenzializza: ecco l’importanza della co-presenza dell’enunciatore e dell’enunciataro, del performer e del suo pubblico.

Ma *se lo filmo*? Se filmo una performance, posso mantenere gli stessi (o simili) effetti di senso? Oppure quando perdo la “co-presenza” perdo totalmente l’evento, esco dal momento condiviso ed entro nel distacco del *débrayage* (nel disinnescare del non-io, non-qui, non-ora greimasiano) e divento un semplice turista? Insomma il cinema, la videoarte e la videodanza, uccidono la performance, possono solo reificarla⁴?

Diciamo, innanzitutto, che ci sono molti modi della “presentificazione” nel cinema e nelle arti del video, per riproporre un tale effetto di senso: soggettive, interpellazioni (sguardi in macchina), e tutti i movimenti della camera a mano con relativo abuso di inquadrature sporche, offuscate, sfocate, basti pensare al cinema Dogma a partire da Lars Von Trier, o a quello etnografico-documentario. E ancora, i giochi di luce (ad esempio la saturazione dei cromatismi, i riflessi), l’uso del sonoro stropicciato, della musica “imperfetta” con increspature del sonoro o volumi non usuali, come in *Last Days* o *Elephant* di Gus Van Sant. “Flagranza” viene dal latino “flagrantia”, traducibile con “fiamma, ardore”: “flagrare” è ardere, fiammeggiare: come passa questa intensità nella differita, nella distanza tra performer e il suo pubblico? Ipotizziamo, nella videoarte o nella videodanza, alcuni *modi stilistici* complessivi che tengono insieme tutto il testo. Bisognerà indagare non solo il livello narrativo e figurativo, ma quello plastico, ritmico e figurale, per dar conto della costruzione di un *effetto di presenza*, e capire come l’audiovisivo costruisca, ritmicamente e affettivamente, un “vibrare insieme del film e dello spettatore” (Odin 2000). Su questo si confrontano alcuni saggi di questo numero, ad esempio quando

la danza e il gesto coreografico vengono riprodotti su schermi e facciate, o diventano manifesti che interagiscono con la città (ad esempio Righi; Melas).

Studiare l’azione “in *flagranza*” significa anche qualcos’altro: vuol dire lasciare lo spettatore da solo, a gestire il suo disagio, la sua non competenza a capire, e così facendo costringerlo a lavorare forsennatamente, molto più che in un film narrativo o di finzione, come accade in molte opere di videoarte. Se accetti la sfida, sembrano dire questi testi, dovrai agire *come fossi uno spettatore di una performance dal vivo*, e interrogarti continuamente sul senso, senza altri appigli che la tua percezione, quasi venisse prima delle competenze. Videoarte, videodanza, installazioni *site specific*, sono (spesso) testi sincretici che “fanno” una loro performance, dei prodotti vicini ai “film performativi”, come li definisce Odin (2000): un tipo di testi audiovisivi, o meglio multimediali, che impongono con la loro opacità, o con una proliferante visionarietà e molteplicità di piani⁵, una lettura diversa, non (solo) finzionalizzante, ma a sua volta “performativa”. Una lettura che richiede sempre “un atteggiamento da interprete, da ermeneuta, e non da [semplice] spettatore” (Odin 2000, p. 187).

Come insegna Schechner in ogni performance e rituale “lo spazio è usato concretamente e organicamente”, come qualcosa che si può modellare e trasformare (1970, p. 70). Ma “la nostra cultura è pressoché l’unica che richiede un univoco comportamento da parte degli spettatori e che separa nettamente gli spettatori dai performer” e per sancirlo inventa luoghi deputati della separazione, come i musei e i teatri: forse perché “l’evolversi di un teatro come luogo speciale che si adatta a differenti generi di performance è legato alle culture urbane dove lo spazio è costoso, per cui deve essere specificamente destinato a molteplici usi” (Schechner 1970, p. 73). Riappropriarsi dello spazio urbano, allora, diventa anche un gesto politico, che reinterpretare e rivitalizza gli spazi a seconda delle differenti performance; dei luoghi non deputati, ordinari, si trasformano così in spazi *temporaneamente straordinari*, spazi in cui la risemantizzazione appare come provvisoria, ma può invece incidere la memoria dei fruitori e della città (come spiegano in questo numero i saggi di Bellavita e di Bizzarri). “L’azione dà forma allo spazio e lo spazio dà forma all’azione”, ricorda Schechner (1970, p. 76), e la città allora può divenire *ambiente sensibile* dove si intersecano performance artistiche, teatrali, di danza, o anche prettamente ludiche e liberatorie (si veda il saggio di Baccarini), ibridate con i nuovi linguaggi medialità che riorganizzano le mappe dell’esperienza sensibile degli spazi e dei tempi degli spettatori e degli stessi performer. Ormai sempre più spesso in bilico tra corpi reali e corpi virtuali, la performance come *arte dell’evento* incontra il corpo esteso, connettivo, dei nuovi soggetti medialità (Capucci 1996; Manovich 2001) come quando le nuove tecnologie per suoni e immagini registrano in “presa diretta” un’azione (danzata o meno) e rimettono all’istan-

te in circolazione, in scena, la traccia (o memoria) del gesto compiuto. E anche la città diventa corpo: corpo sociale (Marrone 2001), ma anche involucro (Fontanille 2004), pelle mediatizzata, interfaccia. Terreno d'incontro delle azioni performative (come nella *public art*) e dell'evoluzione della videoarte e della videodanza, anche lo spazio urbano può trasformarsi in *environment*, in una "sorta di *limen* trasparente che permette la dialettica azione/reazione propria di soggettività interattive" (Pontremoli 2004, p. 151). Un nuovo *ambiente sensibile e multimediale* che permette di sostituire la fruizione contemplativa alla "partecipazione diretta dello spettatore al farsi concreto [...] della stessa creazione artistica" (id., p. 148).

2. Spazialità e regimi della performance

Nell'analisi delle diverse *performance* presentate dagli autori di questo numero monografico possiamo riscontrare un aspetto comune: il problema della sensibilità. Lo statuto della percezione tra Soggetti, tra Soggetti e Oggetti, ma anche quello tra Oggetti⁶ che cambiano nel tempo, diventa chiave di lettura per comprendere cosa avviene durante l'azione. Un'ipotesi che potremmo avanzare è quella di pensare che la *performance* possa riuscire a produrre effetti di senso, più o meno duraturi, nel momento in cui il Soggetto riesce a gestire l'attrito dell'Altro, sia esso un essere umano piuttosto che uno spazio urbano, attraverso la capacità o sensibilità di adattarsi a ciò che avviene⁷. A cosa si conforma il *performer* che agisce in uno spazio urbano? Non si tratta semplicemente di sviluppare un obiettivo, piuttosto di rendere conto di una capacità narrativa infinita in cui soggetti diversi (passanti, ballerini, la città stessa) s'inseriscono, mutano ciò che avviene⁸, creano un nuovo spazio e un nuovo tempo, in un'incessante e infinitesima trasformazione reciproca.

In termini narrativi classici possiamo interpretare una *performance* come una relazione tra un Soggetto operatore, il performer singolo o collettivo, e un Destinante Manipolatore-Sanzionatore, rappresentato da un singolo soggetto, un gruppo di spettatori, uno spazio.

La performance consiste nell'esecuzione da parte di un soggetto di micro-programmi imposti da una macchina, uno script, o una memoria del luogo che occupano la funzione di Destinante Sanzionatore della performance. La sanzione è comunicata con una gradualità che varia da un massimo grado di chiarezza ad un livello d'incomprensibilità. La risposta, o sanzione, del Destinante non chiarisce però l'effetto di senso creato dalla performance. La capacità del Soggetto-performer, in questo caso, si basa sulla realizzazione di un programma d'apprendimento che lo porta a conseguire, ad esempio, un *sapere* o un *potere*. Questo tipo di analisi rende conto solo di come è costruito un *programma di base*, ma non si sofferma sulla messa in opera dei *programmi d'uso* che vengono realizzati durante la *performance*.

L'effetto di senso prodotto e che non si può descrivere

è dato dal fatto che la performance non si fonda esclusivamente su una narrazione di un'esperienza, ma "ha luogo quando il sensibile, sino a quel momento sottoposto agli schemi percettivi e agli schemi mentali determinati dall'uso, emerge imponendosi sul soggetto e sul mondo – che pure aveva lui stesso costituito" (Marrone 2005). Alla fine del processo di conoscenza emerge così l'esigenza di rendere conto dell'adattamento che il corpo, non solo umano, deve produrre con le realtà che lo circonda, al fine di ri-inserirsi nel programma iniziale. In questo senso la soggettività è un mettersi in gioco continuo rispetto all'Altro, in un momento e in uno spazio inattesi. Il quotidiano diventa, in altre parole, il luogo in cui si sviluppa il gioco tra la fluidità della vita e la staticità di una programmazione – urbanistica, artistica, sociale. Narrativo e sensibile s'influenzano vicendevolmente, poiché come scritto da Sedda (2006, p. 55) a commento delle opere di Lotman

come si vede la vita, pur senza perdere di fluidità, si narrativizza, propriamente in senso semiotico-strutturale: è come se assorbisse delle forme che iniziano a regolarla e a renderla significativa, intelleggibile. E tuttavia, resta chiaro, è soltanto per mezzo del sensibile, dell'apparire figurativo del mondo [...] che la vita quotidiana si carica di sensi.

Per rendere conto di quello che avviene in forme di *performance* con aspetti molto differenti tra loro, possiamo introdurre il modello elaborato da Landowski (2005) per l'interpretazione delle interazioni sociali. Secondo l'autore esistono quattro regimi di costruzione del senso che rimandano a fasi o modi con cui il soggetto si rapporta durante l'interazione con l'Altro:

- Regime della *programmazione*: si fonda sul regime della regolarità e può essere considerato uno stadio che si realizza nel momento in cui si sviluppano gli obiettivi che erano stati pensati dal/dai soggetto/i in un momento precedente;
- Regime della *manipolazione*: fondato su una logica dell'intenzionalità. Segue una logica classica di interazione tra Soggetto e Oggetto;
- Regime dell'*aggiustamento*: fondato su una logica della sensibilità. Ciascun piccolo aggiustamento è una specie di apprendimento di competenza.
- Regime dell'*accidente*: fondato su una logica dell'alea.

Il regime dell'*aggiustamento* è quello che meglio potrebbe far comprendere ciò che avviene nella performance. Secondo Landowski⁹, una delle proprietà di questo livello è il fatto di non fondarsi su comportamenti totalmente prestabiliti, molto lontano, dunque, da ciò che avviene nel regime di programmazione. Nonostante l'azione performativa sia programmata, solo nell'interazione *in fieri* è possibile concepire com'è sviluppata la performance. L'atto, nel momento stesso in cui avviene, prevede la possibilità d'apertura o chiusura e presenta un alto carico di imprevedibilità. D'altra parte la performance stessa si costruisce su molti criteri non preve-

dibili, perché, a parte il fatto che l'azione prevede una contemporaneità tra pubblico/utente e azione, tutto il resto può avvenire in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento.

Dall'oggetto dell'analisi torniamo necessariamente alla teoria, infatti, occorre sviluppare una riflessione sugli strumenti che la semiotica possiede per parlare di questi stati del sensibile. Una descrizione del fenomeno non renderebbe conto di ciò che avviene e, dunque, come rendere visibile l'agire intersoggettivo - il sincronizzarsi dei danzatori - che si istaura nelle interazioni sociali? Una delle possibili risposte è quella di vedere il corpo come strumento di senso, come traduttore di un'esperienza percettiva da una modalità sensoriale all'altra. Un corpo che non è finzione e pura rappresentazione ma che è frutto di una quotidiana e concreta esperienza (Marrone 2005).

Elementi comuni a tutte le forme di performance descritte sono: tempo, spazio, un pubblico e un corpo (anche la città può essere considerata tale). Nel regime dell'*aggiustamento*, più che negli altri, è il corpo a giocare un ruolo fondamentale. Con tale termine mi riferisco anche al corpo-spazio della città con "i suoi palazzi non diversi dagli abiti: protesi estetiche ma soprattutto comunicative della pelle, fatte per rappresentare identità e differenze" (Valli 2005, p. 1), e con i suoi umori non diversi da quelli della carne. Questo corpo sembra mettere in gioco allora una certa *sensibilità percettiva* che permette di equilibrare le variazioni percettibili del mondo esteriore e le modulazioni interne (Landowski 2005). L'*aggiustamento* si configura così come un continuo scarto tra piccoli elementi che portano a un grande cambiamento, in altre parole a micro-movimenti di un Soggetto che diminuisce la distanza tra sé e l'Altro.

La competenza che si acquisisce nell'interazione si basa sul riconoscere nell'Altro una data sensibilità e l'azione consiste nel sincronizzare le due percezioni. Il sentire diventa così elemento necessario affinché possa costruirsi l'imprevedibilità propria della performance, ma è anche strumento che si ottiene solo ed esclusivamente nell'esecuzione, ossia nel farsi dell'opera.

Il tempo diventa un altro interessante argomento di riflessione per quanto riguarda il soggetto del volume. Possiamo individuare diversi registri temporali: il *tempo dell'improvvisazione*, inteso come tempo incoativo e durativo durante il quale avvengono i regimi sopra descritti; e il *tempo storico* del soggetto o del luogo in cui avvengono le performance.

Il primo è imprevedibile, non programmato, investe il soggetto che agisce e si lascia agire; e soprattutto è tempo del sentire. La performance, infatti, si sviluppa in uno spazio, ma apre lo sguardo ai mondi creati nel tempo. Possiamo pensarlo come un discontinuo composto di infiniti momenti che si concatenano mutuamente, si sovrappongono, si adattano come si adattano i soggetti che, durante la *performance*, vivono il mutuo aggiustamento. Questo tipo di tempo appartiene al regime del-

l'aggiustamento, alla parcellizzazione dell'interazione sociale, all'incontro dei Soggetti.

Il secondo è espressione della memoria del singolo, della collettività o della città. Lo spazio eredita determinati programmi d'azione e impone percorsi e usi, eppure l'azione performativa può produrre un cambiamento in quella memoria. Si tratta, in questo caso, di pensare al tempo della città come al tempo del suo discorso, del suo farsi e mutare. Non solo, occorre ricordare la lezione di Lotman e Uspenskij che, parlando delle diverse culture, distinguono culture che si rappresentano attraverso i testi e culture che si rappresentano come sistema di regole. Analizzando la contrapposizione delle due tipologie sostengono che nella contrapposizione di testo e regole, "importa tener presente fra l'altro che in determinati casi gli stessi elementi della cultura possono intervenire con entrambe le funzioni, cioè sia come testo che come regole" (Lotman, Uspenskij 1973, p. 51). Così il tempo della città può essere considerato elemento del testo che riflette l'esperienza storica, economica e sociale, e insieme di regole ritmiche che determinano un comportamento.

L'azione performativa in contesto urbano rompe il flusso del tempo storico e immette un mutamento della cultura del luogo. Come i testi che nel susseguirsi di una cultura vengono dimenticati, così i tempi imposti dalla memoria del luogo ai soggetti mutano lentamente fino a essere indotti a nuovi ritmi.

3. Pratiche e soggettività urbane

Dai contributi di questo numero monografico di E/C è emersa con una certa vivacità una linea che non si ferma a confermare una nozione statica di città attraverso la definizione funzionale e prescrittiva dei suoi spazi. Al contrario, la proposta di considerare la "riscrittura" di quest'ultimi attraverso lo studio di determinate pratiche urbane ha consentito di metterne fra parentesi lo statuto normativo, per coglierne più attentamente il carattere *locale* di generazione di trasformazioni e di possibilità. Nei vari articoli inoltre, a ciascuna di queste attività è stata correlata una determinata figura di *soggetto urbano*, che si tratti dell'*archeologo* (Sirigu), del *tifoso ultras* (Dandolo e Sebastio), del *questuante* (Leone), o del *musicista jazz* (Pedrazzi).

Come possiamo dunque descrivere teoricamente il passaggio che ci porta a collegare la questione della città all'emergere di una soggettività di attore urbano, attraverso l'esercizio di una dimensione pragmatica? Ovviamente ogni articolo ha risposto a questa domanda con dovizia di particolari nel caso considerato. Questa ci sembra quindi una buona occasione per trarne degli insegnamenti su un piano semiotico più generale, salvo poi riprendere la specificità di ogni contributo nella presentazione dei singoli articoli¹⁰.

Dal nostro punto di vista, la linea che connette la città ai soggetti che la abitano o che la vivono, attraverso le pratiche che essi esercitano, non solo è un buon punto

d'attacco per il complesso oggetto semiotico urbano¹¹, ma fornisce anche considerazioni molto interessanti per parlare del problema della spazialità in generale.

3.1. Spazio e iscrizione materiale

Di fronte allo spazio (parcellizzato, separato, aperto, interdetto, offerto, negato, etc...) delle nostre città, non si può certo ignorarne il regime d'*iscrizione*¹² di soggetti e comportamenti. Un rapporto di *destinazione* regge “a monte” i luoghi e gli spazi che essi articolano: progetti, agenzie regolatrici, piani urbanistici, attori competenti hanno previsto un utilizzo, contenuto il regime d'incertezza degli *usi* liberi e hanno reso ciò tanto più convincente installandosi direttamente *nello spazio* tramite simulacri manipolatori, con vario grado di forza “coercitiva” e di evidenza concreta. Tanto più che le stesse configurazioni materiali e topologiche sembrano suggerire questa iscrizione percettivamente alla lettera: le *affordances* di volumi, forme, pieni e vuoti, inquadramenti, vie di fuga... s'intrecciano accogliendo, contenendo, incanalando oppure al contrario scoraggiando, respingendo, sviando le iniziative degli attori sociali, sulla base della “solidità durevole” (Greimas 1976; trad. it., p. 135) con cui sono costruite.

A questo proposito, si possono riprendere le indicazioni di Greimas (*ib. pp.* 136-140) sulle principali *isotopie* urbane (*economica, politica, estetica*), ripensandole nei termini dell'*interpellazione*¹³ che queste assiologie instaurano nei confronti dei cittadini, disegnando una “griglia” a maglia stretta che richiede relazione e un proprio posizionamento all'interno di essa e al tempo stesso dota di senso questo confronto, a partire dalle stesse pratiche abitative o di fruizione dello spazio. L'attenzione alle infrastrutture proposta dal saggio¹⁴, intese come sistema d'interdipendenze dotate di *agency*, che segue la diffusione capillare della rete, anticipa, come già notato da Mattozzi (2006, p. 28), una proficua linea di ricerca sviluppata recentemente dagli studi sociologici come quelli dell'ANT (*Actor-Network Theory*) e degli STS (*Science and Technologies Studies*).

In questo quadro di riferimento, mai come ora l'iscrizione o la *coscrizione*¹⁵, costruite attraverso l'incassamento di volumi architettonici o degli spazi normati che ‘contengono’ un utente, hanno permesso alla “griglia di lettura” (Greimas 1976; trad. it., p. 139) delle città di trovare supporto in un efficace dispositivo di visualizzazione: il dettaglio panottico della visione satellitare¹⁶. Come *cittadino* sono quello che una *giurisdizione territoriale* che mi prevede *mi fa essere*, con tutte le sue filiazioni e le deleghe del caso dovute alla decentralizzazione e alla pianificazione, a un sistema geografico di localizzazione. Uno *zoom* dall'alto individua la mia posizione una volta per tutte in un sistema di coordinate assolute, anticipando che proprio là, alla tale longitudine e latitudine, in un'area abitata, al tale incrocio ci sia un numero civico corrispondente alla mia abitazione, oppure uno spazio che intende configurarmi come suo utente.

Si può continuare a ragionare lungo la direttrice del contratto, dell'asse comunicativo che lega la produzione dello spazio cittadino al suo utente, considerando la *competenza* di quest'ultimo. Da questo punto di vista potremmo pensare a come lo spazio, in quanto *sistema modellizzante primario* secondo Lotman (cfr. Sedda, Cervelli 2006), si presti addirittura ad essere considerato come una *langue* “parlata”. Di conseguenza avrà la virtù di essere *realizzato* ad un certo punto secondo un'articolazione architettonica e urbanistica che lo rende *parole* e insieme “oggetto” (Greimas 1976; trad. it., p. 129). Gli edifici, i “luoghi” sono *qui*, sono ‘sintagmi’ realizzati di una ‘lingua’ che mi precede e io, come soggetto “nativo”, ho imparato ad adeguarmi, a ‘parlare’ lo spazio in cui sono cresciuto, appropriandomi delle ‘enunciazioni’ corrette, ad iscrivere la mia azione nel corso previsto dagli spazi che la consentono, ad usarne i percorsi in modo competente, a confermare e ricreare il *valore* di cui sono dotati¹⁷.

Un altro modo per avvalorare questa prospettiva sullo spazio è guardare il correlato opposto dell'iscrizione, che la conferma indirettamente in quanto sua *deviazione*. Si può cioè giustapporre al normativismo dell'iscrizione di soggetti e azioni, il campo delle ‘scritture e letture’ libere, che dimostrino lo scarto tra la progettazione di un'individuazione su base spaziale e una soggettività che può contrapporvi un *altro* spazio, più o meno reso “proprio” da una contrattazione “sociolettale” (cfr. De Certeau 1990). Si potrebbe proporre, al limite, secondo quest'ottica, lo studio di quelle pratiche estetiche e artistiche che hanno suggerito questo tipo di soggetto tramite lo sviluppo di un'architettura utopica, o addirittura atopica.

3.2. Mediazione tra soggetto e spazio

Diversamente da queste due prime posizioni, che si focalizzano ciascuna in modo contrario sull'iscrizione di comportamenti e azioni, configurata da parte di un determinato spazio nei confronti di un utente, quello che si proporrà in questa occasione è un diverso punto di partenza. Si proverà ad allontanarsi dall'idea di un contratto comunicativo *preesistente*, che regola l'utilizzo di un certo spazio richiedendo il ricorso a una determinata competenza. Si proverà a partire da un diverso tipo di *mediazione*, che non si realizza perché il soggetto *si adegua* a uno spazio regolato da un'istanza produttrice e nemmeno perché ne nega l'iscrizione.

Del resto, qualunque studio sui tentativi di configurazione di un utente da parte del produttore di un artefatto¹⁸ ben presto dimostra come non si possa mai pensare in modo rigido che la convocazione ideale di un soggetto prototipico si “avveri”. Bisogna contemplare infatti una *resistenza* più o meno forte dalla parte degli usi e delle pratiche, oppure la sorpresa di una *docilità* d'uso laddove ci si aspettava di averla scoraggiata.

Un'iscrizione spaziale non univoca ma rinegoziata localmente ogni volta, ci può far pensare a una mediazione

che non si intenda come contrattazione dei due estremi *iscrizione/deviazione*, in varia misura ribaditi o negati. Ci può indurre a partire da una condizione “forte”, difficilmente esprimibile nei due termini precedenti e che verrebbe in un qualche modo “tradita” se ne si usasse una certa ‘mescolanza’. La condizione di iscrizione, per la quale uno spazio costruisce univocamente il suo utilizzo e il suo utente, o suggerisce la sua trasgressione, saranno piuttosto allora, lungi dal voler essere taciute, esiti possibili tra altri esiti, il limite di *prove* e di processi in competizione o cooperazione che tenderanno di ridurre questo punto di partenza ad una propria “forma normale”, ciascuno attraverso determinati discorsi sociali, prassi configurative e adjuvanti materiali.

Il punto di partenza che ci preme di mettere in evidenza è costituito dalla relazione a doppia mandata tra soggetto e spazio. Che non si tratti di una relazione riducibile a una causalità univoca, è già stato suggerito spesso ad esempio dagli studi di matrice etnometodologica sul problema del “contesto”, che hanno sottolineato con forza il carattere *riflessivo* del rapporto tra individuo e ambiente.

Partire da questa angolatura significa considerare una soggettività urbana come prodotto emergente della relazione tra attori sociali e spazio, non come sola iscrizione, né come individualità svincolata da un contratto, come puro scarto o come grado di libertà concesso da un regime di programmazione. Come partire quindi da questa relazione e come al tempo stesso cercare di renderne conto, senza già avere un soggetto su una mano e uno spazio sull'altra, ma assistendo alla loro mutua costituzione?

Significa prevedere che in una mutua articolazione qualcosa dello spazio venga regolato da un'istituzione cittadina, senza che il frutto di questa azione normativa vada a cadere completamente all'interno delle determinazioni nei termini di un soggetto (utente). Al tempo stesso, viceversa, qualcosa del soggetto venga iscritto in una disposizione spaziale urbana, senza che la sua soggettività si adegui completamente a una determinazione in termini di spazio, collocazione, prescrizione, etc... Significa insomma prevedere che ci sia qualcosa nella spazialità urbana di non riducibile in termini di soggetto (umano), così come ci sia qualcosa del soggetto non riducibile rispetto allo spazio in cui si iscrive¹⁹. Al tempo stesso, infine, prevedere che tra i due esista comunque qualcosa in grado di farli “comunicare”²⁰, dato dalle condizioni di possibilità di una messa in ‘traduzione’ reciproca.

Si dovrà dunque rendere conto di un fondamentale regime di negoziazione tra lo spazio e un qualsiasi soggetto che *vi* si installi e *vi* si “produca” anche grazie al primo; tra un'individualità (o una collettività) e lo spazio che *vi* si instauri e *vi* si costruisca anche grazie alla prima. Per fare un esempio può essere utile ricordare il suggerimento di La Cecla (1988), sul fatto che la presenza di un attore sociale installa un nuovo sistema di riferimen-

to, incentrato *relativamente* sul sé del soggetto, il quale produce un nuovo modo di orientamento indipendente dal posizionamento *assoluto* all'interno di una griglia urbana. Questo significa che un attore umano instaura nella città un suo *orientamento*, al di là e indipendentemente dallo spazio previsto per iscriverlo, sulla base di valori e di “pesi” personali. Al tempo stesso lo spazio organizzato materialmente da un soggetto “parla” di quest'ultimo e contribuisce a costruirlo. Qualcosa dello spazio “passa” e viene riconfigurato in termini antropocentrici, qualcosa resiste: perché ad esempio questo soggetto può ancora *perdersi*, quando il suo “metro” non riesce a ridurre a propria misura uno spazio cittadino organizzato secondo un'altra *ratio*.

3.3. Spazio e pratiche

Vorremmo insomma trovare nella mediazione la *negoziazione e la transazione* dei due termini che possono venire isolati in uno stato esistenziale ‘di fatto’, di spazio e di soggetto. Un aiuto in questa direzione ce lo può dare la contrapposizione di De Certeau tra *luogo* e *spazio*: se il luogo è “una configurazione istantanea di posizioni” (1990; trad. it., p. 175), dato dalla giustapposizione e dall’“aggregato di esseri e di cose” (cfr. Greimas 1976; trad. it., p. 141), lo spazio da parte sua è “l'effetto prodotto dalle operazioni che [...] orientano” il luogo, “lo circostanziano, lo temporalizzano e lo fanno funzionare come unità polivalente di programmi conflittuali o di prossimità contrattuali” (De Certeau 1990; trad. it., p. 176). Possiamo dunque integrare questa bellissima definizione di De Certeau, preoccupata soprattutto di mettere in evidenza una produzione “tattica” di spazialità da parte delle azioni di un soggetto, con l'aggiungere dalla nostra che lo spazio in quanto ‘luogo’ temporalizzato e circostanziato non è solo effetto ma è anche condizione di possibilità per le pratiche che lo mettono in forma. In quanto luogo *già* “vettorializzato” (cfr. *ib.*, p. 175) da una configurazione materiale che specifica determinati confini e “binari” per l'azione (pensiamo ancora una volta alle *affordances*) e da un tempo che non è solo introdotto da un attore umano ma già lo permea²¹, l'azione accade *già* in uno spazio (e non in un luogo) nel momento in cui lo trasforma ponendolo in connessione con un soggetto.

Seguendo questa pista, parleremo quindi di spazio e di soggetto come punti di arrivo di processi, piuttosto che come dato “naturale” di partenza. Infatti, un'altra avvertenza semiotica, che ci pare fondamentale nella direzione che intendiamo impostare, è che nel descrivere una relazione di costituzione di un valore reciproco, forse non bisogna tanto pensare a cosa soggetto e spazio “sono”. Si potrà piuttosto spostare lo sguardo sulle attività che li fanno essere, su *quello che fanno mentre divengono quello che sono*, mentre acquisiscono valore l'uno rispetto all'altro, grazie ad azioni che li pongono in ‘traduzione’.

Anche da questo punto di vista lo spazio, oggetto “altro” tra altri oggetti (cfr. Greimas 1976; trad. it., p. 129),

può essere considerato in una direzione molto proficua. Uno spazio in quanto oggetto è primariamente un valore posizionale relativo alla dipendenza da un altro termine in relazione con sé stesso. Cioè possiamo considerare lo spazio in quanto *attante* definito in relazione ad altri attanti.

Si penserà dunque a una visione performativa distribuita nella relazione dello spazio con il soggetto: lo spazio *fa fare*, così come al tempo stesso è *agito* ed è *costruito* (talvolta dal compiersi stesso dell'azione che ospita); al tempo stesso la soggettività *fa fare* (cfr. *competenza modale*; Greimas 1983), così come è *agita* ed è *costruita* (cfr. *esistenza modale*; ib.), talvolta dallo stesso spazio che ospita o che la ospita. Si guarderà quindi quando e grazie a quale processo, a quale pratica, è possibile che si costruisca questo valore locale reciproco dello spazio nei confronti del soggetto e viceversa, senza pretendere che “tutto”, dello spazio o del soggetto, sia tradotto secondo questo valore²². Una pratica fornirà allora la negoziazione tra gli attanti in mediazione reciproca, sarà data da e al tempo stesso costituirà una situazione in cui spazio e soggetto acquisiscono valore (posizionale) l'uno per l'altro.

Da una relazione esistenziale come quella che popola un luogo di cose e individui, ci si sposterà allora a considerare una relazione pragmatica in cui si sostituirà a un essere come ‘stato’ un essere come processo, una costruzione, un *far essere*. Il soggetto in una certa misura attraverso le proprie azioni *fa essere* uno spazio e al contempo viene costruito da quest'ultimo, viceversa uno spazio *fa essere* un soggetto e viene al contempo costruito da quest'ultimo. Si potrà quindi partire dalla centralità performativa di un doppio *far essere* per comprendere come, attraverso un fare, si costruisce un sistema, una distribuzione di valori posizionali, sempre relativi a una precisa configurazione materiale.

Avere chiaro questo programma comporta, insomma, un'attenzione alla dimensione delle pratiche e della performance: d'altra parte proprio quest'ultima nella teoria narrativa ha *i suoi spazi*. In questo caso però non si tratta tanto (o non solo) di evidenziare uno spazio “teatro” o “arena” della performance, o quelli che ne rimangono esclusi o sono ausiliari al compimento di essa, ma piuttosto di guardare alla costruzione di uno spazio tramite e insieme alla performance, a come la performance plasma lo spazio e ne è insieme rimodellata²³.

Potremmo allora dire che si dovrà fare ricerca di quei processi in cui la soggettività *si fa spazio*. Ciò si può intendere in diversi modi: 1) che si “faccia largo”, che crei lo scarto per cui possa essere colta, costruita e coltivata a partire da un “habitat” che la contenga, uno spazio che la ospiti e che la incanali, un supporto e una configurazione materiale concreta; 2) *si traduce in spazio*, dando visibilità a comportamenti, estetica, valori e così via, gettando i ponti per cui si costruisca un *rapporto di significazione* che possa essere interpretato su base (anche) spaziale; 3) ma anche, più sottilmente, che la soggettività *ospita* uno spazio, si crea il proprio spazio che può essere

anche “interiore”, in cui l'azione in un ambiente che costruisce il soggetto lascia spazio all'affezione.

Dall'altro lato assisteremo a uno *spazio che si fa soggetto*: prima di tutto perché, in quanto attante, sarà dotato di *agency*, che non è solo un *far fare* (come se fosse in parte un destinante). Uno spazio *fa*, in molti e diversi sensi. In secondo luogo perché verrà ricostruito in quanto *abito*, disposizione all'azione e al tempo stesso “regola” d'interpretazione a seconda delle sue configurazioni e delle sue condizioni di possibilità, accolta da un attore (umano) in situazione. Sarà così che si potrà intendere la felice espressione di un “luogo praticato”, non tanto come “oggettivazione” di una località in base alla frequenza delle sue visite, quanto piuttosto come esercizio di attività (come in “praticare uno sport”), fare *pratica di un luogo*, adeguarsi a ciò che è richiesto come abilità, come *abito*, per stare, agire in un posto²⁴. Questo sarà allora proprio ciò che “passa” di un luogo nei termini di un soggetto. Simmetricamente a quando detto per il soggetto, un altro aspetto che lo dota di una capacità del tutto particolare e degna di una propria linea d'indagine sarà quello del *far sentire* dello spazio nei confronti del soggetto, oltre che ovviamente *risentire* delle azioni e dell'organizzazione materiale che gli viene a sua volta riservata.

3.4. Soggetto e spazio urbano

Che tipo di soggettività allora sarà quella che stiamo cercando di descrivere? Che tipo di soggetto è prodotto da una performance o da una pratica che lo colloca in un valore reciproco con *uno spazio*? Al tempo stesso quale tipo di capacità performativa o di competenza gli si può attribuire, se il *centro* non è egli/esso stesso, ma è l'azione che dipende da e costruisce uno spazio²⁵?

Per prima cosa si parlerà sempre di spazi e di soggetti al plurale, rispetto alle pratiche locali che costruiscono mutuo valore e *accounting* degli uni nei termini degli altri. Questa pluralità è proprio il frutto di quella non completa traducibilità di cui parlavamo all'inizio, per la quale non si può prescrivere un unico modello di spazio, con un unico modello di suo utilizzatore. *L'habitat non fa il monaco*, potremmo dire, per usare un gioco di parole. Al tempo stesso si partirà sempre dal “mezzo” del processo, dalla mediazione e negoziazione che spazio e soggetto incontrano, quando *si fa* qualcosa, da parte e attraverso di loro. La performance e l'azione saranno quindi ancora una volta il centro di distribuzione e negoziazione d'istanze.

Non si avrà la pretesa generale che una ‘soggettività *umana*’, per come la si intende tradizionalmente, sia riducibile a uno scambio attanziale o a un “ruolo sintattico” (Greimas 1976; trad. it., p. 143). Tuttavia si ritiene fondamentale pagare inizialmente il prezzo di una *simmetria* che crei una “doppia «distruzione» dei soggetti e degli oggetti” (ib.), perché la si ritiene come una delle condizioni di partenza che permettono *relazione* e l'instaurarsi della significazione sulla base della

costruzione di un mutuo valore. La soggettività umana, come abbiamo già detto, sarà semmai il prodotto emergente (anche) di questo rapporto pragmatico e attanziale con lo spazio. Considerata come 'dato' ben noto e naturalizzato, farebbe altrimenti perdere di vista quanto azione e spazio contribuiscono alla sua costruzione. È possibile considerare quest'ultima come un processo del quale l'ascrizione delle capacità che culturalmente caratterizzano un soggetto costituisce la parte finale, la negoziazione sociale di uno *stato*.

Si tratterà quindi in generale di essere sensibili a un soggetto costruito da un *fare localizzato* o localizzabile, in cui gli spazi sono il prodotto ma anche la stessa possibilità di questa azione. Si guarderà a questo soggetto come in una certa misura *agito dallo spazio*, nel momento in cui come dicevamo sopra *pratica* un luogo, lo trasforma in o lo interpreta secondo un abito, una disposizione all'azione.

Nel nostro caso, si è prestata particolare attenzione allo spazio *urbano* e alle soggettività *cittadine*. La città sarà allora la matrice dinamica di vincoli e possibilità ogni volta rinegoziati localmente da parte di soggetti che costruiscono gli spazi con cui entrano in relazione, nel momento stesso in cui si definiscono (anche) in rapporto ad essi e alle pratiche che vi situano, o agli usi che ne fanno. Ciò è tanto più 'urgente' se si pensa, come nota De Certeau (1990; trad. it., pp. 146-150), che la città come concetto unitario e un'ottica funzionalista ad esso sottesa sono proprio ciò che storicamente ha adombrato sia la molteplicità degli attori e delle loro pratiche da un lato, sia dall'altro il valore sociale dello spazio, che è finito per divenire "l'impensato di una tecnologia scientifica e politica" (ib., p. 148).

Non si cercherà tanto di definire una tipologia generale dei possibili "abitanti" della città, o di definirne tassonomicamente le aree urbane sulla base degli stili di vita di chi vi può soggiornare e risiedere. Si cercherà piuttosto di partire da alcune pratiche e performance particolari legate a determinati attori sociali e di vedere come esse circoscrivano *il proprio spazio* e instaurino un regime di significazione in cui orientamento spaziale, costruzione di "luoghi" e soggettività siano elementi ineliminabili perché legati da mutua correlazione e ciascuno da un "peso", da un valore relativo che può essere completato solo dalla considerazione del valore degli altri.

Al tempo stesso sarà possibile guardare a tutti quegli andamenti ricorrenti nelle frequentazioni e nelle pratiche dei luoghi, che "s'intersecano per formare uno stile dell'uso, modo d'essere e di fare al tempo stesso" (De Certeau 1990; trad. it., p. 154) e sarà questo doppio ingrediente, pragmatico ed esistenziale al tempo stesso, che ci fornirà un primo passo per cogliere il precipitato di una soggettività attraverso un fare spaziale.

4. Gli articoli

I saggi di questo numero monografico sono organizzati in quattro sezioni principali. Non si tratta di una scelta

a priori, a cui i contributi si sono adeguati prima della loro stesura: al contrario, ogni sezione che proponiamo è il risultato di una linea comune emersa dalle varie riflessioni (e variazioni) sul tema. Ecco i quattro indirizzi generali, con una breve anticipazione del contenuto di ogni articolo.

Sezione 1: Spazio urbano, danza, performance

Il saggio di Cristina Righi, *Coreografare site-specific. Luogo che plasma, danza che trasforma*, considera la dimensione spaziale della danza distinguendo tra "spazio coreografico scenico" e "spazio ambiente in cui è immersa la performance". Insieme alla dimensione della temporalità, lo spazio è infatti per Righi uno degli elementi del medium e uno dei fattori del movimento, una macrocategoria che funziona a più livelli, come oggetto costruito, ma anche come struttura astratta che orienta le nostre attribuzioni di senso. Spazio inteso come luogo da esplorare, che diventa materiale coreografico, ma anche spazio come "costrutto figurale, funzionale e strumentale", costituito di "un reticolo virtuale di punti, linee e direzioni con cui il danzatore mappa l'area scenica e il luogo di *performance* per potersi orientare, effettuando così un'operazione di *localizzazione spaziale*". In questi termini, spiega Righi, una coreografia *site-specific* diventa inseparabile dal luogo per il quale è pensata e realizzata, in una stretta interdipendenza tra creazione e produzione. L'invito è allora di distinguere tra *performance site-specific* e "arte urbana", che usa la città come cornice o grande palcoscenico.

Da un diverso punto di vista muove l'articolo di Maria Cecilia Bizzarri, *La danza e la città. Esperienze di danza urbana*, in cui viene analizzato il caso concreto di una coreografia – realizzata dallo svizzero Foofwa d'Imobilité per l'undicesima edizione del festival Danza Urbana di Bologna –, presa come esempio del dialogo che intercorre tra due elementi, l'architettura della città e il movimento del danzatore. Per Bizzarri la danza urbana, nelle sue innumerevoli manifestazioni, rompe gli schemi del tempo e del luogo dettati dal teatro per assumere il ritmo della città, e fa dialogare strade, piazze, portici o chiese sconsecrate con le azioni teatrali e coreografiche, in una trasformazione reciproca. La danza urbana esce dai luoghi tradizionali per entrare negli spazi della città e diventare testo scritto da autori inconsapevoli, i passanti, che assumono il doppio ruolo di *attori* della performance e *agenti modificatori* delle normali pratiche urbane. In tal modo, spiega Bizzarri, essa "trasforma temporaneamente, a partire da un semplice cambio di destinazione, gli spazi in cui si svolge, senza modificarne le caratteristiche fisiche (cioè, di norma, senza aggiungere pedane, riflettori, sedute, quinte, fondali, arredi), ma ridefinendone, anche permanentemente, la percezione, l'esperienza e il ricordo in chi è presente all'evento". Lo scambio quindi non è solo tecnico, con "nuove soluzioni per nuove opportunità/costruzioni", ma è sempre anche "tematico, politico, affettivo".

Come dimostra il caso di Foofwa d'Imobilit , in ogni performance il luogo prescelto "influenza la scrittura e l'esecuzione del movimento, creando una nuova prospettiva sul senso della danza".

Cambia argomento, parlando di azioni collettive che hanno il sapore della "simulazione del conflitto" sociale, l'articolo di Letizia Baccarini: *Flash mob o la foll(i)a   mobile*. Si analizza il fenomeno del *flash mob* e le sue repliche diffuse in tutto il mondo, con divertenti variazioni e soggetti eterogenei. La performance del *flash mob*, come spiega Baccarini,   un *discorso costruito nelle comunit  carnevalesche* proprie delle "societ  fluide" studiate da Baumann, ma   anche parte della costruzione di una testualit  particolare che diventa flusso, o meglio di un insieme di "pratiche semiotiche che lo definiscono come gioco collettivo, performance pi  o meno artistica e come rituale". L'analisi dei differenti stadi del processo di un *flash mob* condotta dall'autrice mira a comprendere i meccanismi passionali che identificano come *evento* questo tipo di manifestazioni, e ne giustificano, almeno in parte, la diffusione.

Sezione 2: Installazioni, public art, affissioni

Partendo dal presupposto che "qualsiasi forma di *istituzionalizzazione discorsiva* dell'intervento d'artista", come possono essere gli spazi espositivi di carattere pubblico o privato, o gli eventi espositivi organizzati, tende a "normalizzarne gli elementi di frattura o di confronto con il tessuto urbano", il saggio di Andrea Bellavita, *(In)contro lo spazio: l'installazione di arte contemporanea nel tessuto urbano*, indaga i processi di significazione che si producono a partire da un'installazione di arte contemporanea operata all'interno di uno spazio pubblico. Bellavita analizza testi di (almeno) due tipi, distinguendo tra una *performance*, temporalmente puntuale, che "contamina lo spazio con cui entra in contatto", e una *installazione*, durativa nel risultato, che invece lo "modifica, producendo una sostanziale risemantizzazione".

Analizzando opere come l'installazione *Ai nati oggi* di Alberto Garutti (1998-2001), esposta nelle piazze e altri luoghi pubblici di varie citt  nel mondo, ma anche la serie di "performance ambientali" di Olafur Eliasson dal titolo *Green River* (Brema 1998, e altrove), e la scultura-installazione *Alison Lapper Pregnant* di Marc Quinn a Trafalgar Square (Londra 2005), Bellavita distingue tra strutture artistiche "realizzate appositamente per lo spazio cittadino: cio  progettate e realizzate esclusivamente (o prevalentemente) per la collocazione all'interno del tessuto urbano", e installazioni collocate invece in uno spazio estraneo alle istituzioni dell'arte contemporanea.

L'ipotesi forte dell'autore   che "la presenza e l'esperienza di un'installazione d'arte contemporanea all'interno dello spazio urbano non sia rilevante soltanto per la riscrittura della testualit  spaziale in cui   inserita, ma prima di tutto come *momento di negoziazione tra due forme di discorso narrativo: il discorso dell'arte e il discorso della citt * e tra

due universi di competenze". In particolare, Bellavita mette l'accento su quella che definisce una *produzione di un non-senso*, che pone accanto a un tipo di significazione *antagonista e critica*. "La non-comprensione da parte del fruitore", spiega infatti, "non   da considerarsi un caso di decodifica aberrante o non funzionante, ma al contrario   presupposta dallo stesso testo di partenza". Se lo spazio urbano si trasforma, assieme alla definizione di "cos' " e "come funziona" un'opera d'arte, entra in crisi anche la nozione di uno spettatore-fruitore modello "stabile", a favore di una dimensione partecipativa e relazionale.

L'azione dell'artista contemporaneo, spiega Bellavita, diventa "un gesto meta-critico, la sua esperienza   un lavoro meta-intepretativo: una forma di narrazione speculare a quella della sua creazione". Per questo il nuovo fruitore previsto e invocato dall'arte contemporanea non si pone pi  a distanza, bens  *a fianco dell'artista*, viene cio  "implicato in un percorso parallelo e perfettamente identico". Un percorso interpretativo che sar  anche di tipo traduttivo, secondo l'autore, in una insanabile *discontinuit * tra il senso previsto del tessuto urbano, le competenze del soggetto e la sua operazione fruitiva.

L'articolo di Giovanni Bove, *L'anti-pubblicit : azioni di riscrittura in movimento*, si concentra sull'operazione di modificazione dei testi pubblicitari ritoccati, modificati, a volte aggrediti dagli *antipub* concentrandosi su alcune fotografie scattate nei primi mesi del 2004 quando questo movimento *cultural jamming* si stava definitivamente affermando. La metropolitana di Parigi   divenuta infatti, negli ultimi anni, oggetto d'interesse da parte delle agenzie pubblicitarie francesi fino a rendere gli spazi di accesso ai treni un unico testo pubblicitario. Per opposizione a questa tendenza   nato un movimento, quello dell'*antipub*, che vede nelle azioni di riscrittura un modo per liberare gli spazi sotterranei dalle affissioni che degradano il paesaggio e l'ambiente.

Anche l'articolo di Sara Melas, *I manifesti di Mattotti*, si confronta con una serie di affissioni, ma d'autore. Sono quelle disegnate da Lorenzo Mattotti per le manifestazioni artistiche (tra musica, circo, danza, cinema e teatro) promosse d'estate a Brescia e a Roma nel 2001. I manifesti, spiega l'autrice, "entrano a far parte dello spazio urbano, lo cambiano nella sua fisicit , nel rapporto con il fruitore, nonostante si tratti di un rapporto provvisorio, dato che queste opere dopo un certo tempo vengono tolte per lasciare spazio ad altre". L'analisi si concentra sulle relazioni tra livello figurativo e livello plastico dei testi verbovisivi, cercando di motivare le connotazioni scaturite dal rapporto tra spazio urbano e corpi in transito dei passanti-fruitori, tra performance di lettura e risemantizzazioni dello spazio della citt . Si tratta di ragionare su come funziona "la percezione che questi disegni attivano nel fruitore", ma anche di analizzare quale citt  viene raffigurata, e "come gli spazi vengono occupati, vissuti e percepiti": se i manifesti di Mattotti propongono inediti programmi narra-

tivi, il passante viene interpretato da Melas come un “soggetto attivo”, un *flâneur* che può sempre decidere di attualizzare tali programmi, accettando di esplorare lo spazio urbano in modo inconsueto.

L'articolo di Antonello Lipori e Paolo Roberto Fusaro, *Wall-Era*, è invece la presentazione di un progetto multimediale proposto come *concept design* dai due autori presso l'ISIA di Roma: una rete di pareti interattive dislocate nell'*overground* e nell'*underground* della città. *Wall-era* vuol essere un contenitore di messaggi, immagini, foto, disegni immessi dall'utente e racchiusi all'interno di elementi grafici (in questo caso delle bolle) che si muovono in base a parametri fisici e ambientali, grazie all'ausilio di sensori di temperatura, movimento, luminosità. Ogni parete (*wall*) rappresenta un nodo della rete cittadina, ed è connessa alla rete internet: diventa così possibile fruire tutti i “contenuti” immessi nelle diverse pareti sensibili al contempo, mentre un sito WEB dedicato diventa il depositario della memoria delle interazioni passate, prodotte liberamente dagli utenti negli *access point*. Progetto futuribile di alto impatto emozionale, *Wall-era* si presenta come “un dispositivo di interfaccia *multi-touch* modulare, installabile su qualsiasi superficie verticale della città”. Il progetto prende avvio dall'osservazione delle forme di comunicazione personale diffuse nei contesti urbani: se manifesti, graffiti, scritte sui muri e sui marciapiedi, *stickers* e *TAGS* interagiscono con le persone di passaggio e lo spazio urbano, ma anche con il tempo e l'usura che le modifica e le ridefinisce in nuove configurazioni, *Wall-era* si propone come nuovo strumento di comunicazione temporanea e fluida, che all'interno di uno spazio virtuale permette un'interazione basata su una gestualità nota. “Scrivere sul muro” diventa una pratica che apre un rapporto diverso con il contesto urbano, e crea una sorta di mappa “gestuale” della città e dei suoi fruitori. Tale gesto non è fine a se stesso, come spiegano Lipari e Fusaro: grazie alla tecnologia, il messaggio scritto sul muro sensibile “acquisisce uno statuto nomade, pur mantenendo memoria dell'istante e dell'esperienza in cui è stato generato”, e il luogo in cui si realizza l'interazione, le pareti (*wall*) connesse, fino alle reti e ai legami virtuali, entrano in un sistema di interconnessione e trasformazione reciproca.

Sezione 3: Pratiche metropolitane e soggettività

L'articolo di Massimo Leone: *Questuanti, mendicanti, accattoni: pratiche e performance nello spazio urbano*, sviluppa il tema della sezione, facendo uscire allo scoperto tutte quelle soggettività marginali considerate tanto frettolosamente ingombro, incidente, contrattempo della città, quando non puro suo “arredamento”: gli accattoni, gli artisti di strada e i questuanti. Lungi dal considerare il loro come un ruolo tematico ossidato da usura, l'autore inquadra direttamente le pratiche che contribuiscono a rendere visibile lo statuto soggettivo degli attori marginali come *performance*, come allesti-

menti di scene temporanee, in tensione dialettica con lo spazio che le ospita e in contrattazione dinamica con l'altra grande figura della soggettività cittadina: il passante. La soggettività di quest'ultimo allora a sua volta non costituirà un dato sclerotizzato iscritto nei percorsi di attraversamento dello spazio pubblico, ma verrà (ri-)definita tra l'altro proprio da quegli incontri casuali e accidentali.

Leone considera quindi la costruzione dell'identità del *questuante* attraverso l'analisi delle pratiche condotte nello spazio cittadino: all'aspetto della performance esse coniugano anche quello di *riscrittura dello spazio*, in quanto allestiscono una scena fluida con la quale “riarrangiano, seppure temporaneamente”, la “matrice di vincoli e possibilità” del tessuto urbano, praticando un “senso che non si fissa mai in una grammatica”. Questa trasformazione ridefinisce i rapporti interpersonali tra i soggetti coinvolti, facendoli “collidere” in uno spazio cittadino comune. I diversi modi in cui questo accade rendono le pratiche dei questuanti, nella proposta di Leone, un osservatorio privilegiato per un progetto etnosemiotico che colga la variazione culturale di differenti realizzazioni pragmatiche e identitarie, attraverso l'analisi di *modi d'essere e di fare* ricorrenti.

Nel suo contributo dal titolo *Disordinati e straordinari. Spazi e pratiche della contro-programmazione artistica*, Michele Pedrazzi mette in evidenza il movimento a doppia mandata tra spazio e soggetto, correlando la figura del musicista jazz con le pratiche di gestione degli spazi cittadini a scopo artistico. L'autore mostra come la poetica del musicista jazz sia stata in molti casi direttamente influenzata dalla spazialità e al tempo stesso come una pratica urbana di riappropriazione dello spazio (finalizzata a promuovere iniziative musicali) condivida con le tecniche di improvvisazione jazzistica, più che un'omologia formale, una vera e propria necessità *tattica* e una struttura prasseologica. Una sorta di “deformazione coerente” con la pratica del musicista jazz che, da stile di vita o manifesto della sua poetica, si trasforma in strategia di riappropriazione individuale degli spazi cittadini, in polemica con una loro gestione regolata dalle scelte molto più anodine e inoffensive delle amministrazioni culturali.

Nell'articolo viene esplorata in particolare la correlazione tra la scelta strategica del “vuoto” come ricerca di una poetica soggettiva da parte del musicista e la tattica urbana di riappropriazione politica degli *spazi vacanti* della città. La ricerca del vuoto, di un rifugio urbano, o di uno spazio sociale aperto alla sperimentazione e all'uso creativo permettono la costruzione di un'*eterotopia* in cui si compie la risemantizzazione di pratiche e luoghi. Per Pedrazzi “lo straforo, inteso come manipolazione ai margini di un sistema, è il punto di partenza per costruire lo straordinario a partire dal disordinato”. Da questo punto di vista non si tratta tanto dell'instaurazione di un nuovo stato di cose stabilmente alternativo al *mainstream* (musicale e urbanistico), una deviazione

nei confronti di un'iscrizione, quanto piuttosto di sfruttare una *prassi* legata alla contingenza di localizzazioni *temporaneamente autonome*, dotate di coerenza e di forza motrice di tipo sociale.

La proposta di Roberto Sirigu, nell'articolo *L'agire archeologico nello spazio urbano. Considerazioni sull'indagine archeologica come pratica discorsiva*, riguarda invece la valutazione del ruolo giocato dalla negoziazione tra spazi cittadini e vari attori sociali nella definizione di una figura come quella dell'archeologo, categoria professionale alla quale egli stesso appartiene. L'autore evita accuratamente di interpretare la sua professione come esercizio di una competenza isolata in senso spaziale e temporale, senza reale legame con il tessuto connettivo urbano. La pratica professionale viene considerata al contrario come attività semiotica che ridefinisce e riscrive il senso del tempo e del luogo, allestendo un diverso percorso di valorizzazione dello spazio cittadino. Esso può muoversi in direzione contraria rispetto alle valorizzazioni contrapposte della città e della sua viabilità da parte dei cittadini. Anche in questo caso, una nuova situazione legata allo spazio emerge dai regimi di programmazione imposti dalla città e dall'esercizio di una pratica che, lungi dall'installarsi in modo neutro sullo spazio che la ospita e che verrebbe semplicemente "letto" dalla stessa, ne riorienta in maniera negoziata l'esperienza e la percezione, nel tempo stesso in cui lo interpreta. In questo senso per Sirigu l'agire archeologico concorre a creare "una nuova *unità stratigrafica* del senso", usata come veicolo segnico per l'interpretazione del passato in funzione delle esigenze di conoscenza del presente. All'interno di questo quadro si colloca la soggettività dell'archeologo: da un lato essa è instaurata da particolari relazioni con la realtà materiale e con altri soggetti; dall'altro può modificare il senso dei luoghi con i quali opera. Nella sua conclusione, la proposta teorica di Sirigu, rispetto al problema di un possibile "sfasamento" dell'agire archeologico rispetto alla programmazione cittadina, risiede in un riallineamento rispetto al contesto urbano di tipo comunicativo e "semioetico".

Infine, gli ultimi contributi della sezione ci propongono un'analisi attenta del fenomeno *Ultras*, considerato da due angolature differenti e complementari.

L'articolo di Gabriele Dandolo, *Curve pericolose: pratiche e dinamiche spaziali del tifo organizzato*, propone un'analisi delle attività del tifo organizzato nelle *curve* dello stadio San Paolo di Napoli. Il contributo si focalizza sulle pratiche che permettono l'instaurazione della figura del tifoso *ultras*, analizzando la relazione di reciprocità tra spazio e soggetto. Si assiste per Dandolo alla transizione da uno *spazio geometrico*, apparentemente in continuità con gli spazi attigui, a uno *spazio antropologico*, differenziato in base alle pratiche che in esso hanno luogo e alla risemantizzazione dei luoghi che esse attualizzano, a seconda delle differenti valorizzazioni. Per l'autore lo spazio "si estende fin dove arriva una pratica comune"

e "riceve strutturabilità attraverso l'agire". In questa situazione la soggettività dei tifosi è in diretta correlazione con i *confini* e le *soglie*, costruiti dagli impianti sportivi, in base ai quali è coinvolta in transazioni e continue ricontrattazioni, che Dandolo coglie alla luce di una semiotica della cultura.

Marco Sebastio propone invece nel suo articolo *Ultras: un contributo semiotico allo studio della conflittualità negli stadi*, lo studio di un'"ecologia semiotica degli stadi" legata alla strutturazione, sulla base delle regole del calcio e della disposizione spaziale degli impianti, di particolari *regimi di visibilità* della performance sportiva, che determinano le condizioni per vari gradi di coinvolgimento pragmatico e patemico all'evento, instaurando differenti modalità di osservazione. Esse contribuiscono a costruire differenti tipi di soggettività che si confrontano polemicamente tra loro. Anche Sebastio si focalizza sulla figura del tifoso *ultras*, considerata come forma culturale da indagare attraverso un approccio di tipo socio-semiotico. Lo stile *ultras* viene visto come il prodotto di una peculiare *prassi enunciativa*, sulla base delle pratiche sociali che fondano l'appartenenza e la riconoscibilità dei tifosi. Quest'ultime sono strettamente correlate alla concreta gestione e configurazione materiale degli spazi dello stadio, in maniera differenziale rispetto ad altre pratiche che declinano l'iscrizione spaziale e la visione del match agonistico in forme differenti e secondo differenti "prospettive", valoriali e spaziali al tempo stesso.

Sezione 4: Riscritture della città

La città contemporanea è, nei contributi di questa sezione, un luogo frammentato, negato, interdetto, invisibile; è un *nonluogo* attraversato grazie all'intermediazione di una macchina, sia essa quella da presa, che la ritrae costruendo luoghi dell'immaginario, come nel contributo di Arcagni, sia un dispositivo che permette a un utente di orientarsi in essa, come nel contributo di Compagno e Giannelli (*Visualizzazione e gestione del discorso in Google Maps: pratiche virtuali e territorio urbano*). Il punto di vista sulla città è quello unico del cineasta che abbatte l'illusione della profondità o quello multiplo del progetto del navigatore. Da una parte, infatti, la città del cineasta, che non è quella dell'architetto né quella dell'urbanista, è soprattutto, un problema di spazi, perché essa non è sempre visibile a tutti gli istanti. Scrivono Althabe e Comolli che "la ville du cinéaste ne serait donc pas seulement le visible de la ville. Il se peut, même, que cet écart par rapport au visible soit la dimension juste du cinéma" (1994). D'altra parte, nel progettare un navigatore, i punti di vista si moltiplicano in modo esponenziale e il progetto contempla tutti i possibili punti di vista sulla città, anche se li restituisce all'utente in modo discreto e, momentaneamente, frammentato. Elemento comune sembra essere il concetto di *sfumato*: per la città nel cinema la cui dimensione "è tale da non permettere più la sua figurabilità" (Arcagni); e per la città di chi si muove e cerca nella "caotica molteplicità del reale"

(Compagno e Giannelli). In entrambi i casi, infatti, il luogo fisico si allontana, perde la sua consistenza, evapora nella rappresentazione che ne viene data e sfuma, in una costante sovrapposizione di punti di vista.

Los Angeles, simbolo della contemporaneità, diventa un laboratorio per parlare del presente e di una realtà che sembra essere sempre più senza centro. Nel saggio *Los Angeles e il cinema postmoderno*, Simone Arcagni ripercorre la storia della città attraverso i film che ne hanno descritto lo sviluppo architettonico, urbanistico e, soprattutto, culturale. Se il testo-città è confuso, frammentato, violento, caotico, allora il linguaggio che lo descrive assorbe questo stato di crisi e trasforma i mezzi espressivi per poter rendere conto di questo diverso sentire. Esiste un gioco, scrive Arcagni, tra cinema contemporaneo e città post-moderna che consiste nell'influenzarsi vicendevolmente al fine di trovare una modalità espressiva che possa permettere di vedere l'umore di un corpo dalla logica culturale in cambiamento.

Non diversamente la città ri-scritta nella mappa è, secondo Dario Compagno e Claudia Giannelli, un luogo in cui si può trovare al centro l'idea di densità di relazione, piuttosto che la profondità di rappresentazione. In questo senso il contributo permette al lettore di pensare alla ri-scrittura urbana come spostamento dal reale al potenziale, dallo spazio espressivo per sé a quello rilevante per la comunità di Internet che, soggetto sfumato, parla del territorio ed entra in esso e nella sua raffigurazione.

Chiude il numero l'articolo di Emanuela Bonini Lessing: *Pratiche e performance nel progetto di corporate identity delle metropoli*. L'autrice propone un'analisi del rapporto tra design e *corporate identity* delle metropoli prendendo come *case study* la città di Torino. Nell'intervento si analizza il ruolo del cittadino e le pratiche a lui associabili, con la proposta di considerare il design come progetto simbolico. Per Bonini Lessing, infatti, se l'utente modifica gli usi e le prassi nella fruizione dei servizi e dei luoghi urbani, l'azione investe sempre la cultura e i suoi simboli, in un circuito virtuoso.

Note

¹ Per quanto pensata in comune, l'Introduzione è stata scritta in modo distinto dai curatori: il paragrafo 1 è di Nicola Dusi; il paragrafo 2 di Elena Codeluppi; il paragrafo 3 di Tommaso Granelli. La presentazione degli articoli (par. 4) è invece una stesura collettiva.

² Per un'ampia riflessione sull'esperienza cinematografica rinviando a Casetti 2005; sulle forme di fruizione e di empatia tra spettatore e nuovi testi medialti, rinviando al volume in uscita di Eugeni e Bellavita 2008.

³ Questo paragrafo riprende parzialmente Dusi 2008, in uscita sui Documenti di Lavoro del Centro Semiotico e Linguistico dell'Università di Urbino (una versione del saggio è stata pubblicata on line su *E/C*, www.ec-aiss.it).

⁴ Cfr. su questo problema Vaccarino 1996.

⁵ Odin pensa a *L'ultima tempesta* di Greenaway o a *Le Tempête* di Jean Epstein.

⁶ Pensiamo ad esempio a un navigatore che si sincronizza con il satellite che a sua volta elabora dei dati di un territorio piuttosto che di una comunità di utenti.

⁷ Si veda l'applicazione del concetto di sensibilità nell'analisi dei *rhythm games* di Meneghelli (2006).

⁸ Cfr. Contreras, M.J., 2006, *Città sotto attacco: di bombe e poemi*.

⁹ Parte di queste riflessioni sono nate grazie al seminario tenuto da Landowski presso il CEVIPOV di Parigi tra gennaio e aprile 2008.

¹⁰ Si veda più avanti il paragrafo 4 dal titolo *Pratiche metropolitane e soggettività*.

¹¹ Per una variegata rassegna sullo stato attuale della riflessione semiotica sulla città e sulla sua complessità si rimanda a Marrone, Pezzini 2006, 2008.

¹² Con *iscrizione* intendiamo quello che gli studi sull'interazione con gli artefatti tecnologici (si veda ad es. Akrich 1987; trad. it., p. 57-58; Akrich, Latour 1992; trad. it., p. 408) considerano come il regime di configurazione di un possibile utente sulla base di uno *script*, incorporato nell'oggetto da parte dei suoi progettatori. Questo tipo di ricorso a una semiotica degli artefatti è tanto più motivato se pensiamo al legame inscindibile tra spazio e sua articolazione attraverso costruzioni e oggetti, già notato da Greimas (1976; trad. it., p. 129). Se si parla di spazio, allora in una certa misura bisognerà considerare ciò che lo costruisce concretamente e quindi anche il rapporto che s'instaurerà con chi fruisce di questo spazio attraverso l'artefatto che lo realizza (ib., p. 142: punto 4.). Da un punto di vista semiotico possiamo considerare questa questione nei termini di *contratto*, chiamando in causa la problematica della destinazione e manipolazione (ib. pp. 133, 140-141) da parte dei produttori di artefatti spaziali nei confronti del loro utilizzatore e perciò, strettamente collegato, il problema di un *utilizzatore modello* (Marrone 2001) dei medesimi spazi e artefatti. Diversa è la nozione nell'ambito di sociologia della scienza (Latour 1990), dove con *iscrizione* si intende la produzione di una rappresentazione materiale negoziata, che convoglia quanto si riesce a "vedere" e a sapere rispetto a un certo 'fatto naturale' che si sta cercando di descrivere sperimentalmente o con l'osservazione. Ad esempio i diagrammi, i listati, le prove spettroscopiche, etc... di un laboratorio sono iscrizioni in questo senso. Tra il primo tipo d'iscrizione e il secondo c'è sicuramente un rapporto: quanto la configurazione di un utente non precipita ad un certo punto in una rappresentazione (su mappa, pianta, modello, etc...) che lo iscrive in vario grado come utilizzatore di uno spazio?

¹³ Possiamo intendere questo aspetto come una sorta di *potere d'iscrizione* che le realizzazioni delle tre isotopie in spazi materiali, costruiti tramite artefatti, incarnano.

¹⁴ Si veda soprattutto ib., pp. 142-143: punti 5 e 6.

¹⁵ Con ciò s'intende "l'effetto rete di ogni *dispositivo*" (Akrich, Latour 1992; trad. it., p. 410), cioè "la serie di attori che si devono allineare perché un dispositivo sia mantenuto in esistenza" (ib., p. 411).

¹⁶ Cfr. l'articolo di Gianelli e Compagno a proposito di *Google Maps*, presente in questo numero della rivista.

¹⁷ Sul paragone tra spazio e lingua verbale, nei termini di enunciazione sono d'accordo sia Greimas (che distingue una *città-enunciato* dall'*enunciazione della città*; ib. pp. 140, 147, 151) che De Certeau (1990; trad. it., p. 151), il quale cita espressamente a questo proposito il precedente storico di Barthes.

¹⁸ Su questo problema in ambito STS si veda ad esempio Woolgar 1991; De Laet, Mol 2000; Akrich 1987. Questi studi dimostrano il fatto che la realizzazione di un'iscrizione è tutt'altro che monolitica, ma è costruita socialmente da diversi discorsi e regimi pragmatici quasi sempre in "competizione" o in confronto polemico tra loro. In modo assolutamente pertinente ritornano tutte le problematiche di *negoziiazione* e *cooperazione* (Eco 1979) già incontrate nell'interpretazione del *testo*, quali ad esempio lo scarto tra lettore modello e lettore empirico. A ciò si aggiunge che il testo è "una macchina pigra" dotata di una sua "resistenza". Questo ci suggerisce di pensare che anche un artefatto spaziale abbia un suo "peso inerziale", che ne ostacoli in vario grado la "messa in moto" secondo i voleri del suo stesso produttore, oppure dal lato del suo utilizzo.

¹⁹ Basti pensare ad esempio, a quanto le città americane (in particolare le metropoli californiane), siano difficilmente concepibili su scala "umana" individuale. Che tipo di spazio è quello che prevede un orizzonte che recede e una frontiera mobile (l'Ovest) e insieme è disegnato sulla misura di unità attoriali più grandi dell'individuo (ad esempio *uomo+automobile*). Come e quanto un soggetto individuale e collettivo riesce a "piegare" questo tipo di spazio secondo le proprie esigenze e quanto di sé invece non ne viene "compreso"? Quale forma di soggettività è quella che si adegua a un'alleanza o a una sfida con artefatti che le consentono mobilità o che viceversa la negano? (cfr. l'articolo di Arcagni nella sezione 4)

²⁰ Inteso in senso etimologico come "rendere comune", rendere partecipe di qualcosa. Quindi in questo caso intendiamo la costruzione di un terreno comune in cui l'uno partecipi di qualcosa dell'altro e viceversa.

²¹ Cfr. Greimas 1976; trad. it., p. 135.

²² D'altra parte si sta usando la nozione di *traduzione* volutamente per mostrare come qualcosa dell'uno nei termini dell'altro "passi" e come al tempo stesso qualcosa resista a questo passaggio. Ciò in accordo con la doppia visione di *valore* di Saussure come interno a un sistema, oppure esterno ad esso; quindi esprimibile nei termini di una categoria, oppure in relazione a qualcosa di estraneo ad essa.

²³ Pensiamo ad esempio alla performance della danza o delle arti, a quanto nascono influenzate da un luogo e a quanto contribuiscono a ricostruire lo spazio di quest'ultimo proprio in questo modo, 'curvandolo' sul soggetto e riorientando la percezione spaziale di chi assiste a questo lavoro di "riscrittura". Si veda la sezione dedicata a performance e riscrittura dello spazio in questo numero della rivista: in particolare l'articolo di Righi, sez. 1.

²⁴ D'altra parte se pensiamo all'etimologia di *abitare* (dal latino *habitare*, originariamente frequentativo di *habere*), dal significato originario di "continuare ad avere", indicativo di uno stato di *congiunzione* ripetuta, ci spostiamo a quello più lato di "avere la consuetudine di un luogo", indicativo di un abito.

²⁵ Un riflesso di questo tipo di "delocalizzazione" che desostanzializza la soggettività, nel momento in cui la spazializza attraverso lo studio di pratiche circostanziate, lo si può notare ad esempio in alcune delle ricerche STS in cui si parla di *soggettività* e tecnologie "fluide", i cui confini e le cui competenze non sono dati una volta per tutte ma sono "mobili" e flessibili, liberi di ricontrattarsi a seconda delle situazioni (cfr. De Laet, Mol 2000).

Bibliografia

- Akrich, M., 1987, "Comment décrire les objets techniques", in *Techniques et Culture*, Paris, Maison des sciences de l'homme, n. 9, pp. 49-64; trad. it., "La de-scrittura degli oggetti tecnici", in Mattozzi, A., a cura, 2006, pp. 53-80.
- Akrich, M., Latour, B., 1992, "A summary of a convenient vocabulary for the semiotics of human and non-human assemblies", in Bijker, W. E., Law, J., eds., *Shaping technology / Building society*, Cambridge (Mass.), MIT Press, pp. 259-264; trad. it., "Vocabolario di semiotica dei concatenamenti di umani e non-umani", in Mattozzi, A., a cura, 2006, pp. 406-414.
- Althabe, G., Comolli, J.-L., 1994, *Regards sur la ville*, Paris, BPI - Centre George Pompidou.
- Bettetini, G., 1996, *L'audiovisivo dal cinema ai nuovi media*, Milano, Bompiani.
- Capucci, P., 1996, *Arte e tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze*, Bologna, Ortica.
- Casetti, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.
- Certeau, M. de, 1990, *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Paris, Gallimard; trad. it., *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001.
- Conteras, M. J., 2006, "Città sotto attacco: di bombe e poemi" in *E/C* su www.ec-aiss.it; ora in G. Marrone e I. Pezzini, a cura di, 2008, *Linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi* Roma, Meltemi.
- Cosenza, G., 2004, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma.
- De Laet, M., Mol, A., 2000, "The Zimbabwe bush pump: mechanics of a fluid technology", in *Social Studies of Science*, 30/2, pp. 225-263; trad. it., "Lo Zimbabwe Bushpump. Meccanica di una tecnologia fluida", in Mattozzi, A., a cura, 2006, pp. 157-219.
- Dusi, N., 2008, "Lo spettatore incompetente e la flagranza della performance: *Cremaster 3* di Matthew Barney, tra cinema e videoarte", in *E/C*, rivista on-line dell'AISS; <http://www.ec-aiss.it>.
- Eco, U., 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 1990, *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.
- Eugeni, R., Bellavita, A., 2006, "Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in Dusi, N., Spaziant, L., a cura, *Remix-Remake*, Roma, Meltemi, 2006.
- Eugeni, R., Bellavita, A., 2008, *Semiotica dei media*, Roma, Carocci, (in stampa).
- Fontanille, J., 2004, *Figure del corpo*, Roma, Meltemi.
- Greimas, A. J., 1976, "Pour une sémiotique topologique", in *Sémiotiques et sciences sociales*, Paris, Seuil.
- Greimas, A. J., 1983, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil; trad. it., *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1984.
- La Cecla, F., 1988, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza.
- Landowski, E., 2006, *Les interactions risquées*, Limoges, Pulim.
- Latour, B., 1990, "Drawing things together", in Lynch, M., Woolgar, S., eds., *Representation in scientific practice*, Cambridge (Mass.), MIT Press, pp.19-68; disponibile on-line: <http://www.bruno-latour.fr/articles/article/21-DRAWING-THINGS-TOGETHER.pdf>.
- Lotman, J. M., 2006, *Tesi per una semiotica della cultura*, Roma, Meltemi.

- Lotman, J. M., Uspenskij, B. A., 1973, *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani.
- Manovich, L., 2001, *The language of New Media*, MIT Press, Cambridge; trad. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- Marrone, G., 2001, "L'efficacia simbolica dello spazio: azioni e passioni", in Bertetti, P., Manetti, G., a cura, *Forme della testualità. Teoria, modelli, storia e prospettive. Atti del 28° Convegno dell'associazione italiana di studi semiotici*, Torino, Testo & Immagine.
- Marrone, G., 2001, *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.
- Marrone, G., 2005, *La cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Torino, Einaudi.
- Marrone, G., Pezzini, I., a cura, 2008, *Linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi*, Roma, Meltemi.
- Marrone, G., Pezzini, I., a cura, 2006, *Senso e metropoli. Per una semiotica post-urbana*, Roma, Meltemi.
- Mattozzi, A., a cura, 2006, *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi.
- Meneghelli, A., 2007, "Pratiche videoludiche tra narrazione ed esperienza. L'interazione giocatore-macchina di gioco nei rhythm games"; <http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/atti.php>.
- Odin, R., 2000, *De la Fiction*, Bruxelles, De Boeck; trad. it., *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2003.
- Pontremoli, A., 2004, *La danza. Storia, teoria, estetica nel Novecento*, Roma-Bari, Laterza.
- Schechner, R., 1988, *Performance Theory*, New York, Routledge.
- Schechner, R., 1970, "Actuals: a look into performance theory", in *Essays on Performance Theory: 1970-1976*, New York, Drama Book Specialists, 1977, pp. 3-35; trad. it. "Actuals: uno sguardo alla teoria della performance", in *La teoria della performance 1970-1983*, a cura di Valentina Valentini, Roma, Bulzoni, 1984, pp. 39-76.
- Sedda, F., 2006, Introduzione alla trad. italiana di Lotman, J. M. (2006).
- Sedda, F., Cervelli, P., 2006, "Zone, frontiere, confini: la città come spazio culturale", in Marrone, G., Pezzini, I., a cura, 2006; disponibile on-line: <http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/atti.php>.
- Sica, A., 2004, "Studi sulla performance", in M. Cometa, a cura, *Dizionario degli studi culturali*, Roma, Meltemi, 2004.
- Vaccarino, E., 1996, *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Genova, Costa e Nolan.
- Volli, U., 2005, *Laboratorio di semiotica*, Bari-Roma, Laterza.
- Woolgar, S., 1991, "Configuring the User", in Law, J., ed., *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, London, Routledge, pp. 58-99; trad. it., "Configurare l'utente, inventare nuove tecnologie", in Mattozzi, A., a cura, 2006, pp. 223-270.