

Questioni di geografia:
Stalin, la territorialità sovietica
e gli *Ingegneri di anime*

*Marco Maggioli, Angelo Turco, Marcello Tanca,
Liliana Fracasso, Riccardo Morri*

[DOI: 10.13133/1125-5218.17402]

Configurazioni di *luoghi patrimoniabili* tra pratiche artistiche e ingegneri di anime

Liliana Fracasso*

Il concetto di configurazioni delle territorialità può essere direttamente collegato con l'azione di *landscaping* nell'accezione utilizzata da Angelo Turco¹, in cui un soggetto (individuo o collettivo) genera storie ed azioni performative in grado di trasformare un territorio generico in paesaggio, uno spazio in luogo specifico. «In-formare» il racconto, nel senso di dar forma, ma anche contenuto informativo allo stesso, può essere parte di un processo di ricerca-azione e di ricerca-creazione (*research-creation*) basato sulle pratiche artistiche comunitarie (*arts based research* e *collaborative art*) orientate alla scoperta del «patrimoniabile».

L'arte *community based* spazia tra l'auto-relazionalità, che afferma l'artista, e l'«allo-relazionalità», in cui l'artista si diluisce nelle dinamiche sociali fino a scomparire, nonché pratiche sovversive e socialmente integranti, dette altrimenti *digestive* come indicato da Paul De Bruyne e Pascal Gielen². Queste funzioni, digestiva o sovversiva dell'arte comunitaria, qui si associano al ruolo degli «ingegneri di anime». Nelle riflessioni di Angelo Turco attorno al libro di Frank Westerman³ sugli ingegneri di anime della letteratura sovietica, vi ritroviamo infatti la funzione di «informare» il racconto, un meccanismo di costruzione di verità ideologica, che lascia emergere una «geografia ulteriore». Tra ingegneri della fisicità – i *fiziki* – e ingegneri di anime – i *liviki* – ovvero tra materialità e racconto, nell'argomento proposto da Marco Maggioli attraverso il pensiero di Augustin Berque, si colloca la geograficità del *c'è* delle cose. Ma questo esserci può divenire la scoperta del «patrimoniabile» lì dove la violenza strutturale e simbolica, l'abbandono, l'ingiustizia, la gentrificazione, i disastri ambientali, minacciano e perseguitano la capacità di presenza e permanenza nei luoghi.

Patrimoniabile è un termine nato in lingua spagnola, si riferisce a un costrutto che integra valori e principi contestuali associati con elementi bioculturali, dinamici, effimeri o permanenti, materiali o immateriali, che evolvono nel mondo ordinario e che appartengono a un patrimonio in divenire dell'*habitat* popolare. Spesso si tratta di un patrimonio *non convenzionale* che comprende pratiche, saperi, luoghi, percorsi, esperienze che fanno parte dell'esistenza e del quotidiano vivere in comunità, che sono presenti nella memoria collettiva e contribuiscono a dare senso al luogo. I *beni* o le espressioni culturali pa-

* Bogotà, Facultad de Artes, Universidad Antonio Nariño, Colombia.

¹ Turco A., *Configurazioni della territorialità*, Milano, FrancoAngeli, 2010.

² De Bruyne P., Gielen P. (a cura di), *Community Art: The Politics of Trespassing*, Amsterdam, Valiz, 2011.

³ Westerman F., *Ingegneri di anime*, Milano, Iperborea, 2020.

trimoniabili riflettono i modi di sentire, emozionarsi, appassionarsi anche a forme *sui generis* di abitare, di percepire, di pensare il mondo e le circostanze. Categorizzare, tipizzare, persino rilevare il «patrimoniabile» non è facile perché il concetto è aperto e acquisisce un significato *in situ* (ovvero contestuale) a partire da un'esperienza estetica partecipativa che concerne beni e pratiche connaturati con l'invisibilità di certi luoghi e minoranze.

Pertanto, attraverso la ricerca-creazione e *arts based research* è possibile «in-formare» valori e sentimenti meno scontati e relazioni etiche ed estetiche tra abitanti e luoghi. Il nostro lavoro sul campo⁴ è iniziato nel 2015 a Bogotá con l'obiettivo di scoprire le relazioni significative del mondo ordinario, il *valore* dei fattori configuranti la territorialità dell'habitat popolare. L'approccio critico allo studio si interroga su cosa davvero interessi del patrimonio oggi nella città auto-costruita latinoamericana o, in genere, nei quartieri popolari. I casi studio, considerati luoghi in rete di un *osservatorio del patrimoniabile* (OP), comprendono *barrios* del centro città, bordi urbani in prossimità dei Cerros Orientales de Bogotá, frammenti di una città «generica» o piccoli comuni rurali dell'hinterland bogotano. Altre sperimentazioni hanno invece coinvolto il ciberspazio, con pratiche artistiche mediate dal computer e internet, le città di Bucaramanga (Co), Montenideo (Uy), Valencia (Es), San Paulo e Goiania (Br).

Nell'indagine, le pratiche artistiche, rappresentano una dimensione analitica e nel contempo poetica del «patrimoniabile». Esprimono quella «geografia ulteriore» che rivela pluralità, configurazioni meno ovvie, esperienze estetiche ed ontologie del patrimonio. Nelle strade e negli spazi collettivi, con il linguaggio dell'arte urbana si manifestano storie epiche e di superamento personale, miti e leggende delle tribù urbane, coinvolgendo il ricercatore-creatore, come se fosse un artista-plurale, che aziona il dispositivo di *landscaping*, creatore di paesaggi e propiziatore di dialogo dei saperi.

Presidiato da gruppi di abitanti coinvolti nel progetto, l'OP articola luoghi considerati inaccessibili agli estranei, perché percepiti come intimi, marginali, illegali, pericolosi o violenti. Attraverso l'*hip-hop*, la deriva, l'*happening*, il graffiti, la *break dance*, il *rap*, i laboratori di ceramica, le cartografie artistiche, l'arte sonora, etc., l'esperienza estetica viene condivisa e video-documentata in un processo che a partire dalle *performances*, giunge al racconto e poi al dato empirico e viceversa, generando «cartografie plurali» inedite del «patrimoniabile».

Gli «ingegneri di anime» rivelano «luoghi in gioco», tra contraddizioni sociali ed improbabili consensi. In campo si riconosce la natura delle pressioni urbanistiche ed ambientali, le caratteristiche delle trasformazioni territoriali, gli impulsi delle innovazioni sociali, le minacce e l'«angoscia territoriale». Poiché esserci nella metropoli o megalopoli contemporanea, permanere, resistere e in qualche modo abitare è «patrimoniabile». Infatti, la tendenza generale è quella della prevaricazione degli interessi di mercato (legali o illegali) sul mondo ordinario e l'espulsione violenta dai loro territori di gruppi sociali meno abbienti e vulnerabili. Piuttosto che «camminare il territorio» come for-

⁴ Fracasso L. (a cura di), *Lo Patrimoniabile. Prácticas artísticas, territorios y hábitat popular*, Bogotá, Universidad Antonio Nariño, in stampa.

ma dispersa di abitare, molto in uso tre le popolazioni indigene precolombiane che si spostavano ciclicamente tra le diverse fasce climatiche regionali e lungo cammini sacri che collegavano le montagne con il mare, oggi in Colombia si vaga per cercare un luogo dove esserci!

La «geografia altra» alcune volte emerge da ingegneri di anime che non accettano posizioni eurocentriche, antropocentriche, strategie universalizzanti del patrimonio culturale e invece sostengono una assiologia non-istituzionalizzata, riconosciuta in campo, in un processo artistico collaborativo sovversivo. Altre volte, gli ingegneri di anime adottano pratiche digestive che in America Latina si riconoscono come *antropofagie*, ovvero, che cercano come una tattica-adattativa-postcolonialista di *metabolizzare* le politiche urbane *top-down* ed eterodirette, praticando l'*antropofagismo* di Oswald de Andrade.

Un esempio è il *barrio* Las Cruces, un quartiere di Bogotá recentemente incluso nel «centro storico ampliato», definizione nata più da un'astrazione e da ragioni economiche che da motivi storici reali. Qui si registra un significativo indice di occupazione e di attività commerciali che il *Plan de Ordenamiento Territorial* ha fatto opportunamente rientrare nel centro storico. Il quartiere in realtà è nato alla fine del secolo XIX come *barrio obrero*, dove famiglie di operai a ridosso del quartiere La Candelaria, che è il nucleo di fondazione di Bogotá, hanno creato un baluardo dell'habitat popolare tradizionale. Oggi Las Cruces subisce tutte le conseguenze della pianificazione e dei macroprogetti di rinnovazione urbana concepiti *top down* e troppo spesso per «ripulire» socialmente le strade e gentrificare il quartiere.

Le rinnovazioni del centro di Bogotá, prima della calle del Cartucho e poi del Bronx (per trasformarlo in un distretto creativo) hanno avuto effetti di segregazione, devastanti per la vivibilità del *barrio* Las Cruces. Questi settori erano popolati da centinaia di abitanti della strada (*habitantes de las calles*), senz'altro, e tossicodipendenti di tutte le età messi in fuga dalle ruspe e dalla polizia. Le fughe di massa spesso anticipano imponenti rinnovazioni fisiche: dato che la presenza degli abitanti di strada è *desertificante*, bisogna allora *rivitalizzare*. Quando questi abitanti si concentrano, danneggiano l'immagine dei quartieri, creano gravi problemi di sicurezza, svalutando immobili ed esercizi commerciali, disseminando il crimine e la paura. Tutto ciò può essere ovviamente pilotato e creare gli argomenti e le ragioni per ridisegnare intere parti di città. Quanto descritto è ciò che sta avvenendo nel *barrio* Las Cruces dove l'apertura di nuove strade e l'attivazione di progetti di densificazione urbana stanno trasformando il tessuto sociale e urbanistico, minacciando l'identità del *barrio*. I giovani del Las Cruces che praticano l'*hip hop* cercano di dare una risposta culturale alle pressioni urbanistiche ed ai conflitti sociali, rafforzando la propria identità narrativa e il valore simbolico che oggi vede questo quartiere come la «Capitale del Rap».

Gli ingegneri di anime sono diversi, spesso agiscono mescolandosi. Quelli del La Candelaria ricevono incentivi o aiuti da enti pubblici per realizzare pratiche artistiche, a beneficio delle industrie creative e a sostegno di un modello di città orientato al turista o agli affari. Ne è un esempio il «Programma di recupero delle facciate degli edifici», dove con l'arte si trasforma la percezione dello spazio pubblico del centro storico, abbellendo le facciate delle case tradi-

zionali come strategia di marketing territoriale o di estetizzazione. Nel *barrio Las Cruces*, invece, i progetti sono altri: torri e grandi complessi residenziali recintati. Qui, gli ingegneri di anime captano gli avanzi, per esempio delle vernici spray utilizzate per il recupero delle facciate del centro storico, e attraverso le mani di giovani pieni di talento, avanzi, residui o rifiuti, si trasformano nella materia prima per azioni creative che valorizzano con l'«agopuntura urbana», ovvero graffiti, urbanismo tattico e *placemaking* autogestito, i luoghi più degradati, pericolosi ed abbandonati a se stessi, per resistere, in attesa di essere poi smembrati.

Tuttavia nei bordi urbani, lontano dal centro, prevalgono pratiche artistiche decisamente sovversive, che rivendicano e occupano «spazi comunitari» in contrapposizione all'idea di «spazi pubblici» imposti dal piano urbanistico, dai macro-progetti e dalla «propaganda politica» municipale. Nei bordi urbani e lontano dalle centralità in conflitto, altri ingegneri di anime promuovono invece un autonomo *modus operandi* che è basato su un principio-speranza, che si sgancia dal sistema e valorizza forme e pratiche di un habitat ancestrale, eppure, contemporaneo in quanto vivo. In conclusione, gli ingegneri di anime dell'*attivismo*, a seconda della specificità dei luoghi, identificano una pluralità di *modus operandi*, tra *digestione* e *sovversione* i cui confini non sono affatto definiti.

