

Semiotica e ludosemiotica urbana

MATTIA THIBAUT*

Car j'aime et la ville et les signes. Et ce double amour (qui probablement n'en fait qu'un). Me pousse à croire, peut-être avec quelque présomption, en la possibilité d'une sémiotique de la cité.

Barthes

Abstract

This paper aims to propose a general reflection and an update on urban semiotics. It proposes a brief history of the discipline, with a particular attention to the contributions of Ugo Volli. The paper then proposes that the dimension of play is becoming one of the most important in urban areas and that therefore it could constitute an important research direction.

Keywords: Urban Semiotics, City as Text, Ugo Volli, Ludosemiotics.

1. Semiotica e sensi unici

La semiotica non è nata urbana. La linguistica, sua antenata (e in particolar modo quella sincronica) è spesso una scienza “rurale”, — imparentata con la dialettologia — intenta a ficcanasare in valli isolate alla ricerca di nuove, intriganti, varianti linguistiche. La linguistica ha spesso (avuto?) un carattere etnografico, andando a caccia di *Wörter und Sachen* legate al mondo agreste, alla quotidianità contadina, al lavoro agricolo.

Ma se la semiotica non è nata urbana, la città è comunque entrata prepotentemente nel suo orizzonte. La città salta sconsideratamente fuori dai testi, e così finisce per obbligare Eco a scarpinare su e giù per Parigi nella ricerca delle vie in cui abitavano i tre moschettieri, comparando nomi antichi e recenti per giungere, infine, alla conclusione di essere nella Parigi sbagliata. La città interroga insistentemente la semiotica, e talvolta chi la amministra interpella i semiologi, chiede loro di provare a dare un senso a quella sua

* Afferenza.

complessità (o almeno lo faceva in tempi in cui la semiotica era alla moda, e la RATP le faceva la corte).

Dopotutto, che la semiotica fosse in qualche modo destinata a diventare urbana era già implicito nella doppia etimologia del suo oggetto di studio primario: il senso. Da un lato questo termine deriva dal latino *sensus*, che indica il percepire, il sensibile, il sentimento. Dall'altro, però, con la mediazione dal francese, una seconda etimologia ha influenzato pesantemente l'uso e il significato del termine: il germanico *sen*, che indica il tragitto, il percorso e quindi la direzione. Difficile dire quanto questa idea direzionale del senso abbia finito per influenzare la semiotica — dopotutto anche il “segno” stesso racchiude in sé l'idea della traccia, e quindi del tracciato. Fatto sta che, tra sentire e sentiero, la città sembra porsi come luogo ideale della ricerca semiotica, crocevia di strade e di discorsi, testualità percorribile in tutti i sensi, sedimentazione della semiosfera e delle sue correnti lente e profonde.

Di semiotica e città si è già scritto molto, e un contributo fondamentale a questo sforzo è stato dato proprio da Ugo Volli, cui è dedicato questo volume. La prima parte di questo articolo offre una breve panoramica di quelli che sono stati i contributi più importanti in questo campo e delle prospettive principali della semiotica urbana, soffermandosi, con particolare intensità, su lavoro di Volli. La seconda parte, invece, si propone di aggiornarne in parte l'armamentario teorico, aggiungendovi quello della semiotica del gioco — o della ludosemiotica — e di immaginare quali potrebbero essere i prossimi sviluppi di questo capo di studi: la città è in continua evoluzione, così come lo sono i modi in cui la interpretiamo e viviamo. Alla fine, allora, sulla semiotica urbana si deve, di tanto in tanto, tornare. E ci torniamo con piacere; forse perché, come Barthes, anche noi amiamo la città e ci piace credere nella possibilità di una sua semiotica. O forse perché, come scriveva Aristotele, l'uomo è, dopotutto, un animale “cittadino” (πολιτικόν ζῶον).

2. L'avventura della semiotica urbana

2.1. Scrivere e leggere la città: la semiotica urbana

L'idea che la città sia una sorta di testo è antica: risale almeno a Hugo che in *Notre-Dame de Paris* traccia una relazione tra il libro e la cattedrale, tra lo scrivere con l'inchiostro e lo scrivere con la pietra. Così sostiene Barthes (1967) che in questo primo, seminale testo si occupa esplicitamente di semiotica urbana e che, se esprime qualche perplessità sulla realizzabilità dell'impresa, non esita a lanciarsi in una ricognizione delle possibilità offerte da questa “avventura”. Barthes descrive la città come un discorso e come

una lingua con cui la città parla ai suoi cittadini e con cui essi “la” parlano, percorrendola, abitando e guardandola. Se propone diverse interessanti metafore, Barthes rinuncia a creare una metodologia per la semiotica urbana e sostiene, piuttosto, la necessità di una serie di “letture ingenua” da opporre agli studi funzionalisti degli urbanisti.

Dopo di lui, Benveniste (1970) si concentra soprattutto sulle “enunciazioni pedonali” dello spazio urbano, tramite le quali chi cammina per la città ne attualizza alcune possibilità e ne narcotizza altre. Idea poi ripresa anche da de Certeau (1980) che vede nella città un testo, attualizzato e trasformato dalle pratiche di interazione e di attraversamento dei suoi abitanti.

I modi di enunciare la città sono certo molteplici, e alcuni sono stati teorizzati e studiati attentamente: è il caso del passeggiare del *flâneur* (Benjamin 1992), ma anche della *dérive* situazionista. Più tardi, gli studi di Floch (1990) e Semprini (1990) si concentreranno su queste enunciazioni da un punto di vista strutturalista, in particolare in riferimento al metrò parigino, studiato nelle sue modalità di attraversamento così come di rappresentazione.

A fianco a questa idea di città testuale e discorsiva, si sviluppa, in seno alla semiotica della cultura e alla scuola di Tartu–Mosca, una prospettiva che privilegia lo studio del significato culturale della città, a partire dal nome. Lotman e Uspenskij (1978, pp. 231 nota 26) sostengono proprio che l’atto di nominare una città non è una semplice operazione di istituzione segnica ma una identificazione mitologica. Lotman (1985), poi, si concentra proprio sulla mitologia di Pietroburgo e il suo folklore. Più tardi, Lotman (1990) accostata la morfologia cittadina a quella della semiosfera, concentrandosi specialmente sulla nozione di confine e sui molteplici confini che attraversano lo spazio urbano (tra città e campagna, tra dentro e fuori, tra giorno e notte).

La semiotica urbana in Italia vede un suo periodo d’oro alla fine degli anni Novanta e nel primo decennio dei Duemila, culminando con l’AISS del 2005 dedicato proprio alla semiotica urbana. Gli interventi, ripresi e sistematizzati in Marrone e Pezzini (2006) e nel numero di *E/C* dedicato, spaziano su molti temi, ma prende già forma l’idea che si stia assistendo a un forte mutamento, una fase “posturbana”. Due anni dopo viene pubblicato un seguito: Marrone e Pezzini (2008), un volume che si propone di lavorare più sul metodo e sull’epistemologia semiotica applicata alla città, in modo da offrire strumenti di analisi semiotica a «urbanisti e filosofi, sociologi e architetti, artisti e amministratori» interessati a meglio capire la città.

Dello stesso anno è anche il primo volume della “nuova” «Lexia» il numero 1–2 dedicato alla *Città come testo* (Leone, 2008), che raccoglie gli atti del convegno internazionale dallo stesso titolo. Oltre all’introduzione di qualche nuova prospettiva, come quella della mappatura digitale e del GPS (Ferraro, 2008) o l’idea di policlastia (Leone, 2008b), il volume ha anche

il pregio di pubblicare un saggio di Greimas dedicato alla fondazione di Vilinius.

Il momento di lavoro più intenso sulla semiotica urbana in Italia si potrebbe dire concluso, idealmente, con le *Dieci tesi per uno studio semiotico della città* di Gianfranco Marrone (2009) le “tesi” si propongono come un momento di riepilogo e di riflessione su quanto già fatto — momento irrinunciabile per evitare che la semiotica urbana rimanga frammentata e finisca per disperdersi.

Da allora l’interesse semiotico per la città cala, ma escono comunque alcuni importanti lavori dedicati a questo tema. Citiamo, a titolo di esempio, i lavori di Violi sulla memoria, che hanno spesso assunto connotazioni urbane (Violi, 2015), i volumi dei «Saggi di Lexia» dedicati, rispettivamente, a street-art e gamification urbana (Mastroianni, 2013; Thibault, 2016), lavori come Marino (2018), che si concentrano su scritture urbane alternative.

In questa breve ricognizione — che non rende giustizia a molti degli autori che hanno contribuito allo sviluppo della semiotica urbana — spicca, per la sua assenza, il nome di Ugo Volli. I lavori di Volli sulla semiotica della città sono tra i più importanti, in quanto depositari di una parte fondamentale del lavoro teorico e della creazione di strumenti metodologici. Per questo motivo dedichiamo la prossima sezione di questo articolo proprio a ricostruirne i contributi principali.

2.2. *Bordi, pratiche, schiume, metis: la semiotica della città di Ugo Volli*

Del primo approccio di Volli alla semiotica urbana ci rimane solo un abstract (Volli, 1999). Si tratta di una relazione presentata al convegno di Ravello, dedicata a un tema delicato e ancora di grande attualità: quello della comunicazione multietnica. Si tratta di un brano brevissimo, però vi troviamo già in nuce alcune delle idee che si svilupperanno nei suoi lavori successivi. Prima di tutto un approfondimento dell’idea di testo urbano, che Volli descrive nella sua complessità, ma anche nella sua conflittualità, sottolineando come si tratti di un testo frutto di molte scritture e di molte strategie spesso per nulla compatibili. La città è, poi, un testo vivente, in continua evoluzione e movimento, seppure con ritmi e tempi molto diversi. Compare qui per la prima volta anche la nozione di «competenza semiotica urbana» da intendersi come la capacità di interpretare lo spazio urbano, di muoverci e di abitarlo. Per quanto poi riguarda la convivenza multietnica, Volli sottolinea come, pur essendo indubbiamente fonte di arricchimento semiotico, è anche, inevitabilmente, foriera di conflitto. Un conflitto che non si realizza (sol)tanto sul piano dei messaggi, ma soprattutto su quello dei codici, che non riguarda il muoversi nella città, ma si focalizza sulle insegne, sui riusi, sui modi di abitare, persino sugli odori. Ogni città ha un proprio sistema

attanziale che, in coincidenza con delle formazioni sintattiche dà forma alla presenza degli attori sociali, ha una struttura sintagmatica, che ne sostiene la dimensione narrativa e un'organizzazione semantica dei valori. La città multietnica, invece, contiene diverse di queste strutture che vanno a sovrapporsi e interferire. Questo conflitto semiotico non va sottovalutato perché «non si tratta di funzioni parassite, ma del bisogno primario di raccontarsi, di dare senso alla propria presenza» (Volli, 1999, p. 1).

Molti di questi elementi ritornano, meglio specificati in Volli (2002). Questo articolo è influenzato dai lavori che l'autore sta portando avanti, in parallelo, sulla moda e che offrono interessanti chiavi di lettura: i palazzi, allora, «non sono diversi dagli abiti: protesi estetiche del corpo, fatte per rappresentare identità e differenze» (ivi. p. 1) e come gli abiti vengono costruiti a partire da progetti strategici di manipolazione.

Il testo urbano ora viene definito anche “incompiuto”, “invisibile” (nella sua totalità) e diacronicamente “stratificato”. La complessità del testo cittadino acquisisce una prospettiva storica: la città, infatti, cambia nel tempo. E se alcune culture costruiscono delle gerarchie di senso basate sull'età degli edifici, anche i tentativi di conservazione costituiscono un riuso semantico e, nella migliore delle ipotesi, consistono in un «mettere tra virgolette» (ivi. p. 8).

Volli, poi, descrive più in dettaglio le diverse strutture che costituiscono il testo urbano: dalla sua morfologia — composta da di tipologie di contenitori e di passaggi di comunicazione — alla sua sintassi, che possiede una sua regolarità nell'accostare elementi di ordine diverso — per esempio le piazze davanti alle chiese — rendendo le città più facilmente leggibili. A questa va ricollegata una struttura sintagmatica, che vede cambiare il senso dei luoghi in specifiche occasioni, ad esempio con l'occupazione serale di luoghi, o feste e sagre. Vi è poi un complesso metalinguaggio verbale (numeri civici, nomi di strade, di quartieri ecc.) che rendono la città più facilmente comunicabile, e una serie di tipologie di testi (guide, mappe, opuscoli informativi) che hanno proprio questo scopo. Infine, si possono ricostruire una serie di modalità, che collegano luoghi al “poter essere”, “dover fare”, “non poter andare” e “voler usare”. Tutte queste strutture rispecchiamo, in qualche modo, le organizzazioni semantiche dei valori profondi della cultura, o delle culture, espresse in un testo urbano.

Anche per questo motivo, siccome il tessuto urbano, dalla polis in poi, è considerato pubblico — e quindi anche politico — il potere tenta di regolarlo e di dargli una lettura univoca; fallendo costantemente nello scontro con un'esplosione di realtà che vogliono lasciare il proprio segno. Il testo urbano allora è anche un testo “orfano”: senza autore e «come tutti i testi senza autore, strutturalmente non vincolati al controllo del progetto, il testo urbano dipende per il suo senso dalla percezione che se ne ha, dal consumo che se ne fa» (ivi. p. 8).

In Volli (2003) l'attenzione allo sguardo sulla città si specifica su quello di un particolare attante osservatore: il turista. Se questo fenomeno non riguarda esclusivamente lo spazio urbano, Volli sottolinea come il lavoro semiotico di valorizzazione necessario a rendere un luogo turistico, così come il peso dello sguardo del turista, possono avere una profonda influenza sulla città. L'identità degli edifici e degli oggetti presenti nelle città turistiche infatti si trasforma in maniera radicale e irreversibile: «Oggetti liturgici diventano opere d'arte, edifici del potere si trasformano in monumenti» (ivi, p. 20) diventando così adatti a essere mete turistiche, ma perdendo, dall'altro lato, il loro significato originario¹.

L'idea desemantizzazione urbana torna prepotentemente in Volli (2004), articolo dedicato alla "schiuma metropolitana" e al senso dell'indistinzione che accompagna certi sviluppi urbanistici. In questo articolo sostiene che il senso del territorio nasce a partire da degli elementi "differenziali", e che quindi le cosiddette "città infinite" sono, allora, soprattutto delle città "indefinite" che, se posseggono ancora dei confini esterni, perdono quelli interni: la città finisce per riempire il territorio come una schiuma. Questa schiuma neutralizza le opposizioni, e quindi il senso degli spazi urbani.

Nel 2005, anno in cui il convegno dell'AISS è dedicato alla semiotica urbana, esce il *Laboratorio di Semiotica* (Volli, 2005), volume che contiene, tra le altre cose, il capitolo *Per una semiotica della città*. Questo testo riprende e ristruttura i lavori precedenti di semiotica urbana e offre un'ottima sintesi di quanto trattato finora, arricchendola con numerosi esempi (da Santa Sofia a Brasilia), spesso immergendo le mani nella ricchezza copiosa delle scritture urbane, dai quartieri e i monumenti, alle insegne e ai graffiti, soffermandosi sulla materialità degli oggetti costruiti e sulla molteplicità degli usi degli spazi cittadini.

Nella prefazione dal numero di «Lexia» dedicato alla città come testo Volli (2008) si interroga sulla natura testuale della città e apre così quello che è uno dei testi più importanti su questo tema. Volli esordisce sottolineando come quella testuale sia una metafora, un modello che possiamo applicare allo studio della città. Dopotutto, la città stessa non è una "cosa", non ha un'essenza definibile: quelle che chiamiamo città formano, in realtà, un insieme disomogeneo di realtà profondamente diverse le une dalle altre. Non solo: l'idea stessa di città è un insieme di concezioni, variegata nel tempo e nello spazio, un'intersezione tra le tante possibili tra il pensare e l'abitare. Invece che chiederci se la città è un testo, allora, dovremmo chiederci, piuttosto, se il modello testuale ci informi sulla città.

1. Cosa che può apparire tantopiù pericolosa quando si tratta di luoghi legati alla memoria storica, si pensi al caso dei "selfie nel lager" descritti in SURACE (in stampa), che, al di là dei facili moralismi, impongono serie riflessioni sulle interferenze di senso tra turismo e memoria.

La città può essere letta come testo nelle due accezioni della parola evidenziate da Colombo ed Eugeni (1996): testo come *textus*, tessuto e come *testis*, testimone. La città è *textum*, tessuto urbano complesso e composto di persone, cose, storie, abitazioni, mezzi di produzione ecc. Ma la città è anche *testis*, testimone del proprio passato di cui contiene tracce mai completamente cancellabili.

Questo testo, per restare nella metafora, è polifonico: ha molti autori, molti codici e molti discorsi che si intersecano. In particolare Volli evidenzia tre gerarchie principali che attraversano la città:

1. una stratificazione cronologica, che vede la città essere continuamente scritta e riscritta, come i palinsesti medievali, mantenendo sempre una traccia, anche debole, delle scritture precedenti;
2. una gerarchia delle funzioni rappresentate, per cui ogni oggetto cittadino rappresenta, in primis, se stesso e i propri usi possibili (una porta è sempre, in prima istanza, un dispositivo per aprire e chiudere un passaggio), ma poi può assumere una lunga serie di altri significati simbolici, mitologici, storici e così via;
3. una gerarchia spaziale degli elementi significativi che costituiscono la città come testo, che segue criteri di verticalità, centralità, estensione.

A questo punto, però, Volli ci mette in guardia: utilizzare il modello testuale per studiare la città significa aggiungere uno strato di complessità al funzionalismo degli studi urbani classici, non certo negare l'importanza di quelle che sono le funzioni primarie degli edifici e delle strutture urbane! Allo stesso modo, studiarle come parti di un insieme organico più complesso, non deve farci dimenticare che si tratta pur sempre di oggetti autonomi, che hanno senso anche di per sé stessi. Come sempre, nello individuare un testo, si tratta di un problema di ritaglio, di *decoupage*.

Questo lavoro, assieme a Volli (2005), rappresenta forse il culmine della produzione di Volli sull'argomento per sistematicità e approfondimento. Cionondimeno, dopo di esso vi sono ancora quattro lavori da lui pubblicati dedicati all'argomento che ci pare doveroso menzionare, seppur brevemente.

Il primo è l'articolo *Il bordo e il linguaggio* (Volli, 2009) dove Volli si occupa dell'atto fondativo della città, un atto magico/religioso e simbolico, unito a nomina, che ha lo scopo di trasformare e rifunzionalizzare il territorio circostante, un'istituzione del senso della città che viene proiettato sul territorio. Volli si concentra soprattutto sulla nozione di bordo: una forza capace di striare lo spazio, che si tratti il solco tracciato da Romolo (un'"aratura strana" che la separa dallo spazio agricolo) o la lingua unica parlata a Babele.

Volli (2010) prende invece in considerazione la legittimità dello studio delle “pratiche” urbane e dell’idea di una semiotica urbana basata su di esse. Dopo una dettagliata rassegna delle molte pratiche che possono trovare spazio nel territorio urbano, Volli sostiene che quelle meritevoli di attenzione, in quanto contestuali alla città e analizzabili semioticamente (la circolazione stradale, il passeggio, lo shopping, la visita, le manifestazioni, gli assembramenti, la ricerca di indirizzi e di specifiche attività) sollevino non pochi problemi metodologici. Il testo chiosa, allora, concludendo che non avrebbe senso erigere la semiotica urbana sulle pratiche, in quanto ciò che delle pratiche ci interessa è quello che poi rimane iscritto nella testualità cittadina.

In Volli (2012), poi, vengono analizzate le somiglianze tra architettura e pubblicità. Per Volli sono entrambi discorsi produttori di testi cui sottostà un progetto definito da una simile razionalità: la *metis*. A differenza di altri apparati complessi come la filosofia, la religione, il teatro ecc., «architettura e pubblicità sono apparati che trovano la loro peculiare utilità sociale nella donazione di senso a funzioni sociali da esse indipendenti o almeno preesistenti. Sono per così dire strumenti di arricchimento di senso, di surplus semiotico, e di conseguenza di valorizzazione ed estetizzazione» (ivi. p. 4). La loro *metis*, dunque è “edificante”, non nel senso di costruttrice di edifici, ma di promotrice e sostenitrice di valori.

Con questo concludiamo la nostra breve ricognizione dei testi di Volli dedicati alla semiotica della città, nella speranza di averne reso, con i limiti del sunto, l’ampiezza di temi come il rigore del metodo. Al lettore non sarà sfuggito che vi è un altro breve testo, il quarto, che abbiamo promesso di menzionare. Siccome esso ha un’importanza particolare per gli argomenti trattati nel terzo paragrafo, vi ritorneremo allora.

3. Ludosemiotica e città

3.1. Desemantizzazioni e risemantizzazioni urbane

Che globalizzazione e sviluppo delle tecnologie comunicative abbiano un effetto logorante sul senso del testo urbano non è certo una idea nuova. Da un lato, in molti hanno descritto l’emergere di slum suburbani, di “città infinite” e di nonluoghi, così come la progressiva sparizione della città (Augé, 1993; Bonomi, Abruzzese; 2004).

Dall’altro, già Meyrowitz sosteneva (1985) — parlando della televisione — che i media annullano progressivamente la relazione tra la comunità culturale e la posizione dei suoi appartenenti nello spazio. Da due decenni almeno, gli studi urbani sostengono anche che internet e il Web rendano

gradualmente la città e i suoi spazi insensati e desueti, forse destinati a perire o, quantomeno, a reinventare completamente le proprie identità (Amin, Thrift 2001).

La combinazione di sfondamento della città e di sradicamento dei cittadini, assieme alla perdita di funzioni degli spazi urbani, allora, danno vita ad una “desemantizzazione” della città. L’indistinzione, come avvertiva Volli, porta alla fine del senso.

Se questo può risultare problematico, però, non dobbiamo nemmeno immaginarci scenari catastrofici in cui questi vuoti di senso siano voragini che, risucchiando tutto al loro interno, uccidono le città senza che queste o che i loro abitanti possano fare nulla per opporsi.

Al contrario, meccanismi di risemantizzazione urbana sono messi in atto in continuazione, e quello che forse è più interessante notare è come molti di questi siano di natura ludica².

È questo, allora, il momento di citare l’ultimo lavoro di Volli dedicato alla semiotica urbana: Volli (2016). In questa breve introduzione, Volli sostiene che, negli ultimi decenni, la separazione netta tra gli statuti ontologici della “serietà” e del “gioco”, tradizionalmente separati ermeticamente (almeno in teoria) ha cominciato a venire meno. Si riferisce, qui, alla cosiddetta ludificazione (Ortoleva, 2012): il lento spostarsi del gioco al centro della semiosfera che sta avendo un impatto profondo sulla nostra cultura e sul suo modo di pensare il gioco e di pensarsi “come” (in) gioco.

Volli descrive una doppia invasione: da un lato il gioco entra nella vita sociale “seria”, diventa una grande metafora universale, ma anche un valore di vita andando a iscriversi anche nel tessuto cittadino. Dall’altro, con la *gamification*, è la serietà a invadere il gioco: questo diventa uno strumento per fini che gli erano, tradizionalmente, estranei, un dispositivo di seduzione, utilizzato per rendere attraenti pratiche e prodotti che hanno perso le proprie motivazioni intrinseche. Questo mutamento nella nostra semiosfera, afferma Volli, è dovuto al fatto che ci si trovi di fronte a una sorta di mancanza di stimoli motivanti, una «mancanza di quei valori condivisi che rendono le cose e le persone oggetti di valore» (ivi. p. 16). Questa sorta di noia esistenziale è difficilmente sostenibile e per questo si ricorre sempre di più a due importantissimi sistemi semiotici capaci di creare valori e obiettivi “dal nulla”: il gioco e la narrazione che, trasformati in meccanismi semantizzanti universali, divengono *gamification* e *storytelling*.

2. Non possiamo dilungarci sulla semiotica del gioco, basti ricordare che esistono da diversi anni lavori che hanno provveduto a sistematizzare la questione e a integrare i molti lavori già esistenti con una metodologia semiotica. Per citarne alcuni si vedano, ad esempio: SALVADOR, 2015; THIBAUT, 2016b; IDONE CASSONE, 2017; GIULIANA, 2018.

3.2. Città ludiche, giocabili, gamificate

Il gioco ha sempre avuto il suo posto nelle aree urbane. Talvolta racchiuso in spazi delimitati (il teatro, il circo, lo stadio) o in momenti precisi (il carnevale, la partita la domenica), talvolta invadendo, quietamente, gli spazi della quotidianità come col gioco “non camminare sulle righe” che tutti i bambini hanno, prima o poi, praticato. Quello che ci interessa, qui, è come il gioco, da una delle tante possibili pratiche svolte nelle città, stia diventandone un elemento fondamentale. Da un lato, giochi pervasivi come *Pokémon Go* stanno avendo un successo senza precedenti — questa app in particolare è stata scaricata più di un miliardo di volte. Dall’altro, il gioco viene sempre più visto e presentato come un possibile antidoto ai mali della città.

Questa idea era in qualche modo già presente nel situazionismo, forse il primo movimento a sottolineare il carattere sovversivo del gioco in città. Ma se al suo tempo il gioco urbano situazionista aveva avuto un impatto limitato, questo tipo di approccio alla ludicità urbana sta tornando in voga con una certa insistenza. Teorizzazioni come la *Ludic City* di Stevens (2007), ad esempio, sostengono la necessità di avere spazi aperti per attività ludiche e non utilitaristiche negli spazi urbani, sebbene queste esigenze siano generalmente ignorate dagli urbanisti.

Vanno, citate poi le *Playable Cities*: una sorta di antidoto al freddo tecnocentrismo delle smart cities che ne vorrebbe sfruttare le tecnologie per fini ludici (Nijholt, 2017). I progetti collegati comprendono lampioni che registrano le ombre dei passanti e le proiettano nuovamente pochi secondi dopo che sono passati o la possibilità di chattare con elementi dell’arredo urbano per scoprire di più sulle sue funzioni e sulle sue interazioni precedenti.

Possiamo, infine, menzionare progetti di gamification urbana in senso stretto come *The Fun Theory*, di Volkswagen, che propone progetti come la *Speed Camera Lottery* (una sorta di autovelox che, se rispetti i limiti, ti iscrive a una lotteria) o le *Piano Stairs* (delle scale in una stazione della metro che, quando calpestate, “suonano” come un pianoforte, invogliando le persone a salire le scale piuttosto che prendere le scale mobili).

Stanno emergendo, quindi, una serie di ideologie e di strategie che mirano ad utilizzare il gioco per influire positivamente sul territorio urbano risemantizzandolo, ovvero offrendo nuove motivazioni per percorrerlo, nuovi strumenti per riscriverlo, e nuove occasioni di socializzazione.

3.3. Ludosemiotica urbana

Gli esempi che abbiamo visto nel paragrafo precedente, sembrano indicare che un approccio ludosemiotico alla città potrebbe essere utile a studiare

modelli emergenti di risemantizzazioni cittadine nonché le evoluzioni delle competenze urbane, che si allargano all'interpretazione di situazioni di gioco estemporanee e inaspettate. Quelle che abbiamo visto, però, sono iniziative immaginate e organizzate "dall'alto" che, di per sé, non significano che questo fenomeno di ludicizzazione urbana sia effettivamente in atto.

Esistono, però, numerosi esempi in cui il gioco invade "dal basso" gli spazi cittadini. Pensiamo alle parate del *gay pride* che con forti tinte carnevalesche sono diventati uno strumento di primaria importanza per promuovere cambiamenti sociali.

Alcuni esempi sono già stati studiati dalla semiotica. È il caso del *parkour* interessantissimo fenomeno di riscrittura ludica urbana studiato da Leone (2009). Questo modo alternativo di attraversare lo spazio cittadino, e quindi di enunciarlo, ha un fortissimo carattere polemico verso la scrittura cittadina imposta dal potere (non a caso il *parkour* è nato nelle banlieues parigine) che si stempera in un comportamento giocoso, che gioca con la città e assieme si prende gioco di essa, ne sfida gli ostacoli e li trasforma in supporti per un movimento libero e acrobatico.

Un altro esempio interessante ci viene proposto da Turco (2016) e riguarda i *flash mob*, una delle pratiche ludiche cittadine più diffuse che, nonostante il carattere carnevalesco, viene utilizzata per fini "seri" quali la protesta politica.

Questi esempi (ma potremmo citarne altri come il *park(ing)* o l'*urbani-smo fai-da-te*) mostrano bene come il ludico — di per sé irrispettoso dei confini, ritroso a restarsene nel suo "cerchio magico" — stia mescolandosi sempre più alla quotidianità cittadina. Non ci deve sorprendere, allora, che gli spazi lasciati "liberi" dalla desemantizzazione urbana, vengano spesso occupati proprio dal gioco che, almeno temporaneamente, li occupa, li risemantizza, dà loro un nuovo senso e una nuova direzione, traccia percorsi e recinti, insomma, li fa propri.

Per questo la semiotica urbana oggi deve essere anche una ludosemiotica: deve equipaggiarsi degli strumenti teorici per capire e analizzare il gioco, e rivolgerli verso gli spazi cittadini. Deve, insomma, essere in grado di rendere conto di una gamification urbana in senso ampio, di un cambio di paradigma che fa della intera città uno spazio ludico.

Riferimenti bibliografici

- AMIN A., N. THRIFT, *Cities. Reimagining the Urban*, Polity Press, Cambridge 2001.
 AUGÉ M., *Non-lieux*, verso, Parigi 1993.

- BARTHES, R. *Sémiologie et urbanisme*, 1967, ora in BARTHES, *L'aventure sémiologique*, Seuil, Paris 1985, trad. it., *L'avventura semiologica*, Einaudi, Torino 1991.
- BENJAMIN W., *Parigi Capitale del XIX° secolo*, G. Agamben (a cura di), Einaudi, Torino 1992.
- BENVENISTE E., *Deux modèles linguistiques de la cité*, 1970, ora in BENVENISTE, *Problèmes de linguistique générale 2*, Gallimard, Paris 1974.
- BONOMI A., ABRUZZESE A. (a cura di), *La città infinita*, Bruno Mondadori, Milano 2004.
- CERTEAU DE M., *L'invention du quotidien*, I, Arts de faire, Union générale d'éditions, Paris 1980.
- COLOMBO F., RUGGERO E., *Il testo visibile*, Carocci, Roma 1996.
- DELEUZE G., GUATTARI F., *Mille plateaux*, Minuit, Paris 1980.
- FERRARO G., *Oltre l'idea di città*, in M. Leone (a cura di), *La Città come Testo. Scrittura e Riscritture Urbane*, «Lexia» 1-2: 215-222, 2008.
- FLOCH J.M., *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, PUF, Paris 1990.
- GIULIANA G.T., *Quilting the Meaning. Gameplay as Catalyst of Signification and Why to Co-op in Game Studies*, proceedings of DiGRA, 2018.
- IDONE CASSONE V., *Through the Ludic Glass. A cultural Genealogy of Gamification*, in Proceedings of Academic mindtrek 2017 Conference (Tampere), ACM Press, New York 2017.
- LEONE M. (a cura di), *La Città come Testo. Scrittura e Riscritture Urbane*, «Lexia», Aracne, Roma 2008.
- , *Policlastia. Una tipologia semiotica*, in M. Leone (a cura di), *La Città come Testo. Scrittura e Riscritture Urbane*, «Lexia» 1-2: 335-355, 2008b.
- , *Le Parkour sémiotique*, in R. Bonadei (a cura di), *Naturale Artificiale. Il palinsesto urbano*, Lubrina, Bergamo 2009.
- LOTMAN J.M., *La semiosfera*, Marsilio, Venezia 1985.
- , *Architektura v kontekste kul'tury*, Sofia 1987, trad. it., *L'architettura nel contesto della cultura*, in *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica*, Moretti & Vitali Editori, Bergamo 1998.
- , *Universe of the Mind, a Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris & Co, Londra 1990.
- , *L'architettura nel contesto della cultura*, in S. Burini (ed.), *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*, Moretti and Vitali, Bergamo 1998.
- , *The Place of Art Among Other Modelling Systems*, *Sign Systems Studies*, 39(2/4): 251-270, 2011.

- LOTMAN J.M., USPENSKY B.A., *Myth–name–culture*, *Semiotica*, 22(3–4), 211–234, 1978.
- MARINO G., *Through the Encrypted Skin of the City. The Peculiar Case of Turin Analgrams*, in F. Mangiapane, G. Marrone (eds.), *Culture del tatuaggio*, Museo Pasqualino, Palermo 2018, pp. 173–195.
- MARRONE G., *Dieci tesi per uno studio semiotico sulla città, Versus*, 109–111, *Luoghi e pratiche*, 2009.
- MARRONE G., PEZZINI I. (a cura di), *Senso e metropoli. Per una semiotica post–urbana*, Meltemi, Roma 2006.
- (a cura di), *Linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi*, Meltemi, Roma 2008.
- MASTROIANNI R. (a cura di), *Writing the City*, Aracne, Roma 2013.
- MEYROWITZ J., *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York 1985.
- NIJHOLT A., *Playable Cities*, Springer, Singapore 2017.
- ORTOLEVA P., *Dal Sesso al Gioco, un’Obsessione per il XXI Secolo?*, *Espress edizioni* Torino 2012.
- SALVADOR M., *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media*, Mimesis, Milano 2015.
- SEMPRINI A., *Métro, réseau, ville essai de sémiotique topologique*, Noiuvaux Actes Sémiotiques 8: 1–49, 1990.
- STEVENS Q., *The Ludic City. Exploring the Potential of Public Spaces*, Routledge, 2007.
- SURACE B., *Il selfie nel lager. estetologia di austerlitz di sergei loznitsa*, in *La valle dell’Eden*, in stampa.
- THIBAUT M. (a cura di), *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Aracne, Roma 2016.
- , *Lotman and Play. For a Theory of Playfulness Based on Semiotics of Culture*, *Sign Systems Studies*, 44(3), pp. 295–325, 2016b.
- TURCO F., *Flash mob. quando la performance diventa strumento di protesta*, «Lexia» 13–14, Aracne, Roma 2012, pp. 305–319.
- VIOLI P., *Luoghi della memoria. Dalla traccia al senso*, «Rivista italiana di filosofia del linguaggio 2015», 262–275, 2015.
- VOLLI U., *Comunicazione urbana multietnica*, abstract di una relazione presentata a Ravello 12.10.99, 1999.
- , *Il testo urbano. visibilità e complessità*, in AA.VV., *La visione dell’invisibile. Saggi e materiali su “Le città invisibili” di Italo Calvino*, Mondadori, Milano 2002.
- , *Svago, sguardo, iper–esperienze*, in R. Bonadei, U. Volli (a cura di), *Lo sguardo del turista e il racconto dei luoghi*, Franco Angeli, Milano 2003.

- , *La schiuma metropolitana o il senso dell'indistinzione*, in *La città infinita*, a cura di Aldo Bonomi, Alberto Abruzzese, Bruno Mondadori, Milano 2004 (difficilmente-reperibili).
- , *Laboratorio di Semiotica*, Laterza, Milano 2005.
- , *Il testo della città. Problemi metodologici e teorici*, in M. Leone (a cura di), *La Città come Testo. Scritture e Riscritture Urbane*, «Lexia», Aracne, Roma 2008, pp. 9–22.
- , *Il bordo e il linguaggio*, in I. Pezzini (a cura di), *Roma. Luoghi del consumo, consumo dei luoghi*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2009.
- , *Pertinenza semiotica e tipologia delle pratiche urbane*, Versus, 2010.
- , *Metis edificanti*, in *Pubblicità e Architettura/Architettura e Pubblicità*, a cura di F. Zannella, Scripta, Verona 2012.
- , *L'Incrocio Fecondo tra Gioco e Città*, in M. Thibault (a cura di), *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Aracne, Roma 2016.