

L'INIZIATIVA

Fuga dal degrado Romagnolo diventa un gioco per ragazzi

di **Marta Occhipinti**

La città che diventa un labirinto a ostacoli ha il fascino di un'ambientazione da videogioco. O almeno ce l'ha agli occhi di Michele, 11 anni, residente a Romagnolo, che di quei cancelli chiusi col lucchetto all'Agumaria Corleone di via Messina Marine, ex fabbrica di acido citrico da anni abbandonata, ha immaginato chissà quante volte di varcarne la soglia.

Buche, recinzioni, campetti abbandonati e strade budello tra negozi storici, l'asse della Costa Sud tra i quartieri Kalsa-Sant'Erasmus-Romagnolo si trasforma in una "escape room", ovvero un gioco di fuga dal vivo, a cielo aperto.

Settanta ragazzi tra i 12 e i 17 anni, alunni dell'istituto comprensivo Giuseppe Di Vittorio e del liceo scientifico Ernesto Basile, guidati dall'artista e coreografa bresciana Elisabetta Consonni, in residenza all'Ecomuseo mare memoria viva, si sono trasformati in giocatori su strada: obiettivo, superare tutti insieme, tappa dopo tappa, le incognite del percorso tracciato lungo la Costa Sud tra i quartieri Settacannoli, Sant'Erasmus e Romagnolo.

Oltre un mese di studio nei quartieri per intercettare associazioni e residenti, poi insieme ai ragazzi, Consonni ha segnato i diversi luoghi da trasformare in step del gioco urbano. Dallo Stand Florio all'ex istituto di puericoltura Solarium nell'antica contrada Mustazzola, passando per gli accessi a mare ne-

gati di Romagnolo, la mappa tracciata da Consonni, in collaborazione con l'artista Sara Catellani e l'accompagnamento alla ricerca di Gloria Calderone, è esito dell'azione "Ti voglio un bene pubblico" parte del progetto "Traiettorie urbane", sostenuto dalla Fondazione Eos e dall'impresa sociale Con I bambini, per promuovere la crescita sociale e il benessere educativo dei giovani della "Generazione Z" che abitano i quartieri Zisa-Noce-Danisinni e Kalsa-Sant'Erasmus.

«Mi piacerebbe se questo insegnasse ai ragazzi a vedere la città da un'altra prospettiva. Abbiamo condotto i loro occhi verso un ripensamento di quelle barriere che li circondano e di cui, forse, non erano consapevoli abbastanza», dice Elisabetta Consonni.

Così un vicolo, accanto la salumeria Spanò, a Sant'Erasmus, diventa una strettoia da cui fuggire. E i copertoni che formano la scala di accesso danno lo spunto per rinominare la strada "vicolo dei copertoni"; il lungo muro alle spalle dell'Ecomuseo di Sant'Erasmus nel gioco si fa confine da saltare, mentre il vicino campetto di calcio della Stella d'Oriente prende le sembianze di un luogo di passaggio. Dietro lo Stand Florio, c'è invece un campetto abbandonato trasformato in labirinto dove trovare incognite e biglietti per sfidare i coetanei.

«Collaborare per provare a superare ostacoli fisici e scoprire cosa si nasconde dietro luoghi inaccessibili da anni o centri di ritrovo di senza-

tetto è un modo per prendere consapevolezza di ciò che circonda questi ragazzi - dice Cristina Alga dell'Ecomuseo mare memoria viva - i giovani hanno bisogno di riappropriarsi dello spazio pubblico, soprattutto dopo gli anni della pandemia: i disagi psicologici nascono dall'abbandono di queste generazioni, che al contrario devo essere al centro della visione futura di questa città».

C'è chi è entrato per la prima volta in una piazza oscurata da un vecchio cancello, a pochi passi dall'ospedale Buccheri la Ferla. Lì, molti bambini vorrebbero un campetto di calcio o uno spazio con panchine dove incontrarsi. «Conoscere i luoghi significa spesso reinventarli o eleggerli a identitari - dice Davide Leone, presidente di "U' Game" - Così commentare la mancanza di accessi al mare di Romagnolo in un gioco diventa possibile. Perché si rimane effettivamente bloccati dentro a uno spazio. E si cerca di superarlo».

I luoghi del quartiere trasformati in ostacoli da superare per gli studenti



Peso: 40%



▲ **Le fasi**

Due momenti del gioco urbano a Romagnolo con settanta ragazzi (foto di Maghweb)



Peso:40%