

# loop



**Gad Lerner**  
Le idee che fanno il mondo



**Don Andrea Gallo**  
La semplicità dei giusti



culture linguaggi e conflitti dentro l'apocalisse - n. 9, luglio/agosto 2010 - € 5,00

**5 fotoreporter raccontano le guerre**

# guerra CAOS guerra

*Mi piace l'odore del Napalm al mattino.  
Una volta abbiamo bombardato una collina,  
per dodici ore, e, finita l'azione, siamo andati a vedere.  
Non c'era più neanche l'ombra di quegli sporchi bastardi.  
Ma quell'odore... sai quell'odore di benzina?  
Tutto intorno. Profumava come... come di vittoria.  
Un bel giorno questa guerra finirà.  
Col. Kilgore, Apocalypse Now*

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - 70% / Roma/Aut.N.45/2009

www.looponline.info

LOOP - culture linguaggi e conflitti dentro l'apocalisse - n. 9, luglio/agosto 2010

**Gino Strada** Guerra? Si può solo abolire **Martino Mazzonis** Usa - Afghanistan solo andata  
**Francesca Nava** L'affaire A-H1N1 **Outlaw** Ultimo match a Tormarancia **Toni Bruno** Di stomaco

# Giocare con la politica

DI ARIEL CASTELO, DIEGO OSORIO PEZZANO, VALENTINA PESCECCHI

La storia del collettivo BARBAS e del possibile contagio del virus dell'ottimismo dall'America Latina all'Italia.

*Contro l'ottimismo non ci sono vaccinazioni.*

Mario Benedetti

**T**ra il '73 e l'85, periodo delle dittature civili-militari del Piano condor nel Cono Sud, un gruppo di studenti, in Uruguay, iniziava una resistenza attiva e pacifica. Il regime militare, per assicurarsi il potere, si era mosso su tre fronti: smontare la trama di organizzazioni della società civile, abolire la libertà di stampa attraverso la censura e intervenire sull'educazione. Tutte le istituzioni educative dovevano trasmettere l'ideologia del regime, ed è per questo che nel '73 migliaia di docenti vennero licenziati, per motivi politici e sindacali, e sostituiti da personale incompetente. Da quel momento in poi, paura, indifferenza, individualismo e competizione avrebbero caratterizzato l'insegnamento. Ciò accadde soprattutto nell'ISEF, dove l'addestramento fisico si basava sulla disciplina militare. In questo contesto, e proprio all'interno dell'ISEF, nacque un movimento, autogestito e indipendente, officina di sperimentazione professionale e militanza politica, sociale, culturale e sindacale, con l'obiettivo di contribuire alla ricostruzione democratica del paese.

Una delle prime mosse compiute dal collettivo fu quella di iscriversi in un torneo di calcio della Lega universitaria, scegliendo come nome della squadra *barbas y esperanza* (barbe e speranza), poiché in Uruguay era proibito portare la barba, segno inconfutabile di rivendicazione e ribellione. Alla Lega, presieduta dai militari, l'ufficiale addetto all'iscrizione rifiutò il primo formulario presentato dal collettivo: il nome della squadra "istigava" desideri anti-patriottici. Il collettivo non si arrese e trasformò il nome

in acronimo - B.A.R.B.A.S - con le iniziali di alcuni fondatori della cultura sportiva del paese. Nel formulario che riconsegnarono, quindi, il nome della squadra era lo stesso, ma con sei puntini in più. L'ufficiale, sentendosi preso in giro, si adirò molto, ma a quel punto il collettivo gli mostrò il testo base dell'ISEF dal quale avevano preso le iniziali dell'acronimo: l'istituto, non potendo negare se stesso, restava disarmato.

In questo modo, il BARBAS non solo riuscì a farsi riconoscere dall'autorità come soggetto dalla chiara connotazione politica, ma trovò anche un perfetto pretesto per riunirsi - gli allenamenti - e burlarsi della dittatura che vietava qualsiasi assemblea civile. Iniziava così a giocare la resistenza, laddove era "proibita qualsiasi attività con fini di agitazione, diretta a violare le norme che proibiscono di attentare alla sicurezza dello Stato o all'ordine interno".

La squadra perdeva tutte le partite, ma acquisiva molti fans. Gli allenamenti erano in realtà riunioni di strategia ludico-politica-pedagogica, che coinvolgevano numerosi giovani in studi e ricerche su pratiche educative corporali, intellettuali e artistiche, con laboratori teatrali, letture proibite (Marx, Engels, Freire), la murga, seminari ludici intorno ai temi tabù: sessualità, handicap, libertà di espressione. Si trattava di riunioni politiche in cui l'amicizia e lo scambio erano inscindibili dall'elaborazione di una pedagogia critica tesa a trasformare la coscienza individuale e collettiva; riunioni strategiche in cui si sperimentava e si allenava la capacità di ascoltare, analizzare, reinventare la politica, basandola sul rispetto e il ricono-

**La squadra perdeva tutte le partite, ma acquisiva molti fan. Gli allenamenti erano riunioni di strategia ludico-politica-pedagogica, che coinvolgevano numerosi giovani in studi e ricerche su pratiche educative corporali, intellettuali e artistiche.**

scimento delle potenzialità di corpo, emozioni e relazioni, per non rassegnarsi a lottare con le stesse armi del nemico; riunioni pratiche per elaborare stratagemmi che facessero ridere la gente e - irridendo il sistema - provocassero la voglia di partecipare a un movimento di resistenza attiva. Sviluppatisi nella corrente dell'educazione popolare di Freire - avanguardia di un movimento continentale divenuto alternativa di formazione e produzione del sapere grazie alla rilegittimazione epistemologica e politico-strategica del sapere popolare -, il metodo inaugurato dal BARBAS si basava sulla sperimentazione e la pratica ludica per promuovere partecipazione e ribellione alla dittatura. Nel 1989, a quattro anni dalla ripresa del processo democratico in Uruguay, con un nuovo scenario socio-politico, l'esperienza di resistenza civile del collettivo proseguiva attraverso il Centro di ricerca e formazione La Mancha, associazione che intendeva coniugare i principi etico-ideologici e storici dei movimenti popolari (di operai, studenti, contadini, braccianti, professionisti, intellettuali) con pratiche e forme di resistenza e lotta creative e innovatrici. In ciò appropriandosi di aspetti dimenticati da quegli stessi attori sociali: la dimensione socio-affettiva, il vincolo e la soggettività, la corporeità, l'allegria e il piacere.

La ludopedagogia quindi, grazie a La Mancha, si sviluppò aprendo nuovi percorsi all'impegno di Freire per formulare la pedagogia della speranza, motore primo della trasformazione sociale e del cambiamento delle condizioni di vita di chi è escluso dal potere politico ed economico. La pedagogia di Freire proponeva non solo di conoscere, ma anche di trasformare la realtà. Castelo e gli altri fondatori (Conde, Gomensoro, Amarilla, Bonetti, Machado, Piazza) del gruppo BARBAS e del Centro La Mancha inaugurarono il "conoscere per trasformare" come metodo di lotta che poteva rafforzarsi grazie a un'altra strategia di costruzione della partecipazione e produzione del sapere, ossia il "giocare per conoscere".

Giocare infatti permette di conoscere e conoscersi in modo diverso, di sperimentare nuove o nascoste modalità di essere e di relazionarsi, in un contesto in cui le conseguenze sono ridimensionate a episodi significativi ma non marcati. Si può sbagliare e si può riprovare, si può sbagliare e dallo sbaglio possono nascere riflessioni importanti per tutti; può nascere una nuova regola, una nuova modalità di azione, che arricchisce tutti. Il gioco che fonda la ludopedagogia è liberatore: a differenza del gioco dominante, che distrae e non dà fastidio a nessuno, e a differenza del gioco resistente, che aiuta a stare bene e a sopravvivere come individui, il gioco liberatore genera incidenza so-

ciale, culturale e politica. Non solo perché contribuisce all'organizzazione di gruppo e comunità, ma anche e soprattutto perché trasforma le relazioni di potere.

Il lavoro che il Centro la Mancha in 20 anni ha esteso a tutto il continente americano e in altri paesi, tra cui l'Italia, rivendica il valore sociale, culturale e politico del fenomeno ludico. Per troppo tempo, la politica ha negato il valore o addirittura temuto e represso la dimensione socio-affettiva, l'importanza della relazione, della soggettività, della corporeità, dell'allegria e del piacere, privilegiando invece la logica del sacrificio, del merito competitivo, della razionalità svincolata dalle emozioni.

C'è una differenza sostanziale tra la partecipazione intesa come possibilità di informarsi ed esprimersi e la partecipazione praticata sul territorio, quotidianamente, a partire dai bisogni e dai desideri. C'è una differenza sostanziale tra consentire di "giocare a fare politica" e riconoscere il diritto e la necessità, per cambiare le cose, di "giocare con la politica".

Durante la dittatura i componenti del collettivo BARBAS si sono giocati la vita per permettere a tutti di giocare con la politica; il Centro La Mancha, con la Rete latinoamericana di gioco, tra cui l'associazione "Le barbe della Gioconda", non vuole ritagliare spazi al gioco; vuole riscattarlo quale riserva inesauribile e sempre vergine di conoscenza e potere reale, quale importante strumento didattico e metodologico per creare e rafforzare tanto la consapevolezza e la professionalità del lavoro sociale quanto i processi di organizzazione popolare e comunitaria.

Per giocare con la politica sono stati sperimentati, con chi lavora per i diritti umani e la partecipazione, processi di formazione e riformulazione di politiche di intervento sociale. La ludopedagogia ha fatto giocare società civile e istituzioni: giudici, magistrati, personale di polizia (in Nicaragua, Salvador e in Uruguay), docenti e funzionari dei ministeri dell'educazione (in Bolivia, Messico, Uruguay), educatori/trici, psicologi/ghé, assistenti sociali, avvocati, leader religiosi (in Italia, Egitto, Russia, Nicaragua, Uruguay, Argentina, ecc.).

Se, come sostiene Eisenstein, "usare la memoria storica significa far proprio il passato e interpretarlo per attualizzarlo, in modo che il presente diventi comprensibile e la pratica acquisisca prospettiva in relazione al futuro", la storia del collettivo BARBAS ci dice che contagiare con il virus dell'ottimismo, per costruire una partecipazione vera contro le dittature, non è solo possibile, ma è anche una strategia vincente. E una volta contagiati, si ha voglia di restare in campo. ●