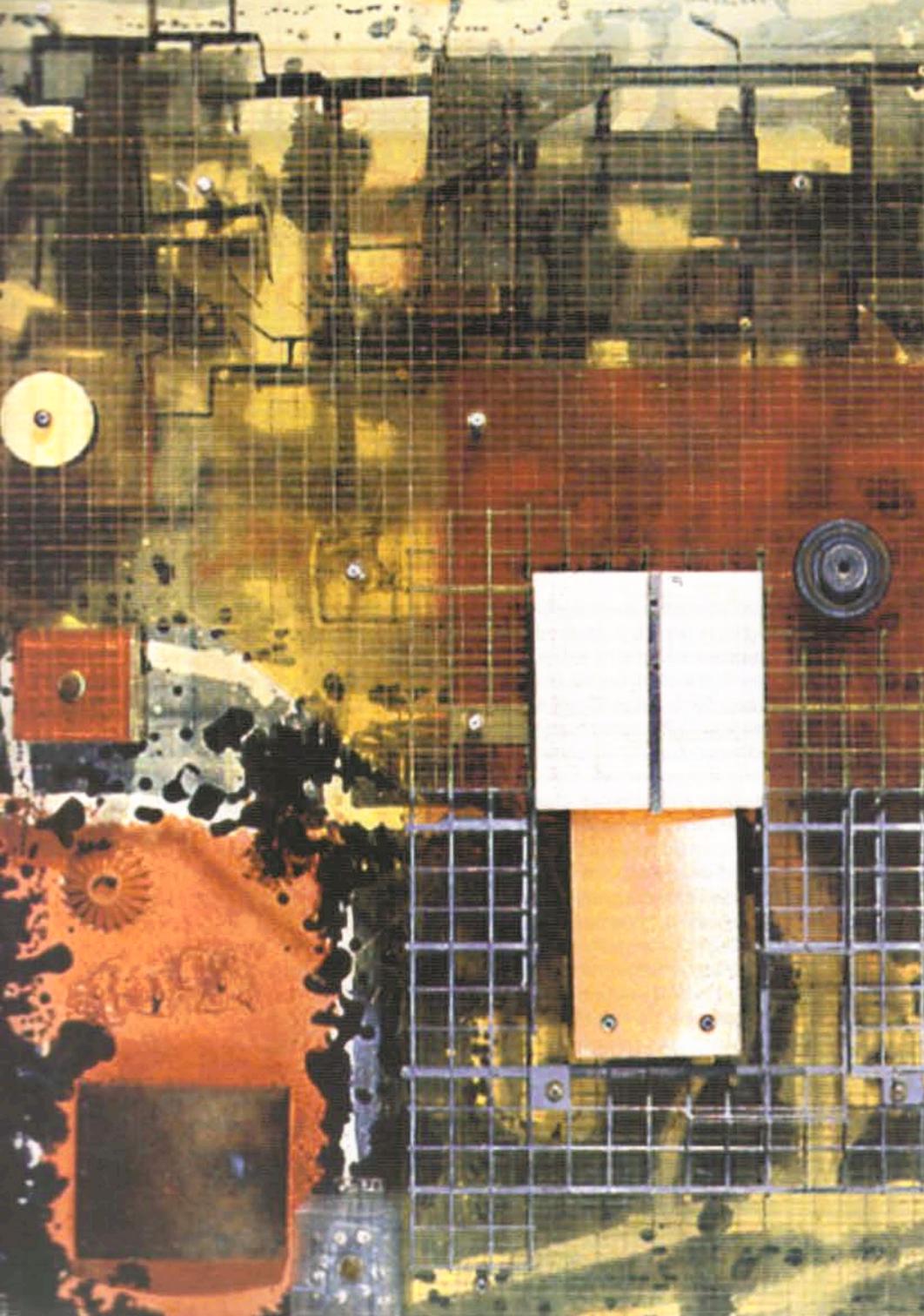


ABITARE VIRTUALE

significa rappresentare

a cura di
Maurizio Unali





PERCHÉ LA RAPPRESENTAZIONE NEL MONDO DEL GIOCO È IMPORTANTE PER L'ARCHITETTURA

Antonino Saggio

Una forma di "abitare virtuale" che segna un fortissimo rapporto con il mondo della rappresentazione è senz'altro quella del gioco. Ricordo uno dei giochi – almeno per noi bambini degli anni Sessanta nel mio paesino in Sicilia – in cui "rappresentavamo" e giocavamo abitando una sorta di spazio virtuale. Era il gioco della campana. Si "disegnava" con il gesso (era tutta la tecnologia di cui avevamo bisogno) una serie di caselle per terra. Il gioco consisteva nel saltare ritmicamente nello spazio delle caselle da una all'altra anche con incroci doppi e diagonali. Indi: "rappresentazione" delle caselle e una sorta di abitare virtuale nello spazio: un abitare dinamico che liberava le forze diagonali di noi bambini. Infatti per qualche ragione questo era un gioco "misto", lo facevamo insieme alle bambine e questa sorta di ballo in uno spazio libero era bello. Dopo un po' naturalmente ci stufavamo. Molti anni dopo ho scoperto che il tutto si poteva fare sulla terra incidendo soltanto le tracce sul terriccio rosso. E l'idea dei percorsi diagonali della campana si trasferivano nei diagrammi formativi di un bel progetto di laurea. Eravamo in Africa, in una cittadina non lontano da Maputo... ma questa è un'altra storia.

Dunque i giochi come forma di rappresentazione sono importanti (importantissimi, vorrei dire) per l'architettura e lo sono naturalmente anche nel contesto naturale dei rapporti con il "virtuale" e più in generale con il mondo dell'informatica che interessa questo volume.

Nella collana "IT Revolution in Architettura" è apparso nel 2004 per Birkhäuser il libro di Alberto Iacovoni, *Gamezone. Playgrounds between Virtual Scenarios and Reality*. L'autore ha discusso l'evoluzione del concetto di playground (che è non solo un campo fisico) ed i diversi rapporti tra i giochi e l'architettura cominciando dall'approccio anti-Ciam degli anni Cinquanta, procedendo attraverso il movimento artistico degli happening e delle performance degli anni Sessanta fino ad arrivare ad alcune considerazioni riguardanti l'attuale mondo elettronico. Un altro libro della collana che tocca la questione è *Stanze Ribelli, Immaginando lo spazio hacker* di Alexander Levi e Amanda Schachter (EdilStampa, Roma 2007).

Io stesso sono un giocatore incostante di giochi per computer. Ricordo bene "Dark castle" (Silicon beach), che ho giocato a lungo con mio figlio Raffaele quando aveva tre anni e la RAM del Mac era appena passata dagli originali 128 ai 512K. Nell'anno 2000 ho avuto un rapporto piuttosto profondo con *L'Amerzone* di Benoit Sokal (Casterman-Microids). Appartiene al genere di giochi di avventura, e l'ho trovato bello. Per anni, di tanto in tanto, ho sognato alcune scene di *L'Amerzone* (e si potrebbe indovinare facilmente perché

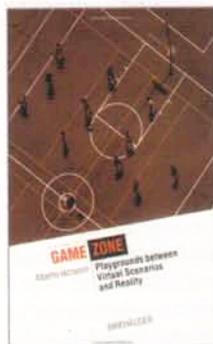


Fig. 1. A sinistra, *New Babylon*, foto del plastico del settore rosso, Constant Anton Nieuwenhuys.



Figg 2-3. Immagini tratte dal videogame *L'Amerzone* di Benoit Sokal (Casterman-Microids).

Gamezone è stato intitolato così). Ho menzionato il gioco di Sokal in diverse circostanze pubbliche e alcune schermate sono apparse in libri seri. Nel 2001, ho giocato a *Myst III* (Presto studios), che ho trovato bello in certi mondi biologici sotterranei ma in generale meno coinvolgente dal punto di vista emotivo rispetto a *L'Amerzone*. Questa è la mia esperienza di giocatore di videogiochi. Vorrei ricordare un bellissimo e completo libro in materia che è *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: the next level* (editors Friedrich von Borries, Stphen P. Waltz, Matthias Bottger), Birkhäuser, Basel, 2008. Il libro è una fonte ricchissima e molto ben documentata delle relazioni tra il mondo del gioco e quello dell'architettura e lo raccomando vivamente a quanti sono interessati a questi temi.

Adesso parliamo di ciò che mi sembra possa essere una domanda interessante nel nostro ambito: *Perché i giochi sono importanti per l'architettura?* Penso che questa sia una domanda importante a cui tentare di rispondere.

Ci sono architetti come Lars Spuybroek, Marcos Novak e Kas Oosterhuis per i quali l'analogia è piuttosto diretta. I giochi sono, sotto molti aspetti, simili al tipo di architettura che loro stessi progettano. All'interno di tale approccio, l'architettura stessa può essere mutevole, trasformabile, interattiva allo stesso modo dei videogame.

La domanda è: *Perché dobbiamo interessarci a questo?* Per cercare di rispondere dobbiamo introdurre un concetto chiave che getta nuova luce sull'argomento. Lo chiamo "il paesaggio mentale". In poche parole, "paesaggio mentale" significa che

gli architetti di questa generazione stanno lavorando a un'architettura che incorpori aspetti e caratteristiche dell'ambiente elettronico. In qualche modo gli architetti "nati con il computer" cercano di materializzare una nuova generazione di architetture in cui prendono forma le potenzialità interattive e mutevoli degli ambienti elettronici in generale e dei giochi in particolare. La virtualità e la tecnologia informatica non sono solo importanti perché creano altri mondi virtuali (e questo è naturalmente relevantissimo per chi si occupa di Rappresentazione vedi per esempio il libro *Dalle città ideali alla città virtuale*, Carlo Mezzetti curatore, Edizioni Kappa, Roma 2005) ma perché hanno ricadute sulla materialità, attivando nuove generazioni di architetture che tendono a far diventare concrete quelle nuove rappresentazioni! È il concetto della "reificazione" su cui batto continuamente e qui non mi dilungo

C'è un altro motivo per interessarsi ai giochi. Ne esiste una generazione che dà al giocatore la possibilità di creare il proprio ambiente. Katie Salen afferma: "Sia i giochi sia le architetture interattive e mutevoli condividono le stesse metodologie, tecniche e possibilità di orientare la pratica architettonica verso la comprensione e conformazione degli edifici come contesti per l'interazione degli utenti" (*They must first be imagined in Game Set And Match II*, a cura di Kas Oosterhuis, Lukas Feireiss, Episode, Rotterdam 2006 p. 35). E naturalmente non si tratta solo di un ambiente tradizionale, ma anche ambienti dove attraverso l'elettronica possono esistere modalità nuove... Salti temporali, spazio tempo, modalità di interazione e interattivi-



Fig. 4. Marcel Duchamp ed Eve Babitz presso il Pasadena Art Museum (1963), foto di Julian Wasser. Fig. 5. Foto di uno dei playground progettati da Aldo van Heyck ad Amsterdam.

tà, riconfigurabilità e rimixabilità delle parti e così via. Connesso a questo fatto altro elemento importante che i giochi mettono in evidenza è la potenza (e il rischio) dell'immaginazione. I giochi consentono alla mente di aprirsi verso molte possibili configurazioni, verso nuovi spazi e verso nuovi comportamenti che potrebbero attivare naturalmente il pensiero architettonico. Ma l'immaginazione, e veniamo al rischio, è un atto piuttosto drammatico, soprattutto quando l'immaginazione condivide lo stesso territorio dell'arte. L'immaginazione è, nella mente dei nuovi architetti, una tensione verso il futuro, verso la negazione dell'architettura del passato e del suo mondo meccanico e industriale, per spingersi verso un mondo informativo e interattivo. Dunque, l'immaginazione è anche forte "negazione", è forte "rottura delle regole". E qui avvertiamo una contraddizione interessante da investigare.

Pensiamo a Marcel Duchamp. Questo artista è un personaggio chiave di un discorso tra gioco e architettura. Perché è così importante? Per due motivi. Da una parte per Duchamp l'"immaginazione" è tutta nella "rottura delle regole" (l'orinatoio nella galleria ne è un esempio!) ma, dall'altra parte, *non è Marcel Duchamp che per anni ha smesso qualsiasi attività se non giocare a scacchi?*

Giocare a scacchi consiste interamente nel processo inverso della rottura delle regole, vuol dire "muoversi rigidamente all'interno di un insieme di regole". Così ecco presentarsi una bella contraddizione: da una parte l'infrazione delle regole con l'azione "negativa" dell'arte e dall'altra la vita da prigioniero all'interno delle regole degli scacchi.

Ma si tratta di una sola apparente contraddizione che noi, in quanto architetti, siamo stati educati da sempre a saper affrontare! L'immaginazione, come arte e come azione negativa anti-regole, da una parte è un motore della ricerca architettonica nel suo statuto di ricerca estetica da una parte, l'accettazione di un ben definita serie di regole (sociali e economiche, costruttive, funzionali, procedurali...), dall'altra, fa parte del suo statuto etico. L'architettura è arte polisemica! e gli architetti sanno muoversi all'interno di questa dicotomia, di questa apparente contraddizione.

Guardando in prospettiva, e pensando in quale momento i "giochi" diventarono un importante tema nell'architettura, si deve pensare a una grave crisi. E la crisi avveniva nel momento in cui l'approccio del funzionalismo modernista si rivelava non più in grado di affrontare le nuove condizioni, e i Ciam e tutta l'architettura del Movimento Moderno come paradigma e istituzione andavano in frantumi.

Durante gli anni Cinquanta dell'ultimo secolo, il mondo del gioco passò in primo piano e interessò parecchio gli architetti! Sto pensando certamente ad Aldo van Eyck. Il pensiero di van Eyck ha origine da un approccio anti-Ciam. Il concetto chiave dell'architettura per Van Eyck, così come per Alison e Peter Smithson e per altri membri del Team X, non si basa più sulla relazione meccanica tra funzione e architettura. Per questi "nuovi" architetti degli anni Cinquanta, l'architettura deve essere posta in relazione con una concezione antropologica. È una sorta di nuovo umanesimo in cui l'elemento chiave



Figg. 6-7. plastico di studio della Unity Temple in Oak Park, (Illinois) di F. Lloyd Wright e sua ricostruzione ottenuta con i blocchi di legno di Froebel (fonte playanddesign.org)

è rappresentato dalla presenza fisica e psicologica dell'uomo all'interno dello spazio. Nel solco di questo pensiero, i giochi divennero un campo di studi estremamente interessante e non è un caso che alcune idee del gioco, sulla quale si basa la pedagogia della scuola Montessori, verrà applicata negli anni Sessanta da Herman Hertzberger nella costruzione di diverse scuole. Se rimaniamo in Olanda, incontriamo anche Constant e l'intero pensiero situazionista. Naturalmente l'idea dei Situazionisti riguardava "come rompere" certe regole della città e dell'architettura meccanicista e funzionalista, come aprire lo sguardo verso una visione completamente nuova. E ancora, quasi negli stessi anni Sessanta, e sempre in Olanda, il dibattito architettonico affrontava l'idea della creazione di un nuovo insieme di regole all'interno delle quali potessero avvenire nuovi comportamenti e una nuova architettura mutevole.

Attraverso questi pochi tratti, è possibile comprendere come il gioco sia ed è tuttora fondamentale in architettura e non ho affrontato l'approccio sintattico meglio conosciuto (dalle costruzioni Froebel di Wright ai piani neoplastici di van Doesburg).

In altre parole, c'è una necessità storica di ripensare i giochi. Naturalmente ci sono aspetti ambientali, sociali e anche costruttivi in cui il pensiero ludico può essere rilevante ma penso sia oltremodo fondamentale quello estetico. (E per estetica, naturalmente, non intendo lo stile ma una forma di conoscenza denotativa e sintetica).

Così, arrivando alla fine del ragionamento, perché abbiamo bisogno di usare, pensare ed elaborare

ragionamenti sui giochi? Perché, di questi tempi, i giochi sono importanti per l'architettura? Posso formulare cinque punti:

- perché i giochi consentono al giocatore la costruzione del proprio ambiente;
- perché i giochi incorporano l'architettura ricorsiva e mutevole del nostro paesaggio elettronico mentale rappresentando un mondo possibile che spinge gli architetti a tentare di trasformarlo in cosa concreta e abitabile;
- perché attraverso i giochi è possibile affrontare la crisi (*L'Amersone* riguarda interamente la soluzione di crisi!) e indirizzare l'immaginazione verso nuove direzioni;
- perché i giochi possono condividere alcuni aspetti performativi della musica, sono orientati a precisi obiettivi e conducono alla condivisione di algoritmi;
- perché i giochi incorporano la metafora e l'interrattività, gli orizzonti dell'estetica elettronica del nostro tempo.

Ma la lista, ovviamente, è aperta.

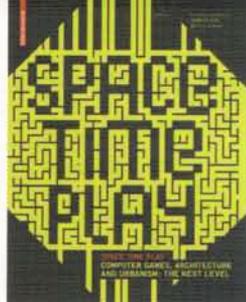
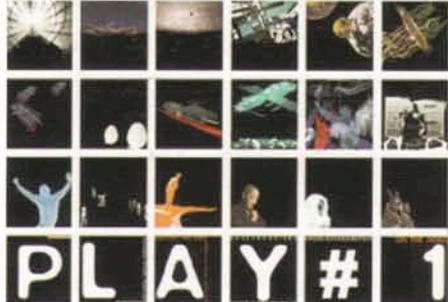


Fig. 8. *Play #1* "6 Blob in cerca di autore". Videogame: regia di M. Unali. Progetto presentato nell'ambito delle attività culturali della Biennale di Venezia 2000 "Less Aesthetics, More Ethics". Fig. 9. Copertina del libro *Space Time Play*, a cura di Friedrich von Borries, Steffen P. Walz e Matthias Böttger, Birkhäuser, Basel 2007. Figg. 10-11. *Berlin Landscape Lounge* (Berlino 2006), progetto di Kas Oosterhuis e Ilona Lénárd di una serie di cinque elementi differenti pensati per stimolare l'interazione con gli utenti e generare un paesaggio mutevole e ludico.



Una delle parole chiave per fruire, rilevare e progettare lo spazio digitale è **ABITARE**. Il ciber spazio, sia nella sua dimensione letteraria, sia in quanto spazio virtuale, è un luogo abitato: da comunità di utenti che si scambiano emozioni in rete, a singole navigazioni di avatar, lo spazio virtuale occupa la nostra esistenza parallelamente a quello reale. Ma abitare lo spazio virtuale significa agire attraverso simulazioni, significa **RAPPRESENTARE**

ISBN 978-88-7890-910-6



9 788878 909106 >