

IT REVOLUTION IN ARCHITETTURA
collana diretta da Antonino Saggio

2

COMITATO SCIENTIFICO

Luca Galofaro

Anna Giorgi

Domizia Mandolesi

Giuseppe Nannerini

IN COPERTINA

NL architects, Basket bar, Utrecht

Edilstampa srl

Via Guattani, 24

00161 Roma

tel. 0684567403

fax 0644232981

www.edilstampa.ance.it

Roma, novembre 2005

Alberto Iacovoni

Gamezone

Playground tra scenari virtuali e realtà

I miei ringraziamenti e la mia riconoscenza innanzitutto a Nino Saggio, per avermi dato l'opportunità e la libertà di scrivere questo libro, ad un'instancabile ed entusiasta Luca Galofaro, a tutti coloro con cui condivido il play quotidiano, Luca, Massimo e Ketty del ma0, a tutti gli Stalker, a Francesco (Piccio) Careri in particolare, alla mia guida nei territori del gioco elettronico Jaime D'Alessandro e a chi è stato capace anche con poche parole di lasciar sedimentare critiche e fiorire suggerimenti, come Marco Brizzi o Stefano Mirti.

Grazie con particolare affetto ad Andrea e Francesca che con la loro ospitalità hanno reso possibile la scrittura di buona parte di queste pagine, alla mamma perché senza di lei nulla sarebbe stato possibile.

Grazie infine a chi più di ogni altro mi è stata vicino durante il lavoro su queste pagine, come d'altronde nei momenti più belli della mia vita, Pia.

In funzione di quello che cercate, scegliete una contrada, una città dalla popolazione più o meno densa, una strada più o meno animata. Costruite una casa. Ammobiliatela. Tirate fuori il meglio dalla sua decorazione e dai suoi dintorni. Scegliete la stagione e l'ora. Riunite le persone più adatte, i dischi e gli alcolici più appropriati. L'illuminazione e la conversazione dovranno essere evidentemente adatti alla circostanza, come il clima o i vostri ricordi. Se non ci sono errori nei vostri calcoli, la risposta dovrebbe soddisfarvi. (Comunicare i risultati alla redazione)

Le jeu psychogéographique de la semaine (Potlatch 96, p.15)

00 : intro

Le relazioni che l'architettura intreccia con il gioco si vanno moltiplicando ed espandendo lungo tutto il secolo scorso fino ai nostri giorni in una molteplicità di contesti e situazioni differenti tale che è indispensabile fare chiarezza, innanzitutto, e almeno etimologicamente, su cosa intendiamo per *gioco*, ma anche su cosa intendiamo per *architettura*.

Da tutti quei giochi che usano lo spazio come materia primaria - il nascondino ad esempio - fino ai playground veri e propri, aree progettate esclusivamente per il gioco, dai parchi a tema che negli ultimi trent'anni hanno assunto la dimensione di vere e proprie città, fino alla moltitudine di spazi inediti e imprevedibili prodotti a ritmo impressionante dall'industria dei videogame, dalla nuova babilonia immaginata da Constant, passando per gli urban game degli anni '60 fino agli spazi interattivi dei nostri giorni, la natura del rapporto tra questi due termini è talmente variabile che è indispensabile tagliare, scegliere una via, non solo per lo spazio a disposizione - questo libro - in confronto all'enormità dell'impresa, ma soprattutto perché c'è una linea che riemerge tra le pieghe della storia, come una cucitura che unisce i due lembi di tessuti diversi, lungo la quale il rapporto tra architettura e gioco ha avuto un significato tutt'altro che strumentale - il gioco come una qualsiasi altra funzione dell'architettura - quanto fondante di pratiche e progetti che volevano - o che potevano e possono - cambiare radicalmente il rapporto tra uomo e spazio.

Ma già definire cosa sia gioco e cosa sia architettura è impresa ardua, non solo per la vaghezza connaturata a questi due termini - l'uno utilizzato per nominare attitudini e azioni nei fatti e nei valori che incorporano antitetici, l'altro termine di comodo per indicare uno specifico professionale ed accademico in balia della complessità dei territori con cui deve confrontarsi - ma anche perché e non casualmente nei momenti in cui più forte è l'intreccio tra un'attitudine ludica e la costruzione di uno spazio, questi due termini sembrano divenire onnicomprensivi, non accettano limitazioni, si espandono a tutte le manifestazioni della vita collettiva: «il gioco deve invadere l'intera vita» sentenziavano i situazionisti (I.S. n° 1), «tutto è architettura» rivelava Hollein... Il fatto è che a sostenere questo intreccio c'era - e ci chiederemo se ci può essere ancora oggi - la volontà di eliminare la separazione tra costruzione

del progetto e vita reale, tra ideologia e produzione dello spazio sociale, attraverso un progetto consapevole di trasformazione radicale dello spazio di relazione, una *utopia concreta* da realizzarsi di lì a poco attraverso il gioco...

Capire le ragioni profonde di questo intreccio ci aiuterà dunque a sfrondare e a demistificare allo stesso tempo, a escludere coscientemente architetture costruite appositamente per il gioco e magari includerne altre in cui ci arrogheremo il diritto di intravedere una sincera sensibilità ludica; altre ancora verranno ignorate, non solo per un'obiettiva incapacità dell'autore di colmare le zone inesplorate di un territorio così vasto, ma anche semplicemente per comodità di classificazione, dato che questo è un libro scritto da un architetto che crede - spera - di disporre di alcuni strumenti propri e specifici di intervento sul territorio, e il suo obiettivo dichiarato è di individuare potenzialità e strumenti di un'attitudine ludica nell'architettura.

Saremo verso la nozione di *architettura* allo stesso tempo estremamente indulgenti e pieni di aspettative, come in queste parole di Gilles Ivain:

«L'architettura è il mezzo più semplice per articolare il tempo e lo spazio, per modellare la realtà, per far sognare. Non si tratta solamente di articolazione e di modulazione plastica, espressione di una bellezza passeggera. Ma di una modulazione influenziale che si iscrive nella curva eterna dei desideri umani e dei progressi nella realizzazione di questi desideri.

L'architettura di domani sarà dunque un mezzo per modificare le concezioni attuali del tempo e dello spazio. Sarà un mezzo di conoscenza ed un mezzo di azione» (Ivain, I.S. n° 1).

Saremo al contrario estremamente esigenti nei confronti del *gioco*, limite e discrimine significativa di tutta questa ricerca, ponendoci innanzitutto la questione:
a che gioco vogliamo giocare?

01 : play

: a che gioco giochiamo?

Ogni mattina, dei bambini escono senza inquietudine. Tutto è vicino, le peggiori condizioni materiali sono eccellenti. I boschi sono bianchi o neri, non si dormirà mai (Breton 66).

È la prima domanda cui dobbiamo dare una risposta in questa ricerca, ma era anche la prima domanda spontanea che ci facevamo quando eravamo piccoli e un nostro coetaneo si proponeva come compagno di una nuova inedita avventura: «a che gioco giochiamo?» sollecita la ricerca di un accordo, la scelta del campo e delle regole, insomma la definizione di una *cornice di riferimento* all'interno della quale agire (Bateson 96), senza la quale veramente non sapremmo cosa attenderci, dato che un gioco può essere, diventare, mille giochi differenti.

Poche altre parole hanno infatti la capacità di denotare un insieme di attività così vasto pur mantenendo una loro specificità di significato come la parola *gioco*: breve quanto l'attenzione di un bambino o interminabile e complesso quanto la vita di un personaggio nei giochi di ruolo; serio, anzi serissimo come un modello matematico della *game theory* ad uso degli strateghi militari o pregnante ed evanescente quanto un *nonsense*; povero che basta un po' di immaginazione per darvi inizio, come accade nel nascondino, dove il materiale a disposizione per il gioco non è altro che lo spazio che ci circonda, o ricco e complesso nella preparazione, che impiega tempo, denaro e competenze degne di un set hollywoodiano come un *videogame* dei nostri giorni; disinteressato come un gioco di parole o totalmente *funzionale* come quelli in cui vengono coinvolti i dirigenti d'azienda da esperti di organizzazioni aziendali per aumentarne creatività e produttività; ciascuna di queste attività è comunque, innegabilmente gioco, senza parlare del fatto che stanno cercando di convincerci che è *play* anche consumare le ultime novità dell'industria elettronica - per fare delle nostre vacanze un'opera d'arte multimediale, prendersi una sbronza o addirittura fare all'amore - *play* è una specialità di una nota casa di profilattici!

: **facciamo finta che...**

In ogni gioco si mescolano in equilibri precari diverse componenti che ne presiedono al suo svolgimento, che ne diventano per così dire la forza motrice. Caillois (Caillois 67), tra gli autori che si sono cimentati nel classificare questa attività così difficilmente definibile, ne individuava ad esempio quattro: *alea*, caratteristica di tutti quei giochi in cui si tenta la sorte, *agon*, che spinge alla competizione e all'eccellenza, *ilynx*, che è la componente caratteristica di tutti quei giochi dove il principio di piacere è nella vertigine e perdita dell'orientamento, come in un labirinto o in un volo di *bungee jumping*, e infine *mimicry*, pulsione che presiede a tutti quei giochi costruiti principalmente sulla simulazione di realtà più o meno immaginarie.

Queste e forse altre componenti si intrecciano a volte in maniera inestricabile - come distinguere ad esempio l'*alea* dall'*agon* in un gioco delle carte, dove l'obiettivo è vincere amministrando sapientemente il caso? - costruendo scenari e situazioni a volte così distanti tra loro, nelle dinamiche come nelle emozioni che sono capaci di stimolare, da domandarsi come sia possibile utilizzare la medesima parola, un unico concetto. La risposta è nella natura stessa del gioco, nel suo potere più caratteristico e pervasivo: giocare è infatti prima di ogni cosa *in-ludere*, letteralmente "entrare nel gioco" ma anche "illudere", costruire ogni volta una nuova *in-lusio*, l'illusione di una realtà possibile, di un mondo separato con regole differenti da quelle che, nostro malgrado a volte, osserviamo per buona parte del nostro stato di veglia.

La passione per il gioco nasce dunque dal suo essere un libero e consapevole *divertire* dalla strada segnata, momento di *ri-creazione* di universi paralleli nei quali liberarsi dalle identità, dalle regole di causa-effetto, dai vincoli fisici e materici e dalla rigidità del mondo in cui viviamo, produzione ante litteram di una realtà *virtuale* senza tecnologia in cui vivere mille giochi, come mille vite differenti.

La prima risposta che ci si dava alla domanda *a che gioco giochiamo*, quando non si trattava di giochi codificati e riconosciuti, ma c'era da inventarsi interamente un nuovo mondo, era infatti *facciamo finta che...*: la definizione di uno scenario fittizio, una porta aperta su interi paesaggi dell'immaginazione da varcare nella consapevolezza che, sottomettendoci volontariamente alle regole che

vigevano aldilà di quel limite, avremmo acquistato una libertà dagli esiti imprevedibili dove il gioco diventa esperienza, avventura, narrazione...

*Poi ad un tratto si fan silenziose:
la fantasia per mano le ha prese,
seguon la bimba nata dal sogno
in uno strano e bizzarro paese
dove parlare alle bestie è normale
e quasi quasi lo credon reale.*

Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie*

: è un gioco da bambini?

Questo *strano e bizzarro paese dove parlare alle bestie è normale* è un luogo che sembra trasformarsi negli anni della maturazione: dall'infanzia dell'uomo, dove «l'assenza di ogni rigore noto gli lascia la prospettiva di più vite vissute simultaneamente», e il bambino «mette radici in quell'illusione» e «non vuol sapere più altro che la facilità momentanea, estrema di ogni cosa» (Breton 66), fino all'età adulta dove al contrario la parola *illusione* si va macchiando di un peccato originale, per quel suo senso comune di precarietà e futilità - mentre al contrario come fa notare Breton non vi è nulla di più precario della vita *reale* con le sue false promesse di felicità - il gioco sembra muoversi via via verso forme più codificate e regolamentate che neutralizzano il suo potere di *ri-creazione* del reale e di *divertimento* dalle strade segnate...

E invece è proprio in quella *assenza di rigore* e in quella *facilità estrema* del gioco dei bambini nel produrre continuamente «strani e bizzarri paesi» il motore fondamentale nell'evoluzione di una cultura, non tanto come stimolo *agonistico* all'eccellenza e dunque alla crescita continua delle capacità intellettuali e artistiche di una società, come sosteneva Huizinga (Huizinga 73), quanto piuttosto come spazio di libertà in cui cambiare il proprio punto di vista sul reale che ci circonda, dato come imm modificabile, ma in realtà solo uno dei mondi *possibili*.

Il gioco, attività propria dei giovani di qualsiasi specie, sembra infatti prolungarsi ed estendersi fino all'età adulta man mano che si

procede nella scala evolutiva, seguendo naturalmente quella che Morin chiama *giovanilizzazione della specie umana*, fenomeno per il quale i giovani diventano «portatori all'interno della classe degli uomini del loro gusto del gioco, della loro affettività, delle loro molteplici domande, della loro curiosità onnivora», contribuendo al «regresso dei comportamenti stereotipi (istintuali) che erano programmati in maniera innata», per la loro «apertura estrema all'ambiente (naturale e sociale)» e «grandissima plasticità e disponibilità» (Morin 87) a smontare, guardare con occhi nuovi e fecondamente *ignoranti* il mondo che li circonda, e a ricostruirlo continuamente con quella *facilità estrema* che è la libertà assoluta di seguire, come principio di verità, il proprio piacere anziché i falsi obiettivi che la cultura ci impone.

: qual è il nostro ruolo?

Il messaggio “questo è un gioco” che più o meno chiaramente i giocatori si scambiano, enunciazione di un accordo preliminare accettato consapevolmente e liberamente, individua una *cornice di comportamento* trasversale a tutte le altre cornici con le quali la cultura definisce topologicamente ruoli e limiti invalicabili, sovrapponendole come gli strati di una *buccia di cipolla*; attraverso il gioco, scoprendo dove sono le linee che dividono questi strati, imparando ad attraversarle, diveniamo da bambini consapevoli dei vari tipi di categorie di comportamento (Bateson 96).

Per questo la realtà immaginaria del gioco non è *evasione* - termine forse adatto a certi formati reificati di gioco e di viaggio di cui parleremo più avanti in cui l'immaginazione è pronta al consumo: al contrario, è innanzitutto il luogo dove il distacco dalla nostra *cornice di riferimento* diventa la premessa sostanziale alla formazione della *coscienza* - «le jeu (...) comme l'ironie Kierkegaardienne, délivre la subjectivité (...) dès qu'un home se saisit comme libre (...), son activité est de jeu» (Sartre 43) - e dove l'attraversamento dei limiti che la società ha delineato per noi genera la consapevolezza dell'arbitrarietà delle regole e delle convenzioni non scritte ma tacitamente rispettate: da oggetti di un sistema strutturato, diveniamo soggetti pensanti al di là dello specchio, oltre il cerchio magico di un playground, dove infine possiamo ribaltare il nostro punto di vista, e finalmente mettere in discussione il nostro *ruolo*:

«Noi vogliamo vivere, dice Pascal, nell'idea degli altri, in una vita immaginaria e ci sforziamo per questo di apparire. Lavoriamo senza posa a imbellire e a conservare questo essere immaginario e trascuriamo quello autentico» (Vaneigem 67).

: e le regole?

E dunque: entriamo nel gioco, usciamo dalla realtà, ci guardiamo indietro e misuriamo quello scarto che separa un'illusione a tempo determinato dall'illusione permanente, il grande gioco della società con le sue regole indiscutibili se non a caro prezzo, e dopo ere di assestamenti geologici... conquistiamo una "libertà per gioco" che ci permette di attraversare categorie di comportamento e scoprire nuovi ruoli, che per non essere sic et simpliciter vacanza - assenza - dalle leggi della razionalità o da come "va il mondo", magari nei circuiti ipercontrollati del "tempo libero" organizzato, né come scrive Agamben distruzione del tempo e dell'esperienza nel *potlatch* permanente del mondo dei balocchi (Agamben 79), e neppure unicamente libertà di critica nei confronti dell'esistente deve farsi nel suo divenire strumento di trasformazione e ri-creazione di un mondo...

La linea di demarcazione tra gioco e gioco che stiamo cercando dunque non può essere nell'*in-lusio*, che appartiene in potenza a tutti i giochi ed è la condizione necessaria ma non sufficiente perché il gioco diventi creativo, ma si costruisce tutta sulle relazioni tra le due componenti sostanziali che si intrecciano nel suo divenire, che ne fanno un evento narrativo, un'esperienza: *play* e *game*.

Ciò che è stato fin qui taciuto di proposito, alla ricerca di alcuni valori comuni a tutti i giochi, è che l'italiano condivide con altre lingue come il tedesco e l'olandese l'uso di due *omonimi* per denotare due concetti estremamente differenti, che corrispondono al contrario nell'inglese a due termini ben distinti come fa notare Umberto Eco nella sua prefazione all'edizione italiana di *Homo Ludens* (Eco 73): «Nell'inglese *game* viene evidenziato l'aspetto di *competence*, di insieme di regole conosciute e riconosciute (...). Da cui, quando si vuole sottolineare l'intenzione di studiare le regole e la combinatoria che esse consentono, la *Games Theory*. *Game* sono il tennis, il poker, il golf: sistemi di regole, schemi di

azioni, matrici combinatorie di mosse possibili. “Stare al gioco” e cioè “osservare le regole” si traduce “to play the game”. C’è un soggetto astratto, il gioco come *game*, e c’è un comportamento concreto, una *performance*, che è il *play*. *To play* è “to take part in a game”».

In un mondo dei balocchi senza regole, dove unico principio di azione sembra essere l’istantaneità del piacere, del *play*, ci perdiamo completamente, senza più punti di riferimento ed elementi dialettici, mentre al contrario in un gioco iperregolamentato, dove tutte le azioni dei giocatori sono previste e controllate - un parco giochi qualsiasi - la nostra esperienza diventa percorso obbligato, visita guidata, assunzione passiva di una realtà che altri hanno preconfezionato.

Tra questi due estremi un’infinità di giochi in cui il rapporto tra queste due polarità si modula imprevedibilmente, dove giocare è tutto nell’esperienza dei limiti, il piacere - e la bravura quando si tratta di giochi di competizione - nel saperli interpretare, aggirare ed usare inseguendo la propria strategia... e in un certo punto da qualche parte tra questi due estremi il *gioco* della nostra esistenza all’interno di un *set di regole* fatto di divieti, convenzioni, pulsioni, inibizioni e un’altra infinità di norme spesso rispettate ma non sempre scritte, talmente intricato e sfumato in molti suoi aspetti che l’importanza del *play* ovvero della *performance* e dell’improvvisazione diviene fondamentale, per la sua capacità di reinterpretare continuamente e mettere in discussione le regole stesse. Gregory Bateson in un convegno del 1955 invita a discutere di gioco un gruppo di scienziati dagli interessi piuttosto eterogenei con l’obiettivo dichiarato di «scoprire i processi attraverso i quali gli esseri viventi si tirano da soli fuori dai pasticci, liberandosi dalle regole della comunicazione - le strutture a buccia di cipolla all’interno delle quali stanno operando». In questa discussione a più voci che attraversa continuamente le cornici dei differenti saperi degli interlocutori, nel tentativo di costruire da più punti di vista una definizione del gioco, Bateson giunge alla conclusione che siano *game* tutti quei giochi con regole ipersemplicate, dove si stabilisce logicamente cosa si può o non si può fare, che dunque per questo possono rientrare in una categoria logica definita, e che siano *play* quei giochi in cui i livelli multipli che costituiscono la nostra comunicazione - dato che noi utilizziamo di solito un linguaggio e un metalinguaggio combinati insieme in un unico pro-

cesso *in fieri* - non possono essere separati, dove ogni mossa del gioco può anche essere una proposta per cambiarne le regole e riuscire in questo modo a «tirarsi fuori dai pasticci», muovendosi «verso nuove regole e nuove filosofie» (Bateson 96). Ed in uno degli illuminanti dialoghi tra padre e figlia contenuti nei *Metaloghi* (Bateson 77) ci dice che è *play* la vita stessa, «un gioco il cui scopo è di scoprire le regole, regole che cambiano sempre e non si possono mai scoprire».

Ecco dunque: se la vita è un gioco in cui lo scopo è di scoprirne le regole, si crea uno spazio dove attivare un *play* per tentare le mosse per cambiarle, operando in quella «zona di incertezza tra il cervello e l'ambiente» che «è anche la zona di incertezza tra la soggettività e l'oggettività, tra l'immaginario e il reale» (Morin 74).

: e il campo da gioco?

C'è una parte delle regole di ogni game che si fa spazio, che diventa *campo di gioco*, un'architettura dove i limiti rappresentano



interdetti e opportunità per il giocatore che ne è così divenuto *abitante*.

Anche questi spazi seguono le infinite modulazioni del gioco: inesistenti o quasi in tutti i giochi di carte, semplici e geometrici in alcuni giochi da tavolo, ma ricchissimi per la complessità di performance che permettono, reali come una foresta del Winsconsin in cui vengono abbandonati dirigenti d'azienda per una esercitazione di *survival*, o tutti da improvvisare come in un nascondino, i campi del gioco sono la forma visibile di un sistema di regole, l'architettura che dà spazio alla performance dei giocatori.

Gli spazi in cui si sviluppa continuamente il grande *social game* delle nostre città sono il campo da gioco in cui l'architettura interviene, alzando confini, aprendo accessi, strutturando interfacce, limitando pubblico e privato, prefigurando azioni e movimenti possibili degli abitanti, dando forma ad un set di regole scritte, ma anche con il potere di metterle in discussione, di proporre di nuove. Ma gli spazi dove si svolge il *play* del reale sono spazi complessi, «spazi eterogenei e interconnessi che gli uomini producono, trasformano e strutturano continuamente, spazi affettivi, estetici, sociali, storici: spazi di significato, in generale» (Serres 72); sono



“campo” (da gioco) nel senso che i fisici danno a un campo di forze, in continua trasformazione - deformazione - sotto la spinta delle forze che li attraversano, spazializzazione di quel ridefinirsi continuo delle regole che è il *play* incessante della nostra esistenza.

Se l'architettura vuole essere quel campo, fuori dall'autoreferenzialità sterile del *game* rigido e semplificato della disciplina e della amplificazione acritica delle dinamiche produttive, ma dentro la realtà senza dissolversi nella simulazione di una spontaneità che non esiste, deve divenire essa stessa *play* continuo intorno e contro le proprie stesse regole, estendersi ai livelli multipli degli spazi dell'uomo, attraversarli e produrre *illusioni* di mondi possibili, diventare “mezzo per modificare le condizioni presenti di spazio e tempo (...) strumento di conoscenza e un mezzo di azione”.

Nell'impossibilità di costruire una storia degli spazi ludici, giacché si tratterebbe di più storie, spesso parallele e senza alcuna relazione tra di loro, questo testo tenterà di descriverne un paesaggio, attraversando quei luoghi dove una attitudine ludica, dichiarata o meno, si è concretizzata in spazi capaci di produrre mondi possibili, *virtuali*, che possano cambiare le nostre relazioni con lo spazio, con chi ci circonda, con noi stessi.

Questa esplorazione si muoverà sugli indizi raccolti in questo primo capitolo, che configurano un'ipotesi di reato - eversivo per certi versi - da verificare sul campo, o meglio sui campi da gioco, playground ordinati secondo una scala immaginaria di complessità tecnologica necessaria per costruirli in un percorso che parte dall'immaginario per ritornarvi.

Ognuno di questi playground ha la sua scala specifica d'intervento, i suoi strumenti peculiari per la costruzione di uno spazio ludico, è architettura nella misura in cui lo è ogni modificazione di uno spazio vissuto, ed è un luogo in cui ritrovare teorie, progetti e realizzazioni che condividono una modalità operativa comune.

Il primo playground è quello dello sguardo, dove è sufficiente cambiare il punto di vista per costruire intere nuove città, il secondo si estende al corpo, e alle relazioni significanti che esso stabilisce con lo spazio; il terzo esporta nello spazio della città, agli altri corpi, giochi urbani che scardinano i tempi e i luoghi della vita quotidiana, rimescolando ruoli e gerarchie; il quarto playground ha nella *New Babylon* di Constant la sua espressione più comple-

ta ed anticipatrice, e comprende tutte quelle architetture che hanno tentato di fondere tra di loro la solidità del costruito con la fluidità del reale, integrando nuove e vecchie tecnologie; il quinto è un playground dove i vincoli fisici dello spazio architettonico evaporano nell'esperienza multisensoria prodotta dalla tecnologia; il sesto ed ultimo è infine quello enorme, vastissimo, popolatissimo dei videogame, luogo molteplice in cui milioni di persone sempre più non solo passano parte del proprio tempo, ma costruiscono relazioni, si inventano nuovi ruoli, infrangono regole.

All'interno di questi playground, costruiti con i frammenti di quelle esperienze radicali dove per la prima volta ha preso forma il potere dell'individuo di plasmare il proprio spazio, una serie di schede specifiche su progetti e realizzazioni contemporanee offriranno al lettore l'opportunità di confrontare le potenzialità e i limiti di esperienze distanti nel tempo, come per immaginare cosa avrebbe fatto l'uno con le tecnologie a disposizione dell'altro, o l'altro con la tensione rivoluzionaria del primo...

Sorta di *Frankenstein* architettonico, ibrido, impuro, imprevedibile, forse troppo leggero per gli uni o al contrario impropriamente politico per gli altri, ogni playground è un manuale minimo, un libretto delle istruzioni in forma di *collage*, come le immagini in cui ritroveremo rappresentata e comunicata tanta architettura ludica, «integrazione di produzioni attuali o passate in una costruzione superiore dell'ambiente» (I.S. n° 1), in un *playscape* possibile.

Dunque attenzione:

«quest'opera è interamente composta di elementi prefabbricati» (Debord, Jorn 59).