il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Il gioco (serio) di costruire la città

Un'inusuale mostra all'AZW-Architekturzentrum Wien esplora il gioco di architettura, veicolo per la formazione e la comunicazione delle idee

VIENNA. "*L'architettura è la società costruita e, qualcosa di simile, si può applicare anche ai giochi*", questo è quanto ripete con convinzione Angelika Fitz, direttrice dell'AZW-Architekturzentrum Wien e organizzatrice della **inusuale mostra "Exhibition Serious Fun. Architecture & Games"**. La mostra, dedicata al "divertimento serio", è **curata da Mèlanie von der Hoorn** e offre ai visitatori, grandi e bambini, un'esplorazione inaspettata ed entusiasmante del **gioco di architettura**. Tutti noi conosciamo i giochi classici delle costruzioni, ma **la mostra apre gli scenari di un mondo nuovo**, in continua trasformazione, che invita non solo a divertirsi ma anche a riflettere e ad imparare attraverso il gioco. L'approccio ludico permette, infatti, una **trasmissione immediata dei princìpi spaziali dell'architettura** anche ai ragazzi e alle persone comuni che, attraverso il meccanismo facilitato del gioco, possono sperimentare contesti sociali e culturali ben più complessi. Travalicando il divertimento offerto dai giochi stessi, la mostra **affronta**, infatti, anche **temi di forte attualità**, dalla riqualificazione delle periferie all'applicazione di nuove politiche urbane. Giocare assume, quindi, un ruolo strategico nella formazione e nella comunicazione delle idee.

Architettura e città, ruolo dell'uomo e applicazioni al progetto urbano

La mostra è suddivisa in **tre sezioni**, pensate per trasmettere ai visitatori il valore plurimo del gioco come mezzo istintivo di apprendimento e sperimentazione. Nella **prima** sono illustrati gli **aspetti fisici dell'architettura e della città.** Qui i **Critical Blocks di Makel Hoovers** (2012) rivelano la complessità che è spesso nascosta nei giochi, poiché immaginare una città implica necessariamente scelte sociali e progettuali a grande scala. Su questa lunghezza d'onda si colloca anche il **lavoro critico di Sabine Bloch**, con la sua **opera fotografica MärchenHaft** (2005), o quello di **Alice Pasquini**, che mette in discussione la rappresentazione convenzionale delle tradizionali case per bambole. Il suo **The Unchanging World** (2018) è, infatti, una casa giocattolo malandata che esplora, in modo indiretto, i temi dell'emigrazione, dell'abbandono e della rovina.

Nella **seconda** sezione è posto in evidenza il **ruolo dell'uomo come giocatore e inventore**. Qui vengono illustrati i mondi immaginari degli sviluppatori di alcuni fra i più famosi e diffusi videogiochi del momento. Fra i tanti, spicca il **Down and Out in Los Santos di Alan Butler** (2015) che, attraverso il famosissimo Grand Theft Auto V, ricostruisce una periferia immaginaria, popolata da senzatetto e sventurati, appuntando uno sguardo inquietante sulla povertà diffusa delle periferie metropolitane. O anche il **London Developers Toolkit di You+Pea** (2015), che simula la trasformazione della silhouette della capitale inglese con la costruzione di grattacieli di crescente altezza.

L'ultima sezione è dedicata alle **applicazioni del gioco nella pratica concreta del progetto urbano**. Ci sono, ormai, molte società specializzate in questo settore di avanguardia. Sono presenti non solo i **tradizionali giochi "da tavola"** ma, soprattutto, alcuni avvincenti **videogiochi** che trovano una crescente diffusione anche nei paesi in via di sviluppo. Alcuni di questi simulano, in termini molto realistici, le logiche di sviluppo dei processi di pianificazione partecipata nel disegno di nuove città o di parti di essa.

Non potevano mancare, in questa sezione, anche **svariate App** che il visitatore può liberamente scaricare ed installare sul proprio cellulare o, per i più nostalgici, anche **diversi giochi analogici**, come il suggestivo **Parquette di Hans Venhuizen** (2008) dove il visitatore, attraverso il posizionamento di piccoli volumi di legno, può direttamente costruire, o variare, la forma di una città in miniatura.

La mostra, insomma, apre uno sguardo inedito e stimolante sui processi di costruzione dell'architettura e dello spazio urbano, invitando tutti a riflettere sulle politiche sociali e sui

meccanismi decisionali che sottendono la costruzione dell'ambiente umano per eccellenza: la città. Il tutto, utilizzando il gioco, forse il più potente ed efficace meccanismo di conoscenza che l'uomo abbia a disposizione. Giocando, insomma, si impara!

Immagine di copertina: Ekim Tan, Play the City, progetto partecipato (© AZW)

"Serious Fun. Architecture & Games"

17 marzo – 5 settembre
Architekturzentrum Wien
A cura di: Mèlanie von der Hoorn
Organizzatrice: Angelika Fitz (AZW)
Coordinatrice del progetto: Katharina Ritter (AZW)
Allestimento: DWARS ontwerp (Mark Schulte & Miriam de Lange)
Catalogo: *Serious Fun. Architecture & Games*, curato da Mélanie van der Hoorn e dall'AZW è edito in inglese da nai010 publishers, Rotterdam
azw.at/en/event/serious-fun-architektur-spiele/

Autori

Gianluca Frediani

Gianluca Frediani è architetto e docente universitario. Ha insegnato presso l'Università di Ferrara e la TU Graz. È autore di articoli, saggi e monografie su diversi temi della progettazione architettonica e urbana.

Laura Frediani