

archphoto

Writings
Art Stories
Experimental
Videos

About us
Archphoto2.0
Books
Archive

Search
Facebook
Twitter
YouTube

Luca Guido. Architettura per gioco

Writings



"L'architettura è il gioco sapiente, rigoroso e magnifico, dei volumi assemblati sotto la luce" recita il famoso aforisma lecorbusieriano enunciato nel 1921, sulle pagine della rivista *L'Esprit Nouveau*. Il pensiero di Le Corbusier è passato alla storia grazie al libro *Vers une architecture* (1923), che proprio di quella rivista raccoglie una serie di articoli pubblicati negli anni immediatamente precedenti. Nell'introduzione al libro scritta per la ristampa del 1958 Le Corbusier evoca quei momenti "eccezionali" in cui "i giorni e gli anni passavano veloci, occupati, da noi, nella ricerca di un'architettura, di un'urbanistica, un quadro di vita, un'etica e un'estetica dell'arte della costruzione".

Architettura come ragione intima dunque, stimolo ad immaginare un uomo nuovo assieme a nuovi edifici e città. *Vers une architecture*, come dichiarato tra le pagine introduttive, è essenzialmente la testimonianza di uno spirito libero: "A coloro che, assorti nel problema della 'macchina da abitare', dichiaravano: 'l'architettura significa servire', abbiamo risposto: 'l'architettura significa commuovere'. E siamo stati accusati di essere dei 'poeti', con disprezzo". La lezione lecorbusieriana, ce lo ricorda lo stesso maestro svizzero, è stata interpretata troppo spesso come un messaggio tecnologico-normativo, o di natura geometrico-compositiva, escludendo di fatto le potenzialità offerte dalla "pura creazione dello spirito".

Gli intenti didattici di Le Corbusier e delle sue teorie sono estremamente noti, eppure nessuno ha mai riflettuto a sufficienza sull'invito al "gioco", segnalato sin dai primi anni di attività e rafforzato dalle convinzioni di fine carriera, che invitavano a concepire un'architettura capace di emozionare. Il gioco non è solo un appello alla libertà, all'aria aperta, al sorriso ma contiene un forte messaggio pedagogico, poiché induce alla riflessione, propone partecipazione, non tollera l'apatia.

Eppure quanti edifici ci lasciano indifferenti e quanti ci inducono a sentirci liberi e pensanti, attivando la nostra anima razionale e la sfera dei sentimenti? Non concepire l'architettura come un gioco è senza dubbio una delle maggiori perdite per l'architetto contemporaneo. Nonostante questo messaggio di Le Corbusier rappresenti uno dei tratti più eretici e meno condivisi della sua lezione, il tema, fortunatamente, non è stato completamente ignorato da altri progettisti.

Buckminster <<Bucky>> Fuller, il poliedrico inventore della cupola geodetica, ha senza dubbio portato avanti la questione del "gioco", seppur in modo autonomo rispetto alle premesse di Le Corbusier. Ma quello che importa non sono le somiglianze formali, bensì le affinità elettive, la comunanza di intenti. Fuller sin dall'esperienza degli studi ha dimostrato la convinzione di voler procedere su un percorso individualista, gioioso e a tratti anarchico. Entrato ad Harvard per frequentare i corsi universitari ne viene espulso due volte per aver disatteso le sessioni d'esame e per "eccessiva socializzazione", concludendo la carriera prima di conseguire un titolo di studio: il giovane Fuller sosteneva candidamente

che fosse più sensato giocare che studiare. Decisione che gli diede ragione, poiché nel corso della sua carriera ricevette 47 lauree *honoris causa*, tenendo lezioni e seminari in oltre trecento università.

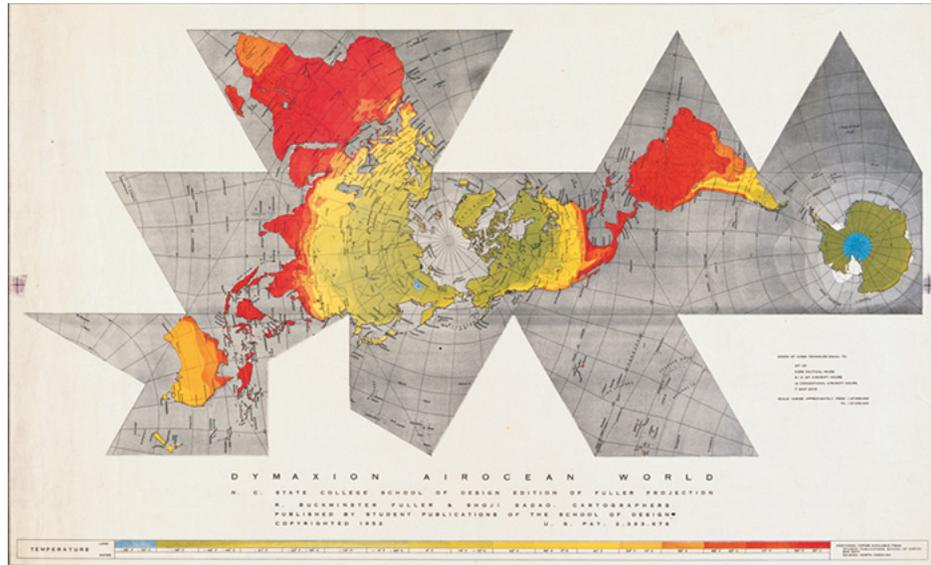
La fantasia di Fuller non è sollecitata semplicemente dalle potenzialità tecnologiche del mondo contemporaneo o dai processi di standardizzazione e prefabbricazione edilizia. Al contrario sono le sue visioni oniriche che confluiscono nella sfera del progetto, stimolando l'intuizione a trasformarsi in qualcosa di concreto. Cupole gigantesche, sistemi strutturali innovativi, edifici trasportati da elicotteri, sono solo alcune delle sue premonizioni oggi facilmente realizzabili. La Dymaxion House 4D del 1927 e le sue numerose ideazioni costituiscono alcuni dei capisaldi della cultura architettonica moderna, percorrendo le ricerche condotte da progettisti come Jean Prouvé, Frei Otto, Richard Rogers, Norman Foster. L'originalità di Fuller non consiste solo nei risultati progettuali, che spesso si traducono in brevetti costruttivi, ma anche nella capacità di dare vita ad avventure hippie, come quella di Drop City (1965), frutto di una riflessione su tecnologia, rifiuti, riciclaggio e rinnovamento sociale portata avanti da un gruppo di suoi allievi.



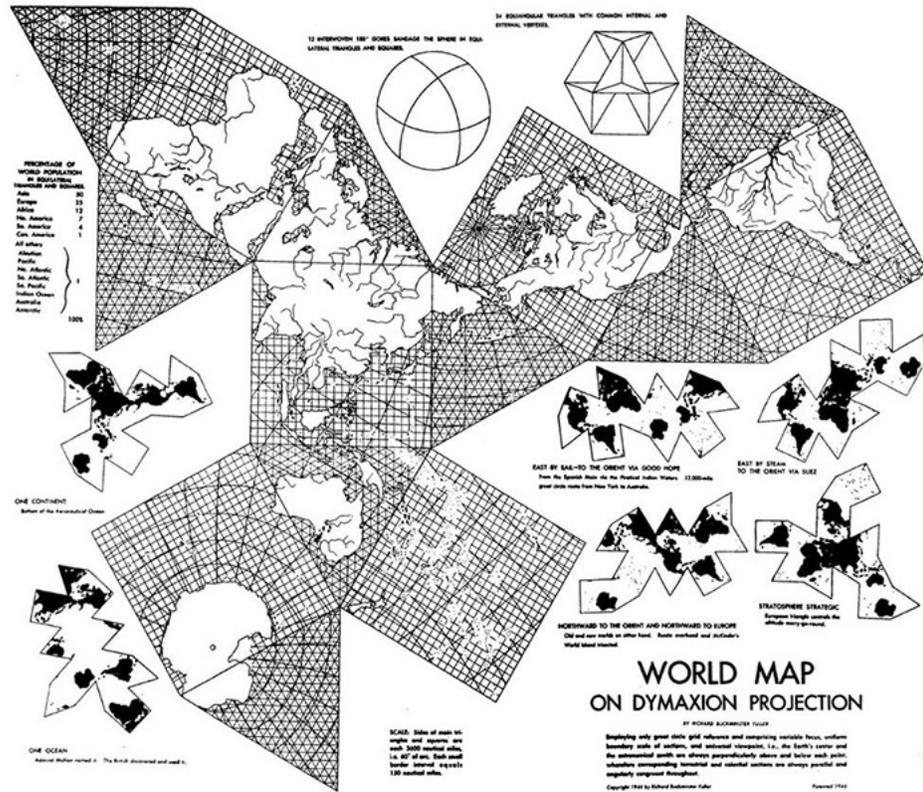
Illustrazione per un progetto di pianificazione globale, Buckminster Fuller 1927

Ragionamenti nati per gioco, o meglio considerazioni che stavano al centro di un vero e proprio gioco: il World Peace Game (1960), una simulazione collaborativa ed educativa, elaborata con lo specifico intento di contribuire a cercare soluzioni rispetto ai problemi demografici e della distribuzione non uniforme delle risorse del nostro pianeta, rinominato "Spaceship Earth" nel gergo di Fuller. In fondo l'idea di progettare qualcosa partendo dall'analisi del "metabolismo terrestre" era già presente nelle ipotesi dei progetti di pianificazione globale elaborati da Fuller intorno alla fine degli anni '20.

Nel World Game il campo di gioco è costituito dalla proiezione di Fuller o planisfero Dymaxion, ovvero una rappresentazione bidimensionale del globo terrestre presentata al pubblico nel 1943 attraverso la rivista *Life*, ed elaborata in numerose versioni successive, insistendo sui vantaggi garantiti dalle minori distorsioni delle forme e delle aree rispetto ad altre mappe. La proiezione fu poi applicata alle forme del cubottaedro (1943), attraverso un apposito brevetto registrato (1946), e del cuboesaedro (1954) e pubblicata definitivamente con il titolo di *Dymaxion AirOcean World Map*, con colori indicanti le temperature del globo terrestre.



Il successo dell'idea coinvolge anche il pittore Jasper Johns, che nel 1967 si ispira alla proiezione di Fuller per una sua opera. Per partecipare al World Game i giocatori hanno bisogno di accedere ad un immenso database comprendente informazioni relative alle statistiche vitali del mondo (ad es. qualità e quantità delle risorse naturali, dei manufatti e dei servizi, delle esigenze, delle infrastrutture realizzate e da intraprendere, ecc...). L'obiettivo è trasformare il nostro modo di vivere, di comunicare, di fare business per ottenere la pace e la prosperità nel mondo. Compito dei giocatori è simulare i trend globali e prefigurare gli scenari economici con lo scopo di "Make the world work, for 100% of humanity, in the shortest possible time, through spontaneous cooperation, without ecological offense or the disadvantage of anyone."



Un gioco di pianificazione territoriale e politica, al di là della governance e del problem solving burocratico ed istituzionale, accessibile a chiunque, in modo da poter confrontare analisi e risultati. Quando Fuller pensava a questa idea, non esistevano le reti informatiche e i personal computer, inoltre non vi era la disponibilità delle informazioni necessarie per

dare via al gioco, né la capacità di elaborarle velocemente. Nonostante ciò vengono avviati vari progetti pilota in diverse università americane e nel 1972 viene fondato da Fuller il World Game Institute. Fuller aveva posto le basi per una visione del mondo che solo sistemi come Internet e i moderni computer sono capaci di restituire, rompendo la logica della pianificazione nazione per nazione, in favore di una prospettiva globale.

Tutto questo nasce da un sogno e da un gioco e inquadra argomentazioni utili a progettare città, infrastrutture ed edifici. Ma dunque perché concepire l'architettura come un gioco, stimolando la creatività? L'architettura è senza dubbio una cosa seria e proprio per questo merita di essere esorcizzata. Forse il vecchio adagio di Frank Gehry può esserci di aiuto. Lasciate che l'esperienza abbia inizio... "It is funny!" Non è forse sufficiente?

[Luca Guido]

7.2.15

Tags: buckminster fuller, dymaxion airocean map, luca guido, world peace game

Tweet

© 2002 **archphoto**
ISSN 1971-0739
Website by **Artiva Design**
Hosting by **jobandservice**

Editors in chief:
Emanuele Piccardo
Luisa Siotto

Editorial board:
Luca Guido, Emiliano Ilardi,
Alessandro Lanzetta, Antonio
Lavarello, Luigi Manzione, Arianna
Panarella

Contact:
info@archphoto.it
www.plugin-lab.it

Informativa Privacy Newsletter

Editors:
Davide Borsa, Marco Del Francia,
Federica Doglio, Fiorella Vanini,
Andrea Vergano, Fabrizio Violante