



giacomoricci.it

articoli

Giochi di simulazione: la città come scacchiera

pubblicato da “il mattino”, 3 giugno 1986

Non molto tempo fa esplose la moda dei giochi di “simulazione”. Si trattava di passatempi che, utilizzando le teorie di strategia militare, ricostruivano conflitti realmente accaduti. Il gusto era tutto nel fatto che i giocatori potevano, compatibilmente con i vincoli effettivi di quelle situazioni storiche, tentare di cambiare il corso degli avvenimenti, basandosi sull’immaginazione. Da qui, appunto, l’appropriato appellativo di simulazione.

Immaginate, ora, che un editore, in vena di rispolverare quest’idea, ci proponga di progettare un gioco del genere, che il tema sia la “razionalizzazione della città contemporanea” e che la città di cui si parla sia Napoli. Nell’impiantare il gioco dovrete prima individuare i guasti di questa città e capire, poi, che cosa fare per eliminarli, quali strategie adoperare. Per quanto riguarda i guasti c’è poco da dire; se n’è parlato fino alla nausea ed è del tutto inutile, dunque, perdere tempo ad elencarli. Capire chi li deve eliminare e con quali mezzi: ecco un bel quesito! Certamente chiamereste in causa gli uomini politici e gli imprenditori e, tra gli strumenti, includereste la programmazione, gli investimenti economici, il Piano Regolatore e così via. Dopo di ciò, però, vi verrebbe di pensare che, tra l’altro, la città è soprattutto una cosa concreta, frutto di un fare nel quale i fatti che contano sono gli oggetti concreti, edifici, piazze, strade, porte, balconi e, giù giù, fino alle pietre del pavimento e le piastrelle dei cessi.

E con questo siamo arrivati al dunque della questione; vi accorgereste, nel vostro gioco di “simulazione”, che la forma della città, che è

la prima cosa di cui materialmente godiamo come cittadini, è l'ultima a cui si pensa. Come se si provasse vergogna nel pronunciare le parole "stile", "estetica", "bellezza" poiché esse sembrano del tutto bandite dai discorsi che si fanno sulla città. Siamo certi che, paradossalmente, a nessuno, oggi, verrebbe, di affidare ad architetti come Vasari, Rossellino ed Alberti il ridisegno della città senza anteporre ai loro progetti un "piano", una "programmazione".

E' per questo che, a questo punto del gioco, entrereste profondamente in crisi. Se, poi, immedesimati nella parte, ci sentiste "architetti" e, dunque, legati ad una sorta di "filo rosso" che è la continuità culturale, memoria o coscienza del proprio lavoro, dopo un po', avviliti dalle difficoltà che Napoli e la sua smisurata provincia-periferia presentano, dalla protervia e l'ottusità della burocrazia, la corruzione e l'ignoranza dilaganti, mandereste all'aria carta, penna e tavolino, sbuffando per l'assurdità del compito.

Una domanda, però, resterebbe sospesa: è ancora possibile sperare d'intervenire concretamente sulla forma urbana senza tradire il proprio retaggio culturale? E' possibile, stando all'esperienza culturale e professionale di Vittorio Bazzarini, Francesco La Regina e Amato Rak - così come emerge dalla bella mostra di Disegni e Progetti che spicca tra le numerose ed interessanti iniziative che la clean va proponendo da qualche tempo anche in campo editoriale - ma a patto di rimanere, per l'appunto, sul piano della "simulazione"; immaginando che i poteri che governano la città siano diversi. Una simulazione che si articola su di un doppio registro: da un lato l'intelligenza progettuale è costretta a vendere il suo prodotto - così come ce lo raccontano i disegni della mostra, frutto di mille "trucchi" d'ingegno, di ripensamenti, di tortuosi schizzi che s'inseguono l'un l'altro per pagine e pagine di piccoli album e di grandi tavole colorate dalle tinte pastose come fossero quadri o affreschi - uscito che sia dalla "bottega", trasformato, avvilito, snaturato nei caratteri e nelle sfu-

mature che gli appartenevano e che lo rendevano non soltanto risposta adeguata a problemi precisi ma - anche se inconfessato - “frammento”, residuo poetico, parola sfuggita alla tensione interiore degli autori.

Sull'altro versante, questa stessa “poesia interrotta” acquista il carattere provocatorio della ricerca teorica che, ignorata dai meccanismi reali della città, assume le caratteristiche dell' “utopia”, immaginando soluzioni complessive, radicali, destinate a trasformare l'intera città; legandosi al “filo rosso” che proviene dal passato, come operazione culturale cui sta a cuore la creazione d'una città ordinata, pensata in tutte le sue parti secondo la logica della ragione e della bellezza. Ed è questa bellezza evocata dai disegni della mostra, a rendere il mestiere “scomodo”, proprio per quella semplicità artigianale che sembra richiamarsi al pensiero architettonico rinascimentale ed alla volontà di considerare ancora la città come una struttura formalmente ordinata. E, francamente, a dei professionisti non si può chiedere di più.

Né serve dire che atteggiamenti come questi solo illusioni perché il mondo non devierà dal maledetto percorso che da un po' di tempo segue con ostinazione. Abbiamo a che fare con una “simulazione”, certo. Ma ogni operazione culturale ed artistica non è un frammento d'utopia?

E, poi, alla fine, ci sembra di ascoltarli, gli autori, che si chiedono: “Ma vuoi vedere che, simulando simulando, magari non si riesca a cambiarla davvero questa città?”.

Ce lo auguriamo di tutto cuore.