

MA XXI



Architettura instabile

25.10.2024—16.03.2025

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

Edizione mensile cartacea: 2002-2014. Edizione digitale: dal 2015. Iscrizione al Tribunale di Torino n. 10213 del 24/09/2020 - ISSN 2284-1369  
Fondatore: Carlo Olmo. Direttore: Michele Roda. Redazione: Cristiana Chiorino, Luigi Bartolomei, Ilaria La Corte, Milena Farina, Laura Milan, Arianna Panarella, Maria Paola Repellino, Veronica Rodenigo, Cecilia Rosa, Ubaldo Spina. Editore Delegato per The Architectural Post: Luca Gibello.

SPECIALI

INCHIESTE

PARTNERSHIP

ARTICOLI

PODCAST

REDAZIONE

NEWSLETTER

WRITTEN BY: GIANLUCA E LAURA FREDIANI • 20 APRILE 2022 • REVIEWS

## 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 principi 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)*



Makel Hoovers, Critical Blocks ©LF



Sabine Bloch, MärchenHaft ©AZW



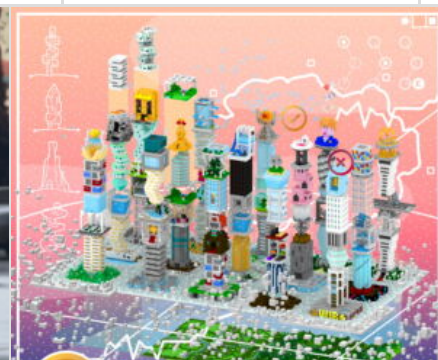
Alice Pasquini, Unchanging World ©LF



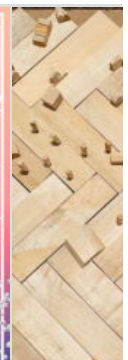
Alice Pasquini, Unchanging World ©LF



Alan Butler, Down and Out in Los Santos ©AZW



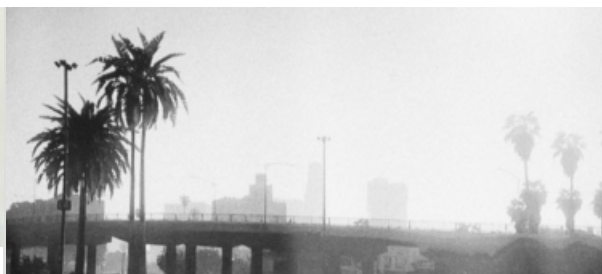
You+Pea, London Developers Toolkit ©AZW



Hans Venhuizen, Parquette ©AZW



Machiel Spaan e Rozalie Hirs, Listening House, gioco per disabili ©AZW



Gareth Damian Martin, Continuous City ©AZW



Dust, videogioco ©AZW



Lorraine Motel, vista isometrica ©AZW



The Sound of Music, vista



Milena Ivković & Stefan Nikolić (Blok74), Delft Campus Game, 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 Mèlanie van der Hoorn e dall'AZW è edito in inglese da nai010 publishers, Rotterdam

[azw.at/en/event/serious-fun-architektur-spiele/](http://azw.at/en/event/serious-fun-architektur-spiele/)

## Autore



### [Gianluca e Laura 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 si è laureata in Architettura presso la TU Vienna. Nel 2017 ha vinto il Pfann-Ohmann-Preis con un progetto di trasformazione urbana per il centro storico della capitale austriaca. I loro interessi si focalizzano sulle intersezioni fra architettura, arte e città.

[Visualizza tutti gli articoli](#)

[+ Condividi](#)

## Tag

---

Giochi , mostre , vienna

Search...

