

Il Gioco del quartiere¹

Quando la didattica si misura con la realtà

VIERI QUILICI

Abstract: Il Gioco del Quartiere, breve saggio aggiunto da Vieri Quilici, ci narra dell'esperienza didattica da lui condotta nella Facoltà di Architettura di Roma proprio attorno al progetto dell'Anagnina del gruppo Quaroni, subito dopo la stesura del progetto. Il gioco di simulazione cui parteciparono altre classi di studenti, altri docenti e giovani assistenti ebbe grande successo. Quilici propose di simulare l'attuazione del progetto d'insieme attraverso l'elaborazione da parte degli studenti, in gruppo o individualmente, dei previsti progetti architettonici.

Keywords: la didattica della progettazione, gioco di simulazione, progetto urbano.

Anno Accademico 1985-'86, la discussione sull'insegnamento della *Progettazione* da adottare nei primi anni del corso degli studi di architettura si divide tra chi sostiene che non si possa non continuare a coltivare le regole fondamentali della *Composizione* e chi tende invece a verificarle mediante un confronto aperto con la realtà dei processi edilizi ed urbani. Sono gli anni in cui prende piede il tema della *complessità* dei fenomeni e delle procedure decisionali, un tema che corrisponde anche al generale senso di disorientamento che caratterizza per un'intera fase il mondo accademico, incerto se proseguire sulla strada post-sessantottina dell'"innovazione" o tornare a quella di un'improbabile "restaurazione".

Per chi poi riteneva che sul piano più propriamente didattico il metodo d'insegnamento più efficace fosse quello della *full-immersion* piuttosto che della gradualità dell'apprendimento, dal semplice ed elementare al più difficile e/o specialistico, la scelta portava senz'altro ad optare per la via del confronto e della sperimentazione diretta. Perché allora, per chi intendeva seguirla, non sperimentare un metodo che faceva della complessità d'orientamento, in condizioni iniziali di incertezza, il proprio campo di applicazione? Perché non tentare di verifica-

1. Con questa titolazione si tenne a Roma nell'anno accademico 1985-'86 il Corso di Composizione Architettonica II che, oltre a quello del sottoscritto quale titolare, si avvale del supporto didattico di Armando Sichenze e di Francesco Ghio nel ruolo di coadiuvante.

re anche nei confronti della progettazione il metodo della simulazione giocata (*Gaming simulation*) che proprio in quegli anni era oggetto di applicazione in campi come la programmazione economica, ma che bene si poteva prestare anche alla sfera della conoscenza e dell'immaginazione?

È appunto il caso di una tale applicazione che qui si vuol presentare in forma sintetica e che vide il progetto del quartiere dell'Anagnina diventare oggetto di una esercitazione in cui si sarebbe partiti dalle sue stesse *regole ordinatrici*, peraltro ispirate ad una visione classica della trama urbana, a forte contenuto didascalico nei confronti dei potenziali esecutori-produttori, rappresentati qui dagli stessi studenti nella simulazione dei diversi ruoli professionali.

Era ormai un decennio che l'università di massa ci aveva abituati ad avere a che fare con i *grandi numeri* ed il "Gioco del Quartiere" sembrava lo strumento più adatto a coinvolgere un'intera "classe" di trecento studenti del secondo anno di Composizione architettonica. Con esso si poteva sperimentare un percorso integrato di momenti progettuali che, mentre nella realtà si succedono con una serie di "salti" alle varie scale, nella simulazione possono essere rappresentati in una sequenza più compattamente conseguente di passaggi. E più efficace sul piano dell'apprendimento.

L'applicazione del metodo e lo svolgimento del Gioco si caratterizzò quindi come un'esperienza didattica ma anche di apprendimento ascrivibile ad una *sperimentazione* che, una volta tanto, nella sua eccezionalità – anche a detta di chi da studente o da docente se lo ricorda – si può dire sia ben riuscita: passando progressivamente per diverse fasi di lavoro svolte in gruppi di dimensione decrescente, per arrivare fino alla fase individuale (cfr. didascalie alle illustrazioni), in cui ogni studente a conclusione dell'anno (non si era ancora giunti alla modulazione semestrale dei corsi compositivi) riuscì a produrre un proprio progetto di edificio. Singolare sorte toccò quindi al *vero* progetto di quartiere dell'Anagnina, quello progettato da Quaroni e dal suo Gruppo: esso non sarebbe stato realizzato per *antichi* vincoli che si scoprì solo a posteriori insistessero su quel terreno, mentre sarebbe nato grazie alla fresca immaginazione di trecento giovani studenti. Forse tale singolarità anche a Ludovico, che non disdegnava lo scherzo, non sarebbe affatto dispiaciuta.

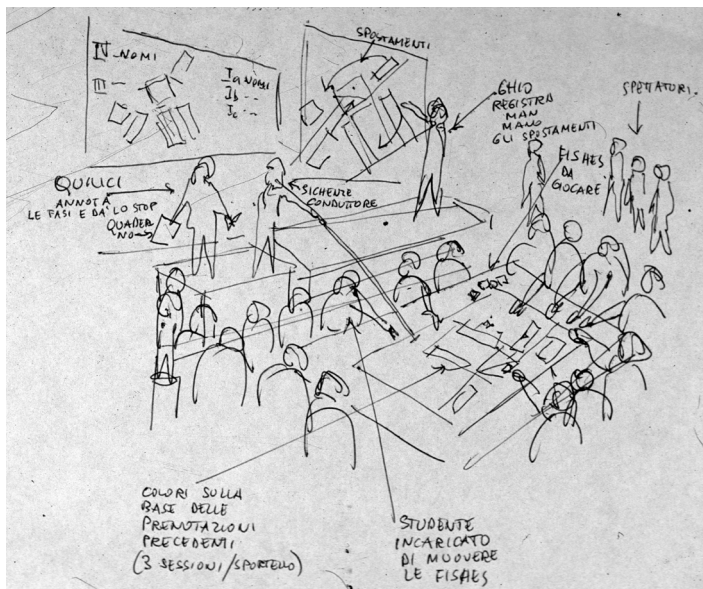


Fig.1. La contrattazione delle 'assegnazioni' si svolge in sessione plenaria

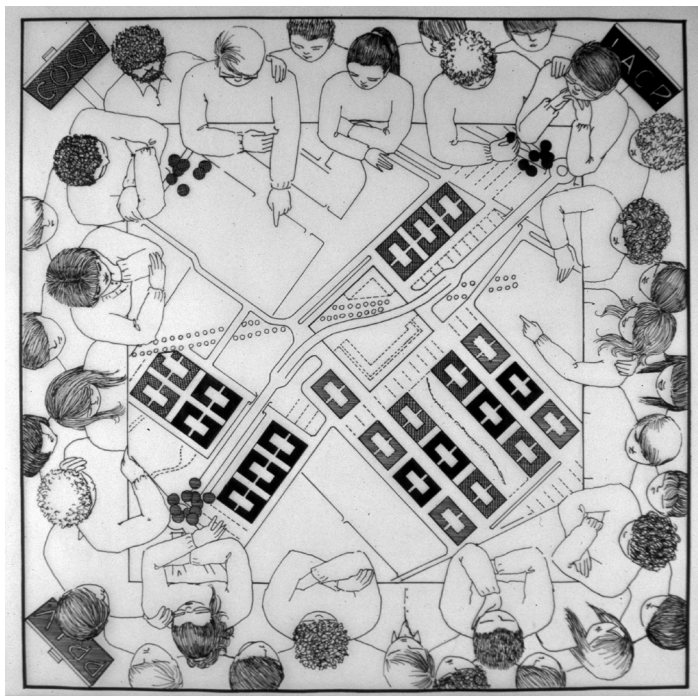


Fig.2. Il confronto tra i Gruppi avviene attorno al 'desk'

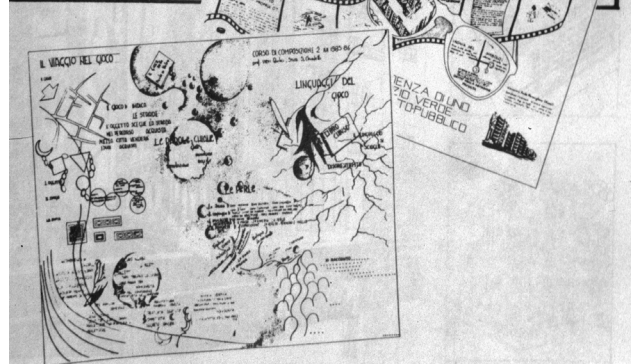
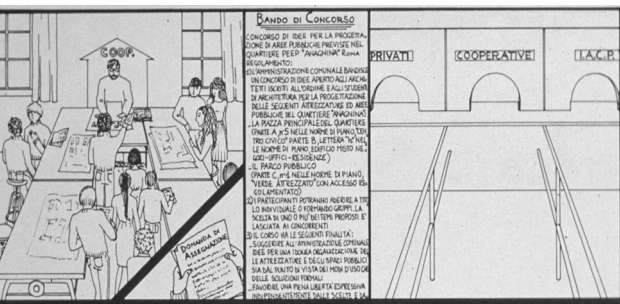
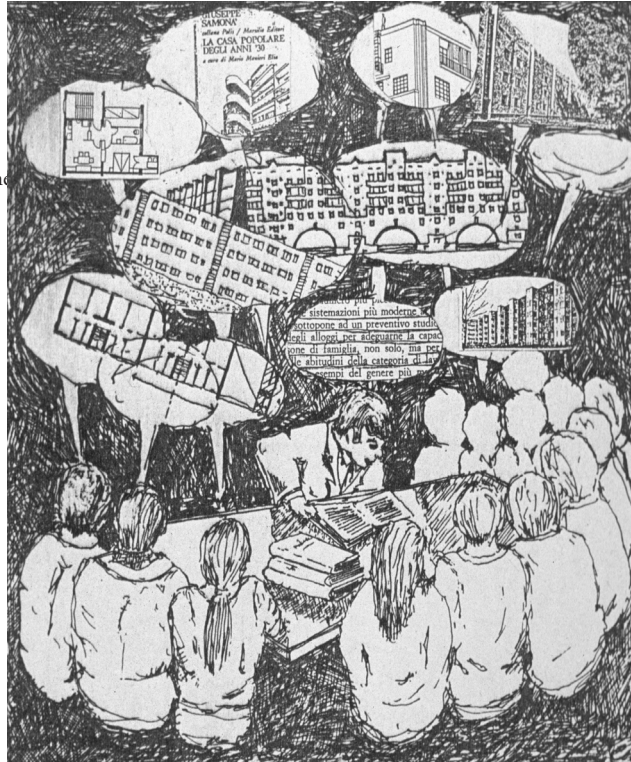


Fig.3 | Fig.4
Fig.5 | Fig.6

Fig.3. Gli accordi per le localizzazioni dei 'Gruppi utenza' seguono anche vie informali

Fig.4. Si discutono le bibliografie per i 'Progetti utenza'

Fig.5. Consulenze agli 'Sportelli'- partecipazione al concorso-utilizzo della Posta per i reclami

Fig.6. Il lavoro si conclude, per ognuno, con un Diario finale

Fig.7. Il mosaico finale - gioco Anagnina

Fig.8. 14-1-'86, Micara e Del Maro presenziano alla conduzione del Corso sul 'Gioco del Quartiere'



Fig.8

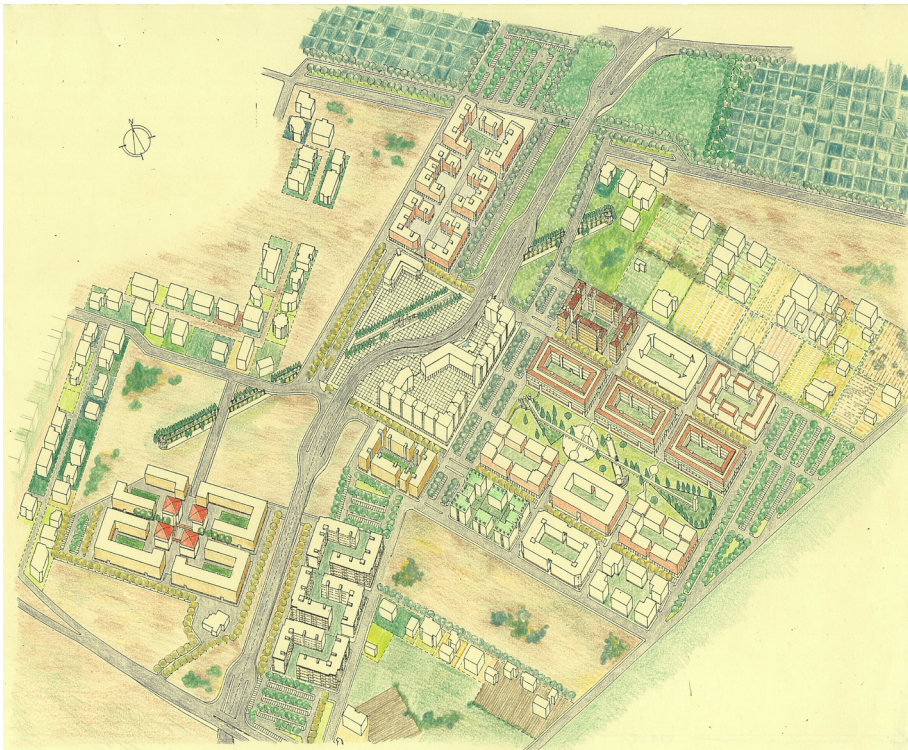


Fig.7

