

POLITECNICO DI MILANO
SCUOLA DI DESIGN
CORSO DI INTERIOR AND SPATIAL DESIGN
LAUREA MAGISTRALE

ESPORT CREATOR HUB

Riflessione metaprogettuale per la riqualificazione di cinema abbandonati verso un uso dedicato agli sport elettronici

Studente: **FEDERICO ARGENTO**

Matricola: **917177**

Relatrice: Prof.ssa **GIULIA MARIA GEROSA**

Correlatrice: Prof.ssa **MARESA BERTOLO**

Anno Accademico: 2019-2020

Ringraziamenti

In queste poche righe desidero ringraziare la mia famiglia per avermi sostenuto, supportato e sopportato durante questo lungo percorso, sostenendo l'ambito e le scelte su cui ho voluto concentrare questo mio lavoro finale. In particolare ringrazio mio fratello Leonardo per avermi dato un importante aiuto nel revisionare la parte di ricerca iniziale.

Ringrazio poi le docenti Giulia Maria Gerosa e Maresa Bertolo che hanno permesso di indirizzare le mie idee iniziali verso un percorso definito e certo, con la speranza che questo lavoro possa essere un interessante punto di riflessione e di partenza per l'avvenire dell'ambito e delle modalità trattate.

Ringrazio infine tutti coloro che mi sono stati vicini, sia durante gli anni accademici e i differenti laboratori, sia in questa fase finale della mia carriera universitaria.

Indice generale

Indice delle figure	10		
Indice dei grafici	18		
Abstract	20		
Introduzione	22		
Sezione 1 – Ricerca e Analisi			
Cap. I	Il mondo dei videogiochi	24	
	Premessa	25	
	1.1 Che cosa è un videogioco	25	
	1.2 Evoluzione storico-culturale del videogioco	26	
	1.2.1 Dai proto-videogiochi all'industria videoludica – Anni '50 - '60	26	
	1.2.2 Globalizzazione del medium videoludico – Anni '80 - '90	34	
	1.2.3 Digitalizzazione e affermazione del videogioco a eSport – Anni '00 - '20	47	
	1.3 Gioco tradizionale e Videogioco: cosa hanno in comune?	65	
	1.3.1 Elementi formali	65	
	1.3.2 Elementi drammatici	67	
	1.4 Tassonomia videoludica	68	
	1.4.1 I generi meno diffusi	79	
	1.4.2 I generi “etichetta”	80	
	1.4.3 L’ibridazione dei generi	81	
	1.5 Generi di videogiocatore	82	
	1.6 Classificazione PEGI	85	
	1.6.1 Classificazione per età	85	
	1.6.2 Classificazione per contenuto	86	
	Conclusioni	87	
Cap. II	L’universo degli eSports	90	
	Premessa	91	
	2.1 eSport: terminologia	91	
	2.2 L’evoluzione degli eSports	94	
	2.2.1 Gli anni Settanta e Ottanta: le origini offline	94	
	2.2.2 Gli anni Novanta: l’avvento di Internet	97	
	2.2.3 Il nuovo millennio: dalla banda larga all’ascesa dello streaming	99	
	2.3 I principi universali dell’eSports	101	
	2.4 Ecosistema eSports	102	
	2.5 Figure professionali negli eSports	106	
	2.6 I principali generi eSports	109	
	2.7 I principali canali di fruizione dell’eSports	115	
	2.7.1 Streaming	115	
	2.7.2 Eventi e Fiere del settore	120	
	2.8 Gli eSports in numeri	127	
	2.8.1 In Italia	127	
	2.8.2 In Europa	132	
	2.9 eSports vs. Sport	137	
	2.10 eSports e Olimpiadi	142	
	2.11 eSports al tempo della pandemia	146	
	Conclusioni	150	
Cap. III	Abbandono e riuso edilizio	152	
	Premessa	153	
	3.1 L’abbandono edilizio	153	
	3.1.1 I differenti stati di degrado edilizio	156	
	3.2 Il fenomeno dell’abbandono in Italia	157	
	3.2.1 Dati e cause dell’abbandono	158	
	3.2.2 Gradi di obsolescenza	162	
	3.2.3 Tempi della dismissione	163	
	3.3 Il riuso edilizio	165	
	3.3.1 Evoluzione storica della tematica del riuso	166	
	3.4 Dopo il riuso: il riuso adattivo	168	
	3.4.1 Riuso adattivo e design	176	
	3.4.2 Il riuso adattivo: tra conversione d’uso e ri-funzionalizzazione	178	
	3.4.3 Differenti categorie di conversione d’uso	179	
	3.5 Oltre il riuso: il riciclo	183	
	3.6 L’importanza del ruolo dei cittadini nelle pratiche di riuso	185	
	3.6.1 Pratiche di Collaborative mapping: mappare l’abbandono	187	

	3.6.2 Tempo Riuso	191
	3.7 Il progetto Ri-formare Milano	192
	Conclusioni	194
Cap. IV	La storia dei cinema a Milano	196
	Premessa	197
	4.1 I cinema a Milano	197
	4.1.1 Genesi	197
	4.1.2 Sviluppo nell'arco delle due guerre	199
	4.1.3 Dalla rinascita ai primi segnali di crisi	202
	4.1.4 L'avvento della digitalizzazione e la definitiva crisi delle sale cinematografiche	207
	4.2 Dismissione come opportunità di riuso	210
	Approfondimento: Storie di cinema milanesi oggi dismessi	212
	Cinema Arti (Ex Teatro dell'Arti)	212
	Cinema Maestoso (Ex cinema Italia)	215
	Cinema XXII Marzo (Ex cinema Imperiale)	219

Sezione 2 – Metaprogetto

Cap. V	Basi per la definizione del Metaprogetto	222
	Premessa	223
	5.1 Streaming Lab	225
	5.2 Dalle gaming house ai gaming office	231
	5.3 Linee guida per la rifunzionalizzazione degli spazi	238
	5.4 Ingresso	238
	5.5 Area streaming	244
	5.5.1 Steaming box	247
	Approfondimento: Raccomandazioni ergonomiche per le postazioni di lavoro al VDT	258
	5.6 Area detox	267
	5.7 Area break	271
	5.8 Arena	273
	5.9 Training Area	277

Sezione 3 – Progetto

Cap VI	Progetto	282
	Premessa	283
	6.1 Cinema a confronto: analisi degli spazi e intenti di progetto	284
	6.1.1 Cinema Arti	284
	6.1.2 Cinema Maestoso	288
	6.1.3 Cinema XXII Marzo	292
	6.1.4 Schede di confronto delle tre sale cinematografiche	295
	6.2 Analisi del contesto e dello stato di fatto dell'immobile	299
	6.3 Intervento progettuale del cinema XXII Marzo	310
	6.3.1 Utenza cui è rivolto lo spazio	310
	6.3.2 Iter seguito per la riprogettazione dello spazio	311
	6.4 Layout e funzioni	313
	6.5 Streaming Lab	317
	6.6 Visualizzazioni realistiche dello Streaming Lab	331
	6.7 Future trends: prospettive future	335

Appendice

	Casi Studio	337
	a.1 GameStop Performance Center	338
	a.2 eSport Palace	340
	a.3 MOBA - Esports Bar & Gaming Centre	342
	a.4 100 Thieves Cash App Compound	344
	b.1 Naked House	346
	b.2 Google EMEA Engineering Hub	348
	b.3 In Orbit	350
	b.4 Game On. La storia del videogioco. 1972-2020	352
	b.5 Forest of Light	354
	Riferimenti	356
	Bibliografia	357
	Ricerche, pubblicazioni e rapporti	358
	Tesi consultate	360
	Sitografia	362

Indice delle figure

Sezione 1 – Ricerca e Analisi		
Cap. I	Figura 1.01: Bertie the Brain, Toronto, 1950.	27
	Figura 1.02: Nimrod, Londra, 1951.	27
	Figura 1.03: Tennis for Two, Upton, New York, 1958.	27
	Figura 1.04: Spacewar!, 1962.	28
	Figura 1.05: Cabinato Galaxy Game, 1971.	29
	Figura 1.06: Magnavox Odyssey, 1972.	30
	Figura 1.07: Le due versioni dei cabinati Computer Space, 1971.	31
	Figura 1.08: Pong, gameplay, 1972.	31
	Figura 1.09: Space Invaders, gameplay, 1978.	32
	Figura 1.10: Fairchild Channel F, 1976.	33
	Figura 1.11: Pac-man, logo e personaggi, 1980.	34
	Figura 1.12: Locandina Ms Pac-Man, 1982.	35
	Figura 1.13: Ritrovamento delle cartucce Atari di E.T nel deserto.	36
	Figura 1.14: Nintendo Entertainment System, 1985.	37
	Figura 1.15: Super Mario Bros., schermata iniziale, 1985.	37
	Figura 1.16: Nintendo Game Boy, bundle con il gioco Tetris, 1989.	38
	Figura 1.17: SEGA Master System, 1986.	39
	Figura 1.18: SimCity, schermata iniziale, 1989.	40
	Figura 1.19: LAN party sul gioco DOOM.	41
	Figura 1.20: Quake, 1997.	42
	Figura 1.21: Ultima Online, 1997.	42
	Figura 1.22: Sony PlayStation, 1994.	43
	Figura 1.23: Tomb Raider, 1996.	44
	Figura 1.24: Sequenza tragica tratta da Final Fantasy VII, 1997.	45
	Figura 1.25: The Sims, "Il bacio", 2000.	46
	Figura 1.26: Sony PlayStation 2, 2000.	48
	Figura 1.27: Grand Theft Auto III, gameplay, 2001.	48
	Figura 1.28: Microsoft Xbox, 2001.	49
	Figura 1.29: Halo 2, gameplay modalità multigiocatore, Xbox, 2004.	49
	Figura 1.30: Nintendo DS, 2004.	50
	Figura 1.31: Nintendo Wii con controller WiiMote, 2006.	51
	Figura 1.32: Counter-Strike, gameplay, 2000.	52
	Figura 1.33: World of Warcraft, 2004.	52
	Figura 1.34: World of Warcraft, Arena World Championship.	52
	Figura 1.35: Minecraft Education, 2016.	55
	Figura 1.36: League of Legends, gameplay, 2009.	56
	Figura 1.37: Finali del League of Legends: World Championship, Beijing National Stadium, 2017.	57
	Figura 1.38: Overwatch, gameplay, 2019 (2016).	58
	Figura 1.39: Overwatch League.	58
	Figura 1.40: Fortnite, Vittoria reale, 2017.	60
	Figura 1.41: Fortnite, Buco nero, 2019.	60
	Figura 1.42: Vincitori del torneo eSport Fortnite World Cup, 2019.	60
	Figura 1.43: Clash of Clans, schermata di caricamento del gioco, 2012.	61
	Figura 1.44: Pokémon GO, mappa di gioco (sx) e realtà aumentata (dx), 2016.	62
	Figura 1.45: Analisi di uno scheletro AR mediante HTC Vive, 2017.	63
	Figura 1.46: Annuncio della premiazione Oscar al corto Colette, 2021.	64
	Figura 1.47: Modello basato sulla tassonomia di Bartle.	84
	Figura 1.48: Simbologia della classificazione PEGI circa età consigliata (sopra ed avvertenze (sotto)).	85
Cap. II	Figura 2.01: Olimpiadi Intergalattiche di Spacewar!, Stanford University, 1972.	96
	Figura 2.02: Atari Space Invaders Championship, 1980.	96
	Figura 2.03 (a sx): Time dedica la copertina ai giochi arcade, 1982.	96
	Figura 2.04 (a dx): Opuscolo ufficiale de "Masters Tournament", 1984.	96
	Figura 2.05: Locandina de "Nintendo World Championship", 1990.	98
	Figura 2.06: Ecosistema eSports.	103
	Figura 2.07: Esempi di videogiochi esportivi divisi per genere: (A) DotA 2, MOBA; (B) Valorant, FPS; (C) Apex Legends, Battle Royale; (D) StarCraft remastered, RTS; (E) FIFA, Sportivi; (F) Assetto Corsa, Racing games; (G) Hearthstone, ODCCG ; (H) Street Fighter V, Picchiaduro	114
	Figura 2.08: Logo del sito game.tv, 2021.	118
	Figura 2.09: Logo del programma TV italiano "House of eSports", 2019.	119
	Figura 2.10: Visualizzazione geografica delle principali fiere videoludiche esaminate.	120

Cap. III	Figura 3.01: Vista della vasca sospesa all'interno del Bastard Store. Ex cinema Istria.	170
	Figura 3.02: Vista dell'ingresso e della facciata da via Passerella dell'Excelsior Milano a cura di Jean Nouvel.	170
	Figura 3.03: Masterplan del progetto MIND per l'area EXPO 2015 realizzato da GAD Studio.	175
	Figura 3.04: Vista notturna della torre d'oro di Fondazione Prada dalla p.zza Adriano Olivetti.	180
Cap. IV	Figura 4.01: locandina Cinematografo Lumière, 1897.	198
	Figura 4.02: Cinema Palace, 1925.	199
	Figura 4.03: Edificio del cinema Odeon, anni Trenta.	200
	Figura 4.04: Vista del Teatro Nazionale, anni Venti.	201
	Figura 4.05: Cinema Excelsior, anni Trenta.	201
	Figura 4.06: Cinema Fossati, anni Sessanta.	201
	Figura 4.07: Vista del Teatro dal Verme, fine XIX secolo.	201
	Figura 4.08: Teatro Dal Verme distrutto dai bombardamenti dell'agosto 1943.	203
	Figura 4.09: Cinema Mignon in Galleria del Corso, anni Sessanta.	203
	Figura 4.10: Vista della platea e della galleria del cinema Istria a cura di Mario Cavallè, anni Quaranta.	204
	Figura 4.11: Cinema Capitol, anni Cinquanta.	205
	Figura 4.12: Cinema Delle Stelle, 1963.	206
	Figura 4.13: Cinema Majestic (ex Delle Stelle), 1977. Primo cinema convertito a luci rosse.	206
	Figura 4.14: Locandina cinema Alcione, 1980.	206
	Figura 4.15: Cinema Zodiaco, chiuso dal 2009.	208
	Figura 4.16: Avviso Cinema Odeon chiuso per ristrutturazione, 1986.	209
	Figura 4.A1: Edificio O.N.B. ad opera dell'arch. Mario Cereghini, 1935.	212
	Figura 4.A2: Vista della sala Disney dalla galleria del Nuovo Arti – Casa Disney, anni Settanta.	214
	Figura 4.A3: Edificio cinema Maestoso, 1983.	216
	Figura 4.A4: Ingresso del cinema Maestoso dopo la chiusura del 2007.	217
	Figura 4.A5: Occupazione del cinema Maestoso da parte del gruppo Ri-Make, 2013.	218

Figura 4.A6: Cantiere in corso d'opera per la riqualificazione del cinema Marstoso, 2020.	218
Figura 4.A7: Vista esterna del cinema XXII Marzo, anni Sessanta.	220
Figura 4.A8: Negozio di mobili Arredare, ex cinema XXII Marzo, Anni Ottanta.	221
Figura 4.A9: Vista esterna dell'ex cinema XXII Marzo chiusi da anni.	221

Sezione 2 – Metaprogetto

Cap. V	Figura 5.01: Esempio di Work pod.	225
	Figura 5.02: Vista degli spazi a "bozzolo" presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.	226
	Figura 5.03: Vista degli spazi a forma di igloo presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.	227
	Figura 5.04: Vista delle cabine presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.	227
	Figura 5.05: Vista delle cabine funivia presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.	227
	Figura 5.06: Vista degli spazi interni del Vigyan Ashram Fab Lab.	228
	Figura 5.07: Schema dei campi di applicazione di WeMake Makerspace FabLab.	229
	Figura 5.08: Polifactory: mappa e distribuzione delle aree presenti. Campus Bovisa, Politecnico di Milano.	230
	Figura 5.09: Vista delle stanze mobili in cartone della Naked House. Shigeru Ban, Kawagoe, 2000.	231
	Figura 5.10: Vista dell'ingresso del GameStop Performance Center, HQ del team eSport Complexity.	234
	Figura 5.11: Training Room, GameStop Performance Center.	235
	Figura 5.12: Allenamento presso il Cognition Lab.	236
	Figura 5.13: Vista del Nap Pod nel Decompression Porch.	236
	Figura 5.14: Stream Studio, GameStop Performance Center.	236
	Figura 5.15: Innovation Lab, GameStop Performance Center.	237
	Figura 5.16: Vista degli armadietti con chiusura a combinazione digitale, Museo del Louvre di Parigi.	240

Figura 5.17: Vista della segnaletica posta sulla scalinata del Missouri Innovation Campus, presso la University of Central Missouri, Stati Uniti.	241
Figura 5.18: Vista della segnaletica realizzata dallo studio Cartlidge Levene presso la Tate Modern di Londra.	242
Figura 5.19: Vista della segnaletica per fissare pannelli e volantini in modo flessibile realizzata dallo studio L2M3 presso il Simtech Research Center.	243
Figura 5.20: Vista del sistema di segnaletica a fori progettato da Alexander Boxill per la Biennale Bi-City del 2013 di Shenzhen, Cina.	243
Figura 5.21: Illuminazione della Small Olympic Hall di Monaco realizzata da pfarré lighting design.	244
Figura 5.22: Vista di uno degli spazi del 3D Experience Fab Lab di Boston con le prese elettriche che vengono fatte calare dal soffitto.	245
Figura 5.23: Vista degli elementi di illuminazione dello spazio coworking Hubba-to realizzato da Supermachine a Bangkok, Thailandia.	245
Figura 5.24: Vista dell'installazione Forest of Light a cura di Sou Fujimoto per il Fuorisalone 2016 presso l'ex Cinema Arti di Milano.	247
Figura 5.25: Richard Sapper e Marco Zanuso, Radio Cubo ts522, 1962 (Brionvega, 1964).	249
Figura 5.26: (Sopra) Disegni box concept naturale. (Sotto) Disegni box concept futuristico.	251
Figura 5.27: Soluzione finale del box. Modulo 250x250cm.	254-255
Figura 5.28: (Sopra) Paolo Scirpa, Connected approaches, 1987. (Sotto) Ivan Navarro, Threshold, Padiglione Cile Biennale di Venezia, 2009.	253
Figura 5.A1: Schema relativo all'ergonomia di una postazione di lavoro con videoterminale.	261
Figura 5.A2: Differenti disposizioni del VDT a seconda delle attività.	264
Figura 5.29: Ernesto Neto, Celula nave. It happens in the body of time, where truth dances, Museum Boijmans Van Beuningen di Rotterdam, Paesi Bassi, 2009 (2004).	268
Figura 5.30: Doug Wheeler, PSAD Synthetic Desert III, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 2017 (1971).	269
Figura 5.31: Doug Wheeler, , 49 Nord 6 Est 68 Ven 12 FL, David Zwirner Gallery, New York, 2020 (2011).	270
Figura 5.32: Vista della sala espositiva della Galleria Lia Rumma di Milano.	274

Figura 5.33: Vista della mostra Dreamlands: Immersive Cinema and Art tenuta al Whitney Museum of American Art, New York, 2016/17.	276
Figura 5.34: Vista della Training Room del Team Liquid presso la Alienware Training Facility di Utrecht, Paesi Bassi.	279
Figura 5.35: Vista del workspace presso l'Alienware Training Facility in North America, headquarters del Team Liquid.	279

Sezione 3 – Progetto

Cap. VI	Figura 6.01: Planimetria della sede dell'O.N.B. del 1935.	285
	Figura 6.02: Planimetrie dello stato di fatto del cinema Arti.	286
	Figura 6.03: Vista dell'ex cinema Maestoso in corso Lodi.	288
	Figura 6.04: Planimetria del 2013 del cinema Maestoso.	290
	Figura 6.05: Render del nuovo "Cinema Italia Teatro" a cura di DEA, ex cinema Maestoso.	291
	Figura 6.06: (Sopra) Planimetria piano terra, cinema XXII Marzo, 1981. (Sotto) Sezione longitudinale, cinema XXII Marzo, 1981.	293
	Figura 6.07: Visualizzazione delle tre sale cinema all'interno della città di Milano.	295
	Figura 6.08: Vista del Giardino delle culture e dei graffiti realizzati da Milo.	303
	Figura 6.09: Vista esterna della condizione in cui versa oggi l'ex cinema XXII Marzo.	204
	Figura 6.10: Vista della scalinata sinistra presente nell'atrio.	305
	Figura 6.11: Vista della scalinata destra presente nell'atrio del cinema, in parte demolita.	305
	Figura 6.12: Vista della condizione in cui versa la platea del cinema XXII Marzo.	305
	Figura 6.13a: Planimetrie del piano terra e del primo livello del cinema.	306-307
	Figura 6.13b: Planimetrie del secondo e del terzo piano del cinema.	308-309
	Figura 6.14: Vista dell'installazione In Orbit di Tomás Saraceno, K21 Ständehause, Düsseldorf, 2013.	315
	Figura 6.15: Vista della seduta Capsule, modello 4260/17, prodotta da Casala. Vincitrice del German Design Award 2020.	316
	Figura 6.16: Planimetria e sezione longitudinale del cinema.	318-319

Figura 6.17: Prospetto e sezioni trasversali del cinema.	320-321
Figura 6.18: Particolare del binario Superrail di iGuzzini e degli apparecchi luminosi che possono essere montati.	326
Figura 6.19: Planimetria e sezione longitudinale materica.	328-329
Figura 6.20: Sezione trasversale materica dello spazio Streaming Lab.	330
Render 1: Vista dello spazio riservato a Streaming Lab dall'ingresso della sala.	332
Render 2: Vista laterale dello spazio riservato a Streaming Lab.	332
Render 3: Vista aerea dello spazio che mostra la possibilità di utilizzare le reti dei box come spazi relax.	333
Render 4: Vista dall'interno dei "corridoi" formati dagli streaming box.	333
Render 5: Vista dal fondo della sala dove sono posizionate le scale che conducono alle due piattaforme con le reti.	334
Render 6: Vista sullo spazio relax formato dalla rete metallica.	334
Render 7: Vista dalla rete relax verso le scale e le piattaforme.	335

Appendice

Figura A.1: Vista complessiva dell'edificio GSPC.	339
Figura A.2: Sessione di allenamento presso la Training Room.	339
Figura A.3: Vista generale del complesso The Star, Frisco.	339
Figura A.4: Vista dello spazio pubblico con le postazioni PC.	339
Figura A.5: Vista Player Lounge riservata al team e allo staff.	339
Figura A.6: Vista della facciata dell'eSport palace e dell'area esterna dove mangiare.	341
Figura A.7: Vista del bar presente al piano terra.	341
Figura A.8: Area riservata all'Atalanta Esports Experience.	341
Figura A.9: Vista del primo piano (Level One) con le postazioni PC.	341
Figura A.10: Inaugurazione del MOBA di Torino.	343
Figura A.11: Inaugurazione del MOBA di Milano.	343
Figura A.12: Vista delle postazioni PC del MOBA di Milano.	343
Figura A.13: Vista delle postazioni console del MOBA di Milano.	343
Figura A.14: Vista delle postazioni dedicate allo streaming presenti al MOBA di Milano.	343

Figura A.15: Vista sull'area bar dall'ingresso del MOBA di Milano.	343
Figura A.16: Vista della struttura del 100 Thieves Cash App Compound.	345
Figura A.17: Vista di una delle Training Room presenti nella struttura riservate ai giocatori del team.	345
Figura A.18: Spazio dell'ingresso della struttura.	345
Figura A.19: Vista dell'open space centrale con le postazioni di lavoro.	345
Figura A.20: Vista esterna della residenza caratterizzata dalle pareti traslucide.	347
Figura A.21: Planimetria della casa.	347
Figura A.22: Vista generale dello spazio interno.	347
Figura A.23: Particolare dei box-camera in cartone e della cucina.	347
Figura A.24: Ingresso del Goole EMEA Engineering Hub.	349
Figura A.25: Spazio relax a tema acquario.	349
Figura A.26: Area di lavoro pubblica in stile underground.	349
Figure A.27-A.30: Viste generali della rete e delle sfere che caratterizzano l'installazione.	351
Figura A.31: Vista dell'ingresso dell'esposizione.	353
Figura A.32: Moduli quadrati progettati per l'esposizione.	353
Figura A.33: Integrazione delle postazioni di gioco sotto gli archi preesistenti.	353
Figura A.34: Visualizzazione grafica dell'intervento progettuale.	353
Figura A.35: Vista esterna del cinema con l'insegna dell'installazione.	355
Figura A.36: Artista e installazione.	355
Figura A.37: Vista dei coni luminosi che ricordano una foresta di luce.	355
Figura A.38: Effetto creato dalle luci sul pavimento della sala.	355
Figura A.39: Vista generale dell'installazione.	355

Indice dei grafici

Sezione 1 – Ricerca e Analisi

Cap. II	Grafico 2.01: Numeri fan eSport in Italia.	127
	Grafico 2.02: Età dei fan eSports.	128
	Grafico 2.03: Da quanto tempo seguono gli eSport.	128
	Grafico 2.04: Motivazioni per cui seguono gli eSport.	128
	Grafico 2.05: Percezione degli eSports.	129
	Grafico 2.06: Lockdown: incremento utilizzo tempo libero.	129
	Grafico 2.07: Lockdown: modalità fruizione eSports.	129
	Grafico 2.08: Lockdown: dispositivi usati per seguire eSport.	129
	Grafico 2.09: Andamento del mercato eSports in Europa.	134
	Grafico 2.10: Incremento globale del pubblico eSports.	134
	Grafico 2.11: Livello di conoscenza degli eSports in Europa.	134
	Grafico 2.12: Consumatori che pagano per contenuti eSports.	135
	Grafico 2.13: Piattaforme più utilizzate per seguire gli eSports.	135
	Grafico 2.14: Lockdown: cambiamenti consumo eSports.	135
Cap. II	Grafico 3.01: Dati censimento del rapporto WWF 2013.	159
	Grafico 3.02: Distribuzione degli spazi Cowo in Italia, aprile 2021.	172

Sezione 3 – Progetto

Cap. VI	Grafico 6.01: Inquadramento contesto cinema XXII Marzo.	300-301
	Grafico 6.02: Risultati del questionario condotto per conoscere il parere dei cittadini riguardo al quartiere. Campione: 20 residenti, 2019.	302
	Grafico 6.03: Inquadramento delle aree per la riprogettazione del cinema XXII Marzo.	314

Abstract

La tesi, indagando e analizzando il mondo dei videogiochi e dell'eSport, propone un modello metaprogettuale per la riconversione d'uso di molti "avanzi" che caratterizzano le nostre città. In particolare sono state prese in considerazione le sale cinematografiche dismesse. L'obiettivo è quello di riutilizzare il patrimonio edilizio esistente per creare dunque un modello che interessi il mondo videoludico, delle competizioni e dello *streaming*. I cinema sono quindi riprogettati in chiave moderna come luoghi volti a supportare questi crescenti ambiti e come spazi dove le persone possano trovare a loro disposizione servizi e attrezzature necessarie a poter trasmettere i propri contenuti online. Questo spazio, caratterizzato da "box" opportunamente progettati, può essere utilizzato sia da videogiocatori che, in generale, da professionisti che cercano piccoli spazi indipendenti e privati dove lavorare. A seguito di una importante fase di ricerca iniziale che riguarda e approfondisce diverse tematiche, dalla genesi videoludica all'eSport, dall'abbandono al riuso, fino alla storia delle sale cinematografiche di Milano, si procede con la definizione del modello metaprogettuale, evidenziando le linee guida che sono state poi applicate al contesto del cinema preso come riferimento reale per mostrare i risultati finali, in modo da completare e portare a termine il percorso intrapreso.

The thesis, investigating and analyzing the world of videogames and esport, propose a metadesign model about requalification of many "leftovers" that distinguish our cities. In particular, abandoned cinemas will be used as examples.

The aim is to reuse the already-existing building heritage in order to create a showpiece regarding the gaming world, competitions and streaming. Cinemas are therefore redesigned as places aimed for these purposes, where people can find services and equipment necessary to broadcast various contents. This space, characterized by appropriately designed "boxes", can be used both by gamers and, in general, by professionals who need small independent and private stations where working and creating custom contents.

Following an important digression of preliminary research that covers and deepens several issues, from the genesis of video games to eSport, from decay to reuse, up to Milan's cinemas history, we proceed with the definition of the metadesign model, highlighting the guidelines that were then applied to the context of the cinema taken into account to show the final results, in order to integrate and accomplish the path established.

Introduzione

Il desiderio di giocare è insito nella specie umana sin dai suoi albori. Negli ultimi decenni, i videogiochi si sono affermati al pari dei tradizionali giochi da tavolo. Per molte persone videogiocare è diventata infatti una pratica insostituibile nella vita di tutti i giorni, specialmente per i più giovani. Tuttavia, il mondo videoludico non è il solo ad essersi espanso ed evoluto costantemente. Gli "eSport", ovvero gli "sport elettronici" o "videogiochi competitivi", rappresentano un attuale fenomeno di intrattenimento in grado di coniugare spettacolo, competizione e tecnologia. I tornei basati sui videogiochi non solo sono oggi sempre più diffusi a livello globale, ma stanno anche catalizzando l'attenzione di un pubblico sempre maggiore, il quale non è più formato dai soli semplici appassionati.

A crescere, specialmente in questi ultimi anni, sono poi anche le figure dei creatori di contenuti, ovvero quelle persone che quotidianamente trasmettono video online (videoludici e non), in diretta o pre-registrati, sui diversi canali di intrattenimento.

L'intento di questa tesi è quindi quello non solo di indagare e analizzare il mondo dei videogiochi e dell'eSport, ma soprattutto quello di proporre un modello metaprogettuale per la riconversione d'uso, o riuso adattivo, di molti "avanzi" architettonici che contraddistinguono le nostre città, il quale è dunque rivolto al mondo delle competizioni videoludiche e dello *streaming*. Per realizzare questo obiettivo, sono state prese in considerazione le strutture dei cinema dismessi e abbandonati presenti nella città di Milano.

Per arrivare a questo risultato ho definito un percorso distinto da tre diverse fasi. Nella prima sezione di **ricerca e analisi**, viene in *primis* ripercorsa l'evoluzione storica-culturale dei videogiochi e del crescente fenomeno dell'eSport. Segue una trattazione che, dal tema dell'abbandono edilizio, giunge sino alle pratiche di riuso, riuso adattivo e riciclo dei manufatti in stato di abbandono. Chiude infine questa prima sezione una piccola parentesi che racconta la storia delle sale cinematografiche milanesi, evidenziando le cause per le quali oggi molti cinema cittadini sono ormai da tempo chiusi e lasciati (in alcuni casi) in un totale stato di degrado.

Visti questi argomenti, la seconda sezione riguarda la stesura di un **metaprogetto** nel quale vengono analizzati gli aspetti principali attuati in seguito per la realizzazione del progetto. Oltre a prendere in esame alcuni casi studio, vengono riportate le attività principali e le linee guida riguardanti gli aspetti spaziali utili alla definizione del modello metaprogettuale. In particolare, per ogni area analizzata, sono descritti una serie di aspetti relativi ad arredo, finiture, illuminazione e segnaletica, che possono essere seguiti in modo da poter mettere in atto la rifunzionalizzazione di questi spazi.

Nell'ultima sezione, quella di **progetto**, sono stati applicati i concetti espressi nella fase metaprogettuale al caso studio reale del cinema XXII Marzo di Milano. Dopo un iniziale confronto strutturale e spaziale delle sale cinematografiche prese in esame come esempi per il possibile sviluppo progettuale, viene analizzato lo stato di fatto del cinema selezionato (XXII Marzo). Segue infine una descrizione dell'intervento progettuale relativo allo sviluppo dell'area dedicata a *Streaming Lab*, la quale ospita al suo interno i "box" personalmente progettati per svolgere questa funzione, mostrando dunque tutti i dettagli relativi a questo spazio.

Completa la tesi un'**appendice** contenente le schede dei casi studio più significativi evidenziati, la bibliografia e la sitografia di riferimento.

I. Il mondo dei videogiochi

“Il videogioco si presta a numerose definizioni: non solo come passatempo ma anche come strumento utile all’insegnamento, come prodotto culturale e artistico, veicolo di idee e propaganda.”
[Cecilia Biggi, “I videogiochi in biblioteca”, 2015]

Premessa

Il desiderio di giocare è insito nella specie umana sin dai suoi albori. Se per i bambini rappresenta una componente essenziale per prepararsi ad affrontare la vita, per gli adulti è semplicemente un mezzo per sfuggire dalla realtà di tutti i giorni e concedersi qualche attimo di divertimento.

In questo primo capitolo si vuole spiegare in prima istanza che cosa sia un videogioco per poi immediatamente tornare indietro nel tempo per riportarne alla luce gli albori e la storia dei primi giorni di una delle industrie di intrattenimento che è costantemente in crescita e tra le più popolari.

Per sapere dove stiamo andando, infatti, dobbiamo prima scoprire dove siamo stati. Questo è vero sia per i videogiochi che per qualsiasi altro campo professionale, tuttavia l’industria videoludica ha un passato ricco e interessante da cui si può apprendere molto.

1.1 Che cos’è un Videogioco?

Comprendere esattamente cosa sia un videogioco è fondamentale quando si prendono in esame la storia e i fatti che circondano l’origine del fenomeno. Tuttavia, come spiega Marco Accordi Rickards nel suo libro “Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta ad oggi”, nel tentativo di darne una definizione, non si devono commettere due grandi errori. Il primo riguarda l’identificare un videogioco con la forma fisica che lo contiene, se presente (ad esempio un *coin-op* o una *console*); il secondo, più grave, riguarda invece quello di scambiare per le stringhe di codice informatico che lo compongono¹.

Date queste premesse, è possibile evidenziare come per il termine videogioco esistano diverse definizioni. Una delle più semplici asserisce:

*“Un videogioco è tutto ciò con cui puoi interagire manipolando elettronicamente le immagini generate al computer su uno schermo.”*²

Diverse persone sostengono però che il verbo “giocare” debba rientrare ed essere incluso nella definizione, dato che ci si riferisce a tutti gli effetti a un gioco. A questo proposito, Treccani, ad esempio, definisce il videogioco un:

*“Dispositivo elettronico che consente di giocare interagendo con le immagini di uno schermo.”*³

Un’ultima definizione ci viene invece data da Lorenzo Mosna nel libro “Il videogioco. Storia, forme linguaggi e generi”, nel quale indica un videogioco come:

*“Un software riproducibile da un computer, che consente un’interazione uomo macchina di tipo ludico attraverso uno schermo.”*⁴

1. Rickards, Marco Accordi, “Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta ad oggi”, Carrocci, Roma, 2014, p. 11

2. <https://plarium.com/it/blog/primo-videogioco/>

3. <https://www.treccani.it/enciclopedia/videogioco>

4. Mosna, Lorenzo, “Il videogioco. Storia, forme linguaggi e generi”, Dino Audino, Roma, 2018, pp. 17-18

Ecco così che il dibattito può trovare soluzione. Nonostante queste possibili definizioni, come detto precedentemente, ne esistono tuttavia molte altre più moderne che tendono a considerare i videogiochi come vere e proprie forme d'arte, utilizzate per trasmettere un messaggio in modo interattivo. Quindi, per determinare quale sia il primo videogioco ad essere stato sviluppato, si deve fare affidamento a una definizione più tecnica che può risalire al periodo in cui essi sono nati:

*“Tecnicamente, affinché un prodotto sia considerabile un videogioco, deve esserci un video segnale trasmesso a un tubo catodico (CRT) che crei un’immagine rasterizzata su uno schermo.”*⁵

Sebbene questa definizione appaia molto tecnicistica, essa definisce i parametri tecnici di cosa sia stato considerato esattamente un videogioco durante quel periodo di tempo.

Grazie a questa definizione abbiamo così le basi di ciò che viene utilizzato per definire, nella sua accezione più pura, il primo videogioco mai creato. Un’ultima domanda che ci si deve porre prima di affrontare l’evoluzione di questo medium, è: "Qual è la vera natura del videogioco?". Ancora una volta Marco Accordi Rickards, nel suo libro citato in precedenza, interviene in nostro aiuto fornendoci la risposta:

*“Il videogioco è un’opera multimediale interattiva, cioè un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva utilizzando uno o più mezzi espressivi (testo, effetti sonori, musica, parlato, immagini statiche, video, ecc.); l’interazione con il videogioco richiede l’immersione in un mondo simulato e regolato da leggi tecniche (game design) nel quale le azioni del fruitore attivo siano teleologicamente orientate.”*⁶

Ecco dunque, una volta fatte tutte le dovute premesse attorno a questo argomento, che finalmente possiamo ripercorrere la sua storia per capire come sia divenuto un fenomeno centrale e largamente diffuso ai giorni nostri.

1.2 Evoluzione storico-culturale del videogioco

1.2.1 Dai proto-videogiochi all'industria videoludica – Anni '50 - '60

Prima di arrivare ad analizzare quello che viene considerato da tutti il primo videogioco della storia, è doveroso citare i primi rilevanti esperimenti in questo campo (fig. 1.01-1.02), risalenti al secondo dopoguerra.

Infatti, l'archetipo del videogioco è nato in origine da vari progetti dimostrativi ad opera di scienziati e studenti universitari, fino a trasformarsi in "elettronica applicata al concetto di divertimento".

I primi "proto-videogiochi" ideati fra il 1950 e il 1952 furono esempi di



Figura 1.01:
Bertie the Brain, Toronto, 1950.

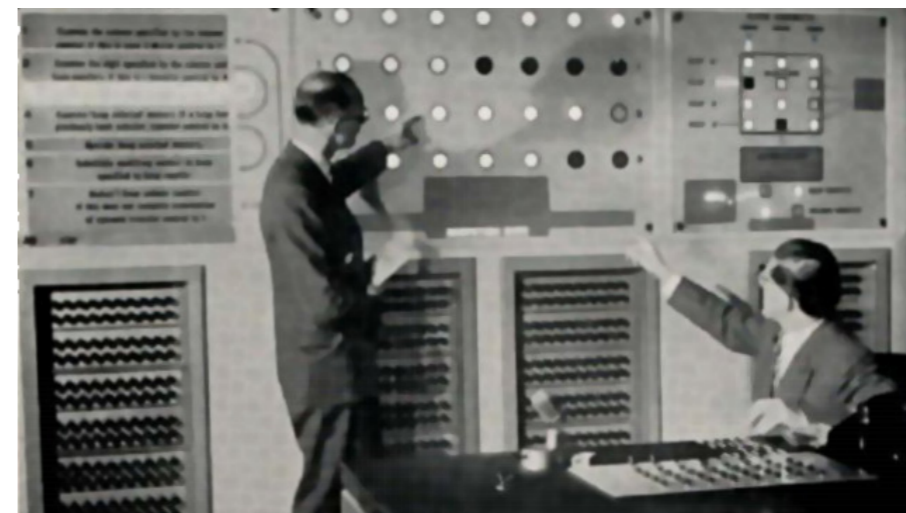


Figura 1.02:
Nimrod, Londra, 1951.

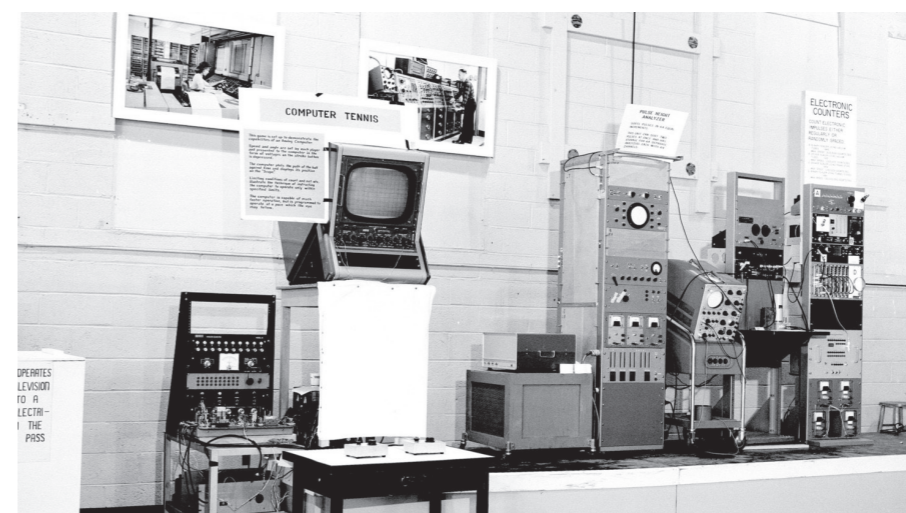


Figura 1.03:
Tennis for Two, Upton, New York, 1958.

5. https://en.wikipedia.org/wiki/Early_history_of_video_games

6. Rickards, Op. cit., p. 11

macchine con un'intelligenza artificiale in grado di reagire in maniera intelligente agli input di una persona. Tali progetti tuttavia vennero realizzati non a scopo di intrattenimento, bensì come sola dimostrazione tecnica dei software e macchine di calcolo impiegate.

Nel 1958 il fisico William Higinbotham sviluppò, all'interno del centro di ricerca sull'energia nucleare "Brookhaven National Laboratory", il videogioco *Tennis for Two*, con lo scopo di intrattenere i visitatori esterni che giungevano al laboratorio ogni ottobre dell'anno per aggiornarsi sul tema del nucleare. Come mostrato in *fig. 1.03* (alla precedente pagina), *Tennis for Two* è formato da un piccolo computer analogico, col il quale due giocatori potevano giocare a una simulazione di una partita di tennis. L'idea di Higinbotham, mai brevettata, fu sensazionale considerando che realizzò la prima macchina videoludica volta a divertire ed intrattenere un pubblico. Allo stesso tempo, il fisico aveva inventato il concetto di videogioco *multiplayer*, ossia fruibile contemporaneamente da almeno due persone, creando una nuova esperienza di interazione reciproca fra i giocatori mediante il *medium* videoludico.

Negli anni Cinquanta furono pertanto gettate le basi del linguaggio videoludico, mostrandone le sue potenzialità in quanto *medium* agli occhi di un pubblico ridotto. Il passaggio successivo, indispensabile per la nascita dell'industria videoludica, era entusiasmare un pubblico sempre più ampio al fine di commercializzare "un biglietto di ingresso nel mondo dei videogiochi"⁸.

Nel 1962, lo studente del Massachusetts Institute of Technology (MIT) Steve Russell decise di sviluppare un gioco interattivo divertente per spiegare alla gente le leggi fisiche che influenzano il moto dei corpi nel cosmo, ispirandosi ai fumetti di fantascienza dei quali era appassionato. Programmò così, su un ingombrante computer dell'università, *Spacewar!*, considerato da tutti come



Figura 1.04:
Spacewar!, 1962.

7. Mosna, Op. cit., pp. 19-21

il primo vero videogioco. Come visibile in *fig. 1.04*, il titolo permetteva a due distinti giocatori di confrontarsi alla guida di due navicelle spaziali mentre si evitava di venir risucchiati da un buco nero posto al centro della schermata. Due furono le principali differenze che permisero l'affermazione di *Spacewar!* rispetto al precedente *Tennis for Two*: in primis la componente competitiva del gioco, intesa come sfida fra due videogiocatori; poi l'ambientazione spaziale del videogame, tematica in forte ascesa e continua diffusione negli anni Sessanta. Per merito di questi due fattori, e contrariamente alle aspettative stesse di Russel, *Spacewar!* prese velocemente piede negli ambiti universitari grazie al crescente passaparola e alla distribuzione del codice sorgente del gioco, spingendo centinaia di studenti verso il mondo della programmazione per poter adattare il gioco (*software*) alle proprie macchine (*hardware*). Divenne così popolare da indurre, nel 1972 presso la Stanford University, il primo torneo videoludico storicamente riconosciuto, sponsorizzato dalla rivista Rolling Stone (cfr. capitolo 2.2.1).

L'idea di commercializzare questo videogioco arrivò nel 1970, quando gli studenti dell'università di Stanford Hugh Tuck e Bill Pitts si misero in società per acquistare un hardware che permettesse di giocare unicamente a *Spacewar!*. I due costruirono un cabinato in legno contenente un computer e una gettoniera in modo tale che le persone interessate potessero giocare con soli dieci centesimi un adattamento del videogioco, senza estenuanti tempi di attesa. Questo cabinato, rinominato *Galaxy Game* (*fig. 1.05*), fu installato del campus di Stanford nel 1971, ma si rivelò economicamente un insuccesso a causa di varie ragioni, come l'alto investimento iniziale o l'esiguo costo delle singole partite. Tuttavia, è grazie a loro che nacque il *primo coin-op*, ovvero macchinari a pagamento che permettono di giocare uno o più titoli mediante l'inserimento di monete o gettoni.

L'affermazione popolare del videogioco giunse grazie alla commercializza-



Figura 1.05:
Cabinato *Galaxy Game*, 1971.



Figura 1.06:
Magnavox Odyssey, 1972.

zione dei dispositivi videoludici progettati da Ralph Baer e Nolan Bushnell, sempre negli stessi anni.

Nel 1966, l'ingegnere Baer, mentre lavorava in un'azienda di elettronica, intuì che gli oltre 40 milioni di apparecchi televisivi presenti nelle case americane potessero diventare ottimi strumenti per giocare. Creò così un congegno da collegare alle TV per simulare un gioco di ping-pong molto simile al precedente *Tennis for Two*. Questo prototipo fu venduto alla Magnavox, gigante dell'elettronica di consumo successivamente acquisita dalla Philips, e lanciato sul mercato nel 1972 sotto lo pseudonimo di *Magnavox Odyssey*, mostrata in *fig. 1.06*. Tuttavia, questa prima rudimentale console non colse il riscontro commerciale aspettato, soprattutto a causa della mancanza di un'efficace strategia promozionale e divulgativa capace di sponsorizzare un prodotto così innovativo.

Decisamente maggiore successo fu riscosso da Nolan Bushnell, allora ingegnere presso la compagnia di elettronica statunitense Ampex Corporation. Nel 1968, assieme al collega Ted Dabney e al programmatore Larry Bryan, Bushnell riprodusse l'esperienza videoludica di *Spacewar!*, tanto ammirata durante gli anni universitari, in maniera tanto innovativa quanto casuale: nacque infatti *Computer Space*, videogioco arcade che si basava sull'utilizzo delle manopole dei TV per permettere il movimento delle immagini riprodotte a schermo. Tale intuizione, tanto geniale quanto banale, consentì di sviluppare in larga scala *hardware* molto più economici rispetto ai predecessori: nel 1971 furono commercializzati 1500 esemplari di cabinet *Computer Space* tramite la Nutting Associates, azienda americana specializzata in intrattenimento per sale giochi. Come mostrato in *fig. 1.07*, ne furono prodotte due versioni: una *single-player*, dove bisognava sconfiggere astronavi aliene controllate dall'IA per ottenere punti, e una *multiplayer* equipaggiata con due joystick, dove i due giocatori si sfidavano per distruggere l'astronave avversaria entro novanta secondi. *Computer Space*, nonostante lo scarso successo e le centinaia di copie invendute, viene ad oggi riconosciuto sia come il primo videogioco *coin-op* della storia sia come il primo videogioco commerciale in assoluto ad esser distribuito.



Figura 1.07:
Le due versioni dei cabinet
Computer Space, 1971.

A seguito dell'esperienza maturata con *Computer Space*, Bushnell e Dabney decisero di mettersi in proprio, fondando nel 1972 la propria compagnia di intrattenimento videoludico: nacque così Atari, una delle future aziende più conosciute ed influenti di questo settore a livello globale.

Il successo commerciale della neo azienda arrivò dopo poco tempo: a seguito dell'assunzione di Al Alcorn, ingegnere informatico ed ex collega Ampex, fu progettato, senza alcuna iniziale pretesa, un videogioco in grado di simulare una partita di ping-pong, rinominato *Pong*. Questo titolo, sempre montato all'interno di un cabinet e caratterizzato da istruzioni molto semplici e sintetiche ("*Avoid missing ball for high score*"⁸), divenne ben presto una delle pietre miliari dei videogiochi. Come si evince dalla *fig. 1.08*, il gameplay è estremamente essenziale: ciascun giocatore controlla la propria racchetta, composta da una lineetta verticale su un lato del monitor, con l'obiettivo di

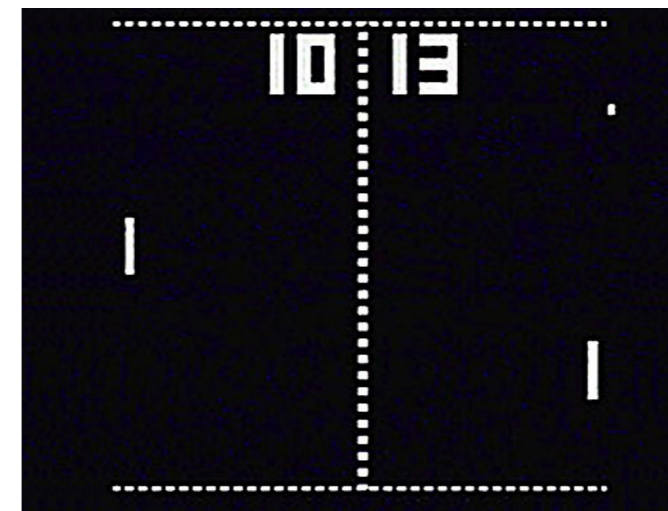


Figura 1.08:
Pong, gameplay, 1972.

8. Rickards, Op. cit., p. 27

respingere la palla, definita da un semplice puntino luminoso in movimento sullo schermo, oltre la linea di campo avversaria fino alla totalizzazione di quindici punti. Inoltre, grazie alla produzione della versione domestica *Atari Home Pong* nel 1974, la possibilità di giocare comodamente da casa e sul proprio televisore risultò rivoluzionaria, consacrando definitivamente Atari stessa. Nel complesso, nonostante un arresto annuale della distribuzione del titolo per violazione di brevetto ai danni del *Magnavox Odyssey* di Ralph Baer, *Pong* riscosse un grande successo commerciale in tutti gli Stati Uniti, affermandosi come videogioco semplice da capire e divertente da giocare.

Nel 1977, Atari fu una delle poche aziende videoludiche a resistere alla forte crisi finanziaria che colpì il settore, reo di proporre un'inutile moltitudine di giochi dal scarso interesse mediatico o banali imitazioni del plurinomato *Pong*. Sempre in quell'anno, Atari assunse nuovi collaboratori per lo sviluppo di titoli più innovativi: è così che, dalle meccaniche di gioco di *Breakout*, titolo realizzato da Steve Jobs e Steve Wozniak per Atari, nacque da un'idea del game designer giapponese Tomohiro Nishikado il videogioco *Space Invaders* (in fig. 1.09), titolo che ebbe un futuro successo planetario e che è fra i più influenti mai esistiti. Basti pensare a come la sua emergente popolarità costrinse molte sale giochi ad attrezzarsi di più *coin-op* per soddisfare il desiderio del crescente pubblico di impersonificarsi nei panni di un eroe, a comando del suo cannone mobile, contro un'imminente invasione aliena. Cifre che si attestano a oltre 100 mila cabinati nel mercato nipponico e più di 60 mila nel territorio statunitense, cui si aggiungono le 30 milioni di unità distribuite con l'approdo, nel 1980, della seconda console domestica Atari 2600⁹. La fama di questo del titolo fu veicolata dall'introduzione di varie peculiarità: una struttura del gioco a livelli con aumento progressivo della difficoltà, un comparto audio avvincente con effetti sonori stimolanti, una classifica

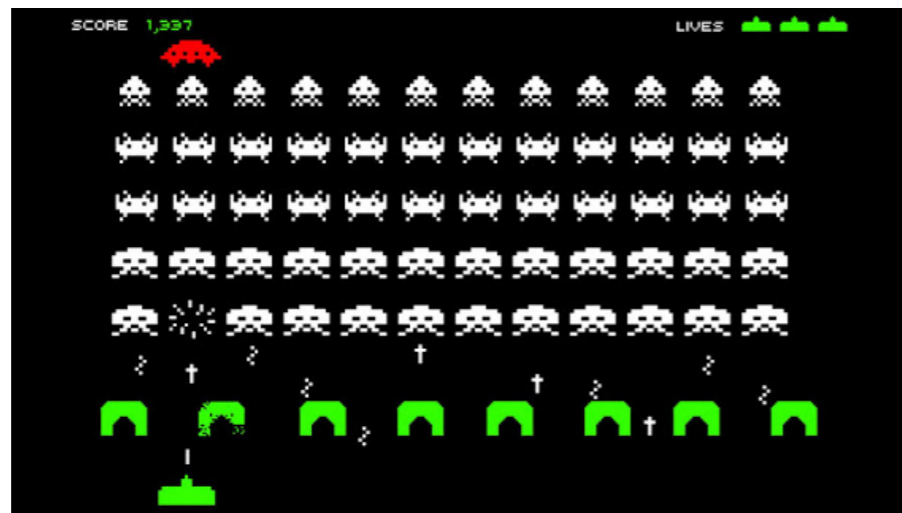


Figura 1.09:
Space Invaders, gameplay,
1978.

9. La console è conosciuta anche come Atari VCS.



Figura 1.10:
Fairchild Channel F, 1976.

finale composta dai migliori punteggi ottenuti al termine di ciascun *game over*. Forte anche delle sue semplicità, *Space Invaders* ebbe quindi un impatto straordinario a livello mondiale e portò nuova linfa vitale all'intero settore, divenendo ben presto uno dei titoli più amati, imitati e copiati nella storia videoludica; è anche grazie al suo successo se le console si diffusero a macchia d'olio nelle case di molte persone, dando inizio all'età dell'oro di questo genere di intrattenimento.

In definitiva, prima *Pong* e successivamente *Space Invaders!* possono essere definiti, per tutto quello che hanno significato e rappresentato, un fenomeno sociale e culturale capace di trasformare per sempre i videogiochi, i videogiocatori e l'industria videoludica.

Al tramonto degli anni Settanta si verificò inoltre l'evoluzione del panorama videoludico. Circa il campo tecnologico, i produttori iniziarono a concentrare i loro sforzi sulla progettazione di sistemi espandibili tramite cartuccia, ciascuna dedicata all'esecuzione di un singolo titolo. Questo traguardo fu raggiunto per primo dalla console domestica *Fairchild Channel F* (fig. 1.10), la quale prevedeva l'inserimento di appositi circuiti stampati contenenti i giochi da eseguire, commercializzati separatamente anche dopo l'uscita della console¹⁰. Un'altra innovazione riguardò invece il gameplay, con l'introduzione di una vera e propria intelligenza artificiale in grado di controllare i movimenti dei nemici con il preciso scopo di far perdere il videogiocatore. Si affermò così definitivamente l'esperienza *single-player*, matrice fondamentale di molti videogiochi moderni: un giocatore non necessita più di sfidare un amico o precedenti punteggi personali, ma può divertirsi commisurandosi contro un avversario frutto di schemi e calcoli prestabiliti.

10. Prima console domestica della Fairchild Semiconductor con grafica a colori ad operare con giochi su supporto intercambiabile. In verità anche la vecchia Odyssey disponeva di cartucce, le quali però servivano soltanto ad attivare i giochi preinstallati.

1.2.2 Globalizzazione del medium videoludico – Anni '80 - '90

Come abbiamo visto finora, i videogiochi nacquero a partire del Secondo Dopoguerra come esperimenti di fiere e università americane, per poi successivamente diffondersi, durante gli anni Settanta, nelle sale giochi e case statunitensi, fino a sbarcare oltreoceano con l'approdo di *Space Invaders!*¹¹. È qui in Giappone che il divertimento elettronico divenne rapidamente una mania collettiva fra i giovani, aprendo la strada ad alcuni dei più grandi capolavori interattivi di tutti i tempi che segnarono definitivamente l'evoluzione di questo *medium*.

Nel 1980, Toru Iwatani, giovane autodidatta che non aveva alcuna esperienza pregressa nel campo del design e della programmazione, rilasciò per la casa di sviluppo Namco il videogioco *Pac-Man*, una delle future icone classiche del genere *arcade*. A differenza di *Space Invaders!*, titolo dalla grande caratterizzazione tecno-grafica, *Pac-Man* si contraddistinse per la figura impersonificata dal videogiocatore, il primo vero eroe videoludico non-generico caratterizzato da una forma estremamente semplice, astratta e geometrica. Si dice che per la creazione del gioco Iwatani si ispirò ad una famosa fiaba giapponese, circa una creatura magica mangia-mostri in difesa dei bambini, e che per la creazione del personaggio applicò una versione arrotondata dell'ideogramma kanji per la parola "bocca". Il gioco consiste nel controllare l'eroe all'interno di un labirinto per "mangiare" tutti i puntini disseminati lungo i corridoi della mappa, evitando al contempo di farsi toccare da quattro diversi fantasmini (Blinky, Pinky, Inky e Clyde, in *fig. 1.11*), ognuno caratterizzato da uno specifico colore; al termine di ogni livello vengono mostrate brevi scenette umoristiche (*cut-scene*) con protagonisti Pac-Man e il fantasma rosso Blinky (noto anche come Akabei), volte a raccontare la storia del videogame.

Oltre all'introduzione del primo concetto di storia narrativa all'interno di un videogioco, *Pac-Man* apportò altre nuove meccaniche fondamentali al genere, divenute oggi tipiche dei giochi moderni: la caratterizzazione dei personaggi in base al game design del titolo, come per i diversi precisi colori dei quattro fantasmini usati per descriverne il relativo comportamento



Figura 1.11:
Pac-man, logo e personaggi,
1980.

11. Rickards, Op. cit., p. 49



Figura 1.12:
Locandina Ms Pac-Man,
1982.

(Blinky, ad esempio, è programmato per inseguire costantemente Pac-man per tutto il labirinto); la presenza stessa di nemici intelligenti che diano l'impressione al giocatore di sfidare avversari astuti mossi da precise strategie. Un'ulteriore leva all'enorme successo fu la volontà di Iwatani di approcciarsi ad un pubblico sempre più ampio, costituito non solo da giovani ed adulti ma in grado di coinvolgere anche bambini, mamme e ragazze. Infatti, in una visione di gioco pacifista e paritaria, Iwatani dichiarò nel 1986:

*“Non c'erano videogiochi con cui tutti potessero divertirsi, in particolare non c'era nulla che potesse coinvolgere anche le donne [...] Ecco perché ho voluto creare un gioco divertente, adatto anche a loro.”*¹²

Parole che trovano conferma nella realizzazione, già nel 1982, del sequel *Ms. Pac-Man* (*fig. 1.12*), variante del titolo originario con protagonista il primo eroe dichiaratamente femminile della storia videoludica.

Una volta importato negli Stati Uniti, diede avvio ad una vera e propria mania, rinominata scherzosamente "Pac-mania", verso il genere arcade e tutto il merchandising ad esso legato; basti pensare che solo nel primo anno furono realizzati più di 100 mila *coin-op* per soddisfare le richieste dei differenti locali pubblici. Una nota amara fu invece il fallimentare adattamento Atari di questo videogioco per le proprie console domestiche che, a causa dell'impovertimento tecno-grafico programmato per l'adeguamento casalingo, rimase in gran parte ignorato ed invenduto, causando grosse perdite per la società e l'inizio della seconda crisi finanziaria del settore.

12. <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/10/06/10-cose-non-sai-pac-man>

Infatti, fino al 1982 si contavano in America ben quindici diverse console prodotte da distinte aziende. Il fermento dell'industria videoludica di quegli anni, passato alla storia come "età dell'oro" dei videogiochi, fu caratterizzato dall'offerta commerciale di ogni produttore di una propria *line-up* di videogame, realizzati o dalle aziende delle console stesse (*first party*) o da compagnie esterne (*third party*). Tuttavia, trascorse poco tempo prima che il mercato videoludico divenisse saturo di numerosi videogiochi molto simili tra loro o prodotti con scarso impegno. Spesso venivano infatti riciclate formule ed atmosfere già viste in titoli di successo precedenti, oltre alla tendenza di inserire numerose fasi di animazione durante il gioco, causando di conseguenza un'impressione negativa sui videogiocatori finali circa l'effettiva giocabilità offerta dalle nuove uscite. Infine, un ultimo fattore che contribuì al crollo del mercato videoludico fu la volontà delle compagnie di trarre dai giochi il massimo profitto, a scapito di una visione lucida e mirata della direzione aziendale.

L'icona nera di questa crisi fu il totale fallimento di Atari legato alla pubblicazione, nel 1983, di "Operazione extraterrestre", titolo ispirato alla plurifamata pellicola "E.T." di Steven Spielberg e sviluppato in un misero lasso di tempo di sole sei settimane. Il gioco, caratterizzato sia da un gameplay scadente e frustrante sia da una grafica rozza e obsoleta, venne distribuito in 5 milioni di copie per Atari 2600, la maggior parte delle quali rimase però invenduta e, secondo alcune indiscrezioni, successivamente sepolta nel deserto del New Mexico (fig 1.13).

La tematica dello spazio segnò quindi l'alpha e l'omega sia per Atari sia per la *Golden Age* videoludica in America: il 1983 vide infatti il crollo di molte *software house* statunitensi, tra cui Mattel ed Activision, e della fiducia del pubblico verso i videogiochi stessi, ritenuti non più in grado di stupire e divertire le esigenze della crescente domanda.



Figura 1.13:
Ritrovamento delle cartucce
Atari di E.T nel deserto.



Figura 1.14:
Nintendo Entertainment
System, 1985.

Fortunatamente, la crisi del mercato americano culminata nel 1983 non si ripercosse più di tanto in Giappone, dove invece si verificò l'ascesa di una delle più grandi e prospere aziende videoludiche mai esistite: Nintendo. Dalla mente dell'allora terzo Presidente Hiroshi Yamaichi, Nintendo diede vita ad uno dei più grandi successi della storia videoludica: l'eroe *Super Mario*, il tanto amato idraulico baffettone comparso, per la prima volta, nel 1981 all'interno del videogame *Donkey Kong*, con il nome di *Jumpman*. La sua consacrazione a *mascotte* internazionale dell'azienda nipponica e simbolo univoco del divertimento videoludico risale al 1985, quando Nintendo produsse la prima console domestica a 8-bit con distribuzione internazionale, il *NES* (acronimo di *Nintendo Entertainment System*), visibile in fig 1.14. Questa piattaforma, commercializzata con all'interno una copia del videogame *Super Mario Bros*, riuscì nell'intento di ricostruire la fiducia nel pubblico spezzata da Atari, proponendo una macchina da gioco utile, divertente ed adatta a tutti. Il videogioco incluso di *Super Mario* (fig. 1.15) rappresentò invece il primo titolo a scorrimento orizzontale, caratterizzato non più da una singola schermata di gioco ma da una ben più complessa ambientazione scorrevole

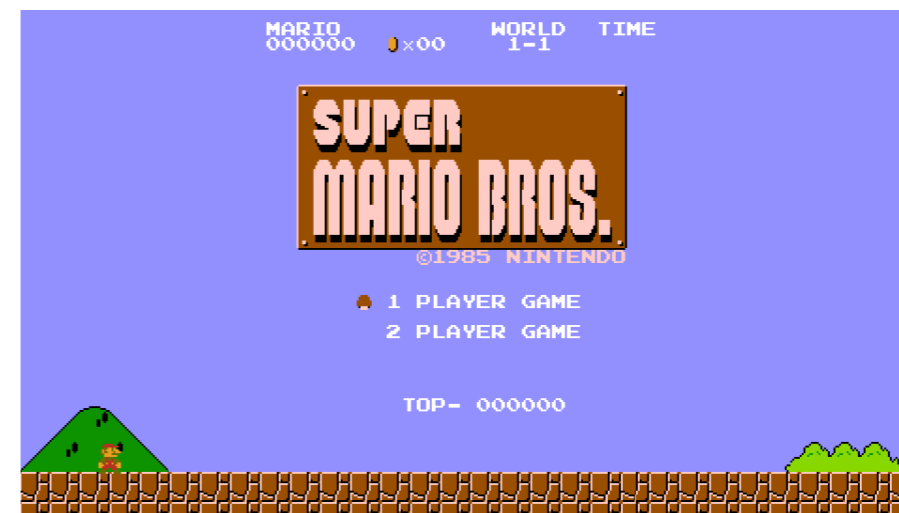


Figura 1.15:
Super Mario Bros.,
schermata iniziale, 1985.

e mutuale, formata da una serie di scenari concatenati tra loro attraverso i quali il personaggio deve muoversi per raggiungere il traguardo. La grafica si estendeva così a pieno schermo: il cielo azzurro ed altri elementi naturali, come alberi, colline e nuvole, sostituiscono il fondale nero tipico dei primi videogame. Fu questa apprezzatissima innovazione che permise la vendita di oltre 40 milioni di copie in tutto il mondo, inalzando l'eroe Nintendo a vera icona e brand internazionale, da cui la successiva e vasta produzione di *merchandise* a suo tema: dall'abbigliamento ai giocattoli, passando per cartoni animati, film ed arredamento.

Nel 1986, Nintendo pubblicò poi i primi capitoli di due serie *action-adventure*¹³ destinate ad aumentare il lustro della casa nipponica, ampliandone il raggio d'azione del parco titoli proposto: nascevano infatti il titolo fantasy *The Legend of Zelda* e quello sci-fi *Metroid*, entrambi accomunati da una intrigante storia e da una meccanica, allo stato embrionale, di libera esplorazione attraverso fantasiosi scenari bidimensionali.

Un altro successo commerciale di Nintendo fu il lancio, nel 1989, della sua seconda generazione di console portatile: nasceva così il primo *Game Boy*. La fama di questa piccola e maneggevole piattaforma fu merito anche della decisione, da parte di Nintendo, di vendere ciascuna copia in bundle con una propria versione del videogame *Tetris*, primo *puzzle-game*¹⁴ elettronico della storia. Questo titolo, già ideato nel 1984 dall'ingegnere informatico russo Alexey L. Pajitnov e mai brevettato, riuscì, assieme a *Super Mario Bros*, a ridestare e rilanciare l'interesse collettivo e l'economia dei videogame in America, grazie al suo *gameplay* solido ed innovativo che, per la prima volta, metteva alla sfida il cervello e la logica dei giocatori che si interessavano a questo rompicapo interattivo. L'abbinamento si rivelò vincente, generando



Figura 1.16:
Nintendo Game Boy, bundle
con il gioco Tetris, 1989.

13. cfr. paragrafo 1.4, voce 3

14. cfr. paragrafo 1.4, voce 6



Figura 1.17:
SEGA Master System, 1986.

vendite in tutto il mondo per oltre 40 milioni di copie e spargendosi in un pubblico misto e ben diversificato, così come era precedentemente accaduto a *Pac-Man*; ancora ad oggi, *Tetris* e molte sue varianti sono diffuse su qualsiasi piattaforma e sistema operativo.

Per cercare di rivaleggiare il monopolio instaurato da Nintendo sulla scena nipponica ed internazionale, un'altra azienda giapponese, SEGA Corporation, iniziò a distribuire il proprio modello di console domestica ad 8-bit, il *Sega Master System* (riportato in fig. 1.17), prima negli Stati Uniti nel 1986 e un anno dopo in Europa e Giappone. Nata con l'obiettivo di competere contro il successo del *NES*, questa piattaforma dalle capacità hardware migliori vendette sotto le aspettative in America e nel Paese del Sol Levante, a causa sia della sua pubblicazione con anno di ritardo sia del magro parco titoli in confronto al diretto concorrente; riscosse invece notevole successo in Europa, dove riuscì a diffondersi efficacemente soprattutto grazie alla pessima e fallimentare distribuzione del *NES* affidata principalmente in gestione a Mattel.

Queste due aziende nipponiche si contesero dunque, a cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta, il mercato mondiale delle console domestiche, dando vita ad una rivalità che prevedeva l'uso di aggressive e mirate campagne pubblicitarie volte a guadagnare l'attenzione ed il supporto dei videogiocatori. Di conseguenza il pubblico si ripartì presto e in modo distinto tra fan SEGA e fan Nintendo: nasceva così il primo fenomeno di *Console War* della storia videoludica, destinato ad intensificarsi con i diretti successori a 16-bit *Sega Mega Drive* (o *Genesis*, dal 1988) e *SNES* (acronimo di *Super Nintendo Entertainment System*, dal 1990).

La popolarità di queste console nipponiche provocò quindi la ripresa dell'industria videoludica in America, che decise però di approfittare della diffusione dei primi *personal computer*¹⁵ nelle case di molte famiglie per realizzare, nei successivi anni, vari nuovi videogame innovativi che sfruttassero appieno la maggiore potenza di calcolo offerta dai PC. Fra questi titoli è meritevole

15. Tra questi si ricordano il Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Apple II e Atari ST.



Figura 1.18:
SimCity, schermata iniziale,
1989.

ricordare: *Dungeon Master* (FTL Games, 1987), adattamento videoludico del celeberrimo gioco a turni da tavola *Dungeons & Dragons* che propose per primo un gameplay in tempo reale e con visuale in prima persona, per una maggiore soggettività ed immersione del videogiocatore; *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), titolo d'azione e avventura realizzato con la peculiare tecnica cinematografica del rotoscopio, grazie alla quale fu possibile ottenere animazioni estremamente fluide dai movimenti fedeli e dettagliati; *SimCity* (Maxis, 1989, fig 1.18), videogioco alternativo ed estraneo ai classici schemi di vincita o *game-over*, durante il quale veniva richiesto al videogiocatore di immedesimarsi nei panni di un sindaco alle prese con la gestione di un'intera città.

Infine, in quegli stessi anni iniziò a registrarsi un lento declino dei *coin-op*: i nuovi *hardware* domestici erano spesso in grado di eguagliare le prestazioni delle macchine da sala giochi e di fornire al pubblico ottime conversioni dei loro titoli più popolari; era inoltre in continua crescita la quantità di cartucce da gioco dedicate con titoli più profondi e longevi, inadatti per formula all'intrattenimento da sale giochi.

Il grande e vivace fermento videoludico che caratterizzò l'inizio degli anni Novanta era merito dei progressi ottenuti nel campo degli *hardware*, dotati ora di maggiori potenze di calcolo, e nella varietà di generi e titoli proposti, grazie alla continua formazione di nuovi geniali sviluppatori di *software*.

Il panorama videoludico venne quindi inesorabilmente stravolto da due delle più importanti novità di quel nuovo decennio: la nascita del *WorldWide Web* nel 1991 e l'avvento della grafica 3D.

Si scatenò infatti nel settore una vera e propria rivoluzione dimensionale verso la realtà virtuale, nata dai desideri e dalle richieste del pubblico appa-

sionato che sognava sempre più ricche e dettagliate animazioni e *sprite*¹⁶. Si diffuse quindi un maggiore interesse verso le forme poligonali, viste ora come promettenti messaggeri di un nuovo tipo di interazione e di mondi esplorabili anche in profondità, quindi sempre più realistici. Ciò fu reso possibile grazie ai miglioramenti lato *hardware*, divenuti in grado di modificare in tempo reale la prospettiva dei poligoni, di sfumare i colori dei triangoli per accentuarne la profondità e di applicare *texture*¹⁷ sui fondali animati.

Tali progressi diedero alla luce uno dei generi destinato a conquistare in futuro l'intera scena internazionale: gli sparattutto in prima persona, anche noti come FPS¹⁸ (acronimo di *First-Person Shooting*). Infatti, l'unione della prospettiva in soggettiva, attraverso l'uso di una telecamera che simulasse il punto di vista del personaggio giocato, con le frenetiche meccaniche tipiche dei giochi d'azione modificò radicalmente l'industria del videogioco e la sua popolarità. Rivoluzione che partì dai titoli sviluppati per PC dalla id Software, casa di sviluppo statunitense che lanciò sul mercato i primi due FPS della storia videoludica: *Wolfenstein 3D* nel 1992 e *DOOM* nel 1993. Questi due controversi titoli, pensati per un pubblico più adulto per via dei contesti narrativi e della maggiore violenza utilizzati, riscosero notevole successo grazie anche al modello di distribuzione utilizzato dalla *software house*: lo *shareware*. Venne infatti permesso ai videogiocatori di scaricare gratuitamente da internet la prima parte del gioco, e di decidere autonomamente se procedere all'acquisto completo di tutti i contenuti solo in caso di gradimento. Inoltre, *DOOM* diede vita al primo fenomeno di *community* legata ad un videogame data la possibilità di poter condividere i propri livelli personalizzati tra gli appassionati o di potersi sfidare tramite partite *multiplayer*. Presero così piede i raduni amatoriali organizzati su rete locale: i cosiddetti *LAN Party*, di cui un esempio è ritratto in fig. 1.19.



Figura 1.19:
LAN party sul gioco DOOM.

16. Figure bidimensionali animate in grado di spostarsi rispetto ad uno sfondo statico.

17. (mappatura di) immagini bidimensionali ricche di dettagli.

18. cfr. paragrafo 2.6, voce 2

Questo concetto di aggregazione attorno ad un videogioco venne ulteriormente evoluto negli anni successivi, sfruttando l'inesorabile espansione del Web per spostare tali scontri esclusivamente online. Fu così che, nel 1996, id Software realizzò Quake (fig. 1.20), primo capitolo della prosperosa serie FPS divenuta celebre per la forte componente *multyplayer*, costituita da varie modalità sia di competizione (come *death-match*¹⁹) sia di cooperazione (*co-op*) online.

Seguendo questa scia, nel 1997 Origin Systems pubblicò il videogioco fantasy *Ultima Online* (fig. 1.21), titolo che fondò il nuovo genere degli MMORPG (acronimo di Massively Multiplayer Online Role Playing Game)²⁰. In questa tipologia di giochi, migliaia di videogiocatori impersonificano degli *avatar*, ovvero dei personaggi modificabili a proprio piacimento, per muoversi all'interno di uno stesso ecosistema e completare diverse sfide e missioni, grazie alle quali è possibile personalizzare ulteriormente il proprio *alter ego* digitale.



Figura 1.20:
Quake, 1997.



Figura 1.21:
Ultima Online, 1997.

19. Modalità di gioco in cui più giocatori si scontrano in un determinato lasso di tempo al fine di totalizzare più uccisioni possibili.
20. cfr. paragrafo 1.4.2, voce MMO



Figura 1.22:
Sony PlayStation, 1994.

Venne sancito così il concetto di "mondo persistente"²¹, cioè un universo videoludico costruito su internet da persone reali che si congregano, attraverso i loro *avatar*, in una complessa organizzazione sociale ed economica indipendente dal momento di gioco stesso.

Un ulteriore determinante passo avanti arrivò nel 1999, quando id Software realizzò il proprio seguito *Quake III Arena* unicamente con la modalità multigiocatore, la quale divenne l'anima stessa del videogioco. Questa natura forzosamente "sociale" del titolo, costituito ora solo da continue battaglie gli uni contro gli altri, mutò radicalmente il modo di concepire il *gaming online*: il videogioco iniziò ad evolversi in qualcosa di molto simile allo sport, dove per vincere è necessario avere riflessi rapidissimi e saldi nervi d'acciaio, temprabili dopo molte ore di duro allenamento.

Il panorama videoludico venne stravolto completamente verso la metà degli anni Novanta, quando Sony decise di spezzare il bipolo finora incontrastato di Nintendo e SEGA lanciando sul mercato, a partire dal 1994, la propria versione di console domestica: *PlayStation* (fig. 1.22). Questa piattaforma, la prima di una lunga e fortunata serie, nata dalle ceneri di un precedente accordo interrotto tra Sony e Nintendo, presentava come principali novità un'architettura a 32-bit, il minimo indispensabile per processare titoli con grafica 3D, e un lettore ottico in grado di leggere sia videogiochi sia brani musicali in formato CD-ROM, migliorando così la semplicità di produzione e la versatilità di queste macchine da intrattenimento familiare. *PlayStation* attirò a sé anche l'attenzione di moltissimi sviluppatori, grazie alla maggiore facilità di programmazione necessaria e al costo inferiore delle *royalty* richieste da Sony. Ciò portò negli anni allo sviluppo di una ricca pletora di titoli dedicati, marcando anche un punto di rottura a livello sociale con il passato: Sony aiutò a rivoluzionare la percezione dell'industria videoludica, rispondendo alla "politica familiare" di Nintendo con un immaginario di giochi aggressivi ed adulti. Un attento studio del marketing e ponderate campagne pubblicitarie permisero di creare ad arte un'immagine vincente del marchio, gettandone le basi del suo successo presente e futuro.

21. Rickards, Op. cit., p. 132

"Sony decise consapevolmente di portare il videogiocatore fuori dal ghetto in cui era storicamente recluso, per renderlo il centro di un nuovo modo di vivere il videogioco. Lo stile di PlayStation promosse un nuovo modo di intendere il divertimento elettronico; giocare divenne parte di uno stile di vita *cool* e all'avanguardia, non più qualcosa da *nerd*"²².

Pertanto, grazie alle enormi potenzialità offerte da *PlayStation*, anche i videogiochi riuscirono ad evolversi. Questi erano ora sviluppati su una base narrativa caratterizzata da trame appassionanti e personaggi carismatici, al pari, o persino meglio, delle produzioni cinematografiche.

Uno degli esempi più rappresentativi è l'apparizione dell'eroina femminile per antonomasia Lara Croft, l'archeologa giramondo in *fig. 1.23*, protagonista della celebre serie videoludica *Tomb Raider*, pubblicata da Eidos Interactive nel 1996 e divenuta, nel 2001, il primo *colossal* cinematografico tratto da un videogioco²³. Tale gioco fu il primo ad unire avventura ed azione in un ambiente 3D, combinando elementi tipici dei giochi platform e degli sparatutto con una fitta rete di enigmi da risolvere e luoghi misteriosi da esplorare. La giovane eroina, controllata dal videogiocatore tramite una visuale in terza persona, incarnava due codici comunicativi: icona audace e temeraria per il pubblico femminile e *sex symbol* per quello maschile. Ancora oggi è considerata una delle protagoniste videoludiche più sensuali e stimate dal pubblico, una minoranza invece la critica come stereotipo sessista di *cyberbabe*²⁴, ovvero di personaggio femminile iper-irrealistico dei videogame, nato solo per soddisfare le fantasie più bizzarre degli appassionati. Nei videogiochi, il tema delle donne è oggetto di discussione tanto attuale quanto controverso, che va oltre gli scopi della seguente dissertazione. Per tale motivo, pur riconoscendo l'importanza dell'argomento, questo non sarà tuttavia oggetto di ulteriormente approfondimento all'interno di questa trattazione.



Figura 1.23:
Tomb Raider, 1996.

22. Rickards, Op. cit., p. 105

23. <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0146316/> oppure <https://time.com/5203607>

24. <https://www.vox.com/culture/2018/3/17/17128344>



Figura 1.24:
Sequenza tragica tratta da
Final Fantasy VII, 1997.

Altra produzione esemplare è poi il settimo capitolo della saga di *Final Fantasy*, sviluppato dal game designer Hironobu Sakaguchi nel 1997 in esclusiva per *PlayStation*. Questo titolo rivisitò i canoni classici dei giochi di ruolo giapponesi, componendo un'ineccepibile narrazione per far breccia nei cuori dell'intero pubblico internazionale. Il gioco divenne così carico di colpi di scena e di numerosi dialoghi interagibili, arricchito da pregiati filmati cinematografici (come quello riportato in *fig. 1.24*), sensazionali colonne sonore orchestrali e dettagliatissimi ambienti e personaggi. A stupire è proprio la complessa psicologia di questi ultimi: tramite le loro interazioni il giocatore viene portato a provare profonda empatia verso i protagonisti della storia, attraverso epiche sequenze drammatiche rimaste indelebili nella memoria di un'intera generazione di appassionati.

Un'ennesima opera straordinaria dai toni ben più adulti e controversi fu poi il primo capitolo della gloriosa serie *Metal Gear Solid*, realizzato nel 1998 dal game designer Hideo Kojima in esclusiva per *PlayStation*. Nella narrazione di questo titolo venivano affrontate tematiche profonde e complesse, come l'incubo dell'olocausto nucleare o la corsa agli armamenti, attraverso le azioni e i pensieri del protagonista della storia, un soldato geneticamente modificato carismatico e introspettivo che arriva ad interrogarsi sul significato stesso della guerra. Le vicende raccontate nel videogioco servivano dunque per dare eco alla visione personale del suo creatore, attraverso un *gameplay* caratterizzato da svariate *cut-scene* estremamente curate e ricche di *pathos*, a tal punto da rendere il gioco paragonabile ad un vero film d'azione dal successo straordinario:

"Konami voleva un gioco di guerra, perchè incredibilmente popolari al tempo. Io però non volevo fare le stesse cose degli altri quindi ho iniziato a pensare a modi che potessero sovvertire il genere." ²⁵

25. Dichiarazione tradotta dall'intervista di Hideo Kojima a The Guardian, 2012.

Consultabile al sito: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/24/hideo-kojima-interview-part-2>

Un ultimo titolo determinante fu infine *The Sims*, seguito del tanto acclamato *SimCity*, pubblicato nel 2000 dal colosso Electronic Arts, inizialmente solo per PC. Il *gameplay* prevedeva di impersonificare un generico *avatar*, denominato "Sim", nel corso dei suoi anni di vita, compiendone le gesta e le scelte quotidiane, con l'unico obiettivo di renderlo il più felice possibile. La gestione di ogni singolo dettaglio della vita questa creatura virtuale, percepita come "propria" o un "altro io" all'interno della simulazione del gioco, riuscì ad affascinare e conquistare milioni di appassionati, più della metà videogiocatrici, obbligando EA ad esportarlo nel 2003 anche per le console domestiche. Memorabile fu anche la prima presentazione ufficiale del titolo al pubblico, avvenuta durante l'E3²⁵ del 1999: in una delle demo di gioco proposte venne mostrata la relazione, ed in particolare un bacio, fra due "Sims" dello stesso sesso. Questa precisa scelta artistica di totale apertura socio-culturale fu la prima a sdoganare la tematica dell'omosessualità all'interno dei videogame, così come anche confermato da uno dei principali sviluppatori del titolo:

*"A quel tempo non era considerato "normale" essere gay o lesbiche. Alcuni lo vedeva anche come pericoloso. Ma in "The Sims" era del tutto normale e sicuro essere delle persone omosessuali. Era la prima volta in cui era possibile giocare un titolo ed essere liberi di vedere i se stessi che meglio ci rappresentassero. Fu un momento magico quando la prima coppia omosessuale di "Sims" si baciò."*²⁶

É dunque possibile affermare che *The Sims* fu capace di anticipare alcune tendenze che solo successivamente avrebbero conquistato grande rilevanza culturale: fra tutte la centralità delle relazioni umane e lo sviluppo di una forte componente sociale.



Figura 1.25:
The Sims, "Il bacio", 2000.

25. cfr. capitolo 2.7.2

26. Dichiarazione tradotta dall'intervista di Patrick J. Barrett III a *The New Yorker*, 2014. Consultabile al sito: <https://web.archive.org/web/20180801094431>

L'influenza di questi quattro titoli proposti, ciascuno con un genere ed uno stile narrativo differente, contagiò positivamente un pubblico sempre più vasto e differenziato. Giunti alle porte del nuovo millennio, il videogioco era oramai maturato molto come medium interattivo rivolto alle masse, grazie anche alla costante crescita di spiccati *game designer* ed abili *software house*, ed era dunque pronto ad accendere i cuori e le menti di centinaia di milioni di persone per ritagliarsi un ruolo sempre più importante nella quotidianità della popolazione globale.

*"[...] c'era questa sensazione tra tutti noi (sviluppatore) che i giochi sarebbero stati in qualche modo importanti in futuro. Credevamo nel futuro del medium e questo ci spinse a creare il miglior lavoro possibile."*²⁷

1.2.3 Digitalizzazione e affermazione del videogioco a eSport – Anni "00 - "20

Come abbiamo visto, i videogiochi sono passati dall'essere un passatempo prettamente legato alla frequentazione di sale giochi, al divenire un passatempo quotidiano disponibile in qualsiasi momento ed abitazione, capace di intrattenere ed anche impegnare milioni di videogiocatori.

Gli anni 2000 sancirono la definitiva consacrazione del videogioco a mezzo di intrattenimento accessibile e fruibile da chiunque, non più solo di nicchia come negli anni Ottanta e non più limitato tecnologicamente come nei Novanta: i progressi maturati in campo *hardware* e *software* permettevano ora di sognare in grande, ponendo come unico limite l'immaginazione degli sviluppatori.

Tuttavia, all'inizio del Nuovo Millennio, Internet non era ancora abbastanza potente né capillarmente così diffuso da consentire ai giocatori di affrontarsi in stabili e prolungate partite online. D'altro canto, l'interazione multigiocatore prese sempre più piede attraverso i *LAN party*: collegando il proprio computer ad una rete locale era infatti possibile divertirsi fino a notte fonda con le altre persone in gioco allacciate alla medesima connessione.

Le porte del Nuovo Millennio si aprirono con la distribuzione del secondo modello della console Sony, *PlayStation 2* (fig 1.26 a pagina 48). Essa divenne, al termine del suo ciclo di produzione nel 2012, la console domestica più venduta al mondo, nonché una delle più longeve mai fabbricate. Principale novità introdotta con questa nuova versione fu l'adozione di un lettore ottico compatibile coi DVD, pertanto in grado di riprodurre i film incisi con quel formato. Seppur questa scelta fece lievitare il prezzo al lancio della console, venne ripagata nel giro di poco tempo grazie ad un ottimo lavoro di *marketing*; venne così nuovamente avvalorata la filosofia sposata da Sony, che vedeva le proprie console domestiche come vere e proprie macchine multi-

27. Dichiarazione tradotta dall'intervista di Hideo Kojima a *The Guardian*, 2012.

Consultabile al sito: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/23/hideo-kojima-interview-part-1>

28. La PS2 ha venduto più di 155 milioni di unità complessive in tutto il mondo. Cfr. il sito: <https://www.sie.com/en/corporate/data.html>



Figura 1.26:
Sony PlayStation 2, 2000.

mediali universali. Venne inoltre perseguita la volontà di offrire alla clientela titoli con toni e stili narrativi prettamente adulti, generando spesso una serie di accuse e polemiche per l'eccessiva violenza simulata a schermo. Una di queste serie più trasgressive è certamente l'acclamata quanto criticata produzione di Rockstar Games: *Grand Theft Auto*, meglio nota come *GTA*. Concepito espressamente per un pubblico maturo, il filone videoludico trae ispirazione dai film gangster, ed è arricchito da una sceneggiatura sottesa alla satira della società americana. Lo stile moderno e ironico del gioco, che cala il giocatore nei panni di un delinquente, pone al centro della trama il tema della criminalità organizzata (fig. 1.27), diventando dunque un efficace strumento di critica sociale capace di rompere ogni schema narrativo e interattivo affrontato sino ad allora. Rockstar Games difese così il diritto del videogioco a gestire contenuti impegnativi e controversi, garantendone le potenzialità espressive volte a trasformare tale medium interattivo in prodotto culturale. La stessa decisione di realizzare una simulazione fedele alla realtà di tutti i giorni tentava di liberare i videogame e i videogiocatori dalla definizione infantile e strettamente "ludica" con cui venivano spesso etichettati.



Figura 1.27:
Grand Theft Auto III,
gameplay, 2001.



Figura 1.28:
Microsoft Xbox, 2001.

In risposta all'annuncio di Sony, il colosso dell'elettronica Microsoft iniziò a preoccuparsi circa il crescente utilizzo delle console domestiche come piattaforme d'intrattenimento universali, minando il ruolo occupato dai suoi computer²⁹. La casa di Redmond debuttò quindi nel panorama videoludico, rilasciando la sua prima console domestica nel 2001: *Xbox* (fig. 1.28). Tale dispositivo venne realizzato con un hardware all'avanguardia simile a quello dei PC, e si differenziò principalmente dalla rivale *PS2* introducendo, come novità, un *hard disk* interno per il salvataggio e l'archiviazione dei dati in aggiunta ad un modulo integrato per la connessione ad Internet. Quest'ultima scelta proiettò l'esperienza di gioco targata Microsoft verso la trasformazione del *multiplayer* per console in un vero e proprio fenomeno di massa online. Tali aspettative furono confermate nel 2004 con l'uscita di *Halo 2* (riportato in fig. 1.29), soprattutto sci-fi munito di apposita chat vocale per le partite multigiocatore, il cui successo riuscì a promuovere l'infrastruttura *Xbox Live* dei servizi online di Microsoft ed a sancire la celebrità della console americana in tutto l'Occidente. Pertanto, seppur con un volume di vendite totali di gran lunga inferiore rispetto a *PS2*, il contributo di Microsoft



Figura 1.29:
Halo 2, gameplay modalità
multigiocatore, Xbox, 2004

29. Jeffrey M. O'Brien, 2011, "The Making of the Xbox", pubblicato sulla rivista Wired. Consultabile al sito: <https://www.wired.com/2001/11/flex/>

con Xbox risultò alla fine fondamentale: non solo rimescolò gli equilibri geopolitici del mercato videoludico, riportando una buona fetta del fatturato del settore negli Stati Uniti, ma permise anche il primo collegamento online su console, in modo rapido e semplice, fra migliaia di giocatori sparsi per tutto il globo, arricchendone l'esperienza di gioco con nuove amicizie virtuali instaurate attorno alla propria community.

Cambiarono così i volti dei protagonisti della *Console War*, aspra rivalità rimasta accesa anche oggi; iniziò invece ad arrancare la "vecchia guardia" costituita da Nintendo e SEGA, le quali persero il dominio del mercato tanto conteso fra gli anni Ottanta e Novanta

Le vendite delle due console³⁰ Nintendo che succedettero il *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* furono ben al di sotto delle aspettative, a causa sia delle limitazioni tecnologiche che misero in difficoltà lo sviluppo di titoli *third-party* sia della "politica familiare" accostata a Nintendo stessa, la quale aveva iniziato a stancare molti videogiocatori alla ricerca di maggior realismo. D'altro canto, SEGA decise di ritirarsi per sempre dal settore di produzione delle console domestiche, a seguito dei suoi ultimi due flop commerciali consecutivi³¹, e si convertì al solo sviluppo *third-party* di videogame, come i seguiti della serie con protagonista la propria mascotte *Sonic the Hedgehog*³².

Tuttavia, non trascorse molto prima che la "grande N" tornasse alla ribalta. Nel giro di pochi anni Nintendo rivoluzionò nuovamente il mercato videoludico, riformando l'approccio al gioco cui il pubblico si era abituato. Innanzitutto, a cavallo del 2004 e 2005, rilasciò la sua nuova generazione di console portatili: il *Nintendo DS* (fig. 1.30), caratterizzato da un secondo schermo sensibile al tocco. Questa inedita introduzione, che permetteva di interagire con i titoli di tale piattaforma tramite lo spostamento di un pennino o, più semplicemente, di un dito, cambiò irreversibilmente il modo di giocare in portabilità, attraendo un vasto pubblico con gli appositi titoli adatti ad ogni gusto. La perfetta combinazione fra intelligente progettazione *hardware* e ricco parco titoli decretò il successo di *Nintendo DS* su scala mondiale, abbat-



Figura 1.30:
Nintendo DS, 2004.

30. La prima console domestica a 64-bit Nintendo 64 del 1996-97 e il deludente GameCube del 2001-02.

31. Entrambi i successori del Mega Drive, ovvero il SEGA Saturn del 1994-95 e il Dreamcast del 1998-99.

32. Il celebre porcospino blu nato nel 1991 per l'omonimo videogioco del SEGA Mega Drive.



Figura 1.31:
Nintendo Wii con controller
WiiMote, 2006.

tendo la concorrenza diretta di Sony con la sua famiglia di console portatili *PSP* (acronimo di *PlayStation Portable*).

Il vero affondo arrivò però nell'anno seguente: mentre Microsoft e Sony concentrarono i loro sforzi sullo sviluppo di nuove console domestiche ad alta definizione, Nintendo pensò fuori dagli schemi progettando un'avveniristica metodologia di interazione tra utente e console: nacque così, nel 2006, *Nintendo Wii* (fig. 1.31). Questa nuova piattaforma della "grande N" venne calorosamente premiata da pubblico e critica per aver sconvolto l'esperienza di gioco fino ad allora concepita, grazie al telecomando con sensore ad infrarossi *WiiMote* che riproponeva a schermo i movimenti compiuti fisicamente dai giocatori. La rinuncia alla multimedialità, che all'inizio sembrò azzardata, fece la fortuna di questa console: accessibile come non mai, supportata da un mastodontico e variegato parco titoli in grado di accontentare un pubblico vasto ed eterogeneo, *Wii* catturò fette di mercato mai lambite prima dai produttori di *hardware*, consentendo alla casa nipponica di ritornare in cima alle classifiche di vendita e di interrompere il predominio di Sony rimasto incontrastato per un intero decennio. Per ogni console venduta venne anche incluso il titolo sportivo *Wii Sports*, il quale riuscì, grazie alla sua meccanica estremamente intuitiva, ad attrarre e conquistare nuovi giocatori, dai più giovani agli anziani, riecheggiando le origini dei videogame di *Pong*. Pertanto, Nintendo decise di ripartire da una filosofia intuitiva come i giochi del passato per legittimare la naturale evoluzione del *medium* interattivo, ormai pronto a conquistare chiunque attraverso la sua trasformazione in un prodotto di intrattenimento mainstream.

Inoltre, anche *PlayStation 3* di Sony e *Xbox 360* di Microsoft raggiunsero notevoli volumi di vendita al termine dei rispettivi cicli di produzione: complessivamente, queste tre console domestiche riuscirono a totalizzare la cifra record di oltre 270milioni di unità commercializzate in tutto il mondo.

Parallelamente all'evoluzione delle console domestiche, furono sviluppati nuovi videogiochi esclusivamente per computer che rafforzassero i continui progressi della componente online. Fra questi, spiccarono due serie dall'e-

39. <https://worldofwarcraft.com/it-it/esports/arena>



Figura 1.32:
Counter-Strike, gameplay,
2000.



Figura 1.33:
World of Warcraft, 2004.



Figura 1.34:
World of Warcraft,
Arena World Championship.

norme ed intramontabile successo: l'FPS tattico a squadre *Counter-Strike* (fig. 1.32) e l'MMORPG fantasy d'azione *World of Warcraft* (fig. 1.33).

Il primo titolo, sviluppato da Valve già nel 1999, prevede che i giocatori si scontrino in due fazioni rivali, terroristi e unità antiterrorismo, attraverso diverse modalità di gioco e con vari armamentari personalizzabili. Nel 2012 venne rilasciato il quarto episodio del franchise, denominato *Counter-Strike: Global Offensive* (o *CS:GO*), giungendo alla ribalta negli ultimi anni dopo esser stato reso disponibile a chiunque gratuitamente. Attorno a questo titolo si sono così raggruppati milioni di appassionati in migliaia di differenti clan³³, i quali organizzano numerosi tornei e campionati LAN al fine di accedere alle vere competizioni eSports professionistiche dedicate. *CS:GO* è difatti divenuto un gioco *mainstream* e, grazie alle caratteristiche peculiari del suo *gameplay*, ha dimostrato di possedere tutte le carte in regola per diventare uno dei principali esponenti nei massimi tornei eSports.

Il secondo titolo, noto anche come *WoW*, fu realizzato da Blizzard nel 2004, grazie ad un'idea vincente di trasportare i videogiocatori all'interno di un mondo pieno di eroi e mostri assieme ad un'esperienza di gioco molto più amichevole e con meccanismi ricorrenti ma notevolmente migliorati rispetto agli altri titoli in voga al tempo. Tramite le modifiche apportate, lo scopo del gioco divenne non più interpretare un proprio ruolo all'interno del precedente "mondo persistente", ma sconfiggere sempre più mostri al fine di diventare più forti all'interno delle "istanze", ossia mappe mutevoli di missioni affrontabili quante volte si vuole. Ciò consentì a Blizzard di scegliere e, in parte, snaturare un genere popolare ma ancora di nicchia come il MMORPG con l'obiettivo di renderlo accessibile a un pubblico molto più ampio e promuoverlo definitivamente alla scena *mainstream*. Lo strapotere conquistato da *WoW*, che per giocare necessitava il pagamento di un abbonamento mensile, fu tale da rendere la rinnovata struttura di gioco proposta da Blizzard in uno standard con cui misurarsi. Gli altri studi emergenti che si avvicinavano a tale genere e formula furono dunque costretti, per sopravvivere, a proporsi al pubblico con nuovi modelli di business: nacquero così i videogiochi *free-to-play*, quei titoli giocabili gratuitamente ma aventi un sistema interno di microtransazioni per l'acquisto facoltativo di determinati oggetti di gioco, fino ad arrivare ai casi più estremi dove a vincere è semplicemente chi paga di più (*pay-to-win*).

Come per *CS:GO*, anche per *World of Warcraft* vengono organizzati ogni anno tornei competitivi: squadre di giocatori di America ed Europa si affrontano nell'Arena World Championship (AWC) in fig. 1.34, dimostrando il proprio valore nella speranza di ottenere uno degli otto posti all'AWC Circuit della rispettiva regione. Per prima cosa, le squadre devono dar prova della propria abilità partendo dalle Arena Cups, tornei online 3v3 organizzati da Blizzard e aperti a giocatori di tutti i livelli. In palio, oltre al montepremi in denaro, vi è anche l'onore di diventare campioni regionali. Le migliori otto squadre

33. Termini usati per indicare un gruppo di persone appassionate alla modalità multigiocatore di un videogioco.

americane ed europee si scontreranno quindi poi nelle rispettive regioni nell'AWC Circuit, giocando contro ogni altra squadra al meglio di 5 partite. Infine, solo i migliori 4 team del Circuit competeranno nelle AWC Finals, per decretare quale sarà la squadra campione. Le finali vengono disputate durante il BlizzCon, l'annuale convegno videoludico californiano nato nel 2005 ed organizzato da Blizzard per promuovere le sue produzioni principali³⁴.

Lo spettro della crisi economica che travolse il mercato occidentale nel 2007 non inattaccò il panorama videoludico, grazie alle sue qualità di settore giovane, dinamico e in continua evoluzione. In quegli anni tutti i maggiori produttori di console - Sony, Microsoft e Nintendo - si trovarono d'accordo nell'ampliare l'offerta dei servizi online delle proprie console casalinghe; giocare in rete, d'altronde, era una realtà che si era sempre più consolidata nei recenti anni. Le tre principali compagnie decisero quindi di investire risorse sia per allestire le proprie infrastrutture dedicate al gioco online sia per proporre, come vero *core business*, la vendita diretta dei contenuti digitali. Si aggiunsero così al già esistente *Xbox live* altre simili piattaforme, quali *Nintendo eShop* e *PlayStation Network (PSN)* con relativo negozio virtuale *PlayStation Store*, in grado di offrire tuttoggi articoli multimediali di ogni tipo e per tutte le tasche: videogame, temi, film, e tanto altro. Grazie a questi servizi divenne possibile, anche sulle console domestiche, sfidarsi online su larga scala con gli amici o altri utenti abbonati, dando vita ad una sempre più crescente componente multiplayer globale, dai tratti anche competitivi: a trarne enorme beneficio furono in particolar modo i videogiochi sportivi, come le simulazioni calcistiche *FIFA* di EA o *Pro Evolution Soccer (PES)* di Konami, e gli sparattutto, come gli FPS *Call of Duty (CoD)* di Activision o *Battlefield* di EA. Al contempo, si strutturò un mercato nuovo, completamente digitale e non molto dissimile dalla struttura dei negozi fisici, il quale permise anche agli studi minori di emergere e affermarsi.

Queste introduzioni avvantaggiarono il ritorno degli *indie*, cioè quel movimento di *game designer* e programmatori indipendenti caratterizzato dalla più libera sperimentazione artistica. Per definizione privi di finanziamenti e *publisher*³⁵, gli studi dei titoli *indie* sono svincolati da qualsiasi pressione esterna, potendo così impiegare ogni sfumatura della propria visione creativa per puntare tutto sui contenuti, sulle meccaniche di gioco e sull'aspetto narrativo. Tuttavia, la mancanza di mezzi e di personale si traduceva spesso nell'impossibilità di competere, a livello tecnico, con le grandi produzioni, fino a quando non nacquero, sul finire del decennio, nuove ed incredibili possibilità di sviluppo grazie alla progressiva diffusione mondiale di Internet e all'affermazione della più celebre piattaforma di distribuzione di giochi digitali per PC, ovvero il servizio *Steam* fondato da Valve nel 2003.

Fu così che il fenomeno indie salì alla ribalta, sfornando uno dei titoli più

34. <https://worldofwarcraft.com/it-it/esports/arena>

35. Rickards, Op. cit., p. 129



Figura 1.35:
Minecraft Education, 2016.

venduti ed influenti dell'ultimo decennio: *Minecraft*, sviluppato nel 2009 dallo svedese Markus Persson. In questo videogioco, il giocatore viene proiettato in un mondo caratterizzato da una grafica pixellata dal gusto vintage, in cui tutto, *avatar* di gioco incluso, è realizzato secondo il concept di mattoncini da costruzione. Caratterizzato da un corposo ventaglio di modalità di gioco, come "*Survival*" e "*Creative*", fu la pressochè infinita libertà di scelta ed azione data in mano al videogiocatore a decretarne l'assoluto successo: basti pensare come qualsiasi elemento presente a schermo fosse concepito per poter essere distrutto o modificato a proprio piacimento infinite volte. Inoltre, il titolo attraversò un periodo di seconda giovinezza quando Microsoft decise di acquistarne le proprietà intellettuali nel 2014, consacrando definitivamente a prodotto di successo della cultura pop contemporanea. Esattamente come già avvenuto per *Pac-Man* prima e *Super Mario* poi, anche *Minecraft* divenne un'icona riconosciuta su scala mondiale, comparendo in molteplici oggetti di merchandise: dalle lenzuola ai peluche, dai set Lego ai libri e tantissimi altri articoli, ideati soprattutto per i più giovani. È proprio pensando a loro che Microsoft, dal 2016, decise di iniziare a portare *Minecraft* nelle scuole medie con l'iniziativa "*Education Edition*" (come si può vedere in fig. 1.35), con l'obiettivo di insegnare ai giovani aspiranti programmatori le basi di programmazione unitamente alle altre materie. *Minecraft* rappresenta quindi l'esempio lampante di come un indie, pensato in origine come gioco di nicchia, sia riuscito a conquistare la scena videoludica globale, radunando attorno a sé una nutrita *community* formata soprattutto da giovanissimi giocatori. Il titolo, infatti, vanta una base media di decine di milioni di utenti ogni mese: tali numeri dimostrano come la semplicità delle idee possa rivelarsi, alle volte, una carta vincente³⁶.

Sempre nel 2009, alcuni membri della community del videogioco *DotA*³⁷

36. https://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/cards/minecraft-compie-10-anni-storia-successi-un-videogioco-culto/dieci-anni-blocchi_principale.shtml

37. Acronimo di Defense of the Ancients.



Figura 1.36:
League of Legends,
gameplay, 2009.

decisero di pubblicarne una propria variante dal gameplay più divertente ed innovativo: prese così vita *League of Legends* (fig. 1.36), titolo destinato a lasciare il segno nella storia videoludica e nel panorama eSports. Noto comunemente come *LoL*, questo videogioco, sviluppato da Riot Games esclusivamente per PC, fondò il genere online dei MOBA³⁸, con un *gameplay* che prevede lo scontro di due squadre da cinque giocatori attraverso combattimenti strategici in tempo reale³⁹. Scopo delle battaglie è quello di abbattere le basi e il quartier generale del team avversario sparsi all'interno della mappa di gioco, facendo così salire di livello il proprio personaggio in caso di vittoria. In *League of Legends* è possibile giocare a diverse modalità: dalle partite normali a quelle personalizzate, fino ad arrivare ai match classificati dotati di un'esclusiva valutazione (*rating*) calcolata in base alle performance delle partite precedenti. A seconda del proprio punteggio, il giocatore viene quindi posizionato in una classifica generale, permettendo ai team meglio posizionati di poter sfidarsi, alla fine di ogni stagione, nelle competizioni locali denominate "Global Finals". Pertanto, come già visto per *World of Warcraft*, anche *LoL* vanta una scena competitiva attiva e diffusa, direttamente organizzata da Riot Games. I diversi tornei regionali infine confluiscono nell'annuale "League of Legends: World Championship", evento che riesce a catalizzare l'attenzione di decine di milioni di spettatori e che presenta un montepremi milionario. Questo evento, istituito nel 2011, rappresenta uno dei principali tornei eSports a cadenza annuale in grado di offrire il mix perfetto tra competizione e intrattenimento. Le sfide hanno inoltre luogo nelle strutture tradizionalmente concepite per lo sport classico: ad esempio, le finali disputate a Pechino nel 2017 furono organizzate nello stadio denominato "Bird's Nest" progettato da Herzog & de Meuron in occasione delle Olimpiadi del 2008 (come mostrato in fig. 1.37), mentre negli Stati Uniti è ormai consuetudine vederle prendere vita all'interno di due templi sacri della

38. Acronimo di Multiplayer Online Battle Arena. Per maggiori dettagli cfr. capitolo 1.4, voce 8.

39. Meccanica nota come RTS, Real-Time Strategy. Cfr. capitolo 1.4, voce 8.



Figura 1.37:
Finali del League of Legends:
World Championship, Beijing
National Stadium, 2017.

pallacanestro americana, lo "Staple Centers" di Los Angeles o il "Madison Square Garden" di New York. *League of Legends* rappresenta dunque l'esempio di un percorso lungo e complesso, durato un decennio, che ha portato il videogioco a diventare la competizione eSports più popolare al mondo, nonché il primo titolo capace di conquistare sia Occidentali che Orientali. L'ultima edizione delle finali del 2019, svoltasi all'AccorHotels Arena di Parigi, ha visto infatti un picco pari a 44 milioni di spettatori collegati simultaneamente sulle diverse piattaforme streaming, con un audience media globale di 21,8 milioni di spettatori al minuto⁴⁰.

Se i videogiochi analizzati fino ad ora nacquero come puri titoli d'intrattenimento per trasformarsi solo in seguito nei principali protagonisti delle leghe esportive, ciò non si applica per il gioco sviluppato nel 2016 da Blizzard, concepito espressamente con una struttura volta al competitivo: *Overwatch*. Il titolo è un FPS online a squadre dall'aspetto colorato e dotato di una rosa con 32 personaggi dalle simpatiche sembianze cartonesche. I giocatori sono riuniti in due team da 6 eroi l'uno per scontrarsi nelle varie arene sparse nel mondo di gioco, con richiami alle più importanti città del pianeta come Hollywood, Parigi o Venezia. Siccome ciascuno dei 32 personaggi appartiene ad una delle tre classi di eroe esistenti, differenti l'un l'altra per caratteristiche e meccaniche di gioco, durante ogni round il videogiocatore dovrà essere abile a scegliersi il ruolo da ricoprire, a seconda dei più svariati aspetti: proprie capacità personali, caratteristiche ed abilità peculiari del singolo eroe selezionato, compatibilità con gli altri personaggi della propria squadra o di quella nemica, topografia della mappa e modalità stessa di gioco. Questo mix di variabili, che a primo impatto può sembrare complicato, rende le varie sfide molto frenetiche e divertenti rimanendo al contempo molto strategiche ed oculte: ad esempio, sarà necessario attendere il giusto momento della par-

40. AMA: average-minute-audience. Metodologia per misurare il pubblico medio in un dato momento durante una trasmissione. Riot Games e Activision Blizzard hanno collaborato nel tentativo di standardizzare AMA come metrica principale per misurare il pubblico degli eSport.



Figura 1.38:
Overwatch, gameplay,
2019 (2016).

tita per poter sferrare la mossa finale del proprio eroe assieme a quelle dei propri compagni di squadra, in modo tale da ottenerne un effetto amplificato e più efficace (come mostrato in *fig. 1.38*). Questa alchimia fra frenesia di gioco ed attenta preparazione ha senza dubbio cambiato la percezione mediatica degli eSports. Inoltre, la struttura competitiva creata attorno al titolo fin dalla sua nascita ha subito permesso di organizzare la "Overwatch League" (*fig. 1.39*), la prima competizione eSports franchise in pieno stile NBA. Nessuna retrocessione e niente promozioni: l'unica richiesta per partecipare è una cospicua quantità di denaro ed un affidabile progetto di investimenti aventi credibilità finanziaria. Novità assoluta per il suo settore, Overwatch riprodusse il modello di business degli sport americani per diventare il primo gioco "eSport ready", ossia ideato fin dalle origini per essere un videogame competitivo attorno al quale far roteare interessi commerciali e mediatici. A concludere il quadro del panorama eSports non può non essere citato uno



Figura 1.39:
Overwatch League.

dei suoi principali protagonisti, se non addirittura il più famoso e attualmente giocato: lo soprattutto online *Fortnite*. Rilasciato nel 2017 da Epic Games, ha saputo catalizzare a sé l'attenzione di decine di milioni di giocatori in pochissimo tempo grazie alla sua formula vincente: *free-to-play* con sistema interno di microtransazioni, stile leggero e cartonesco, elevata personalizzazione del proprio avatar di gioco, innovativa e ben ottimizzata modalità di gioco. Quest'ultima, chiamata *Battle Royale*, prevede che 100 giocatori si diano battaglia, individualmente l'uno contro l'altro o suddivisi equamente in due squadre, al fine di rimanere gli unici in vita all'interno della mappa di gioco, costituita dall'area di un'isola in continua diminuzione col trascorrere della partita. Il giocatore o la squadra vincente ottengono così la "Vittoria Reale" (visibile in *fig. 1.40* alla seguente pagina).

Rievocandosi anche al *gameplay* di *Minecraft*, da cui ricalca le meccaniche *survival* e di demolizione-costruzione degli elementi di gioco, *Fortnite* è riuscito a garantire una solida esperienza ludica dal successo economico planetario. Il titolo punta infatti sulla quantità, ovvero la partecipazione dei suoi oltre 250 milioni di utenti registrati, sperando che qualcuno di questi spenda qualche soldo per acquistare gli oggetti che permettono di personalizzare il proprio eroe, ad esempio costumi tematici o *skin* delle proprie armi preferite. Non importa che piaccia o meno la sua grafica, o che le partite sembrino accessibili ad alcuni e impossibili ad altri: il gioco si basa sulla disponibilità e predisposizione dei membri della *community* a spendere piccole somme di denaro, ogni mese o settimana, per riscattare le varie personalizzazioni estetiche virtuali messe a disposizione⁴¹.

Il legame e la calorosità fra i membri della *community* di *Fortnite* rimane però ad oggi ancora incontrastato: basti pensare come celebri artisti musicali, quali Marshmello o Travis Scott⁴², abbiano organizzato un proprio concerto *live* virtuale all'interno dell'isola per mezzo di un loro *alter-ego* digitale, catalizzando l'attenzione di decine di milioni di utenti durante l'esibizione. Un altro fatto curioso è come alcuni calciatori professionisti abbiano utilizzato le movenze e i balletti tipici del gioco per esultare durante svariate partite calcistiche, come durante la Finale del Mondiale di Russia 2018.

Altro aneddoto interessante per evidenziare l'influenza del titolo fu l'evento "Buco Nero" di fine 2019 (*fig. 1.41*): questo episodio riuscì ad incantare milioni di giocatori, facendoli incollare davanti allo schermo per ore nell'attesa di scoprire che cosa sarebbe accaduto al mondo di gioco cui erano abituati, colpito e risucchiato per l'appunto da un vortice interspaziale virtuale. In verità, questo enorme evento mediatico, capace di far esplodere i *social network* con innumerevoli post, non fu altro che una geniale operazione pubblicitaria volta ad annunciare l'uscita della seconda stagione del titolo. Infine, la competitività insita nel gioco di Epic Games ne permise l'ingresso, in breve tempo, nel panorama eSports (*fig. 1.42*), affermandosi come uno dei campionati più remunerativi per quei professionisti capaci di arrivare alle fasi finali.

41. <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2019/12/19/fenomeno-fortnite/>

42. <https://www.theverge.com/2020/9/8/21423004/fortnite-party-royale-concert-series-dominic-fike>



Figura 1.40:
Fortnite, vittoria reale, 2017.



Figura 1.41:
Fortnite, Buco nero, 2019.



Figura 1.42:
Vincitori del torneo eSport
Fortnite World Cup, 2019.

Sulla base di questa celeberrima struttura, sono stati poi creati tanti altri giochi che riproponevano il genere del *Battle Royale*, adattandolo ai gusti di varie tipologie di pubblico e *community*. È così che son nati nuovi sparattutto online di tendenza dalla forte componente sociale e competitiva, avventi le carte in regola per conquistare il palcoscenico eSports internazionale: *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Corporation, dicembre 2017); *Apex Legends* (EA, febbraio 2019); *Call of Duty: Warzone* (Activision, marzo 2020).

Un ennesimo passo avanti nell'evoluzione del panorama videoludico fu lo sbarco di titoli sempre più corposi e curati sugli *store* degli *smartphone*. Grazie a una continua innovazione in campo mobile, particolarmente accesa in quest'ultimo decennio, il *mobile gaming* è diventata una pratica sempre più diffusa, a tal punto da progettare appositi dispositivi dalla potenza straordinaria rivolti ai più fervidi appassionati. Oltretutto, stanno anche prendendo sempre più piede varie competizioni eSports riconosciute e disputate su questo genere di piattaforma in portabilità.

Uno dei titoli per *smartphone* più significativi è certamente *Clash of Clans* (fig. 1.43), titolo strategico pubblicato nel 2012 da Supercell. Questo titolo *free-to-play*, caratterizzato da una grafica cartonesca semplice ma curata e dalla totale assenza di violenza esplicita, consiste nel costruire e proteggere il proprio villaggio dalle truppe nemiche degli altri giocatori e, viceversa, nell'attaccare e saccheggiare le fortezze altrui con il proprio esercito. Fra le varie funzioni, è possibile creare un proprio clan o entrare in uno già esistente, dando così la possibilità ai giocatori, principalmente bambini e ragazzi, di partecipare attivamente alla *community* del gioco. Inoltre, come ormai solito nella maggior parte dei videogiochi online, anche *Clash of Clans* offre la possibilità di fare acquisti *in-game* per migliorare il proprio villaggio utilizzando soldi reali, spesso spesi inconsapevolmente dai bambini che giocano coi dispositivi dei genitori. Il successo riscosso con questo titolo ha permesso



Figura 1.43:
Clash of Clans, schermata di
caricamento del gioco, 2012.

lo sbarco del mondo degli eSports anche sugli smartphone: questi tornei, denominati "Mobile eSports", rappresentano oggi un fenomeno in forte ascesa nel settore videoludico, sia per l'impatto mediatico sia per le risorse investite dalle varie *software house* interessate. Ad esempio, nel 2019 la società tedesca "Electronic Sports League" (ESL), organizzatrice internazionale di competizioni eSports, organizzò ad Amburgo il primo torneo mondiale di *Clash of Clans*. in collaborazione con Supercell stessa e mettendo in palio un consistente montepremi⁴³. Sulla striscia di questa prima competizione, anche altri *mobile-game* di spicco, quali *Call of Duty: Mobile*⁴⁴, *Fortnite*⁴⁵ o *PUBG Mobile*⁴⁶, hanno deciso di investire ulteriori risorse per questa nuova frontiera degli eSports in portabilità.

Un altro videogame *free-to-play* per smartphone capace di rivoluzionare il modo di giocare fino ad allora concepito fu *Pokémon GO*, spin-off dell'acclamata e prosperosa serie di Nintendo. Sviluppato da Niantic nel 2016, inaugurò il fortunato filone delle app per dispositivi mobili basate sulla realtà aumentata (AR). Come mostrato in *fig. 1.44*, il gioco incentiva lo spostamento a piedi nei luoghi di interesse delle città di tutto il mondo, al fine di catturare le centinaia di mostriciattoli virtuali inquadrabili con la telecamera del proprio dispositivo. Il titolo è munito anche di una componente multigiocatore, volta sia alla collaborazione di più giocatori per l'impegnativa cattura di determinati Pokémon leggendari sia alla sfida reciproca per scalare le classifiche interne del gioco.

Dal giorno del suo rilascio di luglio 2016, il gioco diventò immediatamente un fenomeno virale su scala globale, riuscendo a toccare picchi di 250milioni di utenti connessi ogni settimana⁴⁷. Nonostante i volumi di questa mania estiva non si siano protratti nel lungo termine, l'applicazione è stata col tempo continuamente migliorata grazie all'aggiunta di nuove funzionalità e modalità di

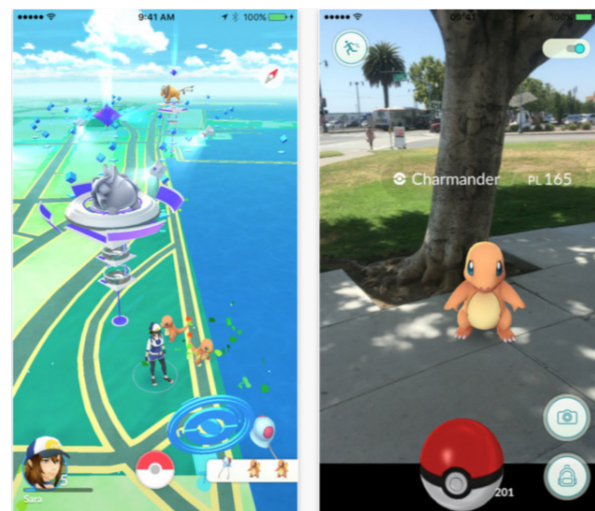


Figura 1.44:
Pokémon GO, mappa di gioco (sx) e realtà aumentata (dx), 2016.

43. <https://about.eslgaming.com/blog/2019/07/esl-one-hamburg-will-host-clash-of-clans-world-championship-live-on-stage/>

44. <https://www.callofduty.com/it/mobile/esports>

45. <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/en-US/home>

46. <https://esports.pubgmobile.com/#/index>

47. <https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>

gioco. Pertanto, al di là dei suoi difetti iniziali, *Pokémon GO* ha saputo ritagliarsi un ruolo determinante nel settore *mobile*, mostrando al mondo intero le potenzialità di svago che la realtà aumentata poteva offrire.

Per questo motivo, il 2016 sarà ricordato come l'anno-zero della *virtual reality*, scatenando una sempre più crescente diffusione dei giochi e dei dispositivi AR. Infatti, sempre in quell'anno, l'utilizzo della realtà virtuale sbarcò anche su PC e console casalinghe, a seguito dell'uscita di diversi visori a realtà aumentata quali *HTC Vive*, *Oculus Rift* e *PlayStation VR*. Questi diedero la possibilità ai giocatori di immergersi totalmente all'interno dei videogiochi, trasportando sensorialmente tutti gli appassionati in una nuova esperienza di gioco sempre più realistica e suggestiva.

Oltre all'utilizzo strettamente videoludico, i visori AR stanno trovando interessanti applicazioni anche in altri campi, come quello architettonico, didattico o medico. Ad esempio, in un recente studio⁴⁸ è stato esaminato l'uso dei visori per l'insegnamento: in primo luogo, come mostrato in *fig. 4.15*, è stata data la possibilità di visualizzare uno scheletro umano e di ispezionarne ogni singola ossa; in seguito è stato ricreato il sistema solare, permettendo il confronto dimensionale fra i rispettivi pianeti. In entrambe le simulazioni, gli studenti avevano inoltre modo di "afferrare" ed analizzare scrupolosamente ogni elemento riprodotto virtualmente. Tutti i 1500 partecipanti coinvolti nell'esperimento hanno valutato molto positivamente l'esperienza avuta, dimostrando come i visori AR offrano grandi opportunità per tutte le discipline scientifiche, ed in particolar modo nel campo dell'educazione, grazie alla capacità di poter visualizzare posti normalmente inaccessibili o scene sia reali sia immaginarie.

Un altro traguardo importante⁴⁹ è stato raggiunto con *Colette*, corto sulla storia di un soldato francese della resistenza antinazista realizzato dalla *softwarehouse* Respawn per il videogioco VR *Medal of Honor: Above and Beyond*.



Figura 1.45:
Analisi di uno scheletro AR mediante HTC Vive, 2017.

48. Němec, Martin, Fasuga, Radoslav, Trubač, Jan, Kratochvíl, Jan. "Using Virtual Reality in Education", 2017.

49. <https://store.steampowered.com/news/app/1402320/view/3067490727318183326>

Realizzato in collaborazione con E.A. e The Guardian, questo filmato *in-game* è stato premiato come "Miglior cortometraggio documentario" agli *Academy Awards* del 2021, facendo vincere l'*Oscar* ad un videogioco per la prima volta. Pertanto, si può affermare che i videogiochi possano costituire dei validi mezzi per l'apprendimento nell'istruzione scolastica. Oltre a fornire intrattenimento, possono essere infatti impiegati per incrementare la creatività e le capacità di *problem solving* individuali, indispensabili nella vita di tutti i giorni⁵⁰.

Per concludere, oggi stiamo assistendo ad un'ulteriore evoluzione delle console, focalizzate nell'offrire un'utilizzo sempre più digitale dei videogiochi, in modo completo ed immediato, fruibile semplicemente con una connessione Internet. A titolo esemplificativo, le console di ultima generazione rilasciate a fine 2020 da Microsoft e Sony saranno commercializzate, ad un prezzo inferiore, anche in versione *all-digital*, ossia prive di qualsiasi lettore ottico. Sarà quindi possibile giocare acquistando e scaricando i titoli esclusivamente online tramite i rispettivi store digitali. Dopotutto, quest'ultime scelte aziendali rappresentano un ulteriore passo avanti verso la transizione dei videogiochi dal supporto fisico alla licenza d'uso digitale, iniziata già anni prima con la distribuzione via Internet dei videogiochi per PC e, in seguito, accentuata ulteriormente dal mercato delle applicazioni *mobile*.

Inoltre, sono state realizzate nuove piattaforme e dispositivi dedicati al *cloud gaming*, ovvero quei servizi che permettono di giocare ai videogame direttamente online senza alcuna necessità di effettivo *download*⁵¹. Ad oggi questa avveniristica frontiera sta iniziando a diffondersi fra il pubblico munito di una rete stabile e performante, stimolando l'interesse non solo delle ormai consolidate aziende videoludiche, quali Microsoft (con *XCloud*), Nvidia (con *GeForce Now*) e Sony (con *PlayStation Now*), ma anche di nuovi colossi del web vicini al settore, come Amazon (con *Luna*) e Google (con *Stadia*)⁵².



Figura 1.46: Annuncio della premiazione Oscar al corto *Colette*, 2021.

50. Buo, Emanuele. Introduzione della tesi "Gli effetti inattesi dell'esposizione ai videogiochi: una rassegna internazionale", 2018/2019.

51. <https://www.tomshw.it/videogioco/cloud-gaming-tra-presente-e-futuro-dello-streaming-videoludico>

52. <https://tingate.it/news/tecnologia/cos-e-gaming-online.vum>

1.3 Gioco tradizionale e Videogioco: cosa hanno in comune?

Dopo aver seguito l'incredibile storia evolutiva di questo medium interattivo e delle macchine che ci permettono di fruirne, una persona potrebbe allora chiedersi: "Che cosa accomuna i videogiochi ai giochi tradizionali da tavolo?" Partendo dal presupposto che ogni qualvolta che giochiamo viviamo un'esperienza profonda, in grado di generare dentro noi stessi una sensazione piacevole definibile col termine "divertimento" (o almeno così dovrebbe essere, altrimenti perché giochiamo?). Questa percezione non è altro che una risposta emozionale all'apprendimento. Infatti, quando il nostro cervello sta scoprendo e assimilando un pattern atto alla risoluzione di un qualsivoglia problema, emette endorfine che ci causano una sensazione piacevole, appunto di "divertimento"⁵³.

Fatta chiarezza sul motivo per cui allora le persone giocano, per rispondere alla domanda espressa nelle righe precedenti ci viene in aiuto il libro "Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto" (Pearson, 2014)⁵⁴ nel quale Maresa Bertolo e Ilaria Mariani identificano nei "sistemi formali mascherati da metafora" un punto in comune. Ogni gioco è infatti composto da una serie di elementi comuni, che ne costituiscono la struttura, e da alcuni "accorgimenti" finalizzati a coinvolgere emotivamente i giocatori. Più dettagliatamente, è possibile quindi distinguere tra elementi *formali* ed elementi *drammatici* del gioco.

1.3.1 Elementi formali

All'interno di questo macrogruppo è possibile distinguere otto elementi:

1. Giocatore: rappresenta l'elemento imprescindibile affinché un qualsivoglia gioco possa esserne fruito. I giochi si fondano infatti sulla partecipazione *volontaria* e *interattiva* di uno o più utenti, definiti appunto giocatori. Essi rivestono inoltre un *ruolo* che non è fisso, ma può variare. Un'ulteriore importante fattore che bisogna definire è quello riguardante il tipo di interazione tra i giocatori, riassumibili nelle seguenti forme: giocatore contro giocatore (PvP); giocatore contro l'ambiente (quindi il mondo) di gioco (PvE); giocatori singoli multipli contro il mondo di gioco (non interagiscono tra loro); competizione multilaterale tra giocatori; competizione unilaterale; competizione di squadra e gioco cooperativo tra i giocatori (co-op).

Un'ultimo ma per questo non meno importante aspetto è quello riguardante "l'invito al gioco". Se nei giochi da tavolo tradizionali è il pilastro dell'interazione sociale tra giocatori, per quanto riguarda invece i videogiochi in single player è un aspetto più delicato, dato che non sussiste un'interazione sociale diretta con altri giocatori. Questo discorso però può cambiare qualora due o più persone in loco incomincino a giocare insieme ad uno stesso titolo. È il caso di tutti quei giochi che prevedono una modalità *multiplayer*. Basti infatti pensare all'interazione che avviene ad esempio con i *party games*⁵⁵

53. Bertolo, Maresa, Mariani, Ilaria, "Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto", Pearson, Milano, 2014, p. 317

54. Bertolo, Mariani, Op. cit., cap. 21

55. cfr. paragrafo 1.4, voce 5

(in grado di riunire anche l'intera famiglia), o semplicemente anche a due amici che, riuniti nello stesso salotto o cameretta, si sfidano ai titoli sportivi più famosi (come *FIFA* o *NBA2K*). Questo fattore a mio avviso vale poi anche per quanto riguarda i videogiochi online che prevedono partire a squadre, e quindi hanno alle spalle una nutrita community, ma non solo. Infatti, con la diffusione di internet, ormai è difficile non essere invitati dagli amici a giocare insieme, ognuno nelle proprie case, anche se si abita in diversi paesi. In questo caso la comunicazione avverrebbe attraverso canali di chat vocali (ad esempio Discord) o di scrittura, sistemi ormai sempre presenti all'interno delle console casalinghe e piattaforme per PC.

2. Obiettivi: altro aspetto che esiste solo in questo specifico dipo di intrattenimento, e che, se rimosso o non previsto, fa perdere completamente significato all'esperienza di gioco stessa. Alcuni esempi dei più diffusi e frequenti obiettivi dei (video)giochi sono la cattura e la gara, ma ne esistono molti altri.

3. Procedure: elemento che compone la struttura di gioco e guida il comportamento dei giocatori, descrivendo cosa è possibile fare e cosa no. Se nei giochi da tavolo le procedure sono esplicitate sotto forma di regolamento cartaceo, nei videogiochi è ormai comune non trovare più un "libretto di istruzioni", il quale viene integrato e gestito dal software stesso.

4. Regole: differiscono dalle procedure in quanto definiscono gli obiettivi e i concetti del gioco e a limitare le azioni e i comportamenti dei giocatori, evitando sbilanciamenti. Procedure e regole formano insieme l'"autorità" che governa il gioco, cui i giocatori devono attenersi.

5. Risorse: in ogni (video)gioco i giocatori dispongono di un numero di risorse predefinite e "limitate", che devono essere allo stesso tempo utili e scarse, ma anche essenziali al raggiungimento dell'obiettivo. Se si prende come esempio alcune tipologie di gioco, come quelli gestionali, il saper governare e gestire le risorse è una componente essenziale, nonché parte integrante del gameplay. Nel caso dei videogiochi, le risorse assumono spesso una delle seguenti forme: vite o punti danno, unità, denaro, potenziamenti (*power-up*), tempo e così via.

6. Conflitto: se è vero che il gioco propone degli obiettivi, l'autorità rappresentata dalle regole e dalle procedure impedisce ai giocatori di raggiungerli nella maniera più semplice ed efficiente possibile, spesso contrapponendo tra loro più utenti (tipico nei multiplayer). In questo modo i giocatori, per ovviare all'inefficienza introdotta dalla necessità di rispettare le procedure, sono forzati a sviluppare specifiche *skill* (abilità) per far fronte così alle crescenti difficoltà. Spesso, infatti, nei videogiochi la difficoltà è sempre più in crescendo dopo le fasi iniziali di "introduzione" al gioco (basti pensare ad esempio ai boss che si devono sconfiggere dopo aver svolto delle missioni tutto sommato semplici). Inoltre, con l'aumentare della difficoltà dovrebbe seguire anche una crescente abilità del giocatore, in modo da mantenerlo in un costante *stato di flusso* (*flow*)⁵⁶.

56. Lo psicologo Csikszentmihalyi ha definito il concetto di flusso come quello stato interiore, intenso e piacevole, che si genera quando svolgiamo alcuni tipi di attività. Questo può essere rappresentato su un diagramma cartesiano divisibile in tre parti e che pone in relazione la difficoltà della sfida e il livello di capacità. Quando la sfida è commisurata alle nostre capacità ci troviamo appunto in uno stato di flusso, altrimenti se questa risultasse troppo grande ci troveremmo in una zona di ansia o, al contrario, di noia. Bertolo, Mariani, Op.cit., pp. 20-21.

Solitamente nei videogames il senso di conflitto è generato da ostacoli fisici o mentali, dallo scontro con altri giocatori o dalla necessità di effettuare scelte strategiche.

7. Confine: dato obiettivi, regole e procedure sono validi esclusivamente nel gioco e non nella vita reale, questo fa sì che si creino dei confini di gioco, i quali possono assumere forma *fisica* (lo spazio 3D in cui si muove il giocatore) o *concettuale* (l'accordo sociale tra giocatori). Nei videogiochi esistono tuttavia delle eccezioni, come quelli che mischiano vita reale e gioco, ovvero i cosiddetti ARG (Alternate Reality Game).

8. Risultato: poiché i giochi pongono un obiettivo da raggiungere, è necessario misurare se e in quale misura tale obiettivo sia stato effettivamente raggiunto dal/i giocatore/i. Per loro natura i risultati devono essere *incerti*, *inequali* e *misurabili*: nessuno vorrebbe infatti giocare a un gioco di cui si conoscesse in principio il vincitore, né a uno nel quale non sia possibile stabilirlo con chiarezza. Il risultato finale deve essere sempre coerente, nella sua forma, con il tipo di interazione tra giocatori e la tipologia di obiettivo posto dal gioco. Questo aspetto può porre dei problemi non banali nell'ambito dei videogiochi. In alcuni multiplayer, infatti, è difficile (se non impossibile) definire un vincitore o anche solo una classifica: è il caso tipico dei giochi di ruolo multigiocatore massivi (MMORPG), dato che per questi non è prevista una "fine" (essendo in continua evoluzione). In queste situazioni è necessario definire quindi un sistema di ricompense (*rewards*) ad hoc in grado di soddisfare il giocatore.

1.3.2 Elementi drammatici

Se gli elementi formali analizzati sono necessari a creare la struttura di gioco, essi non sono sufficienti a rendere un gioco coinvolgente: per appassionare a fondo i giocatori è necessario creare *emozioni*.

Per creare questo è possibile sviluppare apposti accorgimenti sia mutare alcune tecniche da altre forme di intrattenimento, così da produrre una opportuna "metafora" atta a integrare gli elementi formali in un'esperienza ludica *contestualizzata*, *coerente* e *significativa*, che sia in grado di creare un profondo senso di *connessione* con il gioco. Questo insieme di accorgimenti e tecniche costituisce gli elementi *drammatici* del gioco, ma soprattutto dei videogiochi. Questi elementi sono:

1. Sfida: il gioco crea un conflitto, che è avvertito dal giocatore come un senso di sfida, il quale a sua volta crea tensione, contribuendo così alla sensazione di essere immersi nello *stato di flow*. In un videogioco è quindi cruciale bilanciare accuratamente la risposta emotiva del giocatore derivante dal livello di sfida posto dal gioco, in modo da offrire un'esperienza sempre varia ed "elettrizzante".

2. Libertà di azione: è difficile da definire, siccome include il fatto che non tutti i giocatori necessitano dello stesso livello di coinvolgimento per diver-

tirsi. La libertà di azione potrebbe essere descritta come la possibilità di interagire in maniera creativa all'interno della rigida struttura del gioco.

3. Premessa: è posta all'inizio del gioco. È un potente mezzo di coinvolgimento emotivo, che crea un contesto per gli elementi *formali*, al fine di rendere più semplice per i giocatori compiere scelte

4. Personaggio: ha peculiarità distintive che lo diversificano dalla figura tradizionale dell'eroe della narrativa. Nei videogames infatti non è un semplice mezzo attraverso il quale la storia viene narrata, ma è uno strumento che consente al giocatore di *partecipare attivamente* alla storia.

5. Storia: nei videogiochi ha sempre più spesso vere e proprie qualità narrative, che spesso si susseguono anche in successive edizioni, creando dunque una saga.

1.4 Tassonomia videoludica

È abitudine discernere i videogiochi in diversi generi, a seconda delle peculiarità che li contraddistinguono. Se in principio il videogioco era caratterizzato da pochi generi, ben definiti e facilmente riconoscibili, in cui a far da padrone era il genere "sportivo", ovvero videogiochi volti a simulare un'attività sportiva (basti pensare a *Pong*), oggi, invece, i generi sono sublimati in qualcosa di molto più complesso, con generi che talvolta si ibridano tra loro (creando così delle volte confusione).

Malgrado ciò, non si può negare la tendenza odierna a classificare i videogiochi a seconda del genere, né si può respingere l'attitudine di pubblico, critica e industria a fomentare la creazione di una tassonomia sempre più complessa e stratificata, in cui i generi si suddividono in sottogeneri e si ibridano fra loro in modo creativo e inaspettato, fino a creare dei veri e propri dibattiti riguardo al genere (o ai generi) di appartenenza di un singolo prodotto⁵⁷.

Pertanto, pur tenendo in considerazione i limiti e i compromessi a cui è necessario scendere al fine di tracciare una tassonomia del videogioco, in questo capitolo dividerò i videogiochi secondo i principali macro-generi, accennando solo, qualora presenti, i possibili sottogeneri distinguibili al loro interno per non dilungarmi troppo (alcuni dei quali verranno analizzati nel capitolo successivo riguardo i generi più diffusi nell'universo eSports).

Tale tassonomia riguardo i generi videoludici segue come riferimento la classificazione data da Lorenzo Mosna nel libro "*Il videogioco. Storia, forme linguistiche e generi*" (Dino Audino, 2018, Roma), il cui autore segue e amplia la formula già utilizzata da Scott Rogers in "*Level Up! The Guide to Great Game Design*" (John Wiley & Sons, 2010).

Tuttavia tale classificazione presenta qualche piccola modifica basata sulla mia esperienza da videogiocatore e, soprattutto, sulle ultime tendenze che si sono affermate in questi ultimi anni.

57. Mosna, Op.cit., p. 73

1. AZIONE

Il cuore dell'esperienza dei videogiochi *action* è la coordinazione occhio-mano. Tipicamente questi giochi sono costituiti dalla presenza di un personaggio controllabile dal giocatore, il quale può interagire con l'ambiente di gioco, la cui struttura è organizzata a livelli. Gli ambienti in cui è immerso il personaggio presentano due tipologie di pericolo: ostacoli ambientali o fisici da superare (come ad esempio precipizi o mura) o nemici, suddivisi per categoria e livello di forza crescente. Il giocatore deve quindi guidare il proprio personaggio all'interno del mondo di gioco per portare a termine le varie missioni o livelli, stando però attento a non morire. Infatti esso è vulnerabile, e dunque può subire dei danni che ne compromettono la salute fino a causarne la morte.

Poiché la componente *action* è presente in gran parte dei videogiochi, un gran numero di titoli disponibili sul mercato rientra in questa macroarea, la quale include anche alcuni fra i sottogeneri più popolari e diffusi, come ad esempio:

- **Arcade:** denominati anche *coin-op* (abbreviazione di "*coin-operated*"), ossia macchina a gettoni, inizialmente erano quei videogiochi usufruibili attraverso l'utilizzo di cabinati a gettoni o a monete poste in un luogo pubblico, come ad esempio una sala giochi.

Gli *arcade* rappresentarono la prima generazione di videogiochi di largo consumo, e il primo contatto del pubblico con questa nuova forma di intrattenimento. Solitamente questi titoli erano caratterizzati dalla presenza di livelli, di un numero determinato di vite a disposizione del giocatore e da un sistema di punteggio che permetteva, dopo la schermata di *game over*, di inserire il proprio nome all'interno di una classifica con i migliori risultati ottenuti.

Tra i primi e più famosi giochi *arcade* (già citati nel primo paragrafo della tesi) possiamo trovare *Asteroids*, *Pac-Man* e *Space Invaders*.

Oggi, tuttavia, gli elementi caratteristici degli *arcade* vengono talvolta stravolti. Elementi come il punteggio e il numero di vite diventano infatti sempre più rari, e la struttura a livelli sta gradualmente perdendo terreno a favore dell'*open world* (un mondo liberamente esplorabile). Questo è naturalmente dovuto sia all'evoluzione del linguaggio videoludico, che alle innovazioni tecnologiche. Con l'avvento delle console casalinghe, infatti, la presenza del numero di vite limitato (che permetteva di massimizzare il profitto delle macchine *coin-op* nelle sale giochi) è divenuto superfluo, a favore di giochi che possono così durare decine di ore, rispetto a qualche manciata di minuti. Tuttavia, solitamente, solo le più fedeli riconversioni dei titoli *arcade* più famosi (e che hanno fatto la storia del videogioco) mantengono inalterata la loro struttura e le caratteristiche originali.

- **Platform:** i giochi a piattaforme presentano un gameplay in cui il personaggio deve superare uno o più livelli costituiti da piattaforme, molte volte

disposte su più piani, saltando su di esse per superare vari ostacoli e raggiungere un obiettivo. Ad aiutarlo nelle sue azioni, appaiono degli strumenti, denominati *power-up*, che consentono al personaggio di diventare più forte, ottenere un potere o un'arma migliore.

Inizialmente, i titoli appartenenti a questo genere erano caratterizzati da un'unica schermata fissa con una visuale bidimensionale, nella quale il personaggio controllato si spostava saltando o usando le scale per passare da una piattaforma all'altra. Nel tempo questo genere si è evoluto e ampliato prima con ambienti a scorrimento orizzontale o verticale, e, più tardi, con quelli tridimensionali, abbandonando talvolta la struttura a livelli a favore di quella *open world* (come ad esempio in *Super Mario 64*).

Le tematiche trattate nei *platform* possono appartenere a numerose combinazioni di stili e generi, ma solitamente il giocatore deve raccogliere oggetti o arrivare a una specifica meta decidendo nel frattempo se combattere i nemici presenti a schermo o evitare gli ostacoli.

Tra i titoli più significativi e iconici appartenenti a questo genere possiamo trovare *Donkey Kong*, *Mega Man* e *Super Mario*.

- **Picchiaduro**: conosciuti anche come "*fighting games*", sono una forma di gioco d'azione dove due videogiocatori controllano ognuno un differente personaggio ingaggiando solitamente combattimenti 1v1 in una serie di round e in un'area di gioco ben delimitata. Spesso questi giochi presentano combattimenti a mani nude, come le arti marziali o la boxe, ma possono includere anche l'utilizzo di armi. Se però il gioco richiede l'utilizzo di armi bianche in un contesto frenetico in cui il giocatore deve affrontare grandi quantità di nemici strutturati a livelli, non ci si riferisce più al genere *picchiaduro* ma a quello *hack 'n' slash*.

Comunque, il *picchiaduro* è considerato uno dei generi in cui la coordinazione occhio-mano viene spinta ai massimi livelli. Infatti, per essere efficaci in questi titoli, bisogna essere in grado di padroneggiare tecniche di combattimento come la parata, il contro-attacco e le combo (ovvero una serie di mosse concatenate tra di loro che danneggiano fortemente l'avversario) in modo da subire un quantitativo danni molto basso e, al col tempo, mettere a segno più colpi possibili sull'avversario. Questo perché il personaggio controllato ha a disposizione una barra dell'energia che diminuisce a ogni colpo subito e, una volta che questa viene esaurita, lo scontro sarà perso. Comunemente, la struttura di gioco include diversi round di combattimento nei quali il giocatore deve puntare a mettere a segno più attacchi possibili per vincere un round in più dell'avversario, così da poter essere decretato vincitore.

Alcune tra le serie più popolari e famose in circolazione sono: *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Tekken*, e le nuove versioni come *Super Smash Bros Ultimate* e *Brawlhalla*.

- **Sparatutto**: probabilmente il più longevo dei sottogeneri dell'*action* (risalente ai tempi di *Spacewar!* del 1962), i videogiochi appartenenti agli *shooter* sono oggi uno dei generi di maggior successo del mondo eSports. La principale caratteristica che accomuna la maggior parte di questi titoli disponibili sul mercato è l'utilizzo di una vasta tipologia di armi da fuoco da brandire per affrontare i nemici.

Gli *sparatutto* sono però un genere molto vasto, entro il quale rientrano diverse tipologie di videogioco che variano sostanzialmente a seconda della visuale (o punto di vista del giocatore) e, nel caso dei giochi bidimensionali, dal tipo di scorrimento della schermata.

Oggi gli *shooter* più diffusi sono gli *FPS*, acronimo di *First Person Shooter*, caratterizzati da una visuale soggettiva che simula il punto di vista del personaggio, o i *TPS*, acronimo di *Third Person Shooter*, in cui la visuale è posta alle spalle del personaggio controllato.

Con l'avvento delle reti internet a banda larga, gli *FPS* sono diventati fra i generi più giocati online, dove la componente di avventura è passata in secondo piano rispetto a quella competitiva, contrariamente ai *TPS*, nei quali ha ancora una certa rilevanza.

Se *Spacewar!* e *Asteroids* sono due fra i primi esempi di successo commerciale degli *sparatutto*, *Quake*, *Doom* e *Counter Strike* sono alcuni dei titoli che hanno lanciato gli *FPS* e che, ancora oggi, rimangono tra i videogiochi più celebri e seguiti della scena eSports.

Altri titoli esemplificativi del genere *shooter*, sono le serie di: *Battlefield*, *Call of Duty* e *Halo* oppure i più recenti titoli quali *Apex Legends*, *Fortnite*, *Overwatch* e *Rainbow Six Siege*.

- **Stealth**: il gioco è strutturato in maniera tale da portare il giocatore a preferire un approccio silenzioso per evitare gli scontri con i nemici. Questi giochi offrono infatti al videogiocatore una moltitudine di nascondigli e gli permettono di usare l'ambiente a proprio vantaggio per aggirare o eliminare silenziosamente tutti gli ostacoli presenti. Ad esempio è possibile utilizzare l'erba alta per mimetizzarsi e passare indisturbati da un punto all'altro dello scenario di gioco. Una componente non indifferente che questi giochi devono presentare è una buona intelligenza artificiale dei nemici, i quali dovranno mettersi sulle tracce del giocatore se questo risulta troppo maldestro o rumoroso.

Il genere *stealth* è diventato noto con la serie di *Metal Gear*, ed è stato ripreso in molti altri titoli e serie, come quelle di *Assassin's Creed* e *Hitman*.

- **Survival**: il gioco pone il giocatore in un ambiente ostile ma nel quale si ha un'ampia libertà di azione per permettere di sopravvivere. È questo, infatti, lo scopo principale. Per questo motivo il personaggio controllato inizierà l'avventura privo di qualsiasi risorsa, se non alcune strettamente necessarie

ma altrettanto limitate. Spetterà infatti al giocatore recuperarle attraverso delle attività di ricerca e raccolta, così da formare un inventario utile alla sua sopravvivenza all'interno del mondo di gioco.

Spesso alcuni oggetti possono essere combinati tra loro per permettere di creare nuovi e utili strumenti. Questa azione è detta "crafting" e permette quindi di migliorare la propria capacità di sopravvivenza.

Anche se la maggior parte dei titoli *survival* era pensato per un'esperienza singola, recentemente, anche grazie a internet, il genere sembra orientarsi verso il multigiocatore online.

Titolo di punta appartenente ai *survival* è senza dubbio *Minecraft*, mentre più recentemente ha preso piede *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* prima, e ancor di più *Fortnite*, dopo.

2. AVVENTURA

Fanno parte di questa categoria tutti quei videogiochi rivolti specialmente all'esplorazione, alla risoluzione di enigmi, all'interazione con i differenti personaggi e il cui fulcro centrale dell'intera esperienza di gioco è la componente narrativa, anche se non mancano sporadici episodi di combattimento. Nei videogiochi *adventure* vi è spesso il ricorso all'uso di più finali, determinati dalle azioni che il giocatore compie nel corso della partita. Questi giochi possono essere sia in terza persona, che in prima. Fanno parte di questa categoria le saghe di *Lara Croft*, *Ratchet & Clank* e *Uncharted*.

I principali sottogeneri che rientrano in questa macroarea sono:

- **Avventura testuale:** risale agli albori del videogioco ed è la forma primordiale di ogni gioco *adventure*. All'inizio, in questi videogiochi, il giocatore doveva rispondere con la tastiera a delle linee di testo che comparivano sullo schermo. Questi giochi erano quindi programmati per riconoscere gli input dati dal giocatore, offrendo a loro volta una serie di risposte.

I giochi di avventura testuale sono dunque caratterizzati dalla sola presenza del testo, senza immagini, rappresentando una sorta di versione informatica del librogame, una forma di narrativa a bivi popolare negli anni Settanta e Ottanta.

Diffusi principalmente sui PC dato che richiedevano l'utilizzo della tastiera per essere giocati, la continua evoluzione della grafica dei videogiochi, tuttavia, ne ha determinato gradualmente la scomparsa. I giochi di avventura testuale si sono così evoluti nelle *avventure grafiche* e nelle *visual novel*.

Il primo videogame che ha lanciato questo sottogenere è stato *Colossal Cave Adventure*.

- **Avventura grafica:** è la forma più popolare e diffusa dei videogiochi *adventure*. In questi videogame il giocatore è posto all'interno di ambienti virtuali interattivi con i quali può interagire in vari modi, ad esempio risolvendo

rompicapi o enigmi. Comunemente, l'interattività è ottenuta attraverso degli hotspot, ovvero dei punti che il giocatore può cliccare col mouse. Proprio per questo motivo questa tipologia è anche chiamata e riconosciuta col termine di "punta e clicca", una forma molto popolare di avventura grafica degli anni Ottanta e Novanta.

Tra i titoli più diffusi su PC si ricordano *Maniac Mansion*, *Grim Fandango* o la serie *Monkey Island*.

Su console, invece, data l'assenza del mouse, questo sottogenere ha abbandonato l'uso del puntatore in favore di un sistema di hotspot che si attivano quando il personaggio si avvicina a uno di essi. In questo modo anziché richiedere una ricerca spasmodica degli indizi, questi videogiochi hanno puntato maggiormente sugli aspetti narrativi e sui dialoghi, riservandosi alcune scene d'azione attraverso la meccanica detta "quick time event", in cui il giocatore è chiamato a premere una sequenza di pulsanti o effettuare una scelta in un arco di tempo molto breve e ben determinato.

Altri titoli esemplificativi del genere su console sono *Detroit: Become Human* o le serie di *The Walking Dead* e *Life is Strange*.

- **Visual novel:** genere straordinariamente apprezzato in Oriente, meno in Occidente. Nato infatti in Giappone negli anni Novanta, le visual novel sono avventure testuali caratterizzate da lunghissimi dialoghi accompagnati da immagini (spesso statiche) disegnate in stile manga (fumetti giapponesi). In questi giochi non vi è la necessità di raccogliere oggetti, e l'interattività con gli ambienti è, se non limitata, addirittura assente.

Una saga di grande successo a livello mondiale è *Ace Attorney*.

3. ACTION-AVENTURA

Rappresenta il primo esempio di genere ibrido comparso nel mondo dei videogiochi, tendenza, quella dell'ibridazione, avvenuta a partire dalla metà degli anni Novanta. Questi giochi sono ormai così diffusi e codificati da poter essere classificati quindi come un macrogenere indipendente.

Nei giochi *action-adventure*, come facilmente deducibile dal nome, si ritrovano sia componenti di azione che di avventura. Sostanzialmente vi è un equilibrio di questi due elementi e al giocatore è richiesta sia una buona coordinazione occhio-mano, che la capacità di analizzare gli ambienti e seguire i dialoghi che compongono la storia. Tuttavia, non è raro che alcuni giochi presentino un'inclinazione a preferire la componente *action* rispetto a quella *adventure* o viceversa, dando vita a classificazioni controverse da parte della critica, come ad esempio i giochi *God of War*, spesso riferito a questa categoria data la frequente componente narrativa nonostante appartenga al genere *hack 'n' slash*, o *Metal Gear Solid 4*, il quale presenta contenuti filmati non interattivi quasi di pari durata al gameplay, mettendo così in discussione l'appartenenza del sottogenere *stealth* al macrogenere *action*.

Comunemente, un gioco action-adventure si basa su meccaniche di combattimento ed esplorazione, alternando sequenze concitate a momenti narrativi più rilassanti. Spesso i giochi sono open world o presentano livelli di notevoli dimensioni, liberamente esplorabili.

Saghe culto appartenenti a questo genere sono: *Grand Theft Auto*, *The Legend of Zelda* e *Tomb Raider*.

Il principale sottogenere dell'*action-adventure* è il:

- **Survival horror**: comparsi nella prima metà degli anni Ottanta, in questi videogame il giocatore ha a disposizione una limitata quantità di risorse e deve sopravvivere all'assalto dei nemici (mostri, zombi o mutanti), spesso sfruttando l'ambiente a proprio vantaggio.

Fondamentale dei *survival horror* è la componente narrativa di genere horror, calata in un'atmosfera di paura e suspense nella quale si svolge l'intera storia. L'ambientazione caratteristica è quindi costituita spesso da spazi chiusi e claustrofobici, luoghi aperti ma particolarmente bui o nebbiosi, oppure spazi ampi ma chiusi, contenenti elementi macabri e una scarsa illuminazione. Solitamente, il gameplay si basa sul tentativo di far sopravvivere il personaggio che è calato all'interno di questi contesti di terrore. Le meccaniche del gioco possono quindi combinare elementi d'avventura e di azione. È infatti comune che il personaggio controllato sia armato, così da poter far fronte ai pericoli e ai nemici che si susseguono lungo il percorso narrativo. Tuttavia, quello che mancano sono le risorse, motivo per cui il giocatore deve utilizzare in modo parsimonioso e accorto quelle a sua disposizione (anche se nel corso dell'avventura se ne potranno trovare altre così da rimpinguare l'inventario, oltre ad armi e munizioni).

Scopo del gioco è quindi quello di trovare una via d'uscita da un luogo pericoloso oppure scoprire la causa scatenante di una particolare situazione alterata così da riuscire a porvi rimedio.

Tra gli esempi più noti di questo genere troviamo le saghe di *Alone in the Dark*, *Clock Tower*, *Forbidden Siren*, *Project Zero*, *Resident Evil* e *Silent Hill*.

4. GIOCHI DI RUOLO

Conosciuti anche come RPG (Role Playing Game) o GDR, sono giochi che vedono al centro dell'esperienza l'evoluzione di un personaggio in un mondo ben definito, e che seguono tradizionalmente le regole mutate dai giochi da tavolo, i cosiddetti "carta e penna" (come *Dungeons & Dragons*). Sono giochi solitamente ambientati in un universo *high fantasy*, anch'esse non mancano ambientazioni apocalittiche o fantascientifiche, mentre quelle reali o contemporanee sono piuttosto rare.

In questi videogiochi il giocatore deve completare la "main quest", una lunga missione, quella principale del gioco, che fa da collante per tutta l'avventura. Nel corso dei viaggi però è comune incontrare dei personaggi secondari che

assegnano a loro volta delle sottomissioni da completare, definite "quest secondarie" che, oltre a prolungarne il gameplay, permettono al personaggio di accumulare punti esperienza e così salire di livello, accrescendone le abilità e capacità. Dunque, completando le *quest*, il personaggio diventerà più forte permettendogli di affrontare nuove missioni e nemici più forti, nonché territori ancor più pericolosi.

Altro elemento comune che caratterizza i giochi di ruolo è il *looting*, ossia il raccogliere le risorse. Durante il viaggio il personaggio potrà infatti saccheggiare sotterranei (dungeon) o i cadaveri dei nemici sconfitti per ottenere equipaggiamenti, armature o armi migliori utili a potenziarlo. Infine, come nei giochi di sopravvivenza, non è raro ritrovare anche il *crafting*, così da ottenere materie prime e la gestione delle risorse in un inventario.

I giochi di ruolo presentano solitamente una prospettiva dall'alto o in terza persona. Inoltre, lasciano spesso al giocatore ampia libertà di plasmare il carattere del proprio personaggio e il suo atteggiamento nei confronti del mondo di gioco.

La complessità e la versatilità di questo macrogenere ha permesso la comparsa di svariati generi derivati da esso. Non è raro, poi, anche imbattersi in giochi appartenenti ad altri generi ma che presentano elementi tipici dei GDR. Infine, più di ogni altro genere, il gioco di ruolo risente delle influenze culturali: quelli orientali, infatti, sono spesso così diversi da quelli occidentali da essere ritenuti un genere a parte. Fanno parte di questa categoria le saghe di *Lara Croft*, *Ratchet & Clank* e *Uncharted*.

I principali sottogeneri che rientrano in questa macroarea sono:

- **Action RPG**: è una delle forme più popolari, la quale mescola le componenti di ruolo a quelle d'azione. Il giocatore è quindi chiamato non solo a gestire l'evoluzione del proprio personaggio e a completare le missioni, ma anche avere una buona coordinazione occhio-mano nelle fasi di combattimento, che si svolgono sempre in tempo reale (mai a turni).

Alcuni titoli tra i più diffusi e popolari appartenenti a questo genere vi sono le serie di: *Diablo*, *The Elder Scrolls* e *The Witcher*.

- **JRPG**: acronimo di Japanese Role Playing Game, questi giochi di ruolo differiscono da quelli occidentali per l'ambientazione, solitamente *fantastica* ma raramente *high fantasy*; dal carattere dei personaggi, che è determinato dalla trama del gioco e non dalle azioni compiute dal giocatore e, infine, per il particolare sistema di alternanza esplorazione-combattimento. Durante le fasi esplorative, il giocatore può muovere liberamente il personaggio all'interno della mappa di gioco, tuttavia, quando incontra un nemico, il gioco si interrompe e il personaggio viene trasportato in una sorta di arena dove prende vita un combattimento a turni, dove compaiono statistiche numeriche legate ai protagonisti e nemici in campo. Il giocatore ha dunque una

serie di mosse a disposizione da un elenco e che vengono effettuate solo quando giunge il proprio turno di attacco.

Tuttavia, si può riscontrare in questi ultimi anni una tendenza che sembra orientare i tradizionali *JRPG* al modello degli *action RPG* occidentali, con combattimenti svolti in tempo reale. Ne sono un esempio le serie di *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, che ne hanno fatte la fortuna del genere a partire dagli anni Ottanta. Invece, una serie come quella dei *Pokémon*, divenuto un fenomeno in tutto il mondo, ne mantiene inalterate le caratteristiche.

- **GDR tattici:** sono videogiochi caratterizzati da combattimenti a turni che si svolgono su un campo a “scacchiera” e che mantengono il sistema di evoluzione dei personaggi e una storia di base. Il giocatore deve quindi muovere i propri personaggi come se fossero delle pedine, e attivare le mosse corrette al fine di sconfiggere gli avversari. Questa tipologia ha avuto particolare fortuna in Giappone.

Saghe appartenenti a questo genere sono *Disgaea* e *Fire Emblem*.

5. PARTY GAME

Sono quei videogiochi rivolti a un piccolo gruppo di giocatori nella stessa stanza e che seguono le orme dei giochi da tavolo. Esistono svariate tipologie di questi giochi, dai più classici a quelli che introducono meccaniche nuove e originali. Una serie molto popolare è quella ad esempio di *Mario Party*.

6. PUZZLE GAME

Questa categoria racchiude tutti i videogiochi rompicapo, ossia quei giochi dedicati alla soluzione di enigmi, i quali sono probabilmente i più diffusi al mondo, e le cui componenti *puzzle* sono quelle che più comunemente compaiono anche in altri generi, come negli *adventure* o *action-adventure*.

Comparso dalla fine degli anni Settanta, questo genere ha col tempo preso le distanze dai giochi da tavolo e dai rompicapi classici per creare concept inediti, divenuti anche, in alcuni casi, successi planetari capaci di entrare nell’immaginario collettivo.

Tra gli esempi più eclatanti, vi rientra sicuramente *Tetris* (già trattato nel primo paragrafo), il videogioco più venduto di tutti i tempi.

I *puzzle game* sono caratterizzati da curve di apprendimento adatte a un pubblico di giocatori occasionali. Con più infatti questi giochi risultano semplici e immediati, più riscontreranno successo. Per questo motivo, non è necessario che contengano una vera e propria trama.

Infine, grazie all’avvento degli smartphone, questo genere di giochi ha visto un’enorme crescita, portandoli a essere il genere più diffuso.

Alcuni esempi di serie molto popolari sono: *Angry Birds*, *Candy Crush Saga*, *Cut the Rope* e *Monument Valley*.

7. RACING

È comune classificare i giochi di guida come un genere a parte, anche se potrebbero ricadere sotto la definizione di giochi sportivi, data la particolarità a virtualizzare una gara automobilistica. In questo macrogenere convivono diverse tipologie di gioco che si differenziano principalmente per il livello di realismo offerto. Esistono dunque giochi *racing* con un’impronta simulativa, detti “*sim racer*”, e giochi con pretese di simulazione inferiore, fino a giungere a quelli senza alcuna pretesa simulativa, quali gli *arcade racer* o *kart racer*. Le serie più famose e diffuse appartenente a questo genere sono: *Aspetto Corsa*, *Dirt*, *Formula 1*, *Forza Motorsport*, *Gran Turismo*, *Moto GP*, *Need for Speed* e *Real Racing*.

8. STRATEGICO

È un altro macrogenere che risale agli albori dei videogiochi e dal quale derivano molte delle meccaniche adottate in altri giochi appartenenti a differenti generi. I giochi strategici si basano sulla capacità del giocatore di prendere decisioni, le quali risulteranno cruciali nel determinare il risultato finale. La scelta della tattica adottata dal giocatore è inoltre generalmente influenzata, in misura variabile, anche dalla fortuna. Casualità che però può anche essere completamente assente.

All’interno di questa categoria si possono individuare meccaniche differenti:

- **Strategico a turni:** più tradizionali, basati sulle convenzioni di celebri giochi da tavolo, sono caratterizzati da un’azione a turni. Il giocatore ha a disposizione un turno per effettuare le sue mosse, mentre gli altri restano momentaneamente in attesa. Una volta eseguite tutte le azioni, il turno passa poi al giocatore successivo. In riferimento a questa meccanica si ha quindi sempre a disposizione un certo periodo di tempo per valutare la situazione prima di attuare una decisione e compiere l’azione.

Uno dei primi titoli ad adottare questa semplice meccanica è stato *Empire*, mentre la serie che ha reso popolare questo genere è senz’altro *Civilization*.

- **Strategico in tempo reale:** conosciuti anche come *RTS*, acronimo di Real Time Strategy, questa tipologia consente al giocatore di effettuare le proprie mosse in tempo reale. Dunque, l’azione del gioco è continua, e i giocatori devono prendere e attuare le loro decisioni sullo sfondo di uno scenario che cambia continuamente stato. Gli RTS sono caratterizzati da una visuale isometrica grazie a cui è possibile selezionare più truppe per direzionarle contro gli eserciti avversari, dislocati in luoghi distanti sulla mappa di gioco. Negli scontri è fondamentale saper utilizzare le truppe corrette nella maniera più opportuna: questi giochi, infatti, spesso si basano su meccaniche sasso-carta-forbice, in cui un tipo di truppa risulta più forte di un’altra ma, a sua volta, più debole di una terza tipologia. Il giocatore deve essere quindi in

grado di organizzare il proprio esercito e di pianificare gli attacchi al fine di massimizzare i danni inflitti e sconfiggere l'avversario.

Meccanica molto comune che si può ritrovare in alcuni RTS è quella che consente al giocatore di creare e migliorare le proprie truppe, che è all'origine di alcune delle serie più famose e apprezzate come *Age of Empires*, *StarCraft*, *Warcraft* e *Warhammer 40.000*.

- **MOBA**: acronimo di Multiplayer Online Battle Arena, è un genere affine agli RTS, in cui due squadre avversarie si scontrano su mappe perfettamente simmetriche, dotate di un numero ristretto di corridoi di passaggio (detti "lane"), nel tentativo di espugnare la base nemica. Sono giochi esclusivamente multigiocatore online, dove più giocatori cooperano simultaneamente per sconfiggere la squadra avversaria. Ogni giocatore, infatti, controlla un eroe con un ruolo ben preciso (esempio attacco o difesa) con il quale può distruggere sia gli eroi avversari che i *minions*, deboli servitori dei nemici il cui unico scopo è quello di annientare le difese della base avversaria. Uccidendo eroi e *minions* si ottengono delle risorse che possono essere spese per migliorare e potenziare il proprio eroe. La scelta dell'eroe, così come la strategia dei team, risulta fondamentale nel determinare l'esito degli scontri.

I MOBA sono giochi di straordinaria importanza in quanto sono all'origine della diffusione dell'eSport. *League of Legends* ne è un celebre esempio.

9. SIMULAZIONE

La definizione di gioco simulativo è fuorviante, in quanto vi sono giochi appartenenti a generi totalmente diversi che tentano di simulare la realtà (ad esempio *FIFA* o *Formula 1*). L'etichetta di "simulazione", dunque, può essere applicata a un'enorme varietà di giochi. Esistono, quindi, simulatori sportivi, di guida, di volo, di vita e di lavoro.

Tuttavia, alcuni sottogeneri solitamente identificati esclusivamente come simulazioni sono:

- **Gestionale**: detti anche "manageriali", sono videogiochi in cui è richiesto al giocatore di costruire e/o mantenere un ecosistema. Sul mercato ne esistono molti tipi che si distinguono a seconda del tema trattato. Alcuni esempi possono essere *SimCity*, basato sulla proliferazione di una città, o *Football Manager*, dove bisogna gestire una squadra di calcio. Gli aspetti economici sono spesso al centro del gameplay, ma è frequente anche la presenza di aspetti emotivi o di salute degli abitanti dell'ecosistema.

- **Life simulator**: sono giochi che mirano a simulare le attività biologiche e sociali di una forma di vita. Se la simulazione riguarda un animale domestico, si parla di *pet simulator*, genere divenuto popolare negli anni Novanta grazie a *Tamagotchi* e ripreso poi in molti giochi Nintendo come *Nintendogs*. Nel

caso in cui la forma di vita sia invece un essere umano, si preferisce parlare di simulazione sociale. Celebri esempi sono *Second Life* o la serie *The Sims*.

- **Simulatori di volo**: sono tra i primi giochi simulativi comparsi, in cui si potevano pilotare veicoli sia militari che civili. A partire dalla serie *Microsoft Flight Simulator*, è nato un filone di giochi che ha raggiunto livelli di simulazione molto elevati e community molto ampie. Sebbene non paragonabili ai simulatori commerciali e certificati delle aziende aeronautiche, questi vengono spesso utilizzati comunque dai piloti, professionisti e non, per addestrarsi.

- **Job simulator**: sono tutti quei videogiochi che simulano un'attività lavorativa, e i tipi di lavoro rappresentati sono tra i più svariati, dal pescatore al cuoco, fino al vigile del fuoco. Divenuta una saga molto popolare in quest'ultimo decennio, in *Farming Simulator* si possono eseguire tutte le attività di un contadino alle prese con macchinari da condurre e finanze da gestire.

10. SPORTIVI

È uno dei proto-generi del videogioco: titoli come *Tennis for Two*, nato ben prima della nascita dell'industria videoludica, dimostrano quanto il videogioco abbia cercato, fin dai suoi albori, di virtualizzare lo sport.

Si possono dunque distinguere due tipologie di gioco sportivo: *simulativo* o *arcade*. I giochi sportivi *simulativi*, per i limiti dell'interfaccia di gioco, non pretendono di simulare in maniera totalmente realistica uno sport, ma ne seguono le regole, simulandone al contempo le leggi fisiche. I giochi sportivi *arcade*, invece, inventano o reinventano uno sport esistente, dove le normali leggi fisiche sono modificate a favore di una maggiore spettacolarità delle azioni. Alcune delle serie di giochi simulativi più famose sono quelle calcistiche *FIFA* e *PES* o, del basket, *NBA 2K*.

1.4.1 I generi meno diffusi

Se i macro-generi analizzati fino ad ora sono quelli che tendono a colonizzare maggiormente il mercato e sono i più diffusi e giocati (sia su console che dispositivi mobile), esistono altri generi riconosciuti che, tuttavia, rimangono più di nicchia. Tra questi, possiamo citare:

- **Educativi**: comparsi all'epoca già delle prime console, come facilmente intuibile, questi giochi sono rivolti principalmente a un pubblico di bambini: lo scopo principale è infatti quello di istruire, educare e formare. Il ruolo ludico passa quindi in secondo piano. Un popolare esempio è *Brain Training*.

- **Exergame**: sono giochi creati appositamente per far compiere un allenamento fisico al giocatore. Genere divenuto popolare grazie al sistema di riconoscimento dei movimenti introdotto dalla console Nintendo Wii, un esem-

pio di gioco proprio per questa macchina domestica è *Wii Fit* che, grazie anche all'ausilio della speciale periferica a pedana, permetteva di replicare diversi esercizi per mantenersi in forma.

- **Flipper**: diffusi con l'uscita delle prime console negli anni Settanta e Ottanta, sono quei giochi che emulano virtualmente i flipper che popolavano le sale giochi dell'epoca, o nei quali il giocatore usava i respingenti per abbattere dei mui. Titoli iconici appartenenti a questo genere sono *Breakout* e *Pinball*.

- **Maze**: termine coniato dai critici videoludici negli anni Ottanta, si riferisce ai giochi che si svolgono all'interno di una mappa strutturata a labirinto. Videogiochi di punta di questo genere sono sicuramente *Pac-Man* o *Bomberman*.

- **Ritmico**: genere nato grazie alla diffusione dei processori audio capaci di riprodurre tracce di alta qualità, in questi giochi il giocatore è chiamato a compiere delle azioni a tempo di musica. Molti dei titoli in commercio è accompagnato dalla riproduzione degli strumenti musicali, permettendo al giocatore di calarsi meglio all'interno del gioco e simulare le più svariate azioni.

In questa categoria rientrano anche i videogiochi basati sul karaoke, solitamente accompagnati da un microfono, e quelli di ballo, come *Dance Dance Revolution*, in cui si ha a disposizione un tappetino sensibile alla pressione su cui il giocatore deve ballare seguendo le frecce sullo schermo.

Una celebre e diffusa serie appartenente al genere ritmico è quella di *Guitar Hero* in cui il giocatore si immedesima in un chitarrista.

- **Serious game**: obiettivo primario di questo genere di videogiochi è quello di innescare una reazione non ludica nel giocatore. Sono quindi giochi con finalità diverse da quelle dell'intrattenimento inteso come puro divertimento. Questi giochi possono quindi avere scopi artistici, concettuali o estetici. Un esempio appartenente a questo genere è *September 12th: A Toy World* il cui obiettivo è quello di denunciare i paradossi della guerra nel pieno del conflitto in Afghanistan.

1.4.2 I generi "etichetta"

Definiti da L. Mosna come "pseudo-generi", sono quei videogiochi identificabili come falsi generi, che vengono riconosciuti appunto con un termine etichetta a causa delle loro principali caratteristiche di gioco ma che, allo stesso tempo, necessitano di essere abbinati a un altro genere per assumere un senso, in quanto, se presi da soli, non sarebbero sufficienti a creare un genere proprio. Queste "etichette" sono:

- **MMO**: acronimo di Massively Multiplayer Online, sono quei videogiochi, tipicamente di ruolo, caratterizzati dalla presenza contemporanea di un grande numero di giocatore connessi fra loro via internet. Questo fa sì che alle spalle di questi giochi si sviluppi una grande community e una rete di sfide giocate su larga scala.

Un sottogenere appartenente agli MMO è il *MMORPG*, nato nella seconda metà degli anni Novanta e che ha raggiunto il suo apice con *World of Warcraft*. Vi sono poi anche altri esempi di MMO applicati ad altri generi, come *MMORTS* (strategici in tempo reale), *MMOFPS* (soprattutto in prima persona) e MMO appartenenti al genere *action*, *gestionale*, *racing* o *survival*. Questo fa capire come MMO sia quindi un'etichetta versatile facilmente adattabile a molti altri differenti generi e capace, delle volte, di generare prodotti di grande successo.

- **Casual**: sono dei veri passatempi, ovvero giochi dalla meccanica molto semplice e basilare, che non richiedono al giocatore un impegno troppo elevato. Sono infatti pensati per un pubblico occasionale, definiti appunto "casual gamers". Quest'etichetta, comparsa con l'enorme sviluppo dei giochi per smartphone, può essere applicata a giochi di vario genere, sebbene trova larga diffusione nei *puzzle game*.

- **Arcade**: etichetta inizialmente coniato per distinguere i videogiochi presenti nelle sale giochi da quelli per le console casalinghe, oggi è spesso utilizzata per descrivere quei titoli caratterizzati da brevi livelli, sistemi di controllo semplici, presenza di un numero di vite limitate e da un'elevata difficoltà. Anche questa volta, questa etichetta può essere applicata a giochi di vari generi. Tuttavia, il termine *arcade*, viene utilizzato anche in contrapposizione ai giochi con ambientazioni simulate. Tipicamente, infatti, si tende a definire *arcade* tutto ciò che si basa su qualcosa di reale (sport, veicoli e mestieri), ma che viene reinterpretato per incentivare il *divertissement*. Non è raro, per questo, imbattersi in giochi sportivi *arcade*, di guida *arcade*, eccetera.

- **Sandbox**: sono giochi in cui il giocatore è libero di giocare a proprio piacimento dato che non vengono fornite delle vere e proprie regole o un obiettivo. Molti di questi appartengono al genere *survival*, ma anche quest'etichetta può essere applicata a giochi di ogni genere.

1.4.3 L'ibridazione dei generi

Col trascorrere degli anni e delle evoluzioni in campo videoludico, non è raro che i videogiochi abbiano presto abbandonato la sicura e rassicurante strada di una classificazione per generi ben definiti e definibili a favore di un ibridismo che ha portato alla creazione di prodotti totalmente nuovi, difficilmente catalogabili. Per questo motivo, come detto all'inizio di questo para-

grafo (1.3), tracciare una tassonomia completa dei videogiochi può risultare pretenzioso e, forse, impossibile, in quanto fra pochi anni potremmo andare incontro a nuovi generi che primeggeranno in questo ampio, e in continua evoluzione, settore.

Ciononostante, pubblico e critica hanno cercato di mantenere l'ormai inadeguato sistema di etichette anche con i giochi contemporanei, arrivando a dare luce a intricate o ridicolmente lunghe terminologie per riuscire a comprendere tutti gli elementi tassonomici di un singolo prodotto. Per mantenere una tassonomia, dunque, è necessario trovare alcuni compromessi⁵⁸.

1.5 Generi di videogiocatore

Il mondo dei videogiochi è bello perché vario, non solo per la grande varietà di generi e tipologie di giochi disponibili ma anche per le diverse tipologie di videogiocatori.

Tralasciando le prime possibili e basilari classificazioni che possono essere riferite a sesso e fascia di età dei giocatori, una vera prima distinzione riguardante i *gamers* può essere ricondotta alle definizioni di *casual gamers*, *hardcore gamers* e *conscious gamers*⁵⁹. Se questa prima tipologia, affermata in tempi recenti con l'avvento di *Wii* e del *mobile gaming* racchiude tutte quelle persone non molto ferrate sull'argomento e che considerano i videogiochi soltanto come un semplice hobby, nonché un passatempo per ingannare i tempi morti o per divertirsi in compagnia dei propri amici, gli *hardcore gamers* invece possono essere definiti come coloro che dimostrano una forte passione verso i videogames e che spendendo molto tempo (libero e non) a videogiocare. Si possono definire quindi giocatori incalliti, i quali solitamente spaziano da un genere videoludico all'altro, provando anche i titoli più di nicchia. Grazie alle ore trascorse davanti i videogiochi, spesso queste persone sviluppano anche un elevato livello di abilità: è così che i più bravi *hardcore gamers* riescono poi a diventare *pro gamer*, una ristretta cerchia di giocatori che fanno di questa passione la propria ragione di vita, arrivando a competere in tornei di fama internazionale⁶⁰.

Infine il termine *conscious gamers* è stato definito da Marco Accordi Rickards nel 2002 sulle pagine del mensile "Game Republic" come coloro che, in definitiva, hanno inteso il nuovo significato dei termini "gioco" e "giocare". È quindi una tipologia di utente semplice e potenzialmente universale, che potrebbe essere definito come "appassionato di videogiochi"⁶¹.

Un'altra particolare e interessante tassonomia dei videogiocatori a cui si può fare riferimento è quella di Richard Bartle. Scrittore, professore e ricercatore britannico nel settore dei videogiochi multiplayer di massa online (MMO), in seguito ad un suo articolo pubblicato nel 1996 sviluppò la "*Bartle taxonomy of player types*", una classificazione dei videogiocatori basata sulla teoria del

carattere del giocatore all'interno del mondo di gioco, ovvero l'approccio e le azioni che questi preferivano compiere. Anche se questa tassonomia fu creata in origine per descrivere appunto i videogiocatori del genere MMO, oggi può essere riferita più in generale anche ai giochi *single player*. Secondo la teoria di Bartle, si possono riscontrare quattro differenti tipologie di giocatori che si distinguono non solo in base al modo che hanno di relazionarsi con gli incarichi che ottengono all'interno del gioco, ma anche con il tipo di relazione che intercorre tra gli obiettivi e il giocatore, tra gli altri *players* e il giocatore e tra i nemici e il giocatore. In sintesi, le quattro macro categorie identificate da Bartle sono:

- **Killer**: questa tipologia di giocatori ama la competizione, gli piace imporsi sugli altri giocatori o sul nemico. Hanno quindi un approccio prettamente competitivo all'esperienza di gioco; giocano per figurare come i player migliori, per migliorare le loro capacità agonistiche. Di conseguenza sono denominati Killer perché all'interno di titoli competitivi il loro obiettivo prioritario è quello di uccidere tutti gli avversari. Il giocatore sa quindi che deve eliminare meglio e più degli altri players per riuscire ad avere ragione della vittoria, la quale per questi giocatori risulta essere la cosa più importante.

- **Socializer**: si tratta di giocatori che preferiscono vedere all'interno del mondo di gioco non una possibilità di competizione o una chance di essere i migliori ma invece una possibilità di socializzazione con le altre persone. I giocatori appartenenti a questa tipologia sono generalmente collaborativi, cercano infatti di raggiungere gli obiettivi in maniera condivisa con altri player. Non tendono ad isolarsi come i Killer, che preferiscono portare a casa l'obiettivo in modo solitario piuttosto che con l'aiuto di qualcuno. Questi giocatori, all'interno ad esempio di un gioco RPG online, sono sempre pronti a unirsi a una gilda per partecipare in gruppo a una missione e portando a casa l'obiettivo conoscendo altre persone.

- **Achiever**: sono quei giocatori che vogliono sbloccare tutti obiettivi, collezionare ogni singolo oggetto e scoprire i segreti presenti all'interno di un titolo. Sono quindi coloro che vogliono vivere l'esperienza videoludica al 100%, completando tutto quello che c'è da sbloccare e collezionare. Sono queste le motivazioni che li spingono ad addentrarsi in un mondo di gioco, a ritornarci, ad approfondirlo e a faticare all'interno del suo mondo.

- **Explorer**: sono tutti coloro che amano immergersi in maniera completa all'interno del mondo di gioco, che amano scoprire tutte le peculiarità, segreti e easter egg (riferimenti ad altre opere, non solo videoludiche, o agli sviluppatori, presenti all'interno di un videogioco e che spesso sono difficili da scoprire), nonché glitch (scorciatoie per semplificare il gioco). Questi

58. Mosna, Op. cit., p. 97

59. Rickards, Op. cit., p. 160

60. <https://www.tomshw.it/videogioco/il-pro-gamer/>

61. Rickards, Op. cit., p. 160



Figura 1.47: Modello basato sulla tassonomia di Bartle.

giocatori quindi si immergono completamente in un gioco perchè devono esplorarne ogni angolo, vogliono scoprire e sapere tutto di un titolo. Sono curiosi di conoscere anche dagli altri giocatori eventuali differenti modalità con le quali si possono portare a termine le missioni, a cui probabilmente loro non hanno pensato.

Come riportato in *fig. 1.47*, queste quattro categorie sono immaginate secondo un modello cartesiano in cui l'asse X rappresenta la preferenza per l'interazione con altri giocatori vs l'esplorazione del mondo; mentre l'asse Y quella per l'interazione vs l'azione. Per ogni quadrante è indicato il genere distinto da Bartle.

Nel 1999–2000 Erwin Andreasen e Brandon Downey hanno sviluppato un test, noto come “Bartle Test of Gamer Psychology”, basato appunto sulla tassonomia di Bartle. Questo è composto da una serie di 30 domande a cui viene poi assegnato un punteggio. Il risultato è definito “quoziente Bartle” e viene calcolato in base alle risposte assegnate alla serie di domande casuali. Il valore complessivo finale ammonta al 200% per tutte le categorie, in modo che una singola categoria non possa superare il 100%. Questo metodo di assegnazione fa emergere la permeabilità delle categorie, le quali quindi non risultano essere rigide. Le persone possono dunque mostrare alcuni tratti appartenenti a più di una categoria. Tuttavia, la maggior parte dei giocatori ha un tratto dominante che determina la loro preferenza generale. Sebbene questo test abbia incontrato alcune critiche per la sua natura dicotomica della metodologia di domande, a partire dal 2011 è stato svolto oltre 800.000 volte. Dal 2018 però il test, ospitato sul sito *GamerDNA*, non è più disponibile (anche se online ne esistono implementazioni alternative).

1.6 Classificazione PEGI

PEGI è il sistema pan-europeo di classificazione dei videogiochi, ideato e progettato per educare i consumatori a un corretto acquisto dei videogiochi e per proteggere i minori dall'accesso a contenuti potenzialmente inappropriati per la loro età. PEGI fornisce infatti informazioni utili relativi all'età raccomandata col quale un videogioco può essere utilizzato e indica i contenuti specifici trattati al suo interno. Così facendo, la classificazione PEGI fornisce quindi a tutti coloro che vogliono acquistare un videogioco indicazioni sull'adeguatezza del suo contenuto in base all'età, ma non invece quello relativo al suo livello di difficoltà. Questo significa che un videogioco PEGI 3 può risultare complesso e difficile da padroneggiare, mentre un videogioco PEGI 18 può rivelarsi semplice nelle meccaniche di gioco. PEGI garantisce inoltre che ogni videogioco venga pubblicizzato in modo responsabile.

Lanciato nel 2003, da allora ha classificato più di 25.000 videogiochi. Oggi questo sistema è utilizzato in 38 paesi europei e adottato da tutti i principali editori e sviluppatori di videogiochi che operano sul mercato europeo. La classificazione PEGI, visibile in *fig. 1.48*, viene quindi applicata indistintamente su tutti i videogiochi, a prescindere dal formato o dalla piattaforma, venduti e distribuiti in Europa da qualsiasi operatore del mercato che abbia sottoscritto il codice di condotta su cui si basa lo stesso PEGI. Il sistema è inoltre supportato dalle istituzioni dell'Unione Europea e dalla maggioranza dei governi europei.

Di seguito vengono approfondite le due distinte classificazioni PEGI.



Figura 1.48: Simbologia della classificazione PEGI circa età consigliata (sopra) ed avvertenze (sotto).

1.5.1 Classificazione per età

In Europa PEGI identifica cinque distinte classificazioni per fascia di età, ognuna delle quali corrisponde ai requisiti minimi di età necessari per poter giocare a un videogioco. Questa specifica è indicata attraverso un simbolo riportato sia sul fronte che sul retro della confezione, il quale mostra una tra le seguenti cinque fasce di età: 3, 7, 12, 16 e 18.

La classificazione così fornita è volta a indicare, in modo più dettagliato, che i videogiochi:

- **PEGI 3:** non contengono violenza e sono solitamente giochi educativi. I contenuti dei giochi a cui è assegnata questa classificazione sono ritenuti

adatti a tutti i gruppi di età. Il gioco non deve contenere rumori o immagini che possano spaventare i bambini piccoli e può contenere forme di violenza molto lieve se inserite in un contesto comico o accettabile agli occhi di un bambino. Non devono essere presenti espressioni volgari.

- **PEGI 7:** contengono scene che generano il timore della violenza anche se di solito sono giochi cartoonizzati. I giochi che contengono scene o rumori che potrebbero spaventare rientrano in questa categoria. In un videogioco classificato PEGI 7 sono accettabili forme di violenza molto lievi (implicita, non dettagliata o non realistica).

- **PEGI 12:** contengono violenza lieve e un linguaggio leggermente volgare. In questo gruppo di età rientrano i videogiochi che mostrano una violenza leggermente più esplicita rivolta a personaggi di fantasia e/o una violenza non realistica rivolta a personaggi dall'aspetto umano. Possono essere presenti allusioni o atteggiamenti sessuali e le espressioni volgari non devono essere forti. Può essere presente anche il gioco d'azzardo così come si presenta normalmente nella vita reale.

- **PEGI 16:** sono presenti poche situazioni di violenza forte, ci sono riferimenti al gioco d'azzardo, alla droga o un umorismo rude.

Questa classificazione si applica quando la violenza (o l'attività sessuale) descritta raggiunge un livello simile a quello della vita reale. Il linguaggio scurrile può essere più estremo e possono anche rientrare contenuti relativi al gioco d'azzardo e all'uso di tabacco, alcol o droghe illegali.

- **PEGI 18:** sono presenti molte situazioni di violenza, forti contenuti sessuali, riferimenti espliciti al gioco d'azzardo e un linguaggio volgare.

La classificazione per soli adulti si applica quando la violenza raggiunge un livello tale da diventare rappresentazione di violenza grave, di omicidi senza apparente movente o di violenza nei confronti di personaggi indifesi. Rientrano in questa categoria anche l'esaltazione all'uso di droghe illegali e l'attività sessuale esplicita.

1.5.2 Classificazione per contenuto

In Europa PEGI identifica otto distinte classificazioni per contenuto, ognuna delle quali specifica, attraverso un logo ben distinto, le diverse tipologie di contenuti riscontrabili all'interno del videogioco e che quindi potrebbero risultare non adatte ad un determinato pubblico. Mostrati in *fig. 1.89*, questi simboli sono riportati singolarmente solamente sul retro della confezione del gioco (a fianco a quello dell'età) e indicano quindi in modo dettagliato se i videogiochi mostrano e contengono:

- **Violenza:** il gioco contiene atti di violenza. Nei giochi classificati PEGI 7, può trattarsi soltanto di violenza non realistica o non dettagliata. I giochi classificati PEGI 12 possono includere la violenza in un contesto di fantasia oppure violenza non realistica su personaggi dall'aspetto umano; invece, i giochi classificati PEGI 16 o PEGI 18 presentano una violenza più realistica.

- **Linguaggio scurrile:** il gioco contiene un linguaggio scurrile. Questo può essere ritrovato nei giochi classificati PEGI 12 (linguaggio poco scurrile), PEGI 16 e PEGI 18 (ad esempio imprecazioni a sfondo sessuale o blasfemia).

- **Paura:** il gioco può spaventare i bambini. Questo descrittore può apparire sui giochi classificati PEGI 7 nel caso in cui essi contengano immagini o suoni in grado di spaventare o impaurire i bambini piccoli, oppure sui giochi PEGI 12 se presentano suoni raccapriccianti o effetti horror (ma senza contenuti violenti).

- **Gioco d'azzardo:** il gioco può insegnare il gioco d'azzardo e contiene elementi che incoraggiano o insegnano a giocarci. Queste simulazioni si riferiscono ai giochi d'azzardo che si praticano normalmente nei casinò o nelle sale da gioco. I giochi con questa tipologia di contenuti sono PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18.

- **Sesso:** il gioco rappresenta nudità e/o riferimenti sessuali. Questo descrittore di contenuto può accompagnare una classificazione PEGI 12 se il gioco include allusioni o atteggiamenti a sfondo sessuale, una classificazione PEGI 16 se il gioco presenta nudità di carattere erotico o rapporti sessuali che non rendono visibili i genitali o una classificazione PEGI 18 se il gioco prevede un'attività sessuale esplicita. Il nudo in un contenuto di natura non sessuale non richiede una classificazione per età specifica e, in tal caso, il descrittore risulterebbe superfluo.

- **Droghe:** il gioco si riferisce a/o mostra l'uso di sostanze stupefacenti illegali, di alcol o di tabacco. I giochi con questa tipologia di descrittore di contenuto sono sempre PEGI 16 o PEGI 18.

- **Discriminazione:** il gioco contiene raffigurazioni di stereotipi di carattere etnico, religioso, nazionalistico o di altra natura che potrebbero fomentare l'odio. Questa tipologia di contenuto è sempre ristretta a una classificazione PEGI 18.

- **Online:** il gioco contiene modalità online.

- **Aquisti in game:** sono presenti microtransazioni.

Conclusioni

Molte persone si domandano perché sia stato inventato il primo videogioco? Nonostante ci siano diverse possibili risposte a questa domanda, uno dei motivi più grandi è stato quello di portare gioia e divertimento nel mondo. Higinbotham ha inventato i videogiochi per dimostrare che la scienza non si occupava solo di guerra e distruzione. Certamente ha contribuito alla progettazione della bomba nucleare che ha portato morte, e distruzione nel mondo, ma è stato anche l'iniziatore che ha dato avvio a una delle principali forme di intrattenimento a livello mondiale: il videogioco.

La fine del 2019 non ha rappresentato solamente la chiusura di un anno, ma anche la stazione di arrivo di un intero decennio: gli anni Dieci. Se cento anni

fa questo periodo ha segnato indelebilmente il mondo con la Prima Guerra Mondiale e la Rivoluzione Russa, oggi gli anni Dieci del Duemila hanno avuto altri protagonisti: dalla lotta al cambiamento climatico alla ripresa da una durissima crisi finanziaria ma, come analizzato in queste pagine, hanno rappresentato anche, senza ombra di dubbio, l'affermazione di un fenomeno legato ai videogiochi capace di vivere di vita propria, con un mercato indipendente: gli eSports.

E proprio i cosiddetti sport elettronici o videogiochi competitivi saranno l'argomento di cui parlerò nel prossimo capitolo.

II. L'universo degli eSports

"Ci sono poche parole nella lingua inglese che hanno una tale pluralità di accezioni contrastanti come la parola sport."
[H. Graves, "A philosophy of sport", 1900]

Premessa

Gli eSports sono un moderno fenomeno di intrattenimento in grado di coniugare spettacolo, competizione e tecnologia come poche altre forme di passatempo e divertimento ludico sono in grado di fare.

I tornei eSports, sempre più diffusi a livello globale, stanno catalizzando l'attenzione di un pubblico sempre crescente non più formato ormai solo da appassionati videogiocatori appartenenti per lo più alla generazione dei *Millennials* (che comprende sia la generazione Y, ovvero le persone nate tra il 1980 e il 2000, che Z, quelle cioè nate dal 2000 in poi). Grazie alla loro risonanza è infatti aumentato l'interesse verso questo ambito, riuscendo in molti casi anche a far appassionare le persone più neofite.

In questo capitolo affronterò quindi tutto quello che riguarda il mondo degli sport elettronici. In primis verrà analizzato il significato del termine "eSports", cercando di fare chiarezza fra le differenti definizioni coniate da vari studiosi e professionisti del settore. Successivamente andrò ad indagare tutti gli aspetti che caratterizzano questo ambito: saranno analizzati la storia, l'ecosistema e i principali attori e canali di fruizione dell'eSports, fino a esporre i numeri generati sia in Italia che in Europa. In seguito verrà presentato un confronto tra eSports e sport tradizionali, cercando di fare chiarezza se questa disciplina possa essere riconosciuta ufficialmente come sport ed entrare quindi a far parte delle attività sportive olimpiche. Conclude il capitolo un approfondimento sugli effetti che la pandemia ha avuto sul settore.

2.1 eSports: terminologia

Alla luce di quanto detto nella premessa, ci possono essere ancora molte persone che non hanno mai sentito parlare di eSports, "un termine generico per giochi che assomigliano agli sport tradizionali nella misura in cui hanno superstar, playoff, tifosi, uniformi, ritorni [...] Ma tutta l'azione [eSports] avviene online, e difficilmente i concorrenti si muovono"¹. Benvenuti nel mondo dei videogiochi competitivi, altrimenti noti come eSports. Anche se ad oggi esistono molti sinonimi imputabili a questa parola, come, ad esempio, sport elettronici, cybersport, gaming, giochi competitivi per computer o sport virtuali, il termine "eSports" o "sport elettronici" è stato coniato per la prima volta dalla Online Gamers Association (OGA)² nel 1999. La parola apparve infatti nel comunicato stampa del lancio dell'associazione, in cui Mat Bettington di EuroGamer paragonò gli eSport agli sport tradizionali. Qualche anno dopo, nel 2006, Michael G. Wagner affermò che gli eSports erano definiti in modo troppo restrittivo in quanto visti semplicemente come "un modo competitivo di giocare ai videogiochi in un contesto professionale"³. Secondo Wagner era giunto il tempo di dare una definizione scientifica del termine "eSports". Egli li definì quindi come:

1. Segal, David, 2014, Behind League of Legends, E-Sports's main attraction, New York Times. Consultabile al sito: <http://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legendsmain-attraction-esports.html>

2. Organo di governo indipendente fondato da EuroGamer e istituito per consentire a tutti coloro che sono coinvolti nel gaming online di riunirsi e aiutare il gioco online a crescere. Consultabile al sito: <https://www.eurogamer.net/articles/oga>

“un’area di attività sportive in cui le persone sviluppano e allenano capacità mentali o fisiche nell’uso di tecnologie dell’informazione e della comunicazione”⁴.

Secondo la pubblicazione di Jenny et al., la precedente definizione coniata da Wagner, sebbene più comprensiva, non definisce del tutto cosa siano veramente gli eSports. Una prima motivazione del perché questa definizione non possa essere completamente adeguata riguarda la possibilità che “l’attività sportiva sia mentale o fisica”. Per loro è infatti comunemente accettato che una delle caratteristiche che separa un gioco da uno sport sia l’applicazione di abilità fisiche, pertanto considereranno gli eSports un’attività fisica (anche se questo punto è spesso oggetto di discussioni). Inoltre, la dichiarazione che “le persone si sviluppano e si allenano negli eSports con l’uso delle tecnologie d’informazione e comunicazione” tralascia l’aspetto della competizione, fattore assolutamente fondamentale e al centro di questo ambito. Poi, ancora, secondo loro, Wagner non definisce la piattaforma su cui vengono giocati gli eSports, ossia l’online, un punto importante da includere perché la crescita e il pubblico degli sport elettronici è in gran parte attribuita all’accessibilità delle competizioni tenute online, indipendentemente dalla posizione dei giocatori. In conclusione delle considerazioni sulla definizione data da Wagner, i ricercatori definiscono quindi a loro volta l’eSports come “competizioni organizzate di videogiochi”⁵.

Vi sono poi altri professionisti di diversi settori che hanno cercato di dare una loro definizione. Un esempio, fuori dal contesto prettamente “ludico”, può essere quello riferito agli studiosi Juho Hamari e Max Sjoblom dell’Università di Tampere in Finlandia. Per loro l’eSport può essere descritto come:

“una tipologia di sport in cui gli aspetti sportivi primari dello sport sono facilitati dai sistemi elettronici; l’input di giocatori e team e l’output del sistema eSports sono mediati dall’interfacciarsi tra uomo e computer”⁶.

In termini più pratici, gli eSports si riferiscono a videogiochi competitivi (trasmessi su Internet).

Se questa definizione ha il pregio della sintesi, pecca però di eccessiva semplificazione e sottovaluta in modo importante il ruolo dei videogiochi nello sviluppo degli eSports. Nondimeno, essa afferma l’appartenenza degli eSports alla più ampia categoria degli sport (tradizionali)⁷.

Anche l’Osservatorio permanente su Giochi, Legalità e Patologie dell’Eurispes (l’Istituto di Ricerca degli italiani) ha incluso i videogiochi e gli eSports all’interno del “Rapporto Italia 2020” all’interno della scheda 47: “Gli eSports verso le Olimpiadi” (argomento che verrà ripreso più avanti in un paragrafo dedicato). Tuttavia l’Eurispes si limita ad analizzarne l’etimologia, spiegando

3. Wagner, Michael G., On the Scientific Relevance of eSports, Danube University Krems, Austria, 2006, pp. 1-2

4. Ibidem, p. 3

5. Jenny, Seth E., (et Al.), Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”, Quest, 2016, p. 5

6. Hamari, Juho, Sjoblom, Max, What is eSports and why do people watch it?, Emerald Insight, 2016, p. 1

come la parola “eSports” derivi dall’inglese “electronic sports”, ossia sport elettronici, evocando dunque così il concetto di sport. Prosegue infatti poi con l’evidenziare, sulla base di questa “somiglianza etimologica”, se vi siano delle concrete analogie tra le competizioni di videogiochi e gli sport tradizionali o, al contrario, se “eSports” è soltanto un termine creato per attrarre un maggiore bacino di utenza, convogliando sia gli appassionati di videogiochi che quelli di sport⁸.

Dopo tutti questi esempi riportati, si capisce quindi come ancora non esista una definizione “ufficiale” e universalmente riconosciuta del termine “eSports”, che si potrebbe quindi sintetizzare come l’attività dei videogiochi a livello competitivo, organizzato e professionistico. È però necessario, al fine che l’eSports possa essere riconosciuto come disciplina anche in un contesto di ordinamento giuridico, che venga al più presto cercata una definizione più analitica, contenente tutti i diversi elementi che contraddistinguono questo fenomeno, dandogli così una veste “ufficiale”. Per far sì che questo accada ben vengano le possibili definizioni date dai diversi ricercatori e studiosi, ma questa dovrebbe, in definitiva, provenire da quegli organismi o istituzioni che hanno una credibilità riconosciuta in questo ambiente, e pertanto una sorta di “valore regolamentare”. Va rimarcato però come, a tale proposito, purtroppo non esista ancora a livello internazionale una disciplina uniforme o un organismo che racchiuda le molteplici organizzazioni, associazioni, aziende e realtà che promuovono e organizzano questo genere di tornei, tanto a livello professionistico quanto amatoriale. L’organizzazione che più si avvicina alla realtà internazionale è l’Institutional Esports Federation (IESF), fondata nel 2008 con lo scopo di promuovere gli eSports oltre le barriere linguistiche, razziali e culturali. Sebbene neppure l’IESF abbia prodotto una definizione da “dizionario” degli eSports, è possibile trarre spunti dalla descrizione che fornisce delle attività a cui sovrintende, che può essere sintetizzata:

“L’equo confronto diretto o indiretto tra due o più contendenti, caratterizzato da due elementi essenziali: l’impiego di computer, tramite supporti fisici di qualsiasi tipologia e forma, che consentono l’interazione dei contendenti tra loro e/o con il computer stesso, e l’impiego di programmi/videogiochi, specificamente sviluppati al fine di rendere tale interazione misurabile e quantificabile in modo da determinare la prestazione migliore”⁹.

Ecco che, grazie a questa definizione, vengono toccati tutti i principali punti, nonchè gli elementi costitutivi su cui si fonda l’eSports. Questi nuclei tematici quali: l’equo confronto diretto o indiretto; l’impiego di computer; programmi/videogiochi e la misurazione rappresentano pertanto i punti per una possibile definizione universalmente condivisa degli eSports. Non bisogna

7. Sambaldi, Chiara, Strata, Andrea, eSports. Un universo dietro al videogioco, GN Media, Terni, 2019, p. 26

8. Eurispes, Rapporto Italia 2020, Scheda 47, Gli eSports verso le Olimpiadi, Minerva Editore, Roma, 2020, p. 824

9. Sambaldi, Strata, Op. cit., pp. 23-24

dimenticare infatti come tutti gli eventi eSports abbiano in comune di essere, come punti di forza, un fenomeno inclusivo, accessibile a tutti, indipendentemente dal genere, dalla razza o dall'abilità fisica di ciascun individuo. A mio avviso, tuttavia, quest'ultima definizione risulta essere troppo lunga e complicata, soprattutto per quelle persone che si avvicinano per la prima volta a questo mondo.

Attualmente sul sito dell'IESF, alla voce eSports, è riportata la seguente definizione:

*"l'eSports (sport elettronici) è uno sport competitivo in cui i giocatori usano le loro capacità fisiche e mentali per competere in vari giochi in un ambiente virtuale ed elettronico"*¹⁰.

Potrà forse essere questa, in definitiva, la definizione accettata universalmente riguardo il termine "eSports"? Vedremo, anche perché in questi ultimi mesi qualcosa si sta muovendo in quanto a enti e federazioni eSports ma anche governative (si veda, ad esempio, l'avvicinamento del CONI, ossia il Comitato Olimpico Nazionale Italiano, al possibile inquadramento degli eSports nel novero delle attività sportive riconosciute, ovvero le c.d. Discipline sportive associate (Dsa)).

Per il momento, personalmente interpreto l'eSports come "una forma di competizione elettronica organizzata, online o dal vivo, che avviene tramite e grazie i videogiochi e che coinvolge simultaneamente due o più persone (team), al fine di misurare le prestazioni fisiche e mentali attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali che permettano di potersi sfidare sui differenti titoli videoludici all'interno di un ambiente digitale" in attesa che venga stabilita una comune e condivisa definizione accettata da tutti.

2.2 L'evoluzione degli eSports

Nonostante gli eSports siano al centro dell'attenzione mediatica solo da qualche anno, le prime competizioni nacquero già decine di anni fa. Infatti si può affermare che la sfida all'interno dei videogiochi è sempre esistita, ed è nata proprio con la loro creazione.

2.2.1 Anni Settanta-Ottanta: le origini offline

Fin dagli anni Settanta nei cybercafé sudcoreani, conosciuti anche come "PC bangs", i videogiocatori potevano affrontarsi in tornei amatoriali per dimostrare la proprie abilità¹¹.

Tuttavia, la prima vera competizione videoludica conosciuta ebbe luogo nell'ottobre 1972 alla Stanford University, la quale organizzò un torneo invitando gli studenti a partecipare alle "Olimpiadi Intergalattiche di Spacewar!", evento visibile in *fig. 2.01* (a pag. 96). Che fossero altri tempi lo si può evince-

10. <https://ie-sf.org/esports>

11. AESVI, Guida agli eSports: tutto ciò che c'è da sapere sul mondo dei videogiochi competitivi, 2019, cap. 1, p. 7

re dal premio finale, ben lontano dai montepremi stellari a cui siamo abituati oggi nelle maggiori competizioni, i quali sono spesso oggetto di discussione e scalpore. Il vincitore di questo primissimo torneo ricevette infatti "solamente" un abbonamento annuale alla rivista Rolling Stone.

Successivamente, nell'ottobre 1980 la Atari organizzò il "Space Invaders Championship" (*fig. 2.02* a pag. 96), un torneo nazionale basato sull'omonimo titolo. Questo evento, tenutosi a New York per sponsorizzare il gioco, rappresenta la prima competizione eSport su larga scala capace di coinvolgere circa 10.000 concorrenti. I cinque finalisti vinsero un premio in denaro oltre a un biglietto aereo per la finale nazionale. La competizione servì anche da apripista al pieno sviluppo del settore videoludico.

Nei mesi successivi, i record personali ottenuti nelle sale giochi iniziarono a diventare soggetto delle copertine di varie riviste popolari americane, tra cui "Life" e "Time"¹² (riportata in *fig. 2.03* a pag. 96). Accorgendosi che i *magazine* menzionassero spesso dei punteggi massimi in realtà già superati, il gestore di sale giochi Walter Day decise di stilare, nel febbraio del 1982, la prima classifica generale di riferimento nazionale, "Twin Galaxies National Scoreboard", specificando le regole da seguire per evitare risultati falsati. Un anno dopo, Walter fondò "U.S. National Video Team", la prima squadra di videogiocatori professionisti, ed organizzò anche la prima edizione della competizione videoludica americana per professionisti, "North American Video Game Challenge" (*fig. 2.04* a pag. 96), affermatasi poi globalmente come "Video Game Masters Tournament for Guinness World Records". Per merito dei suoi contributi, Walter Day viene dunque ricordato come il pioniere della scena esportiva.

Tra il 1982 e il 1984, sulle TV americane vennero trasmessi 133 episodi di "Starcade", un *game show* in cui i concorrenti si sfidavano giocando ai titoli *arcade* dove, a vicenda, tentavano di battere i punteggi più alti. Di certo questa situazione non rispecchiava le manifestazioni esportive odierne, dal momento che i giocatori non giocavano l'uno contro l'altro ma uno dopo l'altro. Tuttavia si trattava già di competizioni basate sulla propria abilità. Il programma servì comunque in realtà per mostrare al pubblico i nuovi videogiochi arcade, situazione molto diversa da oggi, dove sono i videogiochi più "equilibrati e popolari" a diventare titoli eSports (e quindi non necessariamente i giochi più recenti)¹³.

Alla luce di quanto detto, si può affermare che in questi anni pre-internet, a parte qualche eccezione per i maggiori tornei, le competizioni si tenevano quasi esclusivamente in loco, solitamente nelle sale giochi, dove i giocatori si alternavano sui cabinati nel tentativo di ottenere il punteggio più alto¹⁴.

Una svolta cruciale si verificò tuttavia in Europa quando il tedesco Armin Stürmer fondò, nel 1982, la "Atari VCS Bundesliga". Nata come progetto comunitario, essa arrivò in poco tempo a destare l'attenzione della divisione tedesca di Atari stessa, grazie al crescente aumento del numero di membri.

12. Hiltcher, Julia, Scholz, Tobias M., eSports Yearbook 2013/2014, Books on Demand GmbH, Germania, 2015, pp. 9-10

13. Idem

14. <https://gammalaw.com/a-short-history-of-esports/>

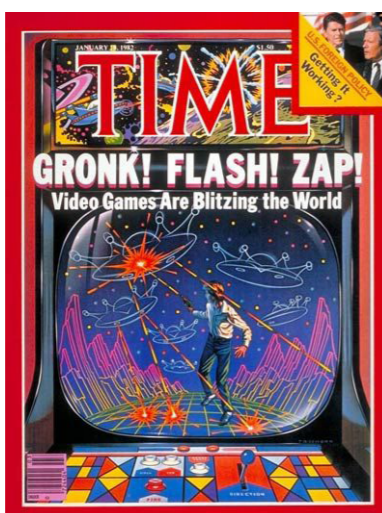
Figura 2.01:
Olimpiadi Intergalattiche
di Spacewar!, Stanford
University, 1972.



Figura 2.02:
Atari Space Invaders
Championship, 1980.



(a sx) Figura 2.03:
Time dedica la copertina ai
giochi arcade, 1982.



(a dx) Figura 2.04:
Opuscolo ufficiale de
"Masters Tournament",
1984.



Varie squadre competevano l'una contro l'altra, sotto precise regole, disputando quattro round di giochi differenti: i partecipanti dovevano quindi totalizzare quanti più punti possibili in una determinato arco temporale. Al termine dell'anno veniva così poi decretato il "Campione della Germania". A seguito delle difficoltà economiche di Atari, questa lasciò il ruolo di partner della competizione circa tre anni dopo la sua creazione, facendo ben presto cessare anche il torneo stesso.

Nel 1988 venne realizzato il primo videogioco multiplayer per PC con meccaniche da competizione: *Netrek*. Ispirato all'universo televisivo della serie *Star Trek*, questo era un titolo *multiplayer* in cui massimo 16 giocatori potevano scontrarsi simultaneamente via Internet. Tuttavia, data la scarsa diffusione della rete negli anni Ottanta, bisognò attendere ancora qualche anno prima che il gioco potesse affermarsi in tutto il mondo.

2.2.2 Anni Novanta: l'avvento di Internet

Negli anni Novanta, le competizioni arcade esplosero dopo la pubblicazione del videogioco di combattimento *Street Fighter II* nel 1991, anche se la sempre più frequente adozione generale e diffusione di Internet cambiarono completamente il paradigma. Inizialmente, infatti, gli ostacoli all'ingresso per il gioco competitivo online furono elevati a causa dell'accesso limitato ai PC e alle reti di connessione ancora in fase di sviluppo. Tuttavia i videogiochi "Internet-ready" ebbero una notevole affermazione, in particolare quelli sviluppati appunto per PC¹⁵. *Netrek* ne fu un esempio, formando l'avanguardia di quella che è ora la forma più popolare di *gaming* competitivo. *Netrek* risultò essere infatti il terzo titolo più giocato online, e il primo come gioco di squadra. La prima uscita della rivista WIRED (gennaio 1993) lo accreditò infatti come "il primo gioco sportivo online"¹⁶.

Anche se il NES non poteva collegarsi a Internet, furono numerosi i tornei organizzati su questa console, ad esempio il "Nintendo World Championship" del marzo 1990 (fig. 2.05 a pag. 98). Le fasi preliminari della competizione durarono circa otto mesi e si svolsero in trenta città americane. La finale fu invece disputata agli Universal Studios di Hollywood. I vincitori delle tre diverse categorie (divise per età) portarono a casa 10,000 dollari, un'automobile geom metro, un TV a retroproiezione ed una statua placcata oro di Super Mario.

Un'alta competizione di quegli anni fu il "Blockbuster Video's World Game Championships", in cui poterono partecipare solo i cittadini di Stati Uniti, Canada, Regno Unito, Australia e Cile, sfidandosi su titoli quali *NBA Jam* e *Virtua Racing*. Non mancarono poi diversi spettacoli televisivi trasmessi in tutto il globo in cui i bambini gareggiavano tra loro su giochi Nintendo.

Con l'avvento di internet, l'evoluzione degli eSports prese due strade ben distinte tra Occidente e Oriente.

15. Hiltcher, Scholz, Op. cit., p. 10

16. <https://www.wired.com/1993/06/netrek/>



Figura 2.05:
Locandina de "Nintendo
World Championship",
1990.

Negli Stati Uniti e in Europa, la storia del gioco competitivo è infatti solitamente associata al rilascio di giochi soprattutto in prima persona (FPS) online, in particolare *Doom* (1993) e il successivo *Quake* (1996), entrambi sviluppati da *id Software*. Durante quel periodo, squadre di giocatori, denominate anche "Clan", iniziarono così a competere in tornei online¹⁷. In particolare, *Quake* divenne subito talmente popolare e giocato che già l'anno successivo al suo rilascio vide la creazione del "Red Annihilation Tournament" a cui parteciparono quasi 2.000 concorrenti. I giocatori si sfidarono inizialmente online per la possibilità di prendere parte ai 16 finalisti che si affrontarono poi dal vivo all'Electronic Entertainment Expo (E3) ad Atlanta. Il vincitore, Dennis "Thresh" Fong, ricevette come premio \$5.000 e una Ferrari 328GTS del 1987 appartenente a John D. Carmack, CEO di *id Software*. Inoltre Dennis venne anche riconosciuto dal Guinness World Records come il primo videoggiocatore professionista di tutti i tempi¹⁸.

Nel 1997 iniziarono dunque così a formarsi diverse leghe di gioco online professionali e semi-professionali, in particolare la "Cyberathlete Professional League" (CPL), modellata sul *business model* delle principali leghe sportive professionistiche degli Stati Uniti. Nello stesso anno, uno tra i primi eventi che CPL tenne dal vivo di fronte a un pubblico, vi fu il "The Foremost Roundup of Advanced Gamers", altrimenti noto come "The Frag". Secondo la filo-

17. Wagner, Op.cit., p. 1

18. <https://gammalaw.com/a-short-history-of-esports/>

sofia della CPL, il *PC gaming* professionale era ora considerato un emergente sport per spettatori¹⁹.

Altri esempi di tornei e organizzazioni di rilievo nate in quel periodo furono il "QuakeCon", la "Cyberathlete Amateur League" (CAL), ossia la controparte della CPL, e la "Professional Gamers League".

Successivamente, *Counter-Strike* (titolo FPS online, Valve, 1999) sostituì presto *Quake* in quanto a popolarità, rimanendo ancora ad oggi uno dei pilastri centrali negli eventi eSports occidentali.

La cultura degli eSports in Oriente iniziò invece in Asia e, più in specifico, nella Corea del Sud, dove, a differenza degli Stati Uniti e dell'Europa, i giocatori preferirono al genere degli sparattutto quello strategico (in particolare i giochi di ruolo di massa online (MMORPG) come *Lineage* (1998), o i titoli RTS, ossia i Real Time Strategy). Dalla fine degli anni Novanta il mercato videoludico coreano era infatti dominato da *Starcraft* (1998, Blizzard Entertainment) gioco multigiocatore di strategia in tempo reale pubblicato come successore di *Warcraft* (1993). Questo titolo era particolarmente adatto per il gioco competitivo e non ci volle molto prima che si affermasse come fenomeno di massa, contribuendo inoltre all'evoluzione dei tornei su larga scala e delle squadre eSports di alto profilo²⁰. *Starcraft* rimane ancora oggi uno dei titoli più famosi nel panorama eSports.

Dopo la liberalizzazione da parte dei politici coreani di applicazioni di telecomunicazione avanzate, si verificò una rapida crescita dell'infrastruttura a banda larga. Questa doveva però essere riempita di contenuti, forniti principalmente attraverso la televisione digitale e il gioco online. Così, come già accaduto in precedenza negli Stati Uniti, anche in Corea nacquero stazioni televisive dedicate alla trasmissione di eventi videoludici.

La combinazione di questi elementi portò ad una cultura del videogioco tale che alcuni giocatori di *Starcraft* assunsero uno status di culto simile a quelli degli atleti professionisti che gareggiavano nelle principali leghe sportive tradizionali²¹.

Infine, nonostante tutto, Internet era tuttavia ancora relativamente poco sviluppato nella maggior parte dei paesi, con la grande maggioranza delle connessioni che risultavano incredibilmente lente secondo gli standard odierni, portando quindi sia a problemi di latenza²² che a bollette telefoniche eccessivamente onerose per i giocatori.

2.2.3 Il nuovo millennio: dalla banda larga all'ascesa dello streaming

Negli anni 2000 iniziò a proliferare la connessione Internet a banda larga, evoluzione che premesse non solo di sviluppare applicazioni più complesse, tra cui il gioco online su larga scala, ma che contribuì anche ad accelerare lo sviluppo degli eSports, in quanto l'aumento della velocità di connessione permetteva ora di scaricare contenuti più velocemente e avere una migliore

19. Wagner, Op.cit., p. 1

20. <https://gammalaw.com/a-short-history-of-esports/>

21. Wagner, Op.cit., p. 2

22. Termine usato in informatica per indicare il tempo di risposta di un sistema hardware.

stabilità²³. Grazie poi ai significativi progressi tecnologici come appunto la banda larga, ma anche l'alta definizione (HD), le nuove generazioni di console fisse e portatili, e l'introduzione e la diffusione di dispositivi intelligenti, nel complesso, il primo decennio del nuovo millennio si dimostrò molto fertile per l'industria dei videogiochi.

In questi anni vennero inoltre creati e fondati ulteriori tornei e organizzazioni di successo, tra cui il Major League Gaming (MLG), il World Cyber Games (WCG) e l'Intel Extreme Masters (IEM). Nonostante quindi un numero crescente di eventi a livello globale che cercavano di unire la cultura occidentale e orientale degli eSports (come il WCG), i due ecosistemi rimasero in gran parte separati e sembravano svilupparsi quasi indipendentemente, aspetto non del tutto differente dalla situazione degli sport tradizionali, dove culture diverse preferiscono diverse discipline sportive²⁴.

Per dare un'idea della significativa crescita del settore, basti pensare a come il numero e la portata dei tornei sia notevolmente aumentato, passando da circa 10 tornei nel 2000 ai 696 nel 2012²⁵.

Nell'ultimo decennio la notorietà degli eventi eSports ha continuato esponenzialmente a crescere grazie soprattutto alle piattaforme streaming online come Youtube e Twitch (di cui è presente un approfondimento al cap. 2.7.1). È grazie a questi canali se oggi gli eSports hanno raggiunto infatti così tanta popolarità, permettendo a chiunque, in qualsiasi parte del mondo, di seguire direttamente dalle proprie case i tornei o anche semplicemente le persone che giocano, i c.d. *streamer*, ascisi ormai a vere e proprie celebrità con migliaia (se non milioni) di *follower* che ogni giorno ne seguono le dirette.

Da quando poi si è iniziato a trasmettere i principali eventi eSports, il pubblico, col passare degli anni, non ha fatto altro che aumentare, creando così più consapevolezza e coinvolgimento nelle persone.

L'audience degli eSports è cresciuta a tal punto che ormai le generazioni più giovani, i c.d. *Millennials*, guardano ormai contenuti relativi ai videogiochi in sostituzione degli sport tradizionali. Inoltre, team e leghe eSports stanno ricevendo sempre più sponsorizzazioni da parte delle più grandi aziende, mentre scuole e università stanno formando squadre e offrendo borse di studio per attirare talentuosi "cyber atleti".

Internet ha quindi consentito lo sviluppo di una realtà collegata ai videogiochi universalmente nota ed estremamente seguita da parte dei più giovani che, ad oggi, rappresentano il mercato di riferimento videoludico. Da semplice divertimento si è passati a guardare al mondo dei videogames come a una realtà competitiva, in costante e dinamico cambiamento, che necessita di una conoscenza approfondita da parte di giocatori e pubblico²⁶.

2.3 I principi universali dell'eSports

L'industria degli eSports è una tra le più appassionanti al mondo, fattore sottolineato anche dal suo tasso di crescita in continua ascesa anno dopo anno. Per di più, gli sport elettronici contano una comunità globale di centinaia di milioni di giocatori che partecipano, o comunque seguono, attivamente alle competizioni eSports. L'aumento dell'attenzione ed interesse mediatico genera pertanto un ampliamento degli spettatori e del relativo giro d'affari. Le competizioni videoludiche non sono solo coinvolgenti per coloro che vi prendono parte, e quindi giocano, ma si stanno evolvendo per garantire una partecipazione sempre più attiva anche da parte del pubblico e dei fan. Ecco perchè nel 2019 le Associazioni che rappresentano l'industria dei videogiochi a livello globale, inclusa una rappresentanza italiana (AESVI), europea (ISFE) e degli Stati Uniti d'America (ESA), oltre ad altre appartenenti a numerosi altri paesi, hanno rilasciato una serie di principi universali riguardo gli sport elettronici. Questi principi, sviluppati congiuntamente dalle diverse Associazioni, sono stati pensati per essere applicati in tutti i diversi contesti esportivi nel mondo. Infatti, perchè in futuro vi sia sempre più un ulteriore sviluppo di questo settore, la comunità eSports ha difatti così dimostrato un legittimo interesse nel supportare le migliori condizioni di gioco. Perchè questo possa avvenire, è fondamentale che ciascun videogiocatore o spettatore possa essere coinvolto attivamente in modo positivo e stimolante. In questo modo gli eSports potranno continuare ad essere un'attività e un'industria inclusiva e capace di emozionare. Le Associazioni hanno così dichiarato:

*"La nostra comunità include gli editori e i titolari della proprietà intellettuale dei videogiochi che sono al centro dell'ecosistema esports così come i giocatori professionisti, i team, gli organizzatori di eventi che tengono vivo e attivo questo settore. Vista la continua crescita del videogioco competitivo, abbiamo deciso di creare questi principi guida al fine di promuovere un ambiente vivace, stimolante, sicuro e divertente per tutti i membri della comunità, dalle competizioni internazionali fino agli eventi locali. Crediamo che i valori del rispetto, della diversità, dell'integrità e del fair play debbano essere la base su cui si fonda l'industria degli esports. La nostra speranza è che tutti vogliano unirsi a noi oggi nell'accogliere questi principi universali e nel confermare la fiducia in un ambiente aperto e inclusivo"*²⁷.

Le Associazioni di categoria hanno quindi elaborato quattro principi in modo da "sostenere e sviluppare un'esperienza divertente, leale e godibile da parte di tutti i giocatori nel mondo, all'interno di un ambiente aperto e inclusivo"²⁸. Sicurezza, integrità, rispetto e inclusività sono i pilastri su cui si fonderà il panorama videoludico degli eSport, con l'obiettivo di puntare a sviluppare una community responsabile e accogliente, fondata sul coinvolgimento e sul

27. <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/principi-universali-esports.kl>

28. Idem

divertimento. Attraverso la costruzione di un ambiente sicuro, leale e inclusivo, tutti i membri dell'ecosistema eSports potranno vivere un'esperienza votata alla sportività, all'amicizia e a tutti quei valori positivi che questa industria sostiene e promuove²⁹. Di seguito sono riportati i quattro principi.

1. Sicurezza e benessere

Tutti i membri della comunità eSports hanno il diritto di partecipare alle competizioni in ambienti sicuri. In questi ambienti sono banditi comportamenti o linguaggi violenti, che possano sfociare in minacce o molestie.

2. Integrità e fair play

Verrà condannata ogni azione volta a barare o a compiere azioni di *hacking*, così come tutti i comportamenti disdicevoli, ingannevoli o disonesti. Queste pratiche rovinano l'esperienza altrui, avvantaggiano in modo illegittimo squadre e giocatori e minano la credibilità degli eSports in generale.

3. Rispetto e inclusività

Gli eSports promuovono uno spirito di sana competizione. In eventi dal vivo così come online, tutti i membri della comunità eSports devono mostrarsi rispettosi e cordiali nei confronti degli altri, che si tratti dei compagni di squadra, degli avversari, dei direttori di gara, degli organizzatori o degli spettatori. Gli eSports sono una realtà globale che riunisce giocatori che hanno alle spalle esperienze, culture e prospettive diverse. Crediamo che una comunità di giocatori aperta e variegata contribuisca al successo di questa realtà. Sosteniamo lo sviluppo di un ambiente aperto, inclusivo e accogliente per tutti, a prescindere da genere, età, abilità, razza, etnia, religione o orientamento sessuale.

4. Attitudine al gioco positiva e propositiva

Gli eSports possono aiutare i giocatori a rafforzare l'autostima e la propria cultura sportiva. Inoltre, migliorano la comunicazione interpersonale e il gioco di squadra. Gli eSports spingono sia i giocatori che gli spettatori a sviluppare la collaborazione, il pensiero critico e quello strategico. La partecipazione alle competizioni eSports può anche portare alla nascita di solide relazioni di amicizia tra compagni di squadra, avversari e membri della comunità nel suo complesso.

2.4 Ecosistema eSports

Dopo aver parlato dei principi su cui si fonda l'eSports, e aver accennato a questo ecosistemato, in questo paragrafo saranno analizzati tutti gli attori che ne fanno parte. Prima di farlo, però, è importante ribadire di come il crescente interessamento da parte dei consumatori verso il settore eSports

29. Idem

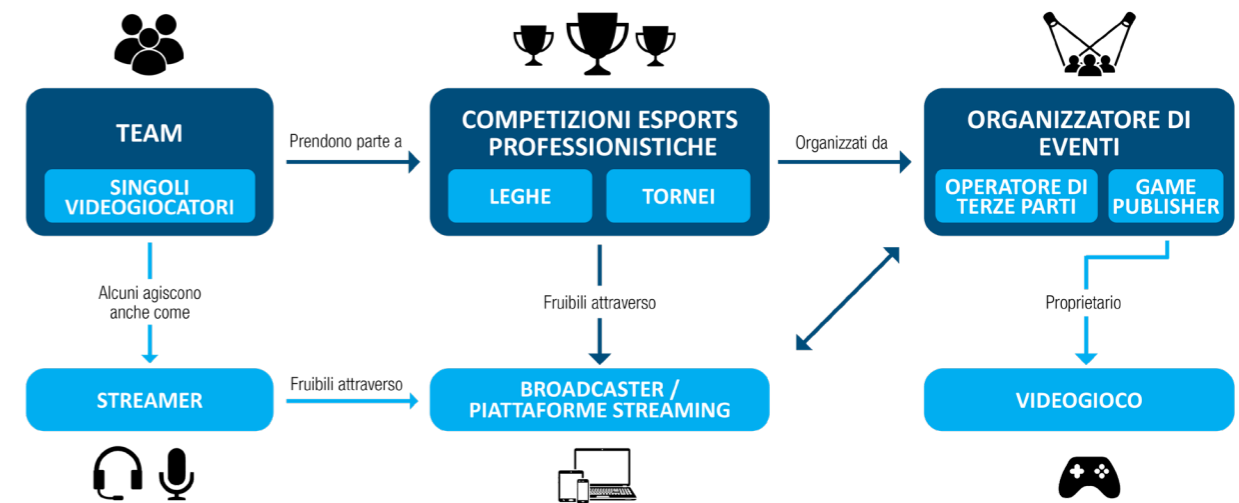


Figura 2.06: Ecosistema eSports.

e l'aumento delle competizioni videoludiche hanno generato una notevole attenzione da parte delle industrie dello sport, degli eventi e dell'intrattenimento. Il parallelismo eSports e sport tradizionali, da un punto di vista organizzativo, definisce il ruolo dei primi come prodotto di intrattenimento sportivo riconosciuto dal settore come una significativa opportunità di crescita per lo sport tradizionale e per le organizzazioni correlate³⁰.

Tuttavia, a differenza della maggior parte dei campionati sportivi tradizionali, le aziende che operano nel settore degli eSports possono rivestire contemporaneamente diversi ruoli: possono, ad esempio, operare come organizzatori di tornei o content creators, possono finanziare la creazione e l'organizzazione di una competizione attraverso la stipulazione di partnership con brand o trasmetterne i contenuti (talvolta in esclusiva) sulle piattaforme streaming o sui canali televisivi tradizionali.

Come mostrato in *fig. 2.06*, si capisce quindi come il settore degli eSports sia un vero e proprio ecosistema che funziona grazie alle sinergie tra i principali attori coinvolti: videogiocatori, team, organizzatori di eventi, developer/publisher, broadcaster e brand.

Di seguito viene analizzato ognuno di questi stakeholder in modo da fornire un'introduzione dell'attuale panoramica generale dell'industria e delle relazioni che sussistono tra i principali attori che vi operano.

1. Videogiocatori: sono il pilastro su cui si basa il settore degli eSports. I videogiocatori possono essere professionisti, semiprofessionisti o amatoriali e possono partecipare alle competizioni sia come singoli individui che come parte di un team.

Spesso, ormai, non è raro che i player assumano poi anche il ruolo di streamer, trasmettendo le proprie sessioni di gioco sulle varie piattaforme online. Così facendo, i videogiocatori coltivano una vera e propria fanbase, diventando

30. Cazzitorto, Carmelo, 2018/2019, *leSF e e-sports governance: un nuovo modello di business*, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Torino, Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Gestionale, rel.: Prof. MONTAGNA, Francesca, Cap. 1.6, p. 16

talvolta vere e proprie star o *influencer*. Grazie a questo, possono guadagnare attraverso le donazioni dei propri fan, in aggiunta ovviamente ai numeri di visualizzazione ottenuti dai loro video e dirette streaming. Ulteriori fonti di guadagno sono poi quelle relative ai livelli di posizionamento nei campionati, agli accordi personali di sponsorizzazione e alla vendita del proprio merchandise.

Ed ancora, in quanto la trasmissione delle proprie sessioni di gioco è diventata una parte naturale della loro carriera, non mancano esempi di sponsorizzazioni di prodotti attraverso dedicati spazi pubblicitari durante le loro dirette (non è raro infatti che le squadre reclutino, oltre ai “*pro player*”, degli “*influencer*” che svolgono esclusivamente questo ruolo)³¹.

2. Team: come per le tradizionali società sportive, si tratta di vere e proprie organizzazioni che assumono i migliori videogiocatori in circolazione per farli partecipare alle competizioni ufficiali. Alcune squadre competono in più videogiochi, altre invece sono specializzate in un solo titolo.

Sebbene ci siano team che esistono fin dall’inizio della caomarsa della scena esportiva, molti si sono formati grazie ad investimenti di imprenditori, società di intrattenimento o proprietari di squadre sportive tradizionali.

I team possono essere dunque indipendenti, e avere così un nome proprio, logo, brand e spesso un *merchandising* dedicato, o appartenere ad un marchio che spesso gestisce più squadre, ognuna delle quali specializzate in un determinato titolo.

Per ovvie ragioni, le squadre devono rimanere finanziariamente separate dagli organizzatori delle competizioni. Tuttavia, i montepremi offerti dagli eventi (sia dei tornei offline di prim’ordine che di quelli online più piccoli) sono un punto di riferimento per i risultati personali delle singole squadre nonché per gli stessi giocatori. In alcuni casi, sono poi anche una forma di stabilità finanziaria. Tuttavia, sono gli sponsor a rappresentare in modo determinante la maggior parte dei ricavi per i team eSports, attraverso il posizionamento dei propri loghi sulle maglie (come avviene negli sport tradizionali), la creazione di contenuti promozionali durante le dirette streaming o anche offerte *hardware* esclusive.

3. Organizzatori di eventi: si tratta di aziende (anche di terze parti) che operano all’interno del settore eSports attraverso l’organizzazione, l’allestimento e la promozione di tornei ed eventi competitivi incentrati sui videogiochi. Queste aziende possono organizzare le competizioni sia in modo autonomo e indipendente, pagando i diritti ai publisher dei giochi, oppure venendo incaricati dagli stessi editori. Sono inoltre responsabili di fornire i contenuti al pubblico coinvolgendo le emittenti televisive. Gli eventi devono essere infatti organizzati in modo tale sia da attrarre un pubblico abbastanza ampio (al fine di guadagnare denaro dagli sponsor), sia da creare buoni contenuti al

31. <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>

fine di attrarre più spettatori possibili (sia dal vivo che sulle piattaforme streaming). Le principali fonti di guadagno degli organizzatori di eventi eSports proviene infatti da accordi di sponsorizzazione, dalla vendita dei biglietti e dai diritti di trasmissione e streaming. Questi ultimi sono un fattore molto importante e, in quanto le piattaforme streaming e le emittenti televisive sono sempre alla ricerca di accordi di esclusività. Infine, è possibile riscontrare anche una crescente tendenza di *partnership* e accordi TV con organizzatori di tornei più piccoli nei mercati regionali in crescita.

4. Developer / Publisher: Senza queste due figure chiave non esisterebbero né i videogiochi, né tantomeno gli stessi eSports. I *developer* sono gli sviluppatori di videogiochi, ossia coloro che creano un titolo, il quale viene poi pubblicato dai *publisher*. Non è raro che gli editori detengano la proprietà intellettuale di uno specifico videogioco. I *publisher* sono infatti coloro che decidono quando e come utilizzare il proprio titolo, quando apportare delle modifiche, aggiornare una versione o aggiungere dei nuovi contenuti³².

Spesso sono direttamente gli stessi editori ad organizzare le competizioni o i campionati (basti vedere ad esempio i già citati Activision Blizzard, organizzatrice della Overwatch League, o Riot Games, con la League of Legends World Championship). Altre volte concedono invece a organizzatori di terze parti la licenza di creare per loro una specifica competizione.

La fonte di guadagno degli sviluppatori invece avviene tramite le vendite dei videogiochi, gli acquisti di contenuti in-game e dai diritti di trasmissione.

5. Broadcaster: sono coloro che hanno la responsabilità di come diffondere i contenuti degli eventi. Ogni competizione ufficiale eSports viene infatti trasmessa attraverso una o più piattaforme di trasmissione (i cosiddetti social live streaming service), come Twitch o Youtube, oppure, raramente, attraverso la TV tradizionale (come ad esempio fa ESPN in USA, o DMAX in Italia). Gli organizzatori di eventi o i publisher possono quindi vendere in esclusiva i diritti di trasmissione a una sola piattaforma o, altrimenti, a più emittenti. Le loro fonti di guadagno derivano attraverso le inserzioni pubblicitarie o dagli abbonamenti di chi genera contenuti sulla stessa piattaforma. Il broadcaster aiuta inoltre i creatori di contenuti (eventi, sviluppatori, streamer) ad ottenere visualizzazioni, e può assistere alla promozione strategica degli eventi. Tuttavia, sono responsabili di mantenere una piattaforma stabile per milioni di spettatori che guardano più eventi contemporaneamente di una varietà di giochi³³.

6. Brand: sono coloro che spendono soldi nell’ecosistema eSports per attirare nuovi consumatori (ad esempio i millennial). È possibile distinguere due categorie: i brand endemici, ossia quelli interni al settore (come i produttori di *hardware* e *software*), e quelli non endemici, ovvero quelli esterni (ad

32. AESVI, Guida agli eSports: tutto ciò che c’è da sapere sul mondo dei videogiochi competitivi, 2019, cap. 1, p. 9

33. Cazzitorto, Op.cit., Cap. 1.6, p. 18

esempio marchi di snack o automobilistici). I brand intervengono a qualsiasi livello dell'ecosistema eSports stipulando accordi di sponsorizzazione o partnership. Spesso sponsorizzano campionati, videogiocatori e/o team professionisti, ma anche anche piattaforme di trasmissione attraverso diverse strategie di marketing. È usanza comune quindi ritrovare i loro loghi sulle maglie dei giocatori; che all'interno dei campionati vengano utilizzati determinati prodotti e/o attrezzature (come monitor, cuffie o componenti PC) o che le pubblicità durante le dirette streaming siano determinate alla promozione di un prodotto.

I brand sono quindi responsabili della grande quantità di soldi derivanti dalle sponsorizzazioni e/o *partnership* nonché la principale fonte di entrate per ogni settore degli eSports, specialmente giocatori ed eventi.

2.5 Figure professionali negli eSports

Dopo aver analizzato i principali *stakeholders* all'interno dell'ecosistema eSports, in questo paragrafo verranno analizzati più in dettaglio i principali attori che compongono lo scenario sportivo. Per farlo, ci viene in aiuto la "Guida agli eSports" redatta nel 2019 da AESVI, l'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani. La guida identifica le seguenti figure professionali:

1. Videogiocatore professionista

Definito anche "pro player", è quel videogiocatore che mostra di avere particolari abilità di gioco e un'ottima conoscenza e padronanza delle tecniche e tattiche dei titoli a cui gioca, nonché una buona capacità decisionale. Per raggiungere questo livello, solitamente è richiesto una grande quantità di allenamento e pratica. Per tutti questi motivi, un giocatore professionista, al pari degli sport tradizionali, viene solitamente ingaggiato da un team eSports per competere nei maggiori tornei ufficiali. Spesso le squadre sportive notano questi giocatori attraverso le competizioni amatoriali locali a cui prendono parte. Una volta che un videogiocatore professionista entra a far parte di una squadra, egli deve mostrare di essere in grado di sapersi integrare con gli altri giocatori del team, dovrà allenarsi duramente, sia dal punto di vista mentale che fisico, oltre che coordinarsi con il proprio coach o analyst. Così facendo, potrà viaggiare per il mondo per prendere parte alle competizioni offline oltre che alle iniziative dei partner e/o sponsor.

Quando un videogiocatore entra a far parte di una squadra eSport, riceve un vero e proprio stipendio dal team in cui milita, mantiene la maggior parte del montepremi di una competizione in caso di vittoria e guadagna dai contratti di sponsorizzazione firmati con i vari brand. Solitamente, poi, qualche giocatore trasmette le proprie sessioni di gioco sulle piattaforme streaming³⁴, garantendosi così ampia visibilità, alimentando la propria fanbase e assicurarsi un'ulteriore fonte di guadagno.

34. Cfr. paragrafo 2.7.1

Diventare un videogiocatore professionista non è semplice, ma le possibilità sono concrete. È fondamentale scegliere con cura il titolo a cui dedicare del tempo e impegnarsi nel migliorare le proprie abilità. Una volta che ci si sente pronti, è necessario trovare una strada per farsi notare e per testare il proprio livello³⁵. Per farlo, la prima cosa che un aspirante professionista può fare, è partecipare ai diversi tornei online organizzati dalle diverse piattaforme o dagli stessi *publisher* dei giochi che, oltre a coprire una moltitudine di giochi diversi, sono spesso aperti a chiunque. In questo modo il videogiocatore potrà competere contro altri giocatori e testare le proprie abilità. Nel caso poi di piazzamento sul podio o addirittura vincita della competizione, a volte, è possibile qualificarsi per un circuito nazionale che spesso include una fase finale organizzata dal vivo. I team eSports tengono sempre sotto controllo le competizioni locali, essendo il principale mezzo per scovare nuovi giovani talenti da inserire nel proprio *roster*. Una volta ingaggiati da un team, si ha la possibilità di partecipare a competizioni internazionali e intraprendere in questo modo la strada del professionismo³⁶.

2. Team eSports

Conosciute anche come organizzazioni eSports, le squadre sportive sono aziende strutturate in cui operano molteplici e differenti figure professionali:

- **Proprietario**: è colui che si occupa della gestione generale del team. Tra le sue mansioni vi sono quelle riguardanti le strategie di business e marketing, l'assunzione dello staff, gli accordi di partnership e di sponsorizzazione e la scelta dei videogiochi sui quali operare. Anche se nello svolgere le sue mansioni può venire aiutato da altre figure professionali, sarà solo lui ad avere sempre l'ultima parola sul futuro della propria organizzazione.

- **Team manager**: è incaricato della gestione di una specifica sezione (ad esempio sezione *Overwatch*, *WoW*, *Fortnite* e altri). È poi responsabile di altri compiti, tra i quali la ricerca e selezione di nuovi talenti, i contratti dei videogiocatori, l'amministrazione e la logistica dei tornei a cui si partecipa.

- **Coach / analyst**: un coach gestisce la parte sportiva del team, lavora a stretto contatto con i videogiocatori organizzando gli allenamenti e suggerendo dove e come migliorare. Solitamente è esperto di uno specifico titolo e studia strategie per contrastare i giocatori e i team avversari. Un analyst, invece, è un esperto nel raccogliere informazioni, dati e statistiche sugli avversari, e supporta il coach nel perfezionamento delle strategie di gioco.

Talvolta una stessa persona può ricoprire entrambi i ruoli, anche se le squadre più consolidate annoverano due (o più) figure per ogni titolo.

3. Eventi e broadcasting

Gli eSports non esisterebbero se non ci fossero competizioni organizzate, sia online che dal vivo. Sono diverse sono le figure professionali che collaborano per garantire una produzione d'alto livello:

35. AESVI, Op. cit., cap. 3, p. 21

36. Idem

- **Event manager / project manager:** sono le figure responsabili dell'organizzazione e della gestione di un evento. Lavorano sia col proprio team che con partner esterni per assicurare che tornei e campionati funzionino al meglio.

- **Arbitro:** come per gli sport tradizionali, esistono figure preposte ad assicurare il corretto svolgimento di una partita. Controllano che non siano infrante le regole, che tempi e scadenze vengano rispettate e risolvono eventuali problematiche che emergono durante lo svolgimento di una match.

- **Host:** è il presentatore ufficiale. I suoi compiti sono quelli di introdurre le squadre e/o i giocatori che prendono parte a una competizione, interagire col pubblico e, talvolta, intervistare sul palco alcuni dei partecipanti dopo la conclusione degli scontri.

- **Commentatori:** definiti anche *shoutcaster* (o più semplicemente *caster*), giocano un ruolo chiave nell'industria. Ne esistono due tipi differenti:

a. Play-by-play caster: commentatore che descrive in diretta e in maniera puntuale ogni azione di gioco, ovverosia spiega per filo e per segno quello ogni azione rappresentata a schermo;

b. Colorcaster: commentatore che in seguito a ogni azione saliente, fornisce informazioni o dati supplementari. Spesso assiste il *play-by-play caster*.

Riassumendo, uno *shoutcaster* parla solo di ciò che vede, mentre un *colorcaster* analizza anche le azioni.

I commentatori operano spesso in uno stand dedicato, a differenza dell'host che agisce direttamente sul palcoscenico. Entrambe queste figure devono essere esperte del titolo che commentano, oltre che grandi conoscitori dei team e giocatori partecipanti.

4. Comunicazione e produzione

Ne fanno parte le seguenti figure che operano in maniera differente in base all'azienda per la quale lavorano, anche se possono presentare numerose caratteristiche in comune:

- **Social media manager / community manager:** gestisce i profili social di un'azienda, o di una specifica sezione di un team. Tiene aggiornata la fanbase sulle ultime novità, crea contenuti per coinvolgere fan e follower, interagisce con la community e risponde alle domande o richieste che eventualmente vengono poste delle persone interessate.

- **PR / Marketing manager:** mentre un responsabile PR è volto ad assicurarsi una copertura mediatica genuina e positiva della propria azienda grazie alla collaborazione con giornalisti e influencer, la sezione Marketing è invece incaricata di gestire un budget dedicato alle attività di pubblicità e/o di *partnership* volte ad accrescere il numero di fan.

- **Sales manager:** un responsabile vendite si occupa della vendita di beni, tra cui biglietti per gli eventi, merchandise, spazi pubblicitari e pacchetti di sponsorizzazione. Sono anche degli ottimi negoziatori e coltivano numerose relazioni professionali, specialmente al di fuori dell'azienda stessa.

- **Team di produzione e supporto tecnico:** nel primo caso vi sono figure che si occupano delle grafiche relative alla pubblicità e alla trasmissione in diretta degli eventi. Il supporto tecnico, invece, si occupa di diverse attività, la gestione delle luci, del suono e delle videocamere, nonché il loro montaggio e controllo. Si assicura poi che tutte le componenti tecniche funzionino alla perfezione così che gli spettatori, sia quelli dal vivo che da casa, possano godersi a pieno l'evento.

5. Media

- **Giornalista:** raccoglie e analizza informazioni usate poi per creare un contenuto che possa essere interessante per il pubblico della testata per cui scrive. Anche se non vi sono molti giornalisti specializzati in questo ambito, soprattutto in Italia, col passare degli anni stanno tuttavia aumentando e perfezionando la loro conoscenza del settore.

- **Content Creators:** sono figure orientate all'intrattenimento che operano online attraverso i vari canali social e streaming. Creano contenuti sia per se stessi, monetizzando attraverso una percentuale nelle attività pubblicitarie della piattaforma, secondo i numeri di visualizzazione, per le donazioni di fan, sia per eventuali partner che gli chiedono di creare uno specifico contenuto. Streamer e YouTuber con un vasto seguito, che oggi sono dei veri influencer, possono rivelarsi utili "mezzi" per comunicare ai fan online e quindi, spesso, vengono contattati da brand perchè vengano sponsorizzati i loro prodotti.

2.6 I principali generi eSports

In questa sezione verranno esposti i principali generi videoludici che sono attualmente più frequenti nella scena competitiva. Innanzitutto, occorre notare come in questi ultimi anni si sia assistito a un progressivo aumento del multigiocatore nei videogiochi. Questo è avvenuto perchè, a differenza dei giochi *single player*, ossia quei titoli che possono essere giocati da un solo giocatore alla volta e che sono concepiti principalmente per raccontare una storia ricca e complessa di avvenimenti, i titoli multiplayer permettono di essere giocati insieme ad altri videogiocatori (sia offline che online), in maniera cooperativa e competitiva, aggiungendo così all'esperienza videoludica anche una importante componente di socialità.

Se è vero che "tutti gli eSport sono videogiochi", non tutti i videogiochi possono essere classificati come sport. Per poter essere definiti tali, oltre ad una struttura mediante regole standard ed un'organizzazione deve esserci anche competizione, quindi vincitori e vinti, e deve essere soddisfatto il criterio dell'istituzionalizzazione. Per istituzionalizzazione si intende regolamentazione, standardizzazione e presenza di organismi ufficiali che consentono competizioni formali, con tutti i player con le stesse condizioni ad esempio di contratto o tesseramento³⁷.

37. Funk, Daniel C., Pizzo, Anthony D., Baker, Bradley J., eSport management: Embracing eSport education and research opportunities, in Sport Management Review 21, 2018

In aggiunta, perchè un videogioco possa diventare un titolo eSports di successo deve avere delle specifiche caratteristiche. Queste sono sintetizzate da AESVI all'interno della "Guida agli esports"³⁸ come: un ampio numero di giocatori, un importante supporto economico e una forte attrattiva per gli spettatori. Questi punti sono dunque analizzati come riportato qui di seguito:

- **Numero di giocatori:** uno degli aspetti essenziali di qualsiasi videogioco è che sia giocato su ampia scala. La popolarità di un titolo influenzerà direttamente la sua potenziale ammissione all'interno della scena eSports;

- **Supporto economico:** nel determinare se un videogioco potrà far parte (o meno) della scena eSports bisogna considerare la componente economica. Un videogiocatore professionista si concentrerà maggiormente su un titolo in grado di garantire un importante montepremi, e allo stesso tempo sempre più videogiocatori tenderanno di padroneggiare le meccaniche di gioco per avere una chance di vittoria;

- **Attrattiva per gli spettatori:** gli spettatori giocano un ruolo fondamentale nel processo di valutazione di un titolo eSports. Questo deve essere piacevole e interessante da guardare, tanto da spingere gli spettatori a riunirsi nelle arene per assistere alle competizioni ufficiali. Più un titolo sarà seguito e più sarà giocato, e viceversa.

Oggi sono numerosi i videogiochi che compongono la scena eSports, ognuno dei quali è diverso dall'altro. Per semplificare un fenomeno così complesso e variegato, è possibile accomunare i diversi titoli in generi videoludici in modo da facilitarne la suddivisione e la comprensione. È giusto ricordare come ogni genere rappresenti delle caratteristiche peculiari che sono poi declinate diversamente in base al titolo a cui si gioca.

Di seguito è quindi riportata una panoramica dei generi più diffusi spiegati in maniera sintetica. Per un'analisi più approfondita e dettagliata si può fare riferimento al par. 1.4 "Generi videoludici" del primo capitolo di questa tesi.

1. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

All'interno di una mappa circoscritta e semi-speculare, due squadre di pari giocatori (ognuno dei quali controlla un eroe, o campione) si affrontano con l'obiettivo di distruggere per primi il quartier generale avversario, normalmente collocato in una posizione difendibile. Le mappe di gioco sono solitamente composte da più corsie che partono dalla propria base fino ad arrivare a quella avversaria. Ognuna di queste corsie è difesa da torrette e da avversari controllati dall'IA del gioco con lo scopo di rallentare l'avanzata. Sono poi presenti creature neutrali che conferiscono bonus di gioco alla squadra che li sconfigge, utili nella fase d'assalto alla base nemica. Ciascun giocatore deve essere quindi in grado di pianificare in tempo reale una strategia per affrontare e neutralizzare gli avversari coordinandosi con i membri della propria squadra. Ciò richiede sia capacità di interazione, che quella di assumere veri e propri ruoli che richiedono un'approfondita conoscenza delle potenzialità

38. AESVI, Op. cit., cap. 2, p. 11

di ciascun singolo personaggio.

Prevalentemente giocati su PC, i principali titoli sono *League of Legends*, *Dota2* (fig. 2.07 A, pag. 114), *Smite* e *Heroes of the storm*.

2. First Person Shooter (FPS)

È una tipologia dei giochi soprattutto caratterizzata da una visuale soggettiva che simula il punto di vista del personaggio. In questo modo il giocatore sperimenta l'azione in modo diretto attraverso gli occhi del protagonista che impugna le diverse armi a disposizione. Infatti, la principale caratteristica che accomuna i diversi titoli sul mercato è l'utilizzo di molteplici e differenti tipologie di armamenti.

Solitamente due o più squadre di pari giocatori si affrontano su una mappa variabile. Esistono varie tipologie di FPS con diverse modalità: neutralizzare tutti gli avversari, assalto, attaccanti vs difensori, conquista zone, cattura bandiera, e così via.

La conoscenza dei vari operatori (personaggi) e dell'ambientazione di gioco è indispensabile per riuscire ad avere successo sugli schieramenti avversari, così come il coordinamento con la propria squadra. Spesso vi è quindi una componente strategica. Inoltre, sebbene una buona mira sia un requisito quasi d'obbligo, occorre anche saper gestire l'arsenale raccolto e sapersi muovere sapientemente all'interno della mappa di gioco.

Gli FPS sono una tipologia molto diffusa tra il grande pubblico, avendo per di più regole di facile comprensione e, data l'immersività del gioco e la velocità frenetica delle azioni, stimola facilmente elevate dosi di adrenalina, garantendo notevole divertimento³⁹.

Ampiamente giocati sia su PC che su console, i titoli più in voga sulla scena eSports sono: *Quake*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Rainbow Six Siege*, *Overwatch*, *Valorant* (fig. 2.07 B, pag. 114) e *Call of Duty*.

3. Battle Royale

Genere molto giovane nato negli ultimi anni che mescola sopravvivenza con meccaniche da sparattutto ed esplorazione con meccaniche da *crafting* o *looting*. È emerso grazie al rapido successo di titoli come *PlayerUnknown's Battleground* e *Fortnite*. L'obiettivo principale è quello di sopravvivere fino a rimanere l'ultimo giocatore o team. Vi sono due modalità principali: tutti contro tutti o scontri a squadre composte da due o più membri. In questi giochi prendono parte simultaneamente un gran numero di giocatori. L'azione si svolge infatti su larga scala, all'interno di mappe di gioco molto ampie che, tuttavia, col trascorrere del tempo si restringono progressivamente, spingendo i vari avversari a riunirsi per scontrarsi a vicenda.

L'equipaggiamento iniziale a disposizione di ogni giocatore è minimo (se non nullo). Per questo motivo sono presenti armi, armature e munizioni sparse in giro per le mappe spesso all'interno di casse o forzieri da aprire (meccanica

39. Sambaldi, Strata, Op. cit., p. 30

di *looting*). In questo modo, inizialmente, i giocatori vanno alla ricerca di più equipaggiamento possibile prima di entrare in azione.

Le abilità principalmente richieste sono una buona mira così come una conoscenza delle mappe di gioco, oltre a una buona strategia (di squadra) e padronanza e gestione dei diversi armamenti.

Giocati su tutte le piattaforme (PC, console e mobile), i titoli più popolari sono: *Fortnite*, *PlayerUnknown's Battleground* (PUBG), *Apex Legends* (fig. 2.07 C, pag. 114) e il recente *Call of Duty: Warzone*.

4. Real Time Strategy (RTS)

È forse il genere più complesso della scena eSports. I titoli sono caratterizzati da un'azione di gioco continua, lasciando ai giocatori la possibilità di agire in qualsiasi istante: le azioni e gli scontri di gioco si susseguono senza scarti temporali e, quindi, non vi sono turni di gioco.

A differenza dei MOBA, non si controlla un solo eroe ma spesso due o più giocatori comandano simultaneamente un certo numero di unità o interi eserciti con lo scopo di distruggere la base nemica. Comunemente si tratta di giochi a sfondo bellico con diverse ambientazioni che si sviluppano su mappe virtuali la cui tipologia cambia a seconda dell'ambiente prescelto. Ogni giocatore è quindi chiamato a gestire il proprio esercito composto da diverse unità a cui può assegnare diversi compiti (raccolgere risorse, inviare esploratori o truppe d'assalto). Le risorse sono unità fondamentali: attraverso il loro impiego, i giocatori possono effettuare mosse o compiere azioni finalizzate al raggiungimento dei propri obiettivi, come forgiare nuove truppe da combattimento, costruire edifici o sviluppare tecnologie avanzate. Esistono quindi tre possibili strategie: militare (creazione di formazioni più numerosi e potenti, detta *rushing*), tecnologica (ricerca o creazione di tecnologie migliori) e economica (incremento del ritmo e dell'efficacia di reperimento delle risorse, detta *booming*)⁴⁰.

Pianificazione ed esecuzione della strategia sono gli elementi essenziali ai fini della vittoria, così come il combattimento. Pertanto i giocatori hanno a disposizione varie strategie per vincere, legate al reperimento e all'utilizzazione delle risorse.

Principalmente giocati su PC, pilastro di questo genere è *StarCraft* (in versione remasterd nella fig. 2.07 D, pag. 114). Altri titoli popolari sono: *Age of Empires*, *Warcraft*, *Command & Conquer* e *Clash royale*.

5. Sportivi

Sono videogiochi sportivi tutti quelli che simulano, realisticamente o meno, le differenti discipline sportive replicandone le dinamiche. Principalmente giocati su console, tra i titoli più diffusi e famosi vi sono le due simulazioni calcistiche *FIFA* (fig. 2.07 E, pag. 114) e *Pro Evolution Soccer* (PES). Non mancano tuttavia esempi di altri sport, come il basket (*NBA2K*) e rugby (*NFL*).

40. Sambaldi, Strata, Op. cit., p. 28

6. Racing games

Anche se questa tipologia potrebbe essere definita come un sottogenere appartenente ai titoli sportivi, i giochi di guida sono comunemente classificati come un genere a sé stante. Nonostante questo, i *racing games* sono tutti quei videogiochi che simulano il più fedelmente possibile le dinamiche e gli aspetti delle gare automobilistiche o di moto.

I principali titoli di guida, nonché quelli maggiormente giocati, sono quelli appartenenti alle famose saghe: *Forza Motorsport*, *Gran Turismo*, *Formula 1*, *Real Racing*, *Assetto Corsa* (fig. 2.07 F, pag. 114) e *Moto GP*.

7. Online Digital Collectible Card Games

Sono i videogiochi di carte collezionabili. Solitamente giocati online, si tratta di giochi strategici basati sull'utilizzo di specifici set di carte da gioco che talvolta emulano i giochi di carte reali più famosi. I giocatori possono ampliare i propri mazzi virtuali con nuove carte da gioco guadagnate attraverso le vittorie e l'aumento di livello. A seconda del titolo giocato, esistono vari tipi di carte. Sta ai giocatori escogitare la miglior strategia possibile per difendere i propri punti vita e abbassare quelli dell'avversario.

Giocati prevalentemente su PC e mobile, i principali titoli sono *Hearthstone* (fig. 2.07 G, pag. 114), *Magic: The Gathering Arena*, *Yu-Gi-Oh! Duel Links* e *Pokémon TCG Online*.

8. Picchiaduro

Definiti anche *fighting games*, sono una forma di gioco d'azione dove due giocatori controllano ognuno un differente personaggio ingaggiando combattimenti uno contro uno (1v1). Questi giochi possono presentare sia combattimenti a mani nude che includere l'utilizzo di armi da mischia. Il gameplay è solitamente strutturato in più round di combattimento, ma è possibile distinguere anche una tipologia di picchiaduro a scorrimento. Per essere efficaci bisogna conoscere le caratteristiche e le mosse dei diversi personaggi oltre che a saper padroneggiare tecniche di lotta come parata, contro-attacco e combo.

Diffusi e giocati su ogni tipo di piattaforma, alcuni dei titoli più popolari sono: le serie di *Street Fighter* (fig. 2.07 H, pag. 114), *Tekken* e *Mortal Kombat*, oltre a giochi come *Super Smash Bros. Ultimate*, *Dragon Ball* e *Brawlhalla*.

2.7 I principali canali di fruizione dell'eSports

Le modalità di fruizione principale per seguire gli eventi eSports sono fondamentalmente due: la prima è sicuramente lo streaming, ovvero la modalità di accesso online a file audiovisivi di cui si può fruire in tempo reale per trasmettere e/o guardare contenuti di un qualsivoglia genere senza la necessità di doverli salvare sul proprio dispositivo; la seconda riguarda invece tutte quelle manifestazioni tenute dal vivo ad esempio nelle fiere del settore, nonché i veri e propri tornei e campionati.

2.7.1 Streaming

In questo ultimo decennio, lo streaming si è sviluppato a tal punto da diventare a tutti gli effetti uno strumento di *engagement* molto diffuso e utilizzato, soprattutto per una generazione di giovani (e non solo) che ha quasi totalmente abbandonato i media tradizionali a discapito di Internet. Per questo motivo, il giovane medium ha contribuito all'affermarsi del fenomeno degli eSports come nuova forma d'intrattenimento.

Le piattaforme di live streaming garantiscono la possibilità di trasmissione di un evento dal vivo al grande pubblico, assicurandone l'accessibilità e aumentandone la portata. Un aspetto che accomuna poi le differenti piattaforme è la possibilità non solo di accedere ai contenuti in modo libero e gratuito, ma anche quello di poter acquistare abbonamenti ai singoli canali in modo da sostenere i propri streamer preferiti.

La crescita esponenziale dei servizi di streaming va di pari passo con l'affermarsi degli eSports: non è inusuale infatti che molte delle organizzazioni eSports utilizzino diversi canali streaming per aumentare il numero dei propri fan; interagire con loro e acquisire appetibilità tra i potenziali sponsor⁴¹. Di seguito è riportata una panoramica delle più importanti piattaforme disponibili. Per ognuna di esse, oltre a citare alcune delle loro peculiarità, sono riportati alcuni esempi di accordi di trasmissione esclusiva con alcune delle più importanti competizioni eSports nel mondo.

YouTube

È la piattaforma di condivisione e visualizzazione di contenuti multimediali più diffusa e tra le più visitate al mondo. Fondata nel 2005, è stata presto acquistata da Google (2006).

Una caratteristica che distingue YouTube dalle altre piattaforme streaming è la possibilità di mettere in pausa le trasmissioni in diretta, tornare indietro e ripartire da dove preferiscono⁴².

Anche se gli utenti aprono canali che ricoprono i più disparati argomenti (cucina, recensioni, sport e altri), una buona parte dei contenuti che vengono caricati giornalmente sono dedicati proprio al mondo videoludico. A tale proposito, nel 2015 nacque infatti YouTube Gaming, un sito stand alone e

41. AESVI, Op. cit., cap. 4, p. 24

42. AESVI, Op. cit., p. 26



Figure 2.07: Esempi di videogiochi esportivi divisi per genere:

(A) DotA2, MOBA

(C) Apex Legends, Battle Royale

(E) FIFA, Sportivi

(G) Hearthstone, ODCCG

(B) Valorant, FPS

(D) StarCraft remastered, RTS

(F) Assetto Corsa, Racing games

(H) Street Fighter V, Picchiaduro

un'app dedicata esclusivamente ai videogiochi, contraddistinta dalla funzione di filtro per individuare e guardare unicamente i video di questo genere, sia in diretta che in differita. Tuttavia nella primavera 2019 l'app è stata ritirata e integrata sul portale principale attraverso la sezione "Gaming"⁴³.

YouTube, comunque, non solo ha trasmesso e trasmette tutt'oggi i gameplay di milioni di utenti, ma anche diverse competizioni eSports. Ad esempio, per un breve periodo di tempo, nel 2017 ha avuto i diritti esclusivi relativi alla ESL Pro League, mentre dal 2019 è invece divenuto partner ufficiale della eSports Championship Series di FACEIT.



Lanciata nel 2011 come evoluzione del portale Justin.tv. (2007), TwitchTV è la più grande rete di trasmissione di videogiochi al mondo. Dedicata a supportare, intrattenere e ispirare la comunità eSports, Twitch offre competizioni di altissima qualità su moltissimi giochi e piattaforme, potendo contare sui più grandi tornei con i migliori giocatori nonché il miglior sistema di commenti live.

Emmett Shear, co-fondatore di Justin.tv e direttore generale di TwitchTV, nel 2011, prima del lancio della nuova piattaforma all'E3 di Los Angeles (la più grande fiera di videogiochi al mondo), affermò:

*"Abbiamo progettato questo sito per supportare la comunità degli eSport. Poiché tutti i membri del team sono giocatori, è un sito creato da appassionati di eSport per appassionati di eSport."*⁴⁴

Nel 2014 Amazon, la colossale compagnia di e-commerce, ha acquistato Twitch per quasi un miliardo di dollari. Tale vendita ha portato diversi cambiamenti, come ad esempio la possibilità di collegare l'account Twitch all'abbonamento Amazon Prime. Grazie a questo, un utente può abbonarsi così al servizio Twitch Prime, ovvero la versione a pagamento dell'account base di Twitch, in poche parole, il profilo premium. Con l'account premium si ottengono diversi vantaggi, uno su tutti l'assenza di pubblicità.

Questa piattaforma di live streaming, che in origine si concentrava quindi esclusivamente sulla trasmissione di contenuti videoludici, ha poi sempre preso più piede, tant'è che oggi racchiude trasmissioni dei più svariati generi, nonostante il focus primario e più popolare rimanga quello inerente ai videogiochi.

Nel tempo Twitch ha stretto anche molte partnership con le principali personalità e organizzazioni di eventi eSports del mondo (quindi con i migliori giocatori professionisti, i più grandi tornei e i campionati più prestigiosi) per portare ai fan di tutto il mondo contenuti video sempre nuovi e avvincenti. Alcuni esempi possono essere rintracciati nella collaborazione di Twitch con la Overwatch League per la trasmissione esclusiva del campionato targato

43. <https://www.wired.it/internet/web/2019/05/28/youtube-gaming-chiude/>

44. <https://www.businesswire.com/news/home/20110606005437/en/Justin.tv-Launches-TwitchTV-World-Largest-Competitive-Video>

Activision Blizzard. Inoltre, nel 2018 aveva firmato un accordo di trasmissione esclusiva con la NBA 2K League. Anche il Dreamhack, l'organizzatore di eventi internazionali, nonché il più grande festival digitale del mondo che ospita eventi eSports, continua ad affidarsi a questa piattaforma per la copertura totale dei suoi tornei.

mixer

È stata la piattaforma streaming di *Microsoft* integrata sia su Windows che sulla console *Xbox One*. Nata a inizio 2016 come Beam, la piattaforma fu acquisita da Microsoft nello stesso anno. Caratterizzata da una latenza molto inferiore a quella dei concorrenti, in grado quindi di offrire un'esperienza più reattiva fra streamer e spettatori⁴⁵, questa piattaforma è stata chiusa a fine luglio del 2020, facendo integrare la sua community accumulata con gli anni nell'emergente infrastruttura di Facebook dedicata.

Mixer, probabilmente, verrà però sempre ricordato per la vicenda molto discussa che spinse il più famoso e seguito streamer di *Fortnite*, ovvero Ninja, a passare nel 2019 dal canale viola, ossia Twitch, alla piattaforma di Microsoft, per una cifra che i rumor affermano si aggirasse intorno ai 30-50 milioni di dollari, in modo tale da spostare i milioni di follower che lo seguivano sulla piattaforma rivale (nonché attirare più utenti possibili).

In ambito eSports, Mixer creò invece il Mixer NYC Studio, il quale ospitava eventi trasmessi esclusivamente tramite la piattaforma Microsoft. In termini di accordi di esclusività, Mixer collaborò con ESL per la diretta di tutti quei tornei che non erano già esclusiva di altre piattaforme.

facebook gaming

È una piattaforma di live streaming molto recente, lanciata solamente nel 2019, che ha già avuto un notevole impatto sulla scena esportiva. Questo canale analizza i *like* degli utenti e i gruppi cui partecipano per presentare in primo piano contenuti *ad hoc*. Così le sessioni streaming possono apparire nelle bacheche degli utenti, tenendo sempre conto delle loro preferenze.

In ambito eSports, Facebook Gaming ha avuto per un anno la possibilità di trasmettere in esclusiva i tornei della ESL Pro League e della ESL One Series; tuttora è partner esclusivo delle Gfinity Elite Series.

In questo travagliato 2020 post-pandemico, Facebook ha organizzato due iniziative, considerato il boom del mercato videoludico digitale e l'aumento esponenziale nella fruizione di contenuti in streaming. La prima riguarda una nuova feature in *early access*: Facebook Gaming Tournament. Questa consente a tutti gli utenti di organizzare e gestire tornei interamente supportati e implementati sulla piattaforma gaming. In questo modo Facebook, dopo aver iniziato il reclutamento di streamer in esclusiva, sta quindi pensando di trasformarsi anche in un provider attivo per gli organizzatori di eventi. Nonostante le funzionalità di Facebook Gaming Tournament siano ancora

45. AESVI, Op. cit., p. 28

abbastanza limitate, è però già possibile scegliere il formato del torneo e risultano anche implementate alcune feature molto utili per i content creator. La seconda iniziativa riguarda invece il rilascio di Facebook Gaming App, disponibile per i dispositivi mobile. Questa è progettata non solo per la fruizione "passiva" di contenuti, ma permette anche di streammare le proprie sessioni di gioco. L'app registra quindi, a seconda delle impostazioni privacy dell'utente, video e audio che possono essere condivisi sulla pagina Facebook personale, rendendo potenzialmente molto più facile per chiunque diventare "streamer amatoriali"⁴⁶.

Grazie a queste due iniziative, Facebook ha dunque tutte le carte in regola per cercare di contrastare il dominio di Twitch e imporsi sulle rivali.

DISCORD

Fondata nel 2015, questa piattaforma rappresenta tuttoggi lo strumento di comunicazione online (VoIP) più diffuso fra i videogiocatori. A fine 2020, questo servizio ha infatti vantato una media di 140milioni di utenti attivi ogni mese, cresciuti esponenzialmente con la diffusione della pandemia.

In anni recenti Discord è stata utilizzata da molte squadre professionistiche sportive, come i "100 Thieves", per riunire la propria fanbase in un unico server privato e diffondere lì le loro comunicazioni, per merito della semplificata gestione automatizzata dei partecipanti e dei contenuti inviati grazie all'utilizzo di appositi bot programmati.

La sua compatibilità con il panorama sportivo è stata ulteriormente confermata nel 2019, quando Game.tv (*fig. 2.08*) decise di organizzare un proprio torneo eSports per smartphone su Discord. Infatti, anziché progettare un rete da zero, Game.tv decise di sfruttare il servizio già esistente per dare accesso immediato ai partecipanti del torneo ed a milioni di fan interessati a seguirlo in diretta. A seguito del riscontro positivo ottenuto con questa formula, Game.tv ha quindi deciso di proseguire questa partnership con Discord, continuando a proporre su di essa nuovi tornei di altri "mobile game" competitivi ogni settimana. Questa scommessa iniziale sta ben ripagando entrambe le compagnie, ottenendo nell'ultimo periodo una serie di sostanziosi investimenti da vari finanziatori e partner, come ad esempio il magnate dell'elettronica Intel. Ad oggi, questa "joint venture" è ancora in rapida espansione, grazie anche al coinvolgimento di squadre sportive provenienti da più di 20 nazioni di tutto il mondo.



Figura 2.08:
Logo del sito game.tv

46. <https://esports.gazzetta.it/tech/29-04-2020/facebook-gaming-streaming-e-tornei-2-0-il-futuro-e-gia-tra-noi-esports-57657>

Altro

Molti altri sono le piattaforme o i canali di trasmissione di contenuti eSports. Ad esempio, in occidente, oltre alle già sopracitate piattaforme, altri servizi alternativi possono essere Steam.tv o MLG.tv. Per quanto riguarda l'oriente, invece, in particolare la Cina, si possono annoverare: Huya, Douyu TV, NetEase CC, ZhanQi TV e Panda TV⁴⁷.

Anche la TV tradizionale, da ormai diversi anni, si è interessata agli eSports. Basti pensare che in Corea, già dal 1999, alcune competizioni videoludiche vennero trasmesse in diretta sulla TV via cavo (ad esempio la Starleague). In Occidente l'esempio più significativo è invece rappresentato dal canale ESPN negli Stati Uniti, il quale, da tempo, trasmette eventi e programmi dedicati proprio agli eSports.

Un altro esempio può essere Ginx Esports TV, canale internazionale e multilingua di proprietà dell'emittente televisiva Sky, dedicato interamente a questo settore. Disponibile in 50 Paesi, offre una serie di programmi dedicati e trasmette in diretta alcuni tornei ufficiali.

In Italia, invece, nel 2019, DMAX ha lanciato il programma House of eSports (*fig. 2.09*): in una serie di puntate dedicate e con la partecipazione di ospiti del settore, vengono approfonditi argomenti inerenti l'eSports, concentrandosi su un titolo alla volta. Infine, Mediaset, sempre nel 2019, ha trasmesso su Italia 2 le finali della FIFA eNations Cup e la finale della FIFA eWorld Cup in diretta dall'Arena O2 di Londra.

L'ultimo esempio in ordine cronologico, è stato l'annuncio di fine ottobre della rete sportiva tedesca SPORT1 del lancio di un nuovo canale paneuropeo dedicato agli eSports. Chiamato eSportsONE, inizierà a trasmettere contenuti a partire dal 3 novembre 2020 presentando un mix di contenuti che spazieranno da tornei dal vivo e, analisi e, ma anche programmi originali in lingua inglese.

Sono quindi diversi gli attori che stanno entrando nel mercato, anche se le piattaforme di streaming online rimangono, al momento, la modalità preferita di fruizione dei contenuti eSports per tutti i fan⁴⁸.



Figura 2.09:
Logo del programma TV
italiano House of eSports.

47. AESVI, Op. cit., p. 30

48. Idem

2.7.2 Eventi e Fiere del settore

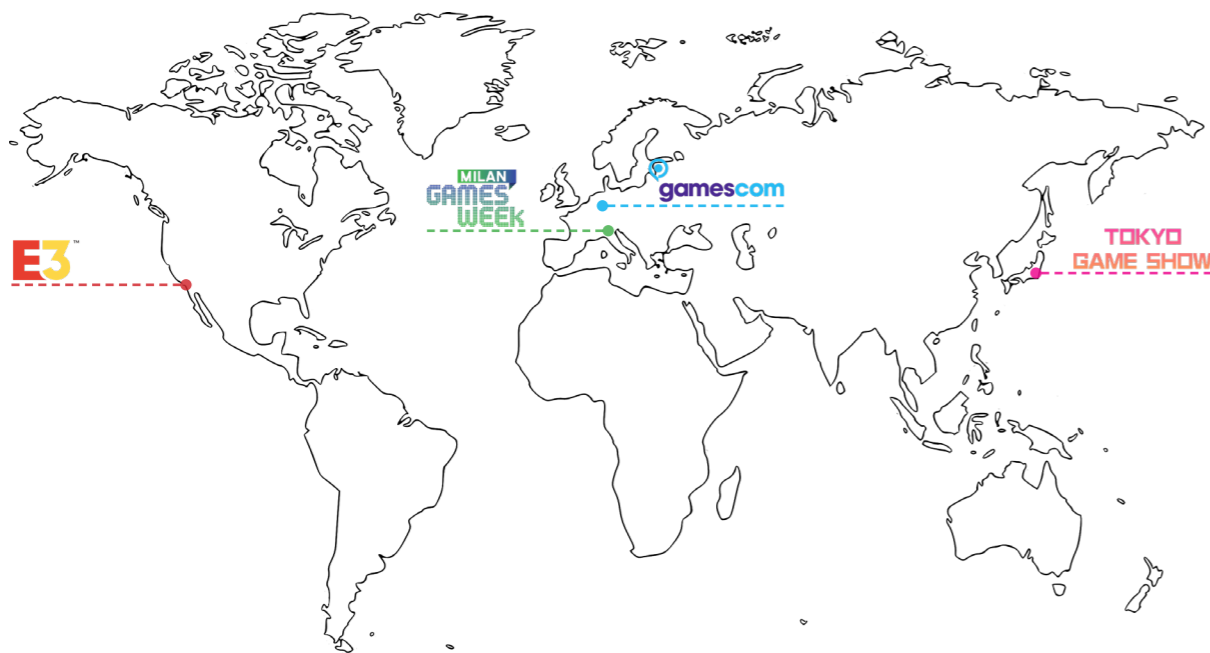
L'organizzazione di diversi campionati, spesso per mano degli stessi *publisher*, è il principale palcoscenico per fruire dal vivo delle competizioni eSports.

Nonostante sia diventato usanza comune trasmettere i tornei in diretta streaming, in modo tale da coinvolgere un pubblico maggiore, è possibile evidenziare come questi si riferiscano a catturare l'attenzione principalmente degli appassionati del determinato titolo. Infatti, difficilmente le persone cui non interessa un gioco, come ad esempio *League of Legends*, spenderanno il loro tempo e denaro per seguirne i tornei in streaming.

Per questo è possibile riscontrare in questi ultimi anni la tendenza ad organizzare, negli eventi e fiere dedicate al settore videoludico, apposite arene nelle quali vengono disputati veri e propri tornei, dalle fasi preliminari sino alle finali. È indubbio che gli eventi e le fiere sono, e rimarranno, i principali mezzi di comunicazione delle novità riguardanti il mondo videoludico, ma così facendo, queste manifestazioni si dimostrano essere anche un importante palcoscenico capace di portare all'attenzione di una vasta e differenziata audience proprio il mondo dell'eSports. È da sottolineare infine come il più delle volte i tornei organizzati siano infatti aperti allo stesso pubblico che paga il biglietto per accedervi, senza quindi per forza essere riferiti solo a giocatori o team professionisti.

Di seguito è riportata una panoramica, suddivisa per area geografica, delle più importanti fiere videoludiche al mondo. Come mostrato in *fig. 2.10*, questi eventi interessano il continente americano, europeo, asiatico e, infine, italiano. Per ciascuno di essi, oltre a descriverne la storia e alcune peculiarità, sono riportati alcuni esempi di tornei organizzati all'interno dei loro spazi.

Figura 2.10:
Visualizzazione delle
principali fiere videoludiche
al mondo suddivise per
aree geografiche.



1. Electronic Entertainment Expo: conosciuto anche come E3, è un evento annuale capace di catalizzare le attenzioni di tutti gli appassionati di videogiochi. Dopo che i videogames iniziarono a fare tappa al Consumer Electronics Show⁴⁹ (CES) agli inizi degli anni Ottanta, negli anni Novanta i più importanti produttori (Nintendo, Sega e l'astro nascente Sony), si trovarono concordi nell'affermare che questi meritassero una fiera tutta loro.

Grazie poi alla Interactive Digital Software Association⁵⁰ (IDSA), è così, dunque, che nel 1995 prese vita la prima manifestazione dell'Electronic Entertainment Expo. L'evento, della durata di tre giorni (a giugno), si tenne all'interno del Convention Center a Los Angeles, uno spazio di 65 mila mq. Vi parteciparono i più grandi produttori e publisher di hardware e software. A inaugurarla fu Tom Kalinske, presidente di Sega of America, che affermò:

*"L'E3 simboleggia alcuni dei cambiamenti che sta attraversando l'industria [...] È un grande spettacolo estivo concepito solo ed esclusivamente per l'intrattenimento interattivo. Il CES, per quanto successo abbia avuto, non è mai stato pensato per noi [...]"*⁵¹

Alla fine, la prima manifestazione dell'E3 attirò quasi 50.000 partecipanti. Questa prima edizione è passata alla storia per la dichiarazione del presidente SCEA durante la conferenza di presentazione della prima *PlayStation*. Questo sintentico quanto incisivo discorso, "299\$", suscitò un grande clamore da parte del pubblico presente, infiammando le vendite al lancio della console.

Nel 2007, l'ente organizzatore della fiera, l'ESA, ritenne non più sostenibile l'attuale modello di svolgimento del proprio evento, nonostante il successo dei partecipanti delle edizioni precedenti. Il numero di persone che visitavano la fiera era infatti ritenuto troppo alto; la maggior parte di essi aveva blog o siti con poche centinaia di visualizzazioni, rendendo impossibile per i publisher distinguere coloro che veramente potevano dirsi *influencer*. La soluzione fu allora quella di trasferire la fiera a Santa Monica, alla quale si poteva ora accedere solo su invito. Erano infatti i *publisher* stessi a stilare le liste delle persone da invitare. Solo coloro che veramente contavano ed avevano una cassa di risonanza all'interno dell'industria potevano essere guidati e accompagnati alla prova dei giochi dagli stessi sviluppatori. Tutti coloro che gestivano invece un piccolo sito, potevano riportare sulle proprie pagine gli annunci ricevuti in differita dalle conferenze stampe.

Questa decisione portò ad un drastico calo di visitatori (10mila nel 2007 e appena 5mila nel 2008), trasformando così l'evento in un congresso più formale (gli espositori furono circa una trentina) anziché celebrare, come nelle prime edizioni, il peso crescente assunto dall'industria nel panorama dell'*entertainment* mondiale.

Dopo l'esperimento fallito dell'E3 ad accessi limitati, nel 2009 la fiera ritornò

49. È la principale (nonché la più grande) fiera per quanto riguarda la tecnologia e l'elettronica di consumo allestita dalla Consumer Technology Association negli Stati Uniti d'America a partire dal 1967. Oggi è tenuta negli stessi spazi dell'E3 a Los Angeles.

50. Associazione voluta dalle grandi etichette di produzione del mondo videoludico per rappresentare e tutelare la propria industria.

51. <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-storia-dell-e3-prima-edizione-della-fiera-nel-1995-33519.html>

al Convention Center di Los Angeles, con un generale apprezzamento del pubblico per il ripristino della vecchia formula. L'affluenza si attestò infatti attorno ai 40 mila partecipanti (+800% rispetto alla precedente edizione), cifra che nel corso delle successive edizioni aumentò sempre più.

Per quanto riguarda lo scenario sportivo, è invece l'E3 2017 a segnare l'ingresso di tornei competitivi all'interno dell'expo videoludico. Nintendo organizzò infatti due tornei durante la fiera sulla propria recente console *Nintendo Switch*: "Splatoon 2 World Inkling Invitational 2017" e "ARMS Open Invitational 2017". Questi furono aperti sia a giocatori professionisti che dilettanti. Anche alla conferenza della *software house* venne annunciato un torneo da ben 1 milione di dollari che si sarebbe però disputato in agosto a Dallas: il "Quake World Championship".

L'eSports sembrò quindi permeare in modo omogeneo su tutti i palchi e nelle conferenze. Infatti, anche in altre presentazioni non mancarono accenni a competizioni videoludiche. È curioso notare come fu proprio *Nintendo*, la più restia a considerare i videogiochi qualcosa di più che intrattenimento, a portare il mondo dell'eSports all'E3.

Anche le seguenti edizioni della *kermesse* furono contraddistinte da numerosi tornei (da quello di *Fortnite* per beneficenza nel 2018, agli "Ultimate World Championship" di *Super Smash Bros*).

Nonostante dal 1995 l'E3 sia stato un costante appuntamento a cadenza annuale, l'edizione 2020 non si è potuta tenere dal vivo a causa dell'emergenza sanitaria mondiale. La fiera è stata così convertita online con conferenze in diretta streaming. L'appuntamento dal vivo per i fan è quindi rimandato al 2021.

2. Tokyo Game Show: conosciuto anche come TGS, è il più importante evento videoludico orientale. Nato in origine come tentativo di esportazione dell'E3, dal 1996 questa fiera viene organizzata al Makuhari Messe di Chiba, vicino Tokyo, dalla CESA⁵² (Computer Entertainment Supplier's Association). La prima edizione ospitò oltre 100 mila partecipanti, mostrando a tutti la bellezza di oltre 300 videogiochi. Come l'E3, infatti, la fiera riuniva tutti i maggiori publisher di hardware e software. Il successo riscosso fu tale che da allora, fino al 2001, si decise di tenere due edizioni l'anno, una in primavera e una in autunno. Dal 2002 si passò poi invece alla formula attuale, con una singola edizione l'anno nel mese di settembre.

Similmente all'E3, il periodo di svolgimento del TGS era di tre giorni (divenuti quattro dal 2011), ma al contrario, il primo di questi era esclusivo solo per gli addetti del settore e la stampa (quindi lo stesso modello B2B attuato dall'E3 nelle edizioni 2007-2008).

Rispetto all'E3 losangelino, i numeri del TGS sono di tutt'altro livello: gli espositori sono diverse centinaia, gli stand migliaia mentre i visitatori non sono mai scesi sotto la soglia dei 100 mila, con il record di quasi 300 mila persone che nei quattro giorni dell'edizione 2018 hanno varcato la soglia della fiera.

52. Organizzazione nipponica nata nel 1996 con l'obiettivo di promuovere l'industria videoludica.

Anche al TGS, dal 2016, gli eSports sono entrati a far parte dello spettacolo della fiera con due speciali palchi (BLU Stage e RED Stage) da oltre 500 persone, con la possibilità per adulti e bambini di godere di competizioni di vario genere, dagli sparattutto ai picchiaduro⁵³.

Infine l'edizione 2020 del TGS, come l'E3, si è svolta online. Denominata a tal proposito "Tokyo Game Show 2020 Online", è stata contraddistinta da livestream, video, interviste e tanti altri contenuti gratuiti per tutti.

3. Gamescom: è la più grande fiera dedicata ai videogiochi a livello europeo che annualmente si tiene presso il complesso fieristico Koelnmesse di Colonia, in Germania.

Le sue origini sono da rintracciarsi nella decisione presa dal BIU, l'organo di rappresentanza tedesco formato dai 12 maggiori *publisher* (inclusi Sony, Nintendo e Microsoft), di cercare una nuova sede dove stabilire la Game Convention. Questa era una manifestazione incentrata sempre sui videogiochi che, a partire dal 2002, nella settimana finale di agosto, si teneva a Lipsia, e che di anno in anno attirava sempre più visitatori. Gli spazi dedicati alla fiera, infatti, non potevano ospitare più di 200 mila persone, cifra di poco superata nell'edizione 2008, motivo per cui a inizio 2009 il BIU decise di spostare la manifestazione nella più imponente sede internazionale di Colonia, dichiarando al contempo defunta la Game Convention⁵⁴.

Organizzata dalla Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware⁵⁵, è in questo modo che nacque la prima edizione della gamescom (2009). L'intuizione di spostare la sede della fiera da Lipsia a Colonia fu vincente, come confermarono i numeri. Furono 245 mila i visitatori che affollarono gli stand sparsi per i soli 5 padiglioni (sugli allora 9 disponibili), una cifra in crescita rispetto all'anno precedente e che lasciava anche ampi margini di crescita per le edizioni future. A proposito del successo riscosso, il direttore generale della Koelnmesse GmbH, Oliver P. Kuhrt, affermò:

*"La prima della gamescom si è svolta in modo eccellente... Siamo soddisfatti delle entusiaste reazioni degli espositori e dei visitatori, che hanno permesso alla gamescom di imporsi subito come fiera di punta del settore"*⁵⁶.

È quindi per questi motivi che gamescom è la più grande manifestazione videoludica europea per numero di visitatori e spazi per espositori.

In modo simile al TGS, la fiera è contraddistinta per essere riservata il primo giorno (su quattro totali) agli operatori del settore, mentre dal secondo in poi è aperta al pubblico consumer.

A differenza delle altre fiere analizzate, fin da subito gamescom si dimostrò interessata al mondo degli eSports. L'edizione 2011 ospitò infatti il primo torneo ufficiale di *DotA 2* (Valve, 2013), confermato dalla stessa *software house*: il "The International". È in questo modo che il nuovo titolo MOBA per

53. <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2019/event/esportsx/index.html>

54. <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-gamescom-storia-della-fiera-tedesca-dal-2009-2016-34663.html>

55. Traducibile come Associazione Federale di Software Interattivi per l'Intrattenimento, si è formata a Berlino nel 2005.

56. <http://www.e-duesse.it/News/Videogiochi/Alla-Gamescom-245.000-visitatori>.

PC di Valve venne mostrato per la prima volta al pubblico. I migliori 16 team di *Dota*, si diedero dunque battaglia al "DotA 2 Championships" per cercare di aggiudicarsi il montepremi da un milione di dollari. Il "The International" fu quindi il primo evento pubblico dedicato a *Dota 2*, che offrì a più di 10 milioni di appassionati giocatori di *Dota* un primo sguardo al nuovo capitolo⁵⁷. Anche l'edizione 2014 della fiera fu particolarmente rivolta agli eSports. Lo spazio espositivo venne infatti ulteriormente incrementato, arrivando a occupare 7 padiglioni su 11 per permettere alle compagnie più coinvolte nel panorama competitivo di costruire palchi provvisori circondati da alti spalti per far seguire ai visitatori le finali di *Dota*, *League of Legends* e altri titoli. E nel 2017 questa attenzione crebbe a dismisura. Venne infatti a loro dedicata un'intera area, con la costruzione della ESL Arena: più di 5000 mq su cui furono disputati non solo tornei su PC e console su titoli come *CS:GO*, *FIFA 17*, *LoL*, *Rainbow Six* e *PUBG*, ma anche su dispositivi mobile, come quello relativo a *Clash Royale*.

A questa edizione presenziò anche la cancelliera Angela Merkel, che dichiarò:

*"Riconosciamo la sempre maggiore importanza della scena degli eSport in Germania. Studieremo se e come migliorare le condizioni degli eSports."*⁵⁸

Quanto successo alla gamescom 2017 di Colonia fu quindi soltanto il riflesso di un cambiamento in divenire nella percezione pubblica rispetto al fenomeno dei videogiochi competitivi⁵⁹.

L'ultima edizione tenuta dal vivo, quella del 2019, segnò un nuovo record: 218 mila mq di spazi espositivi dedicati (+8%), 373 mila visitatori provenienti da oltre 100 paesi e 1150 espositori, (+11%)⁶⁰ ⁶¹. Queste cifre non fanno altro che confermare l'internazionalità di gamescom e il suo ruolo di piattaforma di *business leader* in Europa per il quanto riguarda il gaming.

Come intuibile, anche l'edizione 2020 di questa *kermesse* si è dovuta tenere online, totalizzando più di 2 milioni di spettatori.

4. Milan Games Week: è la fiera videoludica di riferimento del panorama italiano. Tra quelle analizzate finora è la più giovane. La prima edizione, presentata da AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Software Videogiochi Italiani), risale infatti al 2011. Allora la manifestazione, denominata solo Games Week, fu organizzata dalla società Digital Events all'interno degli spazi di Fiera Milano Congressi, con un modello organizzativo *business-to-consumer* tutt'oggi mantenuto.

Fin dall'esordio la fiera seppe regalare ai visitatori (più di 30 mila nei 3 giorni complessivi) tutto quello che ci si poteva aspettare da un'expo videoludica degna di nota: la presenza dei migliori *publisher* e produttori, molte anteprime, tanti giochi da provare e acquistare, sfilate di cosplay, tornei, gadgets, intrattenimento sui palchi di ogni stand, VIP e conferenze. Il tutto condito da

57. <https://www.everyeye.it/notizie/valve-conferma-dota-2-alla-gamescom-2011-ed-organizza-un-torneo-104523.html>

58. <https://multiplayer.it/articoli/188095-gamescom-2017-5000-m2-di-esport-e-politica.html>

59. Idem

60. <https://www.everyeye.it/notizie/gamescom-2019-merito-record-fiera-colonia-opening-night-live-396305.html>

61. <https://www.koelnmesse.it/gamescom/home/index.php>

alcuni eventi a tema sparsi per la città, da *Tetris* a *Pac-man*.

Prima che la fiera aprì le porte al pubblico, AESVI, nel suo comunicato stampa, riportò: "60.000 i partecipanti attesi, oltre 30 gli espositori, oltre 120 i prodotti in esposizione con moltissime grandi anteprime, oltre 20 i tornei, oltre 80 gli eventi che si succederanno per i tre giorni della manifestazione."⁶² Questo servì per dare un'idea della dimensione dell'evento che copriva un'area espositiva di oltre 6000 mq.

Fino all'edizione 2013 la *kermesse* si tenne a Milano Congressi, attirando un pubblico sempre crescente. Dal 2014 al 2016 l'organizzazione passò nelle mani di Fandango Club S.p.A.⁶³, che decise di trasferire l'expo a FieraMilanoCity: da quel momento in poi la fiera fu chiamata Milan Games Week (MGW), integrandosi così all'interno del circuito fieristico che già annovera altri festival europei come il Games Week di Parigi o di Madrid. Per celebrare la quarta edizione, la nuova gestione decise di organizzare un "fuori salone" anche per la fiera videoludica, estendendo così la *kermesse* a ben 7 giorni. Così facendo la fiera non si ridusse ai soli tre giorni tradizionali, ma grazie al "Fuori Games Week", questo il nome dell'iniziativa, coprì l'intera settimana della manifestazione. Realizzata sotto la direzione artistica di Game Art Gallery, il Fuori Games Week coinvolse tutta la città con decine di iniziative gratuite dal taglio artistico-culturale aperte a tutti, dagli appassionati ai semplici curiosi. Vennero organizzate, ad esempio, serate interamente dedicate al cinema d'autore che aveva ispirato il mondo dei videogiochi (tenute nello storico Cinema Apollo), giornate rivolte al retrogaming e persino tour negli studi di sviluppo dei videogiochi.

Con l'aumentare degli eventi e dei partecipanti, per l'edizione 2015 si decise di allargare i padiglioni occupati a FieraMilanoCity portandoli a tre. In numeri, questa scelta si tramutò in 80 espositori ospitati (raddoppiati rispetto al 2014) e oltre 120 mila visitatori. Questa edizione è però ricordata perché ospitò una figura storica: Tōru Iwatani, il creatore dell'icona videoludica Pac-Man. Inoltre la fiera fu teatro della Milan Games Week Leagues, tornei interamente organizzati per l'occasione e basati su *LoL*, *CS:GO* e *DotA 2*.

Dal 2017 la *kermesse* si trasferì infine nei padiglioni di FieraMilano Rho, con oltre 150 espositori e un numero sempre crescente di visitatori.

La principale novità della MGW 2017, che occupava complessivamente due padiglioni, è stata la Personal Gaming Arena (PG Arena), un'arena interamente dedicata al mondo eSports con oltre 900 posti e dotata di megaschermi come nelle competizioni più prestigiose. Quindi, come succedeva ormai da tempo a livello internazionale, anche Milano entrò nello scenario delle competizioni videoludiche.

Nel 2018 i padiglioni occupati salirono a tre (quasi 50mila mq) e l'affluenza totale superò i 160 mila visitatori. Anche per questa edizione non mancarono ospiti speciali quali influencer e youtuber. Venne inoltre realizzato una

62. <https://multiplayer.it/notizie/94873-gamesweek-il-programma-della-games-week-2011.html>

63. Gruppo operante nell'ambito dell'event management con esperienza nella gestione di grandi eventi e manifestazioni.

nuovo palco dove disputare tornei: la EsL Arena, uno spettacolare palcoscenico lungo quasi 30 metri illuminato da un ledwall alto quasi 5 metri e lungo quanto il palco stesso. Vi presero parte diversi showmatch e tornei che coinvolsero player nazionali e non, oltre che a diversi youtuber. L'ESL Arena si "contrappose" così alla PG Arena, la quale ospitò altrettanti tornei, famosi youtuber e streamer ma anche team eSports italiani.

Anche la nona rassegna è stata all'insegna dell'eSports. All'interno del Radio 105 MGW ESPORTSHOW, un'area di circa 16 mila mq pensata ad hoc per i videogiochi competitivi, Adidas e PG Esports hanno regalato uno spettacolo senza precedenti ai migliaia di visitatori che hanno affollato la fiera, grazie all'esclusiva, imponente e scenografica Adidas eSports Arena (padiglione 12). I tre giorni della fiera sono stati quindi caratterizzati dallo svolgimento di diversi tornei, dal PG Nationals Intel Showdown, evento che ha visto sfidarsi i volti più noti della scena competitiva italiana e non di *LoL* a *Rainbow Six*, fino alle finali dell'Intesa Sanpaolo Hearthstone Cup e della Gillette Bomber Cup, competizione, quest'ultima, interamente dedicata a *Fortnite*. Nell'ultima giornata l'arena ospitò il PG Community Party, un evento dedicato all'intera community di videogiocatori e appassionati e che ha coinvolto diversi ospiti d'eccezione: da famosi professionisti ai più noti youtuber italiani.

Tutte le attività svolte furono trasmesse in streaming sul canale Twitch di PG Esports, raggiungendo oltre 43 mila spettatori che hanno così potuto seguire lo spettacolo comodamente da casa.

Alla fiera era però presente anche un altro palco dove presero vita tornei competitivi: l'ESL Vodafone Arena. Sui 2000 mq dedicati, si disputarono tornei di *LoL* e *CS:GO*, oltre a molti titoli per dispositivi mobile (così da promuovere il 5G di Vodafone), tra cui *PUBG Mobile* e *Clash Royale*.

Quindi, se nel complesso ESL presentò una formula profondamente vicina alla tradizione dell'eSport internazionale, quello duro e puro, grezzo ma al tempo stesso estremamente professionale e tecnico, sull'altro versante, quello targato PG e Adidas, andò in scena un'interpretazione più giovane, vicina al paradigma comunicativo dell'intrattenimento moderno piuttosto che ai classici stilemi, e forse proprio per questo motivo particolarmente impattante su tutti i ragazzi presenti all'evento⁶⁴.

Si può così affermare come gli eSports abbiano dominato la scena del MGW 2019, con il padiglione dedicato al gaming competitivo che è stato preso d'assalto dai giovani appassionati.

La decima edizione dell'evento, prevista originariamente per ottobre e rinviata diverse volte, è stata svolta l'ultimo *weekend* di novembre 2020, unicamente in formato digitale, assieme al Cartoomics, altra fiera meneghina legata al mondo dei fumetti e del collezionismo. I padiglioni di FieraMilano Rho sono stati così trasformati per l'occasione in un gigantesco set per le riprese online, trasmettendo in streaming interviste e presentazioni dei vari stand sui canali Twitch e sul sito stesso della Milan Games Week⁶⁵.

64. <https://esports.gazzetta.it/news/30-09-2019/e-dominio-assoluto-per-gli-esports-alla-milan-games-week-54157>

65. <https://www.spaziogames.it/milan-games-week-sposta-twitch/>

2.8 Gli eSports in numeri

2.8.1 In Italia

A settembre 2020, IIDEA, l'associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia, ha presentato l'annuale "Rapporto sugli eSports in Italia", realizzato in collaborazione con Nielsen, azienda globale di analisi e misurazione dati. Dal Rapporto emerge come nel nostro paese lo scenario eSports appaia in continua evoluzione in termini di popolarità e diffusione. Infatti, neanche la pandemia, che ha bloccato (e sta nuovamente fermando) non solo l'Italia, ma anche il mondo intero, è riuscita a frenare del tutto la diffusione e l'evoluzione degli eSports. Al contrario, "grazie alla quarantena" che ha bloccato a casa milioni di persone, la fruizione degli sport elettronici ha conosciuto un'impennata senza precedenti.

Ma quanti sono, chi sono e cosa vogliono i fan degli eSports in Italia?

Mi sembra doveroso ribadire che i numeri che fra poco esporrò fanno riferimento al Rapporto sugli eSports 2020 redatto da IIDEA, la quale ha raccolto i dati attraverso l'edizione italiana della Global Esports Fan Insights che, tramite piattaforme quali Blog, Forum, Twitter, Reddit, Youtube, Facebook, Instagram, ha preso in esame un campione di 1500 persone appassionate di eSports con età compresa tra i 16 e i 40 anni. Questi sono stati selezionati da un campione di 2224 italiani rappresentativi della popolazione per età, genere e localizzazione geografica. A queste, vanno poi aggiunte altre 500 interviste, arrivando così ad un totale di 2724 campioni investigati nel periodo gennaio-dicembre 2019⁶⁶.

Faccio questa premessa in quanto essendo un settore in continua e rapida crescita, i numeri potrebbero risultare già in breve tempo errati per difetto. Ecco che posso quindi ora iniziare a evidenziare alcuni numeri.

Secondo la ricerca, la fanbase dell'eSports, ovvero coloro che seguono un evento più volte alla settimana, è pari a 1.410.000 di persone (+20% rispetto al 2019). Come riportato nel *grafico 2.01*, a crescere in maniera significativa sono poi anche i cosiddetti avid fan, ossia coloro che seguono quotidianamente eventi eSports, che si attestano ora a 466 mila persone (+33%).

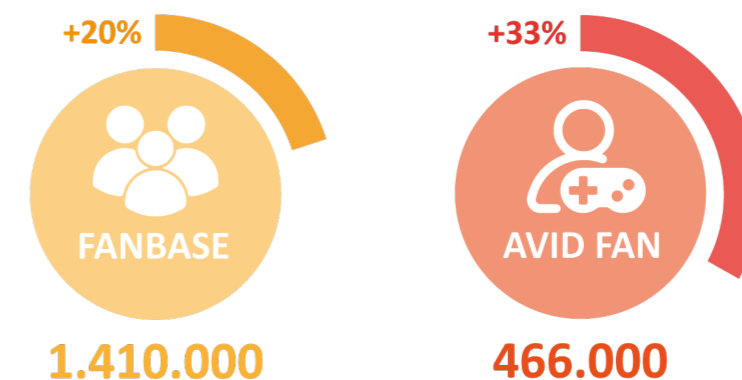


Grafico 2.01:
Numeri fan eSport in Italia.

66. <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/iidea-presenta-a-round-one-la-nuova-edizione-del-rapporto-annuale-sugli-esports.kl>

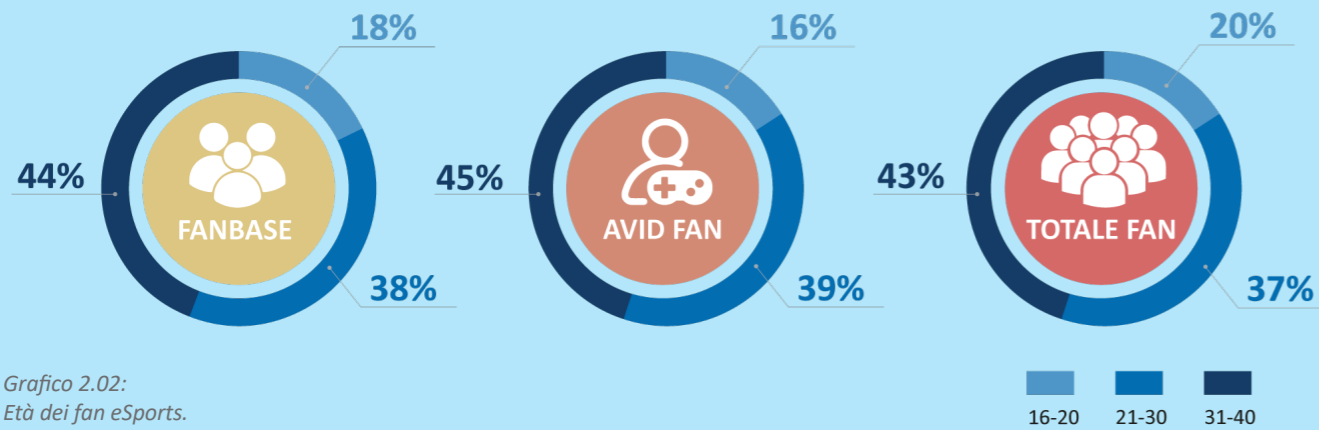


Grafico 2.02: Età dei fan eSports.

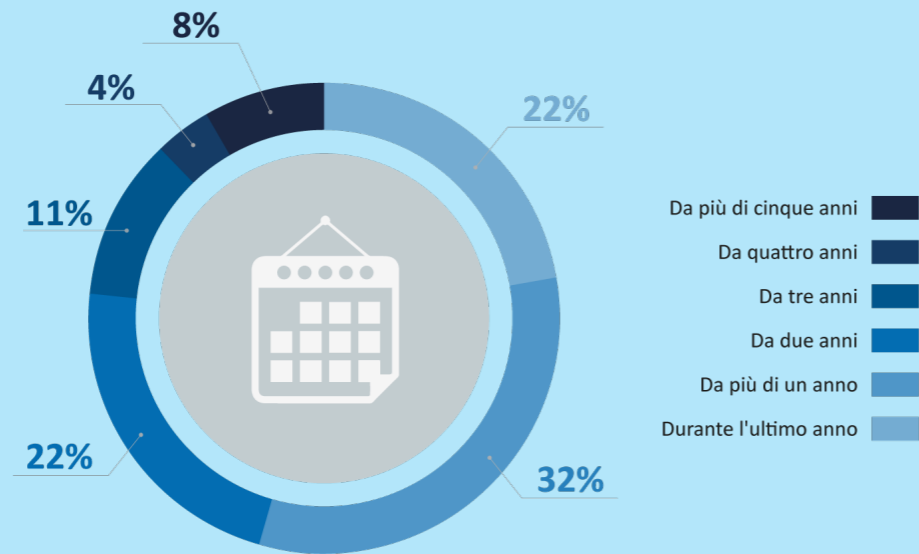


Grafico 2.03: Da quanto tempo seguono gli eSport.

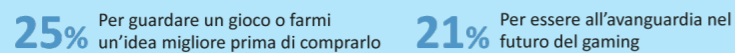
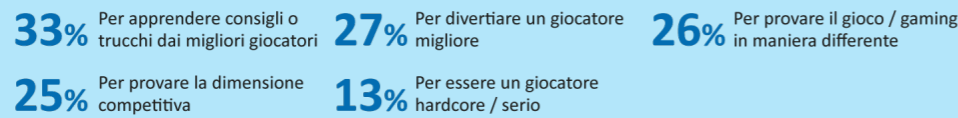
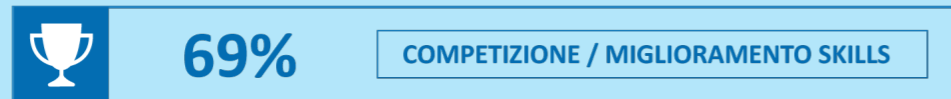
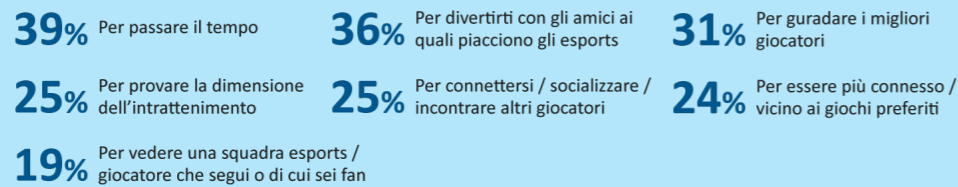


Grafico 2.04: Motivazioni per cui seguono gli eSport.

- Apprendimento inglese
- Sana competizione
- Sviluppo relazioni e team work
- Sviluppo ambiente aperto e inclusivo
- Scoprire e approfondire relazioni

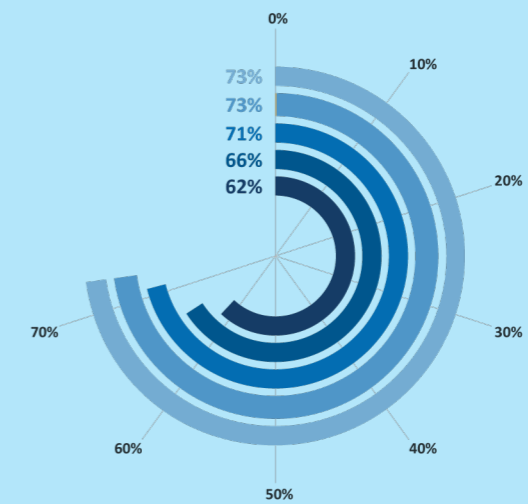


Grafico 2.05: Percezione degli eSports.

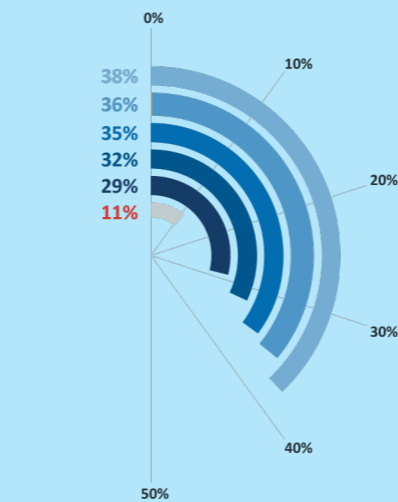


Grafico 2.06: Lockdown: incremento utilizzo tempo libero.

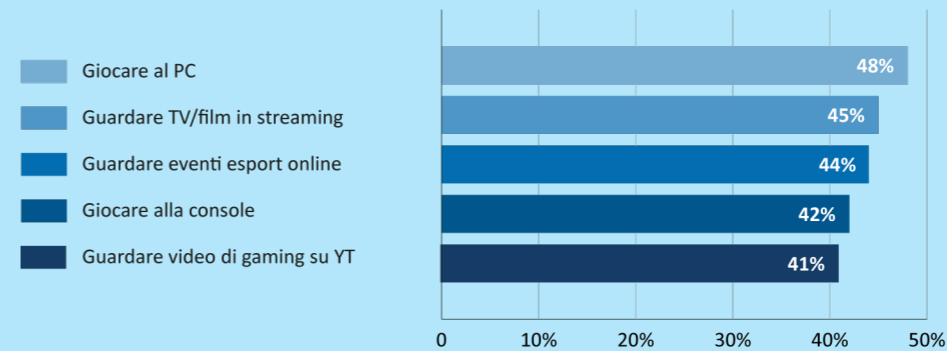


Grafico 2.07: Lockdown: modalità fruizione eSports.

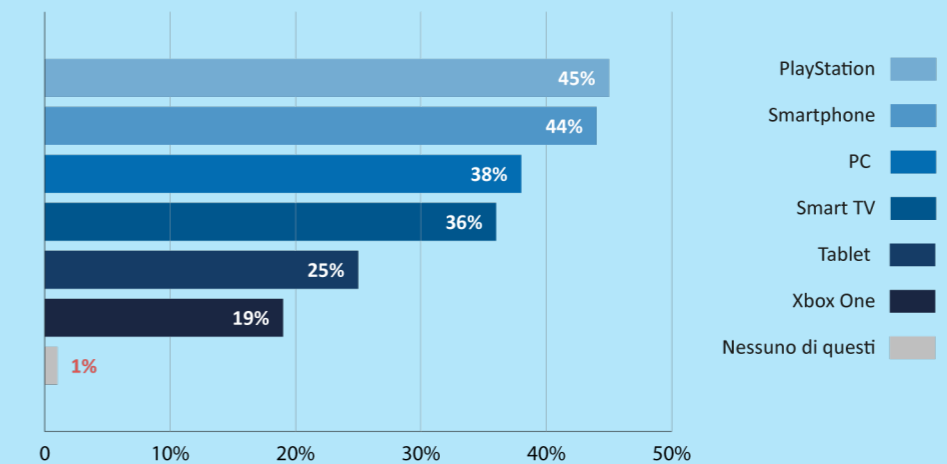


Grafico 2.08: Lockdown: dispositivi usati per seguire eSport.

A proposito di questo rilevante incremento, Marco Saletta, Presidente di IIDEA, ha dichiarato:

*“I dati raccolti in questa nuova edizione del Rapporto [...] confermano la crescita costante del fenomeno nel nostro paese. Se pensiamo che nella prima rilevazione gli appassionati erano circa un milione, in appena due anni oltre 400 mila persone in più hanno iniziato a seguire con passione questa forma di intrattenimento che ha peraltro ricevuto ulteriore spinta alla crescita come fenomeno di massa grazie all’attenzione ad esso dedicata nel corso dei primi 6 mesi del 2020 da parte di media più generalisti e canali televisivi [...]”*⁶⁷

Come facilmente immaginabile, il pubblico degli appassionati (fanbase) è in prevalenza maschile (58%), anche se il numero delle figure femminili è in continua crescita, passando dal 38% del 2019 all’attuale 42%. Il dato femminile cala se si prendono in considerazione gli avid fan (36% contro 64%). Il totale dei fan è invece sostanzialmente alla pari: 51% maschile e 49% femminile.

Nel *grafico 2.02* (a pag. 118) sono invece evidenziate le fasce di età delle due categorie di fan e quella totale. L’età media risulta essere di 29 anni.

Dal Rapporto emerge poi che il 22% degli intervistati ha iniziato a seguire eventi eSports negli ultimi dodici mesi, mentre il 32% li segue ormai da più di un anno, dati mostrati nel *grafico 2.03* (pag. 118). La media delle ore settimanali che i fan trascorrono a fruire di contenuti eSports è pari a 6,5 ore (+35%). I principali interessi poi, rimangono sempre all’interno del campo dell’intrattenimento “ludico”: essi sono intatti musica e cinema.

Il *grafico 2.04* (pag. 118) mostra le motivazioni principali per la quale i fan italiani si dedicano agli sport elettronici: al primo posto vi è quella di intrattenimento (89%), seguita dal desiderio di voler migliorare le proprie abilità personali apprendendo le *performance* dei giocatori professionisti (69%) ed, infine, per l’innovazione che un nuovo titolo rappresenta (40%), così da farsi anche un’idea prima di un potenziale acquisto.

Per di più, come riportato nel *grafico 2.05* a pagina 119, secondo gli intervistati gli eSports agevolano l’apprendimento dell’inglese (73%), promuovono uno spirito di sana competizione (73%), contribuiscono allo sviluppo relazionale e alle capacità di lavorare in team (71%) e aiutano a scoprire e approfondire passioni (62%). Significativo è poi anche il dato che afferma che per il 66% dei rispondenti gli eSports sostengano lo sviluppo di un ambiente aperto e inclusivo, a prescindere da genere, età, abilità, etnia e orientamento sessuale.

I fan seguono in media più di due generi (2,6, ossia +8% rispetto al 2019): i videogiochi più seguiti sono quelli sportivi (come *FIFA*) e gli FPS (*Call of Duty*). Seguono i Battle Royale (*Fortnite*), i MOBA (*League of Legends*) e gli RTS (*StarCraft*). I device più utilizzati per seguire gli eventi, i quali risultano essere: PC (62%), smartphone (47%) e app per smart-TV (31%).

67. Idem

Sono state poi analizzate le piattaforme utilizzate dagli appassionati per giocare, le quali variano in base al genere videoludico: le console sono preferite per i titoli sportivi (65%) e gli sparattutto (63%), mentre diventa il PC il mezzo più utilizzato per i titoli MOBA (39% PC vs 32% console) e MMO (40% vs 25%). I servizi di gioco online più utilizzati sono invece PlayStation Plus (32%), Twitch Prime (28%) e Nintendo Online (21%).

Il 31% dei fan degli eSports dichiara poi anche di essere interessato ad abbonarsi a servizi TV o canali streaming che coprano esclusivamente notizie ed eventi eSports, mentre il 27% vorrebbe avere la possibilità di accedere a video premium di giocatori professionisti tramite i quali imparare e trarre consiglio.

Infine, in un anno così particolare, non poteva non essere analizzato l’impatto che il Covid-19 ha avuto sulle abitudini dei fan. Come anticipato in apertura di paragrafo e riportato nel *grafico 2.06* (pag. 119), come facilmente immaginabile, il lockdown ha portato gli appassionati a dedicare più tempo ai videogiochi per PC (48%) e console (42%). Sono poi cresciuti anche i momenti dedicati a TV e film in streaming oppure on-demand (+45%), mentre nel 44% dei casi è stato di più il tempo dedicato a guardare eventi eSports online.

Nel *grafico 2.07* (pag. 119) si può vedere come in generale, durante il lockdown, il 38% degli avid fan abbia guardato contenuti eSports in sostituzione degli sport tradizionali, il 35% li abbia seguiti insieme ad amici e familiari e il 29% abbia discusso dei risultati con amici o familiari. Il dato di coloro invece che hanno dichiarato di non aver svolto nessuna di queste attività è pari all’11%.

Infine, il *grafico 2.08* (pag. 119) si possono vedere quali sono stati i principali dispositivi utilizzati durante la quarantena per seguire gli eSports, ovvero PlayStation (45%), smartphone (44%) e PC (38%).

Il silenzio più evidente che emerge dal rapporto è quello che riguarda il giro d’affari degli eSports. E non è una sorpresa. Infatti, anche a livello internazionale, lo stato economico degli eSports e delle principali organizzazioni coinvolte rappresenta ancora un argomento al limite del tabù. D’altro canto dalla relazione emerge la predisposizione degli appassionati ad acquistare contenuti premium legati all’ecosistema competitivo, con solamente il 17% dei profilati che non sarebbe disposto a pagare per alcun servizio⁶⁸.

In conclusione, anche se il rapporto redatto da IIDEA e Nielsen risulta particolarmente utile a dare un’identità agli italiani appassionati di eSports, e conferma il trend di crescita del settore in questi ultimi anni, mancano tuttavia importanti e cruciali informazioni per definire con certezza l’attuale posizionamento del settore eSports in Italia.

68. <https://esports.gazzetta.it/news/21-09-2020/esports-in-italia-1-410-000-fan-ecco-chi-sono-e-cosa-vogliono-esports-59813>

2.8.2 In Europa

Dopo aver preso in esame il nostro paese, per una più completa analisi è doveroso avere una visione più ampia del mercato eSports se si vuole comprendere il fenomeno fino in fondo. Il mercato europeo degli sport elettronici, infatti, così come in Italia, continua ad evolversi, rivendicando il ruolo di nuovo strumento d'intrattenimento per un pubblico sempre più ampio e differenziato. Per capire di quali numeri e cifre stiamo parlando, questa volta ci viene in aiuto l'analisi condotta da Deloitte, azienda di servizi di consulenza e revisione informatica. Recentemente la società ha infatti rilasciato il rapporto "Let's Play! 2020. The European eSport market", pubblicato in collaborazione con Interactive Software Federation of Europe (ISFE) e Game, l'associazione dell'industria tedesca dei giochi.

Svolto a giugno 2020, questo studio ha voluto raccogliere dati e informazioni primarie sugli sviluppi del mercato europeo degli eSports. Al sondaggio hanno preso parte 1.500 rispondenti per ciascuno degli otto paesi europei coinvolti: Italia, Belgio, Germania, Ungheria, Spagna, Svizzera, Repubblica Ceca e Paesi Bassi, per un totale di 12.000 persone. Sono stati approfonditi il livello di conoscenza e utilizzo degli eSports, sia dal punto di vista dei giocatori, sia da quello dei fruitori passivi di contenuti, come ad esempio eventi e match in streaming. La ricerca ha anche indagato canali di fruizione, titoli e intenzione d'acquisto, con uno spaccato pre e post Covid⁶⁹.

I numeri del rapporto mostrano, come riportato nel *grafico 2.09* (pag. 134), che oltre il 75% delle società legate al mondo degli eSports in Europa hanno registrato un aumento dei ricavi nel 2019, di cui circa la metà (45%) ha visto una crescita superiore del 20% rispetto l'anno precedente. Come poi mostrato nel *grafico 2.10* (pag. 134), se il pubblico globale degli eSports è cresciuto del 12% nel 2019, raggiungendo circa 443milioni di persone su tutti i canali (di cui 198milioni sono spettatori regolari, mentre 245milioni gli occasionali), le previsioni concordano sul confermare che entro fine 2020 i fan arriveranno ad essere circa 500milioni (223milioni spettatori regolari e 272milioni occasionali, segnando di nuovo un +12%). Molti di questi appassionati vivono appunto in Europa, rendendolo dunque così uno dei continenti più importanti in questo ambito. Questo è un fattore importante in quanto rappresenta un ulteriore passo avanti per gli sport elettronici verso una diffusione sempre crescente presso il grande pubblico⁷⁰.

Il sondaggio riporta, come raffigurato nel *grafico 2.11*, che quasi la metà degli intervistati (49%) conosce il significato del termine "eSports" (nonostante si riscontrino differenze tra i diversi paesi presi in esame), ed emerge anche poi che a livello globale, come precedentemente accennato, dopo Asia e Nord America, l'Europa risulta il terzo continente più attivo nel settore degli sport elettronici: il 38% del campione ha infatti già guardato contenuti eSports in passato, specialmente spagnoli (55%) e italiani (53%), i quali sono ai primi posti tra i paesi esaminati. E ancora, sempre Italia e Spagna rappresentano la

69. <https://www2.deloitte.com/it/it/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/let-s-play-2020---deloitte-italy---tmt.html>

70. <https://game-experience.it/report-lets-play-2020-il-mercato-europeo-degli-esport-cresce-ancora/>

quota più alta di appassionati anche per quanto riguarda il numero di utenti regolari (fanbase), in quanto la percentuale di chi guarda almeno una volta a settimana contenuti eSports è maggiore del 20%. Infine, quasi un consumatore su cinque (19%) ha dichiarato di aver già usufruito di contenuti eSport a pagamento (*grafico 2.12* a pag 135). Questi dati sembrano dunque avallare quelli del rapporto di IIDEA e Nielsen.

Gli europei appassionati di sport elettronici sono prevalentemente giovani e ben istruiti, un target, questo, che attrae molto le aziende, le quali mostrano sempre maggiore interesse verso sponsorizzazioni in questo ambito, specialmente tra le società non endemiche (ovvero quelle esterne al settore). Andrea Laurenza, Partner Deloitte e Leader dell'Industry TMT (Technology, Media & Telecommunication), ha dichiarato infatti:

"Per le aziende non endemiche gli eSports rappresentano una reale opportunità per entrare in contatto con un ricercatissimo target di clienti della Generazione Z. Queste società stanno iniziando a riconoscere l'impatto che hanno gli eSports sui giovani. Dall'altro lato, le organizzazioni di eSports che riescono a instaurare rapporti di successo con aziende esterne all'ecosistema, possono trovare partner finanziariamente robusti e con un forte appeal." ⁷¹

Secondo il rapporto, come riportato nel *grafico 2.13* (pag. 135), la piattaforma Internet più utilizzata per guardare contenuti eSport è stata YouTube Gaming. Tuttavia, per quanto riguarda l'intensità di utilizzo, è risultato invece essere Twitch il servizio leader.

I dispositivi più utilizzati per guardare gli sport elettronici sono stati invece laptop (56%) e smartphone (52%), nonostante TV, PC e tablet siano stati utilizzati con frequenza.

Le previsioni, forti degli anni consecutivi di crescita, in questo 2020, per la prima volta, sostenevano che il settore eSports avrebbe dovuto superare il miliardo di dollari di ricavi globali. Tuttavia, le attuali dinamiche economiche causate dalla pandemia hanno però reso la realtà ancora incerta. Se nel 2019 la maggioranza degli operatori del settore aveva registrato una crescita, quest'anno, proprio a causa dell'emergenza sanitaria, la situazione è molto varia. Una diretta conseguenza del lockdown è l'impennata del numero di spettatori che hanno fruito degli sport elettronici, sia su piattaforme online che su TV. Come riportato in apertura, essendo gli spagnoli e gli italiani i maggiori consumatori di contenuti eSports tra i paesi esaminati, non sorprende che l'incremento più rilevante si sia registrato appunto in queste due nazioni, dove le normative attuate dal governo sono state particolarmente rigide e dove il 44% degli intervistati ha dichiarato di aver dunque fruito di più contenuti eSports rispetto a prima della pandemia (*grafico 2.14*). Più della metà degli intervistati spagnoli e italiani hanno poi affermato anche di aver dedicato più tempo a videogiocare da quando è stata attuata la

71. <https://esports.gazzetta.it/news/23-09-2020/deloitte-traccia-il-mercato-europeo-degli-esports-esports-59893>

Grafico 2.09:
Andamento del mercato
eSports in Europa.

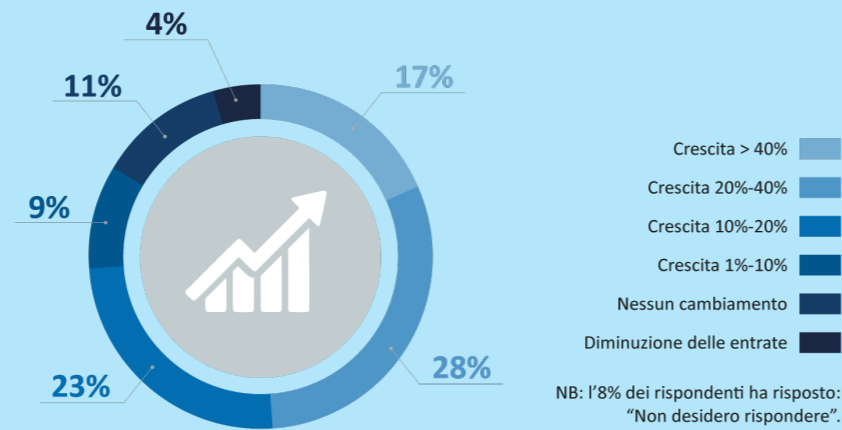


Grafico 2.10:
Incremento globale del
pubblico eSports.

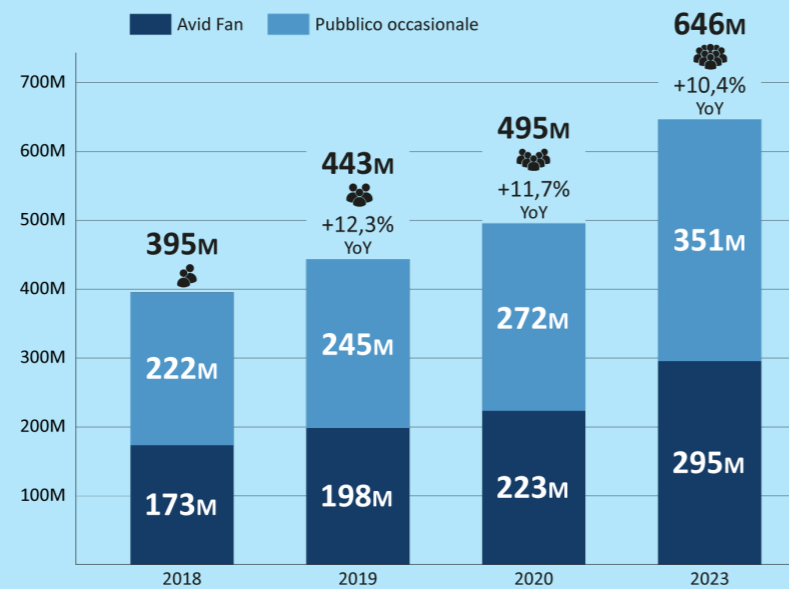
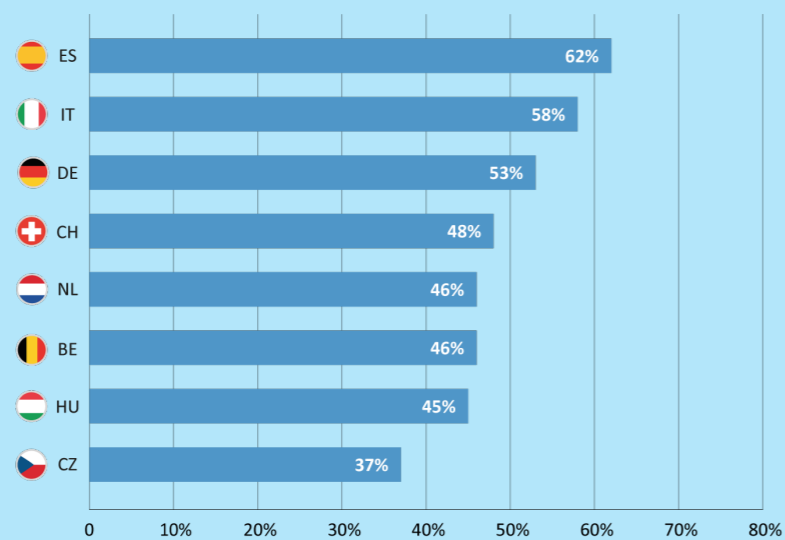


Grafico 2.11:
Livello di conoscenza degli
eSports in Europa.



Consumatori che hanno usufruito di contenuti a pagamento molteplici volte
Consumatori che hanno usufruito di contenuti a pagamento una volta
Consumatori che hanno comperato per conto altrui

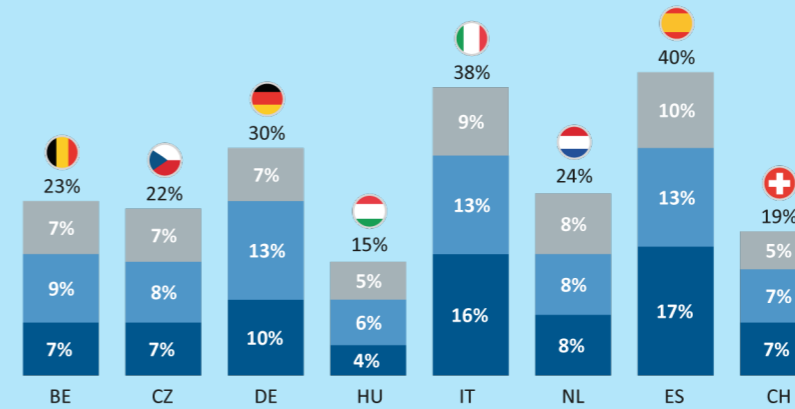


Grafico 2.12:
Consumatori che pagano
per contenuti eSports.

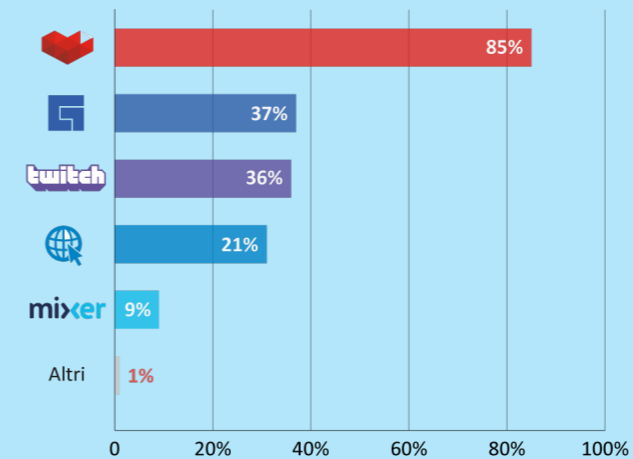


Grafico 2.13:
Piattaforme più utilizzate
per seguire gli eSports.

Diminuzione consumo Nessun cambiamento Aumento consumo

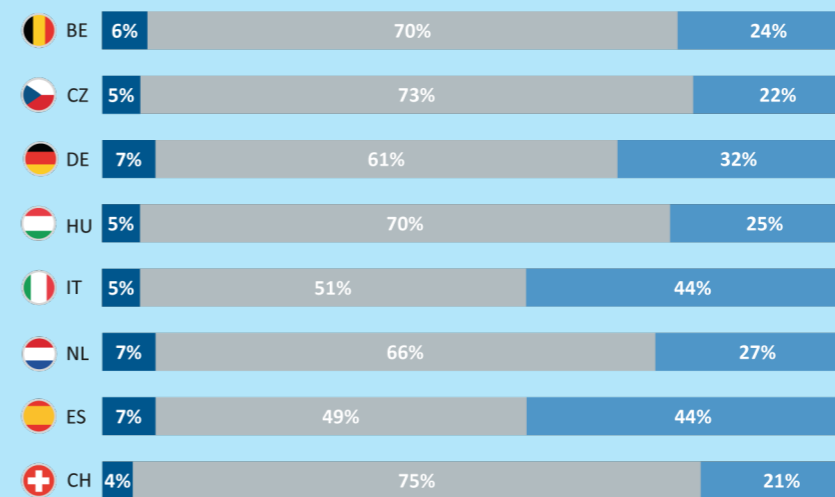


Grafico 2.14:
Lockdown: cambiamenti
consumo eSports.

quarantena, mentre negli altri paesi intervistati, questa quota è compresa tra il 30% e il 38%.

Indipendentemente dagli effetti sul lato del consumatore, la crisi ha colpito i modelli di business di diversi *stakeholder* in modi diversi. Mentre alcune aziende hanno saputo sfruttare immediatamente gli eSports per maggiore visibilità, altre sono state incapaci di sostenere i propri flussi di entrate. Delle compagnie intervistate, il 43% ha dichiarato di poter sostenere il proprio livello di ricavi o espandere la propria attività grazie alla grande attenzione ottenuta dagli eSports; il 38% ha affermato di aver subito delle perdite; il rimanente 19% non ha voluto rispondere.

A tal proposito, Andrea Laurenza ha commentato:

*“Un aumento del consumo di eSports non può essere tradotto direttamente in una crescita dei ricavi. Le conseguenze economiche della pandemia variano notevolmente per i diversi segmenti all’interno dell’ecosistema degli eSports: alcune organizzazioni sono state in grado di adattare il loro modello di business alle nuove circostanze, mentre altre sono state costrette a chiudere temporaneamente le loro attività. Finora, soprattutto rispetto ad altri segmenti dell’industria dello sport e dell’intrattenimento, gli eSports hanno affrontato la crisi creando vantaggi per i fan e i diversi stakeholder, grazie al carattere dinamico e innovativo che li contraddistingue. [...] Allo stesso tempo, però, l’aumento significativo degli spettatori digitali è in parte contrastato da forti perdite nell’area ticketing e sponsorizzazioni, poiché gli eventi fisici sono stati cancellati o posticipati. Sarà quindi interessante osservare se il mercato degli eSports continuerà a crescere nel medio e lungo termine nonostante, o forse anche a causa, della pandemia Covid-19.”*⁷²

Come emerge dalla dichiarazione, di tutti i segmenti di mercato degli eSports, le restrizioni del Covid-19 hanno colpito più gravemente il business del settore degli eventi. Infatti, poiché le manifestazioni dal vivo non sono potute essere messe in scena, sono derivate numerose perdite per quanto riguarda la vendita di biglietti e i ricavi pubblicitari. Molti eventi importanti, capaci di riunire grandi folle di appassionati, sono dunque stati annullati, rinviati o spostati online. Di conseguenza, il 21% degli esperti delle società organizzatrici di manifestazioni riferiscono che l’esistenza della loro organizzazione è fortemente minacciata a seguito della pandemia.

Nonostante quindi la pandemia abbia fermato gli eventi dal vivo (come parlerò poi nel paragrafo 2.11), alcuni campionati si sono reinventati per continuare ad operare, seppur tramite competizioni virtuali. È anche grazie a questo che durante il lockdown sono stati raggiunti notevoli numeri in quanto a spettatori.

Sia le emittenti TV tradizionali che le piattaforme online hanno beneficiato di una crescita dell’audience, fattore che ha consentito di sperimentare così

72. Idem

da poter raggiungere nuovi gruppi di consumatori. Il risultato di questi esperimenti sono stati nuovi concept di eventi digitali nati dalla collaborazione delle tradizionali organizzazioni sportive con quelle esportive. Ne sono un esempio le manifestazioni cui hanno preso parte non solo volti noti degli atleti sportivi, ma anche vere e proprie celebrità (basti pensare alla Formula 1 Virtual Race cui ha partecipato il ferrarista Leclerc). Ed essendo proprio i giochi di corse e di simulazione sportiva (come il calcio) semplici da capire e seguire, tali eventi sono serviti per abbassare la barriera d’ingresso all’universo eSports per i nuovi consumatori. Infatti, proprio queste due categorie di giochi sono state quelle più seguite da coloro che hanno guardato contenuti eSports per la prima volta dopo l’introduzione del lockdown, con circa il 24% dei nuovi consumatori che ha guardato gare di corsa e il 23% le simulazioni sportive⁷³.

Questi sforzi per penetrare nuovi gruppi di consumatori hanno portato così a risultati importanti. In alcuni dei Paesi inclusi nel sondaggio, i consumatori che hanno infatti guardato gli sport elettronici per la prima volta dopo l’introduzione delle restrizioni a causa della pandemia rappresentano fino al 10% del pubblico totale di eSports.

2.9 eSports vs. Sport

Una volta Nelson Mandela affermò:

*“Lo sport ha il potere di cambiare il mondo. Ha il potere di ispirare, ha il potere di unire le persone in un modo che pochi altri fanno. Parla ai giovani in una lingua che capiscono. Lo sport può creare speranza dove prima c’era solo disperazione.”*⁷⁴

Anche gli eSports possono avvalersi di questa dichiarazione. Essi sono infatti presenti praticamente in tutto il mondo: da fenomeno partito dalla Corea ed esportato prima in America e poi in Europa, si sono diffusi ormai ovunque. Anche se gli sport elettronici sono rivolti prevalentemente ai giovani, (coloro che più di tutti riescono a comprenderli ed apprezzarli fino in fondo), rappresentano comunque una forma di aggregazione; insegnano molti aspetti fondamentali della vita (come il rispetto, il lavoro di gruppo ed altri) e, per tutti coloro che si avvicinano sempre più a questo mondo, sono fonte di aspirazione ed ambizione, tant’è che ora, grazie ai montepremi e agli accordi di sponsorizzazione, si può tranquillamente vivere tramite i videogiochi. Videogiocare, quindi, può essere considerato un vero e proprio lavoro, e non solo più semplice intrattenimento come in passato.

Dalla natura competitiva dell’attività, sorge però a questo punto una rilevante domanda: “l’eSports può essere considerato uno sport?”.

Nonostante la crescente legittimità e la somiglianza delle competizioni

73. Deloitte Insights, Let’s Play! 2020. The European esports market, 2020, p. 29

74. Nelson Mandela, Inaugural Laureus Lifetime Achievement Award, 2000, Monaco.

esportive con quelle degli sport tradizionali, la questione è al centro di molti dibattiti.

Partiamo allora col capire cosa si intende con il termine “sport”. Di seguito è riportata la definizione stabilita dal Consiglio d’Europa dello sport:

*“Qualsiasi forma di attività fisica che, mediante una partecipazione organizzata o meno, abbia come obiettivo il miglioramento delle condizioni fisiche e psichiche, lo sviluppo delle relazioni sociali o il conseguimento di risultati nel corso di competizioni a tutti i livelli.”*⁷⁵

Uno sport è quindi definito come una competizione basata su abilità fisiche, strategia e organizzazione, fattori che si riscontrano anche negli eSports (se pur con qualche obiezione). Nello specifico, secondo B. Suits⁷⁶, un gioco è da considerarsi uno sport se soddisfa quattro requisiti:

- richiede abilità (al contrario della pura casualità);
- l’abilità è fisica;
- ha un ampio seguito;
- stabilità, rappresentata dallo sviluppo di funzioni ausiliarie e istituzioni⁷⁷.

In modo del tutto simile agli sport tradizionali, anche gli eSports richiedono abilità fisiche (coordinazione occhio-mano; destrezza manuale e prontezza di riflessi sono solo alcuni esempi delle competenze più rilevanti per avere successo); sono popolari a livello globale e coinvolgono figure organizzative con ruoli e istituzioni specifiche. Questi punti sono la dimostrazione di come gli eSports soddisfino quindi i criteri sopracitati.

Espandendo invece più in generale il paragone con gli sport, è ormai visibile a tutti come gli eventi esportivi vengano organizzati sempre più spesso all’interno di iconici stadi ed arene (al pari delle partite di calcio o basket); ricevano una copertura mediatica sia su piattaforme streaming online che sui canali televisivi tradizionali, con cronisti e commentatori dedicati (da notare poi la tendenza di creare canali TV dedicati); vi sia sempre più un numero crescente di accordi e partnership di sponsorizzazione da parte delle più importanti aziende; di come giocatori e team professionisti guadagnino cifre stellari e siano talvolta al centro di scommesse e scandali di doping; esistano visti di lavoro dedicati e, non meno importante, di come il settore eSports sia entrato in ambito universitario, con la nascita di intere università o corsi dedicati.

Tuttavia, nonostante tutto, gli eSports non vengono ancora però riconosciuti come un vero e proprio sport. Il dibattito principale ruota attorno alla mancanza di attività fisica, cosa di cui sinceramente non riesco a capacitarmi in quanto è ormai assodato che i giocatori professionisti si allenino fino a sedici ore al giorno, non solo con il pad o mouse e tastiera tra le mani, ma anche in palestra, dove svolgono veri allenamenti fisici volti a preservare la salute fisica e mentale (nonché allenare i riflessi). In effetti, in questi ultimi anni, i

75. Commissione delle comunità europee, Libro Bianco sullo Sport, Bruxelles, 2007, p. 1, nota 2.

76. Suits, Bernard. The elements of sport, in “Ethics in sport” (2nd Ed.), William J. Morgan editore, Champaign, IL, 2007, pp. 9–19

77. Funk, Pizzo & Baker, Op. cit., p. 2

team più prestigiosi, grazie agli sponsor, hanno aperto nuovi *bootcamp* dove allenare corpo e mente dei loro pro player. L’esito di una competizione, il più delle volte, è infatti direttamente proporzionale all’abilità del giocatore e/o del team. Questa viene misurata in azioni al minuto (APM, actions per minute). Nel caso degli eSports, i pro gamer riescono a eseguire regolarmente 400-500 APM. In confronto, i giocatori meno esperti (non mi piace usare il termine principiante, perchè a mio avviso videogiocare è innanzitutto una passione, che può sì poi diventare un lavoro) hanno una media di circa 50 APM. Inoltre, quando i giocatori competono, si trovano di fronte a un ambiente virtuale estremamente ben definito in cui l’unico modo per vincere una partita, oltre all’abilità fisica, è la capacità di identificare ed eseguire strategie che superino quelle avversarie⁷⁸. Non bisogna dimenticare come questo tipo di competizioni migliorino quindi la capacità di prendere decisioni e anche di lavorare in gruppo (in caso di team).

È sì vero che gli eSports sono un’attività “moderna” (anche se ricordo che la prima competizione di cui si ha memoria risale al 1972 alla Stanford University per un torneo di *Spacewar!*) che si svolge per mezzo di componenti non umane (ovvero le attrezzature tecniche specializzate), ma ciò non è sufficiente a ridurre questa attività a non-sport.

Inoltre, solo il riconoscimento degli eSports come sport potrà eliminare le restrizioni normative che attualmente frenano e limitano la strabiliante crescita globale di questo settore, sbloccando così anche possibili nuovi investimenti. L’attuale attenzione attorno agli eSports può creare potenzialmente milioni di nuovi clienti. Come già esposto nei precedenti paragrafi, gli eventi eSports vengono utilizzati anche dai diversi brand come un mezzo attraverso cui raggiungere nuovi giovani consumatori, altrimenti difficili da attirare con strategie di marketing tradizionali. La popolarità raggiunta in questo ultimo periodo ha portato le principali società sportive e gli investitori alla conclusione che gli sport elettronici possano diventare una parte rilevante del loro business, che è meno influenzato da fattori esterni fuori dal loro controllo. Ma gli investimenti nel settore richiedono un chiaro quadro normativo. Nella pubblicazione “Esports Laws of the World”, lo studio legale Dla Piper ha analizzato la normativa sugli eSports di 38 giurisdizioni a livello mondiale, illustrando le principali problematiche legali del settore in ciascun paese. Da questa analisi è emerso che il quadro normativo di molti paesi non è stato in grado di tenere il passo con la crescita del mercato. Sono infatti emerse notevoli divergenze nelle norme applicabili agli eSports nelle diverse giurisdizioni. Le regole relative al gioco d’azzardo, allo sport e ai concorsi a premi potrebbero applicarsi ai tornei eSports, imporre restrizioni o concedere esenzioni, a seconda di come e dove vengono organizzati⁷⁹.

Non essendo formalmente riconosciuti come sport, ciò comporta che se una competizione esportiva non viene strutturata correttamente, rischia di violare la normativa in materia di *gambling* (gioco d’azzardo), esponendo gli orga-

78. Funk, Pizzo & Baker, Op. cit.

79. <https://www.wired.it/internet/regole/2020/06/17/esport-sport/>

nizzatori di eventi e gli altri stakeholders a potenziali sanzioni anche penali. Tuttavia, seppur esistano alcune soluzioni volte a mitigare i rischi, queste cambiano da un paese all'altro, mentre il business degli eSports è globale. Sono infatti ancora pochi i paesi che prevedono una normativa dedicata che consenta lo svolgimento di certe tipologie di tornei, ad esempio Francia e Corea del Sud. L'unica opzione praticabile che permetterebbe agli eSports di essere soggetti a regole coerenti in tutto il mondo sarebbe quindi il loro riconoscimento come sport.

Come vedremo nel paragrafo successivo, il Comitato Olimpico Internazionale (CIO) aveva apparentemente aperto le porte al riconoscimento dei videogiochi come pratica sportiva olimpionica, ma ancora la situazione non è del tutto chiara.

Un'altra delle problematiche è poi la mancanza di un organismo di regolamentazione globale. In effetti, le competizioni esportive ruotano attorno a differenti campionati organizzati da diverse figure, come gli stessi publisher dei videogiochi o organizzatori di eventi di terze parti (cfr. paragrafo 2.4). Si deve rinunciare a questa limitazione se l'industria degli eSports vuole diventare globale e attirare ulteriori investimenti.

Solo il riconoscimento degli eSports come sport permetterebbe l'immediata applicabilità di un insieme coerente di regole in tutto il mondo. I tempi di questo cambiamento sono ormai maturi, e questo significativo passo avanti potrebbe diventare uno dei pochissimi eventi positivi derivanti dall'epidemia da Covid-19⁸⁰.

Un importante avanzamento a riguardo però è stato fatto in Italia questa primavera 2020. Il CONI (Comitato Olimpico Nazionale Italiano) ha infatti aperto le porte al mondo sportivo, dichiarando la necessità che venisse creato un soggetto rappresentativo di tutte le realtà nazionali ed in linea con i principi dell'ordinamento sportivo. È così che a maggio si è formata la FIDE, Federazione Italiana Discipline Elettroniche. Questo nuovo soggetto è nato dall'accordo di unione tra l'Italian e-Sports Association (ITeSPA), associazione italiana riconosciuta a livello mondiale dalla IESF (Federazione Internazionale Esports), e Giochi Elettronici Competitivi (GEC), riconosciuti a livello europeo dalla Esports Europe⁸¹. Queste due realtà, da anni impegnate come promotrici di tutte le tipologie di attività esportive italiane, hanno deciso di intraprendere un cammino comune sul piano istituzionale per poter avviare la procedura di riconoscimento quale Disciplina Sportiva Associata (DSA) da parte del CONI. Sarà ora compito del dott. Barbone Michele (presidente di Federesports) sovrintendere il percorso di riconoscimento della federazione eSports al CONI. In particolare, il CONI e Giovanni Malagò, delegano Barbone "a svolgere [...] ogni attività utile all'unificazione delle realtà che operano nel settore dell'E-Sport. Tale nuovo soggetto potrà essere valutato, qualora si riscontri la presenza dei requisiti necessari, anche al fine di avviare un percorso di riconoscimento a fini sportivi"⁸².

80. Idem

81. È la prima Federazione Europea degli Esports (EEF) che comprende tutte le maggiori organizzazioni ed istituzioni esportive.

82. <https://www.esportsmag.it/coni-barbone-incaricato-di-unificare-lesports-e-ora/>

Barbone è stato quindi ufficialmente incaricato di proseguire nel suo lavoro di Presidente del Comitato Promotore dell'eSports in Italia, puntando alla presentazione nel breve periodo di una realtà coesa che possa accogliere al suo interno tutti gli attori istituzionali dell'eSports italiano.

Pochi giorni dopo questa notizia, ne è arrivata un'altra, per certi versi ancora più importante in quanto è in grado di cambiare la scena competitiva a livello mondiale. Due tra le più importanti organizzazioni esportive del mondo, WESCO (World Esports Consortium) e la già citata IESF, hanno infatti unito le forze stringendosi in uno storico accordo che ha l'obiettivo di standardizzare, regolare e riconoscere gli eSports a livello globale. Nei dettagli dell'accordo vi è una divisione dei compiti che vedrà WESCO fissare gli standard, i regolamenti, i programmi socio-educativi e i modelli di business, mentre a IESF spetterà l'onere di delineare il percorso per il riconoscimento delle organizzazioni nazionali di amministrazione degli eSports e il rappresentante all'interno di CIO e GAISF⁸³ (la Global Association of International Sports Federations).

Vlad Marinescu, presidente di IESF, ha dichiarato:

*"Il nostro obiettivo all'IESF è l'unificazione, la collaborazione e il riconoscimento, e l'accordo raggiunge contemporaneamente questi tre obiettivi. Non vediamo l'ora di collaborare con tutti gli altri soggetti per proteggere gli atleti esports, garantire la loro salute mentale e fisica, e promuovere il riconoscimento degli eSports come sport a livello globale, sia con la Federazione internazionale che tramite gli organi di rappresentanza di ciascun paese."*⁸⁴

Ecco forse che è finalmente arrivato il momento propizio per il consolidamento della scena legata al mondo dei videogiochi competitivi, nonché dell'unificazione della scena eSports mondiale che potrebbe così portare al riconoscimento globale di queste competizioni.

In conclusione, nella speranza che anche questa nuova ondata della pandemia non fermi nuovamente tutto, e che gli eSports possano venire al più presto riconosciuti come sport, è importante andare avanti (non solo per scopi economici), e che lo sport possa proseguire, non solo perché fonte di competizione, intrattenimento e "evasione", ma soprattutto perché, come affermò Pierre de Coubertin, storico francese, nonché fondatore dei moderni Giochi olimpici:

*"Lo sport è parte del patrimonio di ogni uomo e di ogni donna e la sua assenza non potrà mai essere compensata."*⁸⁵

83. <https://www.esportsmag.it/esports-ecco-cosa-portera-laccordo-storico-wesco-iesf/>

84. Idem

85. Commissione delle comunità europee, Libro Bianco sullo Sport, Bruxelles, 2007, p. 1

2.10 eSports e Olimpiadi

Dopo aver parlato del possibile riconoscimento o meno degli eSports come sport, in questo paragrafo vedremo come le competizioni videoludiche, nel corso del tempo, stiano entrando sempre più nel panorama olimpionico, tanto da arrivare, in alcuni casi e in determinati paesi, a parlare di disciplina sportiva da medagliere.

Nonostante le Olimpiadi siano conosciute per attività fisiche competitive come il nuoto o il salto in lungo, negli ultimi anni l'organizzazione si è avvicinata sempre più al mondo degli eSports. Questi, infatti, come gli sport tradizionali, fondono intrattenimento (videoludico) e competitività.

Dei primi e importanti passi avanti dal punto di vista della disciplina degli sport elettronici risalgono al 2017, quando il Comitato Olimpico Internazionale (CIO) riconobbe gli eSports come attività sportiva dopo il summit tenuto a Losanna (Svizzera). Nel comunicato era possibile leggere:

*“Gli eSports competitivi possono essere considerati un’attività sportiva, e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un’intensità che può essere paragonata a quella degli atleti delle discipline tradizionali. Gli eSports sono in forte crescita, in particolare fra i giovani dei vari paesi, e ciò può essere la piattaforma per un coinvolgimento nel movimento olimpico.”*⁸⁶

Thomas Bach, presidente del CIO, insieme ai vicepresidenti e presidenti di federazioni internazionali, avevano così dunque aperto le porte agli eSports ai Giochi Olimpici, grazie proprio alla loro costante crescita e al riconoscimento che anche i videogiocatori svolgessero un’attività del tutto paragonabile a quella degli atleti degli sport tradizionali⁸⁷.

Per quanto i professionisti “digitali” venivano sempre più accostati ai classici atleti, mancavano tuttavia però ancora dei requisiti fondamentali perché gli eSports potessero essere pienamente riconosciuti sport olimpici, come, ad esempio, la loro diffusione su scala mondiale in ciascuno dei cinque continenti con equa presenza di uomini e donne, il rispetto dei valori olimpici, oltre che l’esistenza di un’organizzazione che potesse garantire il rispetto delle norme e delle regole del Movimento olimpico (anti-doping, scommesse, manipolazione)⁸⁸.

Questo, tuttavia, non fermò la decisione di portare gli eSports alla XXIII edizione dei Giochi olimpici invernali di Pyeongchang, in Corea del Sud, disputati nel febbraio 2018. Infatti, dopo l’apertura del CIO nei confronti di questo mondo e la partnership ufficiale siglata con Intel, le competizioni elettroniche fecero capolino ai Giochi invernali corani con due diverse esperienze. Essendo Intel uno degli sponsor principali degli eSports, oltre che un partner mondiale dei Giochi Olimpici, venne organizzato, prima dell’apertura dei Giochi, l’Intel Extreme Masters Pyeongchang, un torneo basato su *StarCraft II*

(Blizzard Entertainment, 2010), uno dei titoli più famosi e giocato in Corea, nonché un’esibizione separata su *Steep™ Road to the Olympics*, titolo sportivo d’azione targato Ubisoft nonché il videogame con licenza ufficiale dei Giochi olimpici invernali di Pyeongchang 2018.

Se l’Intel Extreme Masters Pyeongchang (un’estensione del marchio Intel Extreme Masters), prodotto in partnership con ESL, fu una tappa del circuito competitivo dell’IEM che fece da contorno alla rassegna olimpica per mostrare al mondo intero il significato di una competizione esportiva attraverso un torneo unico che coinvolse 18 giocatori (ossia i vincitori delle qualificazioni che furono tenute precedentemente online a livello globale) rappresentanti delle regioni di ogni parte del mondo, e con un montepremi in palio di 150 mila dollari; il secondo vide Intel mettere a disposizione esperienze di gaming interattive in tutto il Villaggio olimpico per i partecipanti e gli atleti con “chioschi gaming” dotati del videogioco *Steep*. I tifosi delle Olimpiadi e del gaming ebbero inoltre l’opportunità di competere per la vittoria nell’esibizione “Steep Road to the Olympics”, una gara basata sul gioco⁸⁹.

Successivamente, in esate, anche alla XVIII edizione dei Giochi Asiatici indonesiani, i videogiochi aprirono la manifestazione come sport dimostrativo. Fu infatti scelto *PES 2018*, videogioco di simulazione calcistica firmato *Konami*, come titolo competitivo dimostrativo che introdusse gli sport elettronici ai Giochi Asiatici di Jakarta e Palembang. In tutto furono sei i videogame presenti alla competizione (tra cui *League of Legends*), i quali fornirono così una grandissima opportunità per preparare il grande pubblico all’arrivo degli sport elettronici competitivi in previsione dei Giochi Asiatici 2022 a Hangzhou, in Cina, quando si sosteneva che gli eSports sarebbero dovuti debuttare come disciplina sportiva ufficiale a medagliere. Tuttavia il loro ingresso alle Olimpiadi, il “naturale” passo successivo, non era ancora così scontato dopo che Thomas Bach, presidente del CIO, chiuse l’edizione dei Giochi Asiatici dichiarando alla Associated Press:

*“Non possiamo avere nel programma olimpico giochi che promuovano violenza o discriminazione. Gli sparatutto, dal nostro punto di vista, sono agli antipodi rispetto ai valori olimpici e quindi non possono essere accettati [...] Se ci sono egames che hanno come obiettivo quello di uccidere qualcuno, è ovvio che non siano in linea con i nostri valori olimpici.”*⁹⁰

Nonostante questa dichiarazione sembra per certi versi chiudere le porte agli eSports di entrare a far parte delle Olimpiadi (dopo l’iniziale apertura dimostrata dal CIO l’anno prima), è chiaro che, prima o poi, anche gli eSports (i videogiocatori professionisti) avranno l’occasione di rappresentare la propria nazione alle Olimpiadi. È per questo che nel 2019, in Italia, prese avvio uno dei primi progetti che punta proprio all’ambito olimpico e che mette sullo stesso piano atleti tradizionali ed esportivi. Ideato da Sara H. Nguyen e

86. <https://www.player.it/news/278558-esport-per-il-cio-possano-essere-considerati-sport-a-tutti-gli-effetti.html>

87. <https://www.gazzetta.it/Sport-Vari/28-10-2017/esports-videogiochi-olimpidi-cio-ci-pensa-ma-230215584438.shtml>

88. Franco, Alessandro, 2017/18, L’evoluzione degli eSports: da un mercato di nicchia a un mercato di “community”, Tesi di Laurea, Dipartimento di Scienze economiche ed aziendali M. Fanno, Padova, corso di laurea in Economia, Rel.: Prof. Nunzio Cappuccio

89. <https://www.player.it/esports/24423-intel-porta-gli-esports-pyeongchang-2018.html>

90. <https://esports.gazzetta.it/senza-categoria/02-09-2018/il-presidente-del-cio-bach-esports-alle-olimpiadi-se-46359>

Alessandro Melchionna, Pelle Azzurra, questo il nome del progetto, è un’iniziativa gratuita volta ad accompagnare più di mille atlete ed atleti, olimpici, paralimpici ed eSporter dell’Italia alle prossime quattro edizioni delle Olimpiadi: Tokyo 2020, Beijing 2022, Parigi 2024 e Milano-Cortina 2026. Sul loro sito è possibile leggere: “Pelle Azzurra è fondata su un metodo scientifico certificato e consolidato che consente a qualunque sportivo di ottimizzare la propria performance e di inseguire le proprie ambizioni personali e professionali contando su risorse mentali ed emotive inesplorate, scoprendole e allenandole”⁹¹.

Il progetto mira quindi a preparare fisicamente e mentalmente gli atleti azzurri che affronteranno le prossime edizioni dei Giochi. Coach professionisti e consulenti relazionali avranno infatti come obiettivo quello di aiutare gli atleti nella crescita personale e professionale, senza differenze né barriere, soprattutto economiche. Un metodo che punta così al miglioramento della performance degli atleti, tramite un lavoro di coaching, in un percorso di accompagnamento al perfetto equilibrio mentale ed emotivo⁹². La novità è dunque la comparsa dei videogiocatori professionisti, gli eSporter, insieme agli atleti tradizionali nel progetto. Il perché di questa decisione fu spiegato direttamente da Melchionna:

*“Abbiamo deciso di accogliere gli eSports dopo l’apertura, anche se timida, del CIO che si è concentrata principalmente sui cyber atleti, piuttosto che sui videogiochi: riconoscendone la possibilità di trattarli parimenti agli atleti tradizionali per impegno, sacrificio, attività d’allenamento. Poiché noi ci occupiamo principalmente delle persone ci è sembrato quasi naturale includere nel nostro progetto anche gli esporters.”*⁹³

Un’opportunità gratuita per i 109 atleti selezionati grazie alle borse di studio previste dal progetto, come sottolinea Sara H. Nguyen:

*“Abbiamo la possibilità di accogliere tra noi 109 atleti senza alcuna barriera e in modo gratuito. 50 saranno atleti olimpici, 50 paraolimpici e 9 esporters: tutti avranno accesso in modo gratuito a tutte le attività di coaching e preparazione: un’attività che non si fermerà solo alle Olimpiadi ma proseguirà per tutto il 2020”*⁹⁴.

È così che gli atleti esportivi di Pelle Azzurra avrebbero dovuto debuttare alle Olimpiadi di Tokyo 2020. I Giochi, che si sarebbero dovuti disputare quest’estate, rimandati poi a causa dell’emergenza sanitaria al 2021, avrebbero infatti dovuto ospitare eventi videoludici quali l’Intel World Open, una manifestazione che avrebbe anticipato l’inizio ufficiale delle Olimpiadi con la creazione di tornei dal vivo e basati su *Street Fighter V* (Capcom, 2016) e *Rocket League* (Psyonix Studios, 2015), due videogiochi competitivi apposi-

91. <https://www.lapelleazzurra.it/>

92. <https://www.esportsmag.it/anche-i-pro-player-hanno-la-pelle-azzurra-e-andranno-alle-olimpiadi/>

93. https://www.corrieredellosport.it/news/esports/industry/2019/12/04-64146499/i_gamer_professionisti_verso_le_olimpiadi_grazie_a_pelle_azzurra/

94. Idem

tamente selezionati perché facilmente comprensibili da chiunque. I due tornei avrebbero messo in palio un montepremi complessivo di 500 mila dollari (250 mila dollari ciascuno).

Come visto in apertura, in Corea già nel 2018 gli eSports furono presenti ai Giochi Olimpici Asiatici con degli eventi dimostrativi. In seguito all’enorme successo riscosso, l’Olympic Council of Asia aveva dunque inizialmente confermato l’entrata ufficiale delle competizioni videoludiche nei Giochi del 2022 ad Hangzhou, in Cina, con tanto di medagliere. Nella primavera 2019, però, quando il Comitato olimpico asiatico ha poi annunciato il programma ufficiale e gli eventi per i Giochi di Hangzhou, l’eSports non è più stato incluso nella lista dei 37 eventi previsti alla XIX edizione.

Bisogna ricordare come i Giochi siano una manifestazione riconosciuta dal CIO come il secondo più grande evento al mondo dopo le stesse Olimpiadi. Se gli eSports hanno quindi perso (per ora) un grande occasione, ossia quella di essere riconosciuti e accreditati presso il grande pubblico dal massimo organo mondiale sportivo, è altrettanto vero che il Comitato ha gettato al vento (a mio avviso) l’opportunità di avvicinare un pubblico giovanile ampio e differenziato alla manifestazione. Come spesso riportato nei paragrafi precedenti, non è più ormai una novità quella che riguarda la preferenza dei giovani seguire le competizioni videoludiche piuttosto che gli sport tradizionali. Un esempio: le finali di *League of Legends* disputate proprio ai Giochi asiatici 2018 e trasmesse in streaming avevano superato il milione di spettatori.

Se quindi la XIX edizione dei Giochi Asiatici del 2022 non prevederà più l’ammissione degli eSports nel programma degli eventi, gli stessi sport elettronici, però, sono entrati in scena nel corso della XXX edizione dei Giochi del Sud-Est Asiatico, tenuti a dicembre 2019 al Filoil Flying V Centre di San Juan, nelle Filippine. Furono sei gli eventi previsti, suddivisi in tre categorie: PC, console e mobile. Dal già citato e popolare *StarCraft II* (PC) ad *Arena of Valor* (mobile), fino a *Tekken* (unico titolo esponente delle console): questi i videogiochi selezionati su cui si sfidarono le nove nazioni coinvolte (Cambogia, Indonesia, Laos, Vietnam, Singapore, Malesia, Thailandia, Myanmar e Filippine). Si trattò di un evento storico: per la prima volta nei 60 anni dei Giochi Sud-Est asiatici, infatti, gli eSports furono equiparati agli sport tradizionali, entrando anche a far parte del medagliere⁹⁵.

Cosa ci aspetta quindi per le Olimpiadi di Parigi 2024? Come è risaputo il Comitato olimpico del paese che organizza le Olimpiadi ha la facoltà, ad ogni edizione, di proporre fino a quattro nuove discipline. Nonostante le voci e il diffuso ottimismo di vedere le competizioni videoludiche entrare a far parte della manifestazione principale, a marzo 2019 tuttavia il CIO annunciò ufficialmente che la Francia aveva scelto il surf, il climbing (arrampicata), lo skateboard e la danza sportiva (breakdance) per Parigi 2024. Nonostante questo dicembre dovrebbe tenersi un incontro per confermare la decisione, il fatto che gli eSports non figurino tra queste quattro proposte è stato ogget-

95. <https://esports.gazzetta.it/tornei/06-12-2019/gli-esports-debuttano-ai-30esimi-giochi-del-sud-est-asiatico-55529>

to di discussioni e, di conseguenza, ha demoralizzato chi sperava in un loro ufficiale inserimento alle Olimpiadi.

Tuttavia, come già successo in passato, i videogiochi competitivi dovrebbero comunque rientrare nell'ambito olimpico del 2024 tramite esibizioni dimostrative. Nulla di particolarmente "impegnativo", ma comunque un palcoscenico di tutto rispetto per i giocatori che avranno la possibilità di parteciparvi, e per il movimento eSports mondiale⁹⁶.

A tale proposito, sorge allora la domanda su quali saranno i videogiochi presenti a Parigi 2024. Ancora non è dato saperlo, ma una cosa è sicura: saranno vietati i videogiochi ritenuti troppo violenti. Thomas Bach, presidente del CIO, in un'intervista al South China Morning Post nel 2019 dichiarò infatti:

*"Vogliamo promuovere la non discriminazione, la non violenza e la pace tra le persone. Questi principi non coincidono con i videogiochi che trattano violenza, esplosioni e uccisioni. Vogliamo tracciare una linea ben chiara sull'argomento."*⁹⁷

Ecco dunque che sicuramente, ancora una volta, compariranno titoli di simulazione sportiva e arti marziali, come i già citati *PES* e *Street Fighter V*, ma anche *FIFA*, *Madden*, *NBA* e *Tekken*.

Anche l'Eurispes, nel già citato "Rapporto Italia 2020", il quale contiene appunto una scheda dedicata agli eSports, ha riportato con certezza: "Il futuro è già tracciato e gli eSports si mostreranno al grande pubblico durante le Olimpiadi di Parigi 2024, non ancora tra le discipline ufficiali del programma olimpico, bensì quali competizioni dimostrative", concludendo poi: "Non crediamo di esagerare se riteniamo che, in un prossimo futuro, i "video-atleti" migliori passeranno dal "divano di casa" alle Olimpiadi, sfoggiando la bandiera del proprio paese accanto alle leggende degli sport."⁹⁸

Il fatto che per gli eSports, ora, la vera sfida sia raggiungere le Olimpiadi è un aspetto sicuramente interessante. Un traguardo auspicabile, visto che potrebbe portare i videogiochi competitivi ad essere riconosciuti dal CONI, inserendoli di diritto nella riforma del sistema sportivo attualmente al vaglio del Governo⁹⁹.

2.11 eSports al tempo della pandemia

A causa della pandemia da Covid-19 non è stato più possibile ammirare quello professionistico, ne tantomeno praticare quello amatoriale: lo sport (nonché tutto l'indotto economico ad esso collegato) ha subito infatti un brusco arresto. Come qualsiasi altro settore, anche quello sportivo ha dovuto fare i conti con la globale emergenza sanitaria. Le manifestazioni ad esso collegate sono state (giustamente) sospese o cancellate, scuotendo intere stagioni agonistiche giunte ormai alle loro fasi finali: dal calcio al basket, dall'auto-

96. <https://www.esportsmag.it/si-torna-a-parlare-di-olimpiadi-gli-esports-a-parigi-2024-ci-saranno/>

97. <https://esportsonline.it/esports-olimpiadi-parigi-2024-no-violenza/>

98. Eurispes, Op.cit., pp. 825-830

99. <https://www.esportsmag.it/leurispes-ci-scommette-esports-alle-olimpiadi-nel-2024/>

mobilità al ciclismo, tutto si è fermato. Anche i più grandi eventi del 2020, come gli Europei di calcio e persino le Olimpiadi che si sarebbero dovute disputare a Tokyo, con una storica decisione, sono stati posticipati al 2021. Ecco, quindi, che il virus non ha lasciato scampo a nessuna manifestazione, lasciando milioni di appassionati e tifosi privi di una forma di intrattenimento e di integrazione, nonché di un modo per distrarsi e trascorre qualche ora in compagnia.

A causa dei calendari rivoluzionati, ma soprattutto del periodo di lockdown, dunque gli atleti, così come qualunque altra persona, sono stati costretti a rimanere a casa, ad allenarsi entro le loro mura domestiche, in attesa di ripartire. Proprio per questo motivo, mai come in passato, è accaduto che lo sport tradizionale si è avvicinato al mondo digitale, scoprendo nuovi modi d'intrattenimento: numerose organizzazioni sportive sono corse ai ripari aiutati dalla tecnologia, la quale ha avuto un ruolo cruciale e, in qualche modo, ha dato spazio ad un fenomeno forse impensabile, che potrebbe ampliare gli orizzonti per un prossimo futuro. Per continuare a intrattenere, il mondo dello sport si è dunque proteso verso l'eSports e, più in generale, verso le opportunità offerte dal digitale. Mai come prima d'ora, in questa circostanza, lo sguardo si è spostato sugli sport elettronici, capaci di intrattenere e divertire gli spettatori superando la componente fisica: è questo l'elemento chiave che ha permesso il loro funzionamento in questo periodo di quarantena. La possibilità di portare avanti competizioni online e superare la materialità ha consentito così la creazione di molteplici iniziative. È in questo modo che il vuoto lasciato dalla mancanza di eventi "tradizionali" ha iniziato a essere colmato da diverse manifestazioni "virtuali" che federazioni, editori e organizzatori di eventi hanno deciso di mettere in piedi. In aggiunta, la situazione di emergenza e l'isolamento hanno contribuito forse anche a modificare l'idea collettiva che si ha del mondo eSports e, più in generale, dei videogiochi. Una diretta testimonianza è fornita dall'OMS¹⁰⁰, la quale ha lanciato la campagna *#PlayApartTogether*: se fino a poco tempo fa i videogiochi venivano considerati causa di dipendenza e di disordine mentale, adesso viene sottolineato il potere terapeutico degli stessi durante la quarantena e la possibilità di praticare distanziamento sociale. Infatti, secondo Ray Chambers, ambasciatore per la strategia globale presso l'OMS:

*"le aziende del settore dei videogiochi hanno un pubblico globale e possono raggiungere milioni di persone con messaggi importanti che aiutino a prevenire la diffusione del virus. Una maggiore distanza fisica inoltre, aiuta a salvare vite"*¹⁰¹.

È dunque molto significativo che, in un momento così particolare, sia stata messa da parte la ritrosia verso lo "sport digitale" che spesso ha impedito ai due mondi di comunicare.

100. Acronimo di Organizzazione Mondiale della Sanità

101. <https://informareonline.com/videogiochi-ed-esports-lintrattenimento-alternativo-ai-tempi-del-coronavirus/>

Dato il blocco dello sport tradizionale, sono stati creati in "sostituzione" a questi eventi numerosi appuntamenti che hanno visto impegnati con il pad in mano alcuni tra gli sportivi e i professionisti più famosi i quali, senza tirarsi indietro, hanno saputo intrattenere un pubblico numeroso, riscuotendo anche un notevole successo. Non solo il calcio, ma anche l'NBA si è traspota nel mondo virtuale del videogioco organizzando partite a cui hanno partecipato tutte le squadre del torneo, per di più "schierando in campo" proprio gli stessi giocatori. Un plauso va poi alla Formula 1 che ha organizzato i Gran Premi virtuali non solo per sostituire ogni tappa del campionato (sospeso fino a giugno), ma per permettere anche ai fan di sfidare direttamente i piloti attraverso iniziative aperte a tutti. Questo progetto ha rappresentato quindi non solo un nuovo modo per avvicinare, intrattenere e interagire con i fan, ma soprattutto anche di farli diventare parti attive dello spettacolo messo in scena. Una cosa che molto raramente si verifica negli eventi sportivi tradizionali. Infine, oltre al mondo dello sport, anche quello della musica ha saputo sfruttare le opportunità date dal virtuale. Basti pensare a come alcuni dei principali artisti internazionali, non potendo esibirsi in concerti dal vivo, abbiano scelto di offrire ai propri fan un'esperienza del tutto nuova: concerti virtuali in streaming, talvolta organizzati anche direttamente all'interno degli ambienti di gioco. Quello del rapper americano Travis Scott è forse il caso più eclatante. L'artista ha deciso infatti di promuovere il suo nuovo album, *Astronomical*, con un'esibizione all'interno del videogioco *Fortnite*. Seguendo le precedenti orme del DJ Marshmello, che già nel 2019 aveva dato il via alla stagione dei concerti "virtuali" sempre all'interno del medesimo gioco, l'esibizione di Travis Scott si è dimostrata un evento senza precedenti e di ben altro livello: grafiche mozzafiato unite a un gigantesco avatar animato che attraversa gli ambienti di gioco (creati *ad hoc*) mentre si esibisce, hanno reso l'esperienza molto più spettacolare e coinvolgente.

Questo evento dal clamoroso successo, in grado di catalizzare oltre 12 milioni di giocatori e fan connessi da tutto il mondo, è stato la testimonianza del potenziale dei videogiochi online di diventare qualcosa di più di un semplice passatempo per adolescenti, ma una vera e propria nuova realtà virtuale in cui gli utenti di tutte le età si incontrano e socializzano divertendosi insieme ad ascoltare i loro artisti preferiti. Questa esibizione ha dato poi il via anche alla decisione da parte di altri artisti di tenere dei concerti *in-game* (ad esempio quelli di Diplo e dei Major Lazer sempre all'interno di *Fortnite*).

Come emerge da queste righe, se è vero che il lockdown causato dalla pandemia ha fermato il mondo sportivo tradizionale, è altresì vero che gli stessi sport hanno cercato di sopperire alla mancanza degli eventi grazie proprio al mondo eSports. Come evidenziato poi nel capitolo 2.8.1, la quarantena ha fatto sì che le persone dedicassero più tempo ai videogiochi (quasi raddoppiato rispetto all'anno precedente). Inoltre, come si è visto, anche il numero

dei fan è notevolmente cresciuto in Italia, arrivando in totale a quasi 1,5 milioni. Tuttavia, non è tutto oro quello che luccica. Ciò che è accaduto durante questo periodo non ha soltanto favorito la crescita del settore del *gaming* in generale e degli eSports, ma ha dimostrato che c'è ben altro legato a questo mondo. Quindi, anche se la quarantena ha consentito agli eventi sportivi di ottenere in poco tempo una visibilità mai raggiunta prima d'ora, segnando un'importante crescita che potrebbe rivelarsi una svolta per questo settore, l'emergenza sanitaria ha ovviamente colpito anche tutti quegli appuntamenti riguardanti gli sport elettronici che si sarebbero dovuti tenere dal vivo.

Molte manifestazioni, così come per le controparti tradizionali, sono state infatti annullate, rimandate o tenute a porte chiuse. Solo in Europa, ad esempio, uno degli spettacoli più importanti e seguiti al mondo, ovvero gli "Intel Extreme Masters" di Katowice (Polonia), si sono disputati a porte chiuse, mentre, come evidenziato nel capitolo 2.7.2, la Milan Games Week, ossia la più importante fiera videoludica italiana, si è svolta virtualmente in diretta streaming. E ancora, sono moltissimi le manifestazioni rinviate: dalle "PUBG Global Series" previste a Berlino, all'inizio della stagione dell'"Apex Legends Global Series" e alcune tappe del "Capcom Pro Tour"; e quelle cancellate: dalle finali della "Pro League di Rainbow Six Siege" di Ubisoft alle leghe di *Overwatch* e *Call of Duty* di Activision Blizzard, due campionati che prevedevano nel loro calendario una miriade di eventi live, tutti annullati con conseguenti pesanti perdite per tutta la filiera coinvolta.

In generale, il fermo dei tornei eSports ha sostanzialmente seguito la diffusione geografica del virus: dalle competizioni cinesi del campionato nazionale di *League of Legends*, sospese ad appena una settimana dall'inizio, alle finali dei "World Electronic Cyber Games" di *Counter-Strike* a Macao, fino al campionato sudcoreano di *LoL*, prima partito a porte chiuse, poi sospeso per due settimane, e infine disputato interamente online.

Tuttavia, in un momento storico così particolare, gli eSports hanno potuto comunque continuare a "vivere" spostando semplicemente le competizioni nel mondo digitale, anche se ciò ha comportato inevitabili ricadute nei settori connessi quali quello della pubblicità e dei media in generale. Altre problematiche si possono poi riscontrare anche nell'improvviso interesse delle grandi masse verso gli eventi digitali, il quale potrebbe portare a delle ripercussioni rischiose se si considera il mercato delle scommesse. Con il mondo dello sport bloccato, infatti, diversi siti hanno velocemente virato verso le competizioni sportive online.

In conclusione si può affermare che, nonostante il Covid-19 abbia da un lato creato numerose problematiche anche al mondo dell'eSports, dall'altro ha aperto nuovi scenari di opportunità, rappresentando l'occasione di mostrarsi a un pubblico più vasto, così da intercettare anche quegli spettatori che difficilmente avrebbero potuto mostrare interesse.

Conclusioni

L'iniziale citazione provocatoria¹⁰², circa la controversa valenza polisemica del termine "sport", mette in chiaro come sia difficile ed ambiguo cercare di stabilirne un significato univoco. La natura di questa parola rimane quindi indefinita, un qualcosa che perennemente si evolve e muta a seconda della visione della società¹⁰³: dalle discipline olimpioniche originali alle attività agonistiche oggi tradizionali, passando per i giochi di abilità mentale e, appunto, quelli videoludici. Ciascuno viene così chiamato perché *"manifesta un attimo di potenzialità avvertito dal giocatore, un'esperienza che giace nell'essenza di queste differenti imprese sportive e che serve a definirle tali"*¹⁰⁴.

Gli eSports sono quindi *"una forma di sport dove l'aspetto primario della disciplina è veicolato da sistemi elettronici [...] mediante interfacce uomo-macchina"*¹⁰⁵, dove per risultare competitivi occorre esercitare talento, precisione, concentrazione, rapidità e strategia di squadra. Il costante allenamento di questi requisiti è dunque indispensabile per poter aspirare a vincere le molteplici competizioni organizzate, sconfiggendo ogni possibile avversario.

Tenendo conto infine dell'ampio seguito e dei positivi ricavi delle aziende coinvolte che, come analizzato, sono entrambi rimasti in costante crescita anche in quest'ultimo periodo di pandemia, in aggiunta all'ormai solida struttura istituzionale sviluppatasi attorno ad essi, ritengo che gli eSports possano venir riconosciuti e debbano esser trattati come vere e proprie discipline sportive, meritevoli pertanto dello studio di nuovi progetti e soluzioni per la loro pratica. Ed è proprio in questa prospettiva che si inserisce l'intento progettuale della tesi.

Sempre più spesso infatti, specialmente in America, si trovano articoli online che annunciano l'apertura di enormi strutture dedicate ai team e ai videogiocatori professionisti. Si tratta però sempre di nuove edificazioni, realizzate appositamente per consentire alle squadre di avere una sede propria di allenamento capace di elevare anche la percezione che si ha di quel determinato brand sportivo. Al contrario, invece, in Italia è possibile evidenziare come al momento sussista una generale carenza di strutture e luoghi aperti a tutti e adatti a supportare sia gli eventi sia la pratica quotidiana di allenamento¹⁰⁶.

Per queste ragioni, nei successivi capitoli saranno analizzati gli argomenti relativi all'abbandono edilizio e alle possibilità che i manufatti dismessi possano rappresentare una risorsa, arrivando a scoprire infine quali strutture possano essere riutilizzate e riconvertite per creare luoghi adatti alla pratica sportiva.

102. Morgan, William J., Some Aristotelian notes on the attempt to define Sport, 1977, p. 16

103. <https://rampages.us/synthesismatrixlemm/definition-of-sport/>

104. Morgan, Op. cit., p. 25

105. Hamari, Sjöblom, Op. cit.

106. Fatta eccezione delle gaming house e delle sedi di proprietà di team sportivi già affermati in Italia.

III. Abbandono e Riuso edilizio

“Se si smette di guardare il paesaggio come oggetto di attività umana, subito si scopre una quantità di spazi indecisi, privi di funzione sui quali è difficile posare un nome. Quest’insieme non appartiene né al territorio dell’ombra, né a quello della luce. Si situa ai margini.”
[Gilles Clément, "Manifesto del Terzo Paesaggio", 2005]

Premessa

In questo capitolo verrà affrontato in prima istanza il tema dell’abbandono edilizio, definendo cosa siano gli “avanzi”¹ e quali siano gli stati di degrado che li contraddistinguono.

Ricollegandomi alla ricerca condotta dal WWF, in particolare al rapporto redatto nel 2013 intitolato “Riutilizziamo l’Italia. Dal censimento del dismesso scaturisce un patrimonio di idee per il futuro del Belpaese”, verranno poi analizzati i principali motivi scatenanti il fenomeno dell’abbandono.

Se è possibile riscontrare tracce e luoghi dell’abbandono, è anche possibile evidenziare come questi “vuoti” offrono, a loro volta, possibilità di riuso, in modo da innescare progetti di riqualificazione di un determinato edificio o area urbana o periurbana. Verranno quindi approfonditi i temi del riuso, del “riuso adattivo” (nel quale saranno analizzati differenti interventi di conversione d’uso) e del riciclo dei manufatti architettonici.

Successivamente, grazie alla nascita di molti lavori e progetti di mappatura degli spazi abbandonati della nostra penisola da parte, soprattutto, dei cittadini più volenterosi e affezionati al tema della rigenerazione urbana, scopriremo alcuni canali delle iniziative milanesi, ricollegandoci in questo modo a un progetto attuato dal Politecnico di Milano in collaborazione col Comune e intitolato “Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono” che, come vedremo, toccherà anche il tema dei cinema dismessi e in stato di abbandono, premessa, questa, che si collegherà alla scelta del luogo per il mio intervento progettuale.

3.1 L’abbandono edilizio

Molte città dell’era contemporanea sono oggi segnate dalla presenza di edifici dismessi, abbandonati e in evidente stato di degrado. Spesso si tratta di stabili e immobili pubblici dal grande valore economico, dismessi ormai da anni nel più completo abbandono.

Essi sono lasciati lì, giorno dopo giorno, notte dopo notte. Rimangono realtà silenziose ma continuano a perdere un pezzo di intonaco, di storia, di memoria ogni giorno. Occupano solo uno spazio dimenticato nell’apparenza che non abbiano nessuna possibilità di riscattarsi nei confronti del quartiere e dei cittadini, ma diventano, anzi, luoghi bui e pericolosi².

In questo scenario il piccolo spazio e il singolo edificio abbandonati rimangono per anni come zone d’ombra interne al sistema urbano, dei vuoti a perdere, dei quali cercare di disfarsi, ricorrendo, nei casi in cui si trovino all’interno di aree urbane di alto valore immobiliare, alla loro demolizione e ricostruzione o alla ristrutturazione a scopo speculativo³.

1. Crespi, Luciano, Manifesto del design del non-finito, cap. Avanzi, Postmedia Books, Milano, 2018.

2. Ornaghi, Elena Maria, 2014/2015, Roomy: frammenti domestici in città, Tesi di laurea in Interior Design, Politecnico di Milano, p. 15

3. Crespi, Op. cit., p. 6

Se in origine, intorno all'anno 1000, il termine abbandono (etimologia dal francese "abandonner", dall'espressione "être à bandon") era associato all'idea di "essere in potere" di qualcuno o qualcosa, oggi, consultando il dizionario, possiamo evidenziare come a questa voce, tra le diverse accezioni cui questo termine può riferirsi, possa significare, nello specifico:

1. l'abbandonare definitivamente o per un lungo periodo qualcuno o qualcosa
2. trascuratezza, incuria, disordine: un edificio lasciato in abbandono⁴.

Oggi, quindi, al contrario del passato, il termine abbandono indica più una condizione di rinuncia, esclusione da qualcosa. Quando si lascia un oggetto o un edificio (o qualsiasi altra cosa) in stato di abbandono, questo viene trascurato, ovvero si finisce di prendersene cura.

Per questo motivo la condizione di abbandono, in cui versano molti dei nostri manufatti e territori, appare estremamente problematica proprio perché ciò che si abbandona tende ad essere dimenticato e cancellato, o solo parzialmente ricordato; in particolare, se l'abbandono deriva da una modificazione o cessazione degli usi praticati è "facile" dimenticare ciò che risulta compromesso⁵.

Questi manufatti che, nei peggiori dei casi, risultano quindi essere entità desolate destinate alla rovina e, per questo, in attesa di essere demoliti, risultano presenze silenziose nella speranza che qualcuno (comune, associazioni ed enti locali pubblici e privati) si accorga di loro (è difficile che questi passino infatti inosservati, specialmente se si tratta di intere strutture o entità comunque di grandi dimensioni) e possa proporre un progetto per donargli nuova vita e funzionalità, così non solo da recuperare e riqualificare i suddetti spazi, ma possibilmente anche il quartiere dove questi sono situati, così da trasformare questi "avanzi" in spazi possibilmente e preferibilmente utili alla comunità, innescando anche nuovi processi economici.

Ho volutamente utilizzato il termine "avanzi" in modo da ricollegarmi al pensiero del docente Luciano Crespi, il quale nel libro intitolato "Manifesto del design del non-finito" (Postmedia, 2018), sostiene come ormai "le società occidentali evolute (quelle che un tempo erano chiamate industrializzate) nascondono al proprio interno un mondo fatto di scarti, motivo per cui oggi viviamo nell'epoca della "cultura dello scarto". Non si tratta però solo dei più comuni e tradizionali scarti, avanzzi di cibo o rifiuti, ma persino di luoghi che hanno smesso di svolgere il ruolo per i quali erano stati costruiti, ritrovandosi così ora in una sorta di zona grigia, privi di cittadinanza, in un limbo tra l'essere considerati troppo poco attraenti, nei confronti delle grandi aree industriali dismesse, per interessare i grandi operatori immobiliari; troppo recenti e ancora riconoscibili per poter assumere il rango nobile e romantico del "rudero"; non così speciali da suscitare l'interesse delle Sovrintendenze; non di così straordinario valore storico e artistico per poter ottenere le risorse necessarie per interventi di restauro ma neppure tali da essere considerati

4. Riferimento alla voce "abbandono" del dizionario Garzanti linguistica.

5. Setti, Giulia, *Tempi della dismissione, tempi del progetto*, 2017, p. 31. Consultabile al sito: <https://issuu.com/recycleitaly/docs/setti>

6. <https://neotopie.wordpress.com/avanzi/>

scarti ai quali riservare un inesorabile destino di morte; e, infine, non così degradati da essere classificabili tra le ruinae. Avanzi, insomma"⁶.

Crespi definisce "avanzi" quindi tutti quei luoghi che hanno smesso di svolgere la funzione per la quale erano stati realizzati e che ora si trovano in uno stato di sospensione, in attesa di essere reinseriti nel tessuto vivo e sociale della città.

Diversamente dallo scarto, che nasce con le stimmate dell'essere difettoso, l'avanzo non ha colpe, se non quella di sembrare inutile, fino a che qualcuno non ne scopra e riveli il valore nascosto⁷.

Come affermato in apertura, questi spazi, o, per usare il termine appena descritto, questi avanzzi, non solo rappresentano una risorsa strategica in quanto disponibili ad accogliere e svolgere nuove funzioni, senza produrre ulteriore consumo di suolo⁸, ma sono anche simboli custodi di memorie e storie che andrebbero altrimenti perse.

Riutilizzare questi avanzzi è quindi una pratica doverosa, in grado di rappresentare sfide progettuali inedite e che si presta anche a "operazioni di riscatto finalizzate a offrire molteplici forme di ospitalità ai viandanti della contemporaneità, in una sorta di passaggio di testimone dalle precedenti storie di cui quei luoghi sono stati teatro alle nuove storie che ancora devono avere inizio"⁹.

Questa pratica va a scontrarsi e opporsi direttamente a quella delle nuove edificazioni. Nonostante la grande crisi economica che ha colpito e afflitto non solo il nostro Paese, l'estremo consumismo caratterizzante la società contemporanea, porta infatti a riscontrare come spesso, al "riuso", venga preferito il "costruire" nuovi spazi in funzione anche dello sviluppo economico di un Paese, nonchè in modo da funzionare come specchio del benessere delle stesse moderne società. Sono pochi i soggetti che escono da questi schemi scegliendo una via diversa, quella del "rivalutare"¹⁰.

Anche un edificio in stato di abbandono, da molti considerato una sorta di scarto urbano, come avviene per i più comuni rifiuti, attraverso un processo di riuso, di ri-funzionalizzazione e di ri-qualificazione può tornare in vita e svolgere vecchie o nuove e inedite funzioni, rappresentando così una nuova risorsa sia per i cittadini che per la città. Attraverso il riuso di questi manufatti caratterizzati da uno stato di obsolescenza è possibile infatti far riaffiorare dal tempo una città invisibile, quella che ciascuno sogna, ricorda, immagina, ma che sfugge all'attenzione conscia. Perciò l'idea di riportare in vita questi luoghi può costituire una risposta di grande significato simbolico al tema delle politiche di recupero degli spazi dismessi¹¹ contribuendo a porre fine a diverse forme di degrado che inevitabilmente sorgono, facendo acquisire allo spazio interessato un nuovo senso all'interno del contesto urbano. Riconoscere quindi il "carattere" dell'avanzo costituisce la premessa necessaria per effettuare la rigenerazione, senza cancellare i segni del suo deterioramento e quelli rappresentativi della sua logica spaziale¹².

7. Crespi, Op. cit., p. 9

8. Con consumo di suolo si intende l'incremento della copertura artificiale del suolo, elaborata su base annuale.

9. Crespi, LOp. cit, p. 25

10. Ornaghi, Op. cit., p. 15

11. <https://neotopie.wordpress.com/tag/luciano-crespi/>

12. Crespi, Op. cit., p. 15

Mi sembra doveroso evidenziare come la non curanza e la totale mancanza di provvedimenti che riguardano la messa in sicurezza o il risanamento di questi luoghi, con un possibile progetto di riutilizzo di questi ultimi (ma anche, in casi limite, l'abbattimento di suddetti avanzi) il più delle volte porti a un esponenziale peggioramento, deterioramento e fatiscenza non solo degli immobili interessati, ma anche dell'intero quartiere e della percezione che i cittadini hanno di questi, provocando talvolta anche seri danni ambientali come l'inquinamento di suolo e dello spazio pubblico circostante. Come dicevo, tutto questo si ripercuote quindi non solo sulla qualità della vita dei cittadini in generale ma in particolare anche su quella degli abitanti del quartiere: la presenza di situazioni di degrado fisico e ambientale, infatti, rende impossibile la fruizione di uno spazio. Un edificio abbandonato diventa quindi uno spazio buio, insicuro e pericoloso, che non solo viene preso di mira da persone intente a compiere atti di puro vandalismo, ma il quale potrebbe anche, in alcuni casi limite, venire addirittura utilizzato per attività illegali, aumentandone ulteriormente il grado di lettura negativa che viene attribuita ad esso.

L'abbandono edilizio risulta quindi essere non solo un problema diffuso, ma anche molto ampio e complesso in quanto ci pone di fronte a numerose e diverse criticità¹³.

A tal proposito, condivido il pensiero di Elena Maria Ornaghi che all'interno della sua tesi di laurea intitolata, "Roomy: frammenti domestici in città" sostiene come nell'ottica (progettuale) di chi ha il compito di rendere più vivibile ed abitabile la città, nonostante l'importanza di comprendere le cause dell'abbandono, la domanda principale da porsi non può solo essere "Cosa fare?", ma anche "Come recuperare questi spazi che giacciono, numerosi e silenziosi, sul nostro territorio in modo da restituirli alla comunità?"

Di fronte ai cambiamenti sociali, economici e culturali in corso, le città sono chiamate a modificarsi e riorganizzare il proprio spazio abitato in base a nuovi principi e a nuove logiche di sviluppo: da questo punto di vista i "vuoti urbani" e gli spazi non più utilizzati si offrono come opportunità per ripensare le funzioni del territorio sviluppando nuove sinergie tra pubblico, privato e sociale¹⁴.

3.1.1 I differenti stati di degrado edilizio

Edifici dismessi, aree sottoutilizzate, quartieri degradati: lo sviluppo della città oggi dipende dalla capacità di reinventare l'uso degli spazi mettendo a sistema interessi e opportunità di diversa natura. Ma partiamo col prendere in esame e analizzare i diversi stati di degrado edilizio. Esistono infatti diverse forme e modi di degrado che possono colpire sia piccole parti che interi manufatti architettonici, non solo per quanto riguarda l'estetica ma anche, ad esempio, la storia, la funzione ed il loro ruolo.

13. Ornaghi, Op. cit., p. 15

14. <https://www.kcity.it/en/rigenerazione-urbana-2/>

Elena Maria Ornaghi evidenzia tre principali categorie in riferimento agli stati di degrado delle strutture: rovina, abbandono e inutilizzo/sottoutilizzo. Queste differenti definizioni si caratterizzano per lo stato di degrado dell'edificio stesso, per i possibili costi di ristrutturazione e riattivazione, e per le tempistiche relative agli interventi di riqualifica¹⁵.

1. Rovina

È utilizzato in riferimento ad un intero edificio in stato di totale abbandono la cui possibile riattivazione comporterebbe un costo troppo elevato a causa degli interventi totalitari sulla stessa struttura (mura, solai, coperture, etc.), sulla distribuzione interna degli spazi e degli impianti.

Sarebbero molti, dunque, gli sforzi per poter riqualificare e rifunzionalizzare questi edifici, sia dal punto di vista economico che a livello di tempo, in quanto i lavori si protrarrebbero per un lungo periodo.

2 Abbandono

Con questo termine ci si riferisce sempre ad un intero edificio abbandonato ma, a differenza della rovina, gli investimenti di riattivazione comporterebbero un peso minore. Gli interventi di ristrutturazione e rifunzionalizzazione si limiterebbero a lievi accorgimenti e aggiustamenti, nonché piccole ristrutturazioni, riallacciature e adeguamenti agli impianti.

Le tempistiche per la realizzazione di questi lavori rientrerebbero in un periodo medio-breve.

3. Inutilizzo/Sottoutilizzo

È spesso utilizzato in riferimento non all'intero complesso ma ad una porzione di questo (ad esempio un piano). In questo caso gli interventi per la ristrutturazione e rifunzionalizzazione comporterebbero un tipo di investimento piccolo o medio-piccolo, in quanto il capitale verrebbe utilizzato per piccoli interventi come la redistribuzione interna, interventi in cartongesso, riallacciature e/o adeguamenti degli impianti; tutti lavori gestibili in un breve arco temporale.

3.2 Il fenomeno dell'abbandono in Italia

L'abbandono è diffusamente rappresentato come un fenomeno che riguarda parti determinate degli insediamenti urbani, tipicamente i centri storici montani spopolati a causa dell'emigrazione lavorativa, oppure le aree periferiche delle grandi città dove l'espansione ha inglobato attività produttive preesistenti rendendole incompatibili con i nuovi paradigmi urbani. Il fenomeno dell'abbandono può tuttavia essere considerato una patologia che riguarda, in misura differente, tutte le diverse parti della città e del territorio¹⁶. Nel nostro Paese sono ormai molteplici le segnalazioni volte a evidenziare

15. Ornaghi, Op. cit., p. 16

16. WWF, Riutilizziamo l'Italia. Dal censimento del dismesso scaturisce un patrimonio di idee per il futuro del Belpaese, 2013, p. 23

casi di edifici dismessi sia in zone urbane centrali e di pregio sia di beni storico-architettonici collocati in territori aperti di riconosciuta qualità paesaggistica, ma anche numerosi casi di infrastrutture abbandonate prima della loro definitiva realizzazione o che, viceversa, una volta terminate, non hanno mai accolto una funzione all'interno dei loro spazi, ovvero non sono mai state utilizzate.

Si tratta di un segnale preoccupante che dimostra come nel nostro Paese l'abbandono non sia frutto di situazioni accidentali ed episodiche, ma bensì l'esito di processi geneticamente molto diversi che hanno come punto di caduta comune il moltiplicarsi di situazioni di degrado urbano e il contestuale consumo di nuovo suolo a scapito dell'agricoltura e della natura¹⁷.

3.2.1 Dati e cause dell'abbandono

Come evidenziato nel grafico 3.01, lo studio condotto dal WWF e riportato all'interno del Report 2013 intitolato "Riutilizziamo l'Italia. Dal censimento del dismesso scaturisce un patrimonio di idee per il Belpaese", volto a censire ed evidenziare gli edifici in stato di abbandono nel nostro Paese, ha raccolto in totale 575 schede di segnalazione di idee, proposte e progetti provenienti da tutta Italia e incentrati quindi sul riuso di questi manufatti o aree dismesse, i quali sono situati principalmente nel Sud Italia e isole (38%); seguono il Centro (33%) e il Nord Italia (29%). Queste schede sono state compilate per il 70% da associazioni o comitati e per il 28% da singoli cittadini (con il 2% che non ha dichiarato la propria appartenenza).

Il 67% di queste segnalazioni riguardano aree già in precedenza edificate; il 18% incolti degradati o in evoluzione (di questi, il 7% sono incolti in evoluzione, quindi aree dove la natura si sta riappropriando autonomamente degli spazi; mentre nel restante 11% impera il degrado), il 4% aree di scavo (ad esempio ex cave); il 7% aree dismesse attribuibili ad ex cantieri. Infine, per il rimanente 4%, non sono state fornite indicazioni.

La proprietà di questi beni risulta essere per il 33% privata e per il 27% pubblica. Il restante 40% delle schede non contengono invece informazioni in merito, una percentuale, quest'ultima, che grava sull'attendibilità del dato il fatto.

Il rapporto del WWF ha poi individuato ed evidenziato le cause scatenanti il fenomeno dell'abbandono, distinguendo sei macro aree in cui si manifestano queste situazioni di obsolescenza urbana, come primo passo per poter intervenire in seguito con un progetto più ampio volto al loro riutilizzo. Si tratta tuttavia di una sistematizzazione che presenta dei limiti in quanto l'abbandono di un manufatto o di un'area può essere esito di motivazioni diverse e concorrenti.

17. Idem

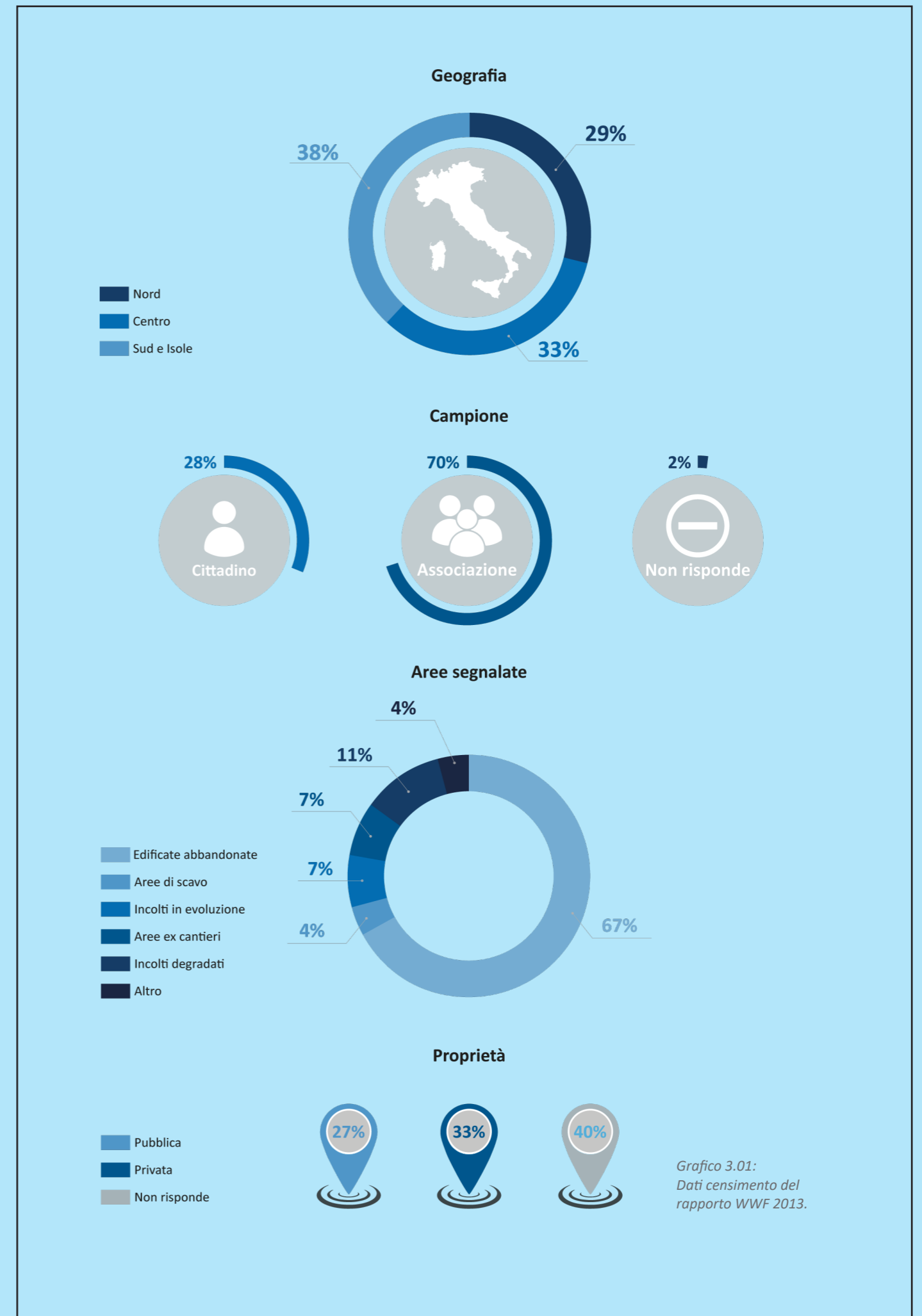


Grafico 3.01: Dati censimento del rapporto WWF 2013.

1. L'abbandono di attesa speculativa

È quello in cui la proprietà punta alla sostituzione di una funzione obsoleta con funzioni più redditizie, al fine di incrementare il valore di aree o edifici in vista di una sua alienazione, oppure nella prospettiva di investire capitali per operazioni immobiliari.

I proprietari di queste aree sono sovente privati, anche se talvolta si riscontrano casi in cui in cui aziende pubbliche praticano l'attesa speculativa nel tentativo di migliorare lo stato dei propri bilanci. Queste aree possono costituire una minaccia per il contesto circostante oppure offrire delle opportunità in quanto potrebbero al loro interno trovare spazio attrezzature pubbliche carenti nel contesto stesso.

Diventare una minaccia od una opportunità dipenderà dalla capacità della amministrazione comunale nello stabilire l'equilibrio adatto, dando ascolto anche alle esigenze dei propri cittadini.

Nonostante non sia facile trovare questo equilibrio, non si tratta della forma peggiore dell'abbandono, in quanto, per lo meno, esistono degli interlocutori.

2. L'abbandono per disinteresse vigile

Così come il sottoutilizzo, sembra riguardare soprattutto i patrimoni pubblici a vario titolo; ex aree militari, ex ferrovie, ex attrezzature pubbliche quali scuole, ospedali, mercati, etc.

Si tratta di situazioni in cui il titolare del bene non opera esplicitamente in una prospettiva di attesa speculativa (talvolta per rispettare il suo ruolo istituzionale, talvolta per la scarsa appetibilità del bene), non lo usa o lo usa in maniera marginale, ma nel contempo non intende assolutamente cederlo in quanto i costi di gestione del bene sono infatti coperti da risorse pubbliche (ne sono un esempio le aree militari).

In sostanza, in questo modo, sembra che si punti al congelamento, anche se non si può del tutto escludere una non dichiarata aspettativa di realizza economici, alimentata dalle periodiche campagne di alienazione dei patrimoni pubblici.

L'abbandono per disinteresse vigile è difficile da contrastare per indisponibilità di interlocuzione del titolare del bene; comuni e cittadini hanno infatti scarse possibilità di incidere su scelte che coinvolgono decisori statali o regionali.

3. L'abbandono per incapacità gestionale, associata o meno alla carenza di risorse

Nasce da un sostanziale disinteresse per il patrimonio pubblico da parte di amministrazioni ai diversi livelli, che spesso nascondono le proprie responsabilità lamentando la carente disponibilità di risorse. La ricerca di soldi per nuovi investimenti è ritenuta politicamente più pagante della gestione oculata di quanto già realizzato.

Inaugurare è considerato più importante del gestire, motivo per cui si assiste alla lenta agonia di aree verdi e parchi giochi, di arredi urbani e attrezzature costose che col passare del tempo divengono inservibili.

In altri contesti europei una spinta fondamentale al contrasto di questa forma sottile ma inesorabile forma di abbandono è stata assicurata dai cittadini che si sono fatti parte attiva nella gestione di attrezzature di quartiere; in Italia non mancano esperienze in tal senso, ma sono ancora pioneristiche.

4. L'abbandono celato degli investimenti pubblici errati

Questi, così come i conseguenti abbandoni, sono purtroppo frequenti anche se vengono strumentalmente occultati dalle amministrazioni coinvolte per motivi di vario tipo.

Gli investimenti pubblici errati, per loro natura, non sono riutilizzabili con facilità; sono trasformazioni che mostrano più di altre la necessità di rompere un tabù, quello del ripristino delle condizioni ex-ante con la restituzione dei suoli alle attività agricole oppure alla natura. Tabù culturalmente reso solido da cinquant'anni di continua espansione edilizia, la cui rottura pone in aggiunta il duplice problema di far sostenere al pubblico ulteriori spese, dal momento che la rimessa in pristino non è mai gratuita.

Gli investimenti pubblici errati sono situazioni di abbandono difficili da risolvere; un primo passo necessario sarà quello di contrastare, attraverso un loro censimento, gli ampi settori della pubblica amministrazione che vorrebbero celarne la esistenza stessa.

5. L'abbandono per convenienza

Anche questa è una forma di abbandono che spesso comporta un impiego di risorse pubbliche nelle possibili traiettorie di riuso. Interessa tipicamente aree ed edifici oggetto di attività industriali che, in assenza o in violazione di normative, hanno generato un inquinamento, intenso e persistente; si tratta quindi di utilizzi che hanno lasciato conti ambientali da pagare.

Molto spesso non è più possibile richiamare i responsabili ai propri doveri, a causa, ad esempio, dei fallimenti, e dei successivi trasferimenti di proprietà che rendono i responsabili di questi scempi giuridicamente irraggiungibili; in altri casi gli attuali proprietari, anche pubblici, sarebbero disponibili ad effettuare gli interventi di disinquinamento solo a fronte di riutilizzi speculativi o, in alternativa, a fronte di consistenti iniezioni di denaro pubblico da impiegare nel disinquinamento.

6. L'abbandono per mancanza di convenienza economica al riutilizzo

È l'ultima forma di abbandono secondo il WWF. Anche se può sembrare apparentemente la più incolpevole, ciò non significa che sia la meno perniziosa. Questa riguarda infatti i riutilizzi che non si possono fare perché non darebbero luogo a convenienze economiche. Questo vincolo mette di fatto

fuori gioco i possibili contributi del settore privato, causando il progressivo deteriorando di beni storico-architettonici, di edifici storici, industriali, etc. Culturalmente occorre un salto di qualità per riconoscere che non tutti gli edifici possono riprendere le funzioni originarie, e che non tutti possono divenire un altro economicamente vantaggioso, generando le convenienze economiche indispensabili affinché l'operazione si regga in piedi. La demolizione e la rimessa in pristino per usi agricoli o ambientali deve entrare nel novero delle soluzioni possibili all'abbandono.

Analizzando attentamente esperienze concrete di riutilizzo si può notare come, in alcuni casi, anche solo un innesco modesto di un intervento pubblico talvolta riesca a rendere convenienti interventi privati che in precedenza non lo erano; in altri casi nuove idee di riutilizzo o nuove forme di gestione riescono a rendere attrattive situazioni apparentemente bloccate.

Il riutilizzo è certamente legato alla convenienza economica, ma l'innovazione e la creatività sono a pieno titolo componenti del gioco.

In aggiunta a questi motivi di abbandono evidenziati dal report del WWF, all'interno della già citata tesi di Elena Maria Ornaghi, ne viene evidenziato un altro: l'abbandono come conseguenza dell'eccessivo consumo di suolo. In questo, il consumo di suolo deve essere inteso come un fenomeno associato alla perdita di una risorsa ambientale fondamentale, dovuta all'occupazione di superficie originariamente agricola, naturale o seminaturale. Il fenomeno si riferisce, quindi, a un incremento della copertura artificiale di terreno, legato alle dinamiche insediative. Un processo prevalentemente dovuto alla costruzione di nuovi edifici, capannoni e insediamenti, all'espansione delle città, alla densificazione o alla conversione di terreno entro un'area urbana e all'infrastrutturazione del territorio.

Il concetto di consumo di suolo deve quindi essere definito come una variazione da una copertura non artificiale (suolo non consumato) a una copertura artificiale del suolo (suolo consumato)¹⁸.

L'eccessivo consumo di suolo può essere inserito come una delle cause del degrado urbano perché, attraverso la pianificazione e costruzione di edifici nuovi, limita le iniziative e le possibilità di riqualifica di quelli già esistenti.

3.2.2 Gradi di obsolescenza

Secondo Crespi "non esiste soglia temporale in grado di determinare con precisione quando uno spazio abbandonato possa o meno ricadere nella famiglia dell'avanzo. Si può solo affermare che sia più probabile ritrovarli all'interno di quanto realizzato a partire dall'inizio del XX secolo"¹⁹.

Spesso è possibile evidenziare come lo "scarto" e il "degrado" del territorio non siano la diretta conseguenza solo di abbandoni o dismissioni, ma derivino anche da determinati usi che vengono ad insediarsi (nonostante questi risultino necessari per lo sviluppo dello stesso territorio) e che pos-

18. ISPRA, Munafò, M., Tombolini, I., Il consumo di suolo in Italia, Tiburtini, Roma, 2014.

Consultabile al sito: <http://www.isprambiente.gov.it>

19. Crespi, Op. cit., p. 7

sono lasciare suoli profondamente compromessi. Non di rado, infatti, si può osservare come il tessuto e i manufatti presentino "gradi diversi di declino" in relazione agli usi che vi vengono praticati²⁰.

Kevin Lynch sostiene che "il declino è una diminuzione graduale di valore o di vitalità. Il declino può portare all'abbandono, ma non necessariamente, né questo deve essere preceduto dal declino"²¹.

Il "riutilizzo", o più semplicemente il "riuso", rappresenta, oltre al recupero o alla conservazione (e, in casi di estrema necessità, alla demolizione), un importante e un'ottima strategia alternativa per fronteggiare il problema dell'abbandono di tutti quegli edifici che non chiedono di essere radicalmente trasformati e rivoluzionati, ma che vedono anzi nella loro riconfigurazione spaziale una risposta ai manufatti vuoti disseminati sul nostro territorio.

3.2.3 Tempi della dismissione

I fenomeni di abbandono sono segnati dalla presenza di tempi diversi che incidono sulle forme di degrado che colpiscono manufatti e suoli, quindi gradi diversi di obsolescenza producono diversi tempi di dismissione. In altre parole, il degrado non tocca in modo uniforme i tessuti urbani e industriali, ma si declina con differenti intensità. Tempo e uso hanno la capacità di trasformare i tessuti, di corrodere architetture e spazi aperti all'interno di un contesto che mostra tutta la sua fragilità²².

La presenza di un tempo dell'abbandono interessa edifici e territori sui quali la dismissione ha agito duramente, rendendo difficile immaginare possibili forme di riuso e riconversione. L'elevata obsolescenza di questi manufatti e dei tessuti che si determinano provoca per di più una notevole compromissione delle condizioni sociali, oltre ad intaccare l'ambiente nella sua accezione più ampia.

Spesso l'abbandono descrive una condizione decisiva per i soggetti coinvolti (intesi come i tessuti urbani e gli edifici), sottolineando talvolta come vi siano "dismissioni senza ritorno", situazioni nelle quali, a causa dell'eccessivo degrado di manufatti e suoli in questione, diventa impossibile attuare forme di recupero.

All'interno del saggio intitolato "Tempi della dismissione, tempi del progetto. Strategie progettuali per il consolidamento di tessuti e manufatti industriali: il caso di Aubervilliers", Giulia Setti evidenzia diversi e differenti tempi di dismissione e del progetto:

1. Tempo dell'abbandono: vi si lega uno scenario di forte rarefazione che riconosce la necessità di liberare e recuperare suolo occupati da lacerti o rovine, il cui stato di conservazione ne impedisce un nuovo utilizzo. Il degrado che colpisce questi lembi di tessuto mette in evidenza come la corrosione interessi anche la rete infrastrutturale che innerva i suoli, generando un processo di graduale abbandono. Talvolta, la demolizione si prefigura come una

20. Setti, Op. cit., p. 28.

21. Lynch, Deperire: rifiuti e spreco nella vita di uomini e città, 1992, Cuen, Napoli

22. Setti, Op. cit., p. 29

possibile operazione di risarcimento, a seguito della cancellazione di tracce e usi precedenti.

2. Tempo dell'attesa: riguarda manufatti colti in una fase iniziale di degrado o abbandono che possono quindi essere ancora recuperati. Sono luoghi che risultano dismessi in tempi recenti e che attendono di poter essere "restituiti" a nuovi usi. Si apre così uno scenario di consolidamento parziale, in cui a processi di demolizione selettiva si affiancano interventi di recupero o riconversione sui manufatti, quali addizioni di volumetrie o stratificazioni di linguaggi e forme diverse.

3. Tempo della modificazione: interessa quei tessuti industriali o produttivi già oggetto di processi di trasformazione più o meno radicale. I processi di modificazione interessano prevalentemente manufatti che possono ancora essere coinvolti in interventi trasformativi di riuso o riciclo. Tali processi si prefigurano di conservare, dove possibile, le strutture esistenti, intervenendo sul manufatto attraverso una serie di operazioni di densificazione del tessuto e degli spazi interstiziali che si liberano a seguito dei fenomeni di contrazione e dismissione industriale.

Al tempo della modificazione si affiancano strategie di consolidamento progressivo che rinunciano alla demolizione, se non per sottrazioni puntuali sui manufatti. Il riuso e il riciclo possono essere visti come operazioni capaci di trasformare l'esistente e il suo contesto limitrofo.

4. Tempo della rigenerazione: riguarda contesti in cui si interviene con nuove realizzazioni di insediamenti residenziali o di spazi destinati alla città, quali parchi urbani e strutture pubbliche. Il concetto di rigenerazione richiama la possibilità di "ripristinare in una sostanza peculiari attitudini perdute o attenuate con l'uso o l'invecchiamento"²³, la possibilità di definire un tempo dedicato al "nuovo" come tempo della rigenerazione deriva dalla capacità che i nuovi progetti realizzati o in corso hanno di modificare la percezione e la qualità del proprio intorno. Si ri-genera un tessuto abbandonato grazie ad una serie di innesti (ad esempio un parco). Attraverso una serie di progetti puntuali e minuti si può cogliere la vivacità di un contesto che cerca di consolidare il proprio intorno oltre a favorire processi di recupero di parti in dismissione. I nuovi interventi sorgono, spesso, in seguito alla demolizione di strutture in dismissione; il suolo liberato rappresenta un'ulteriore risorsa che si affaccia a quanto si può recuperare dell'esistente.

5. Tempo "oltre la dismissione", attuale e documentata: si tratta della possibilità concreta di immaginare una "seconda fase di riciclo" di manufatti industriali e produttivi che sono stati già soggetti ad un precedente processo di trasformazione, ma che in seguito ad ulteriori cambiamenti delle condizioni

23. Riferimento alla voce "rigenerazione" del dizionario della lingua italiana, Lo Zingarelli 1998, Zanichelli, Bologna 1998

economiche e sociali vedono profilarsi una seconda stagione di dismissione o abbandono. In questo contesto, i processi di riciclo possono essere attivati per garantire successivi cicli di vita a vaste estensioni di spazi produttivi già riconvertiti.

3.3 Il riuso edilizio

La città si configura come il risultato di continui processi di dismissione e ri-funzionalizzazione dovuti a cambiamenti funzionali e formali che avvengono in maniera diffusa nei suoi interni. I "vuoti" della città, gli spazi obsoleti o senza destinazione d'uso, sono gli ambiti in cui le pratiche di riuso edilizio possono portare a nuova vita queste strutture e spazi spesso dimenticati e, talvolta, divenendo poli di aggregazione e innovazione sociale²⁴.

Con il termine "riuso" [der. di riusare] si intende la possibilità di fornire un nuovo uso, una nuova o ulteriore utilizzazione al manufatto esistente (lavorando, ad esempio, sull'ampia flessibilità delle strutture esistenti), soprattutto a fini sociali o culturali²⁵.

Secondo De Carlo: "[...] riusare un evento architettonico vuol dire convertire il suo significato alla nostra contemporanea interpretazione; che è inevitabilmente diversa da quella di chi ha esperito quell'evento nel passato"²⁶.

Attraverso il riuso si può quindi fornire una diversa interpretazione dell'esistente che modifica i propri legami con il passato; si può sostenere poi come il riuso lavori sull'esistente conservandone forma e struttura²⁷. Anche se il riciclo sarà oggetto di un successivo paragrafo dedicato, preme qui anticipare come i termini "riusare" e "riciclare" non descrivano il medesimo processo nonostante si possano riconoscere alcune affinità tra questi due procedimenti; vengono infatti attuati processi di riciclo sui manufatti quando si propone un nuovo ciclo di vita per strutture cadute in dismissione. Il riciclo definisce dunque una successione di fasi nella vita di un oggetto (architettonico) che ne modificano l'uso, ma anche la forma e le relazioni tra le parti. Il riciclo, applicato all'architettura, può definire anche pratiche di "smontaggio" e nuova configurazione di materiali in declino.

Sempre secondo De Carlo, il "riuso" propone "non di recuperare volumi edificati ma di preservare dalla distruzione edifici del passato", dunque al riuso si associano azioni di maggior "conservazione" del tessuto esistente nelle sue forme originarie. Il riciclo (argomento trattato in un paragrafo successivo) immagina invece che ad un manufatto possa essere fornito un nuovo senso, un nuovo significato semantico che ne può alterare anche profondamente l'immagine e le proporzioni. Inoltre, il riciclo agisce anche in situazioni di profondo declino andando a studiare lo sviluppo dei singoli manufatti nel corso della loro esistenza e prefigurando nuovi cicli di vita in grado di superare la fase di declino. In entrambi i casi, i manufatti e il tessuto urbano esistente diventano "risorse" da conservare²⁸.

24. Camocini, Barbara, *Adapting Reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano*, FrancoAngeli, Milano, 2016, p. 92

25. Riferimento alla voce "riuso" del dizionario Treccani. Consultabile al sito: <https://www.treccani.it/vocabolario/riuso/>

26. De Carlo, G., *Del ribaltamento del termine "riuso" nella prassi architettonica*, in L. B. Belgiojoso, *Riuso e riqualificazione edilizia negli anni '80*, FrancoAngeli, Milano, 1981

27. Setti, Op. cit., p. 34

Tornando però ora a concentrarci esclusivamente sul riuso, Giulio Carlo Argan affermò che: “innanzitutto il ‘riuso’ è una condizione per la conservazione degli oggetti architettonici, anche se è vero che ci sono alcuni oggetti architettonici che si collocano ad un livello ormai di oggetti quasi museali, per cui non ha senso proporre un riuso. Ma molti altri ce ne sono per i quali è assai difficile parlare di conservazione se non attraverso il riuso. In particolare, porsi il problema del riuso è fondamentale per la salvezza dei contesti; come loro sanno, il concetto di contesto oggi per noi è almeno altrettanto importante quanto il concetto di monumento [...]”²⁹.

Indagando sulla parola riuso, è sorprendente scoprire come questo sia un termine utilizzato solo di “recente”. È infatti intorno agli anni Settanta del secolo scorso che questa parola compare in riferimento a edifici e aree che vengono reimpiegati con destinazioni diverse da quelle originarie, spesso di proprietà pubblica e, come detto in apertuta, con scopi sociali o culturali, in modo da valorizzare i manufatti come beni comuni.

Il riuso (o meglio, il riutilizzare) fa inoltre poi anche parte delle “tre R” dell’ecologia (Ridurre, Riutilizzare, Riciclare), a valle rispetto alla riduzione dei consumi ma a monte rispetto al riciclo: la pratica del riuso (ossia, in generale, l’uso ulteriore e nuovo di un oggetto) diventa il diaframma frapposto tra ciò che viene scartato e il suo diventare rifiuto; recuperandolo in extremis solleva le risorse naturali da uno sfruttamento evitabile, e con uno sforzo d’ingegno (minimo o artistico) evita la malora di un valore³⁰.

Come già espresso, il riuso, in edilizia, indica il cambiamento di destinazione d’uso di un manufatto esistente, in modo da contrastare l’obsolescenza o lo stato di abbandono determinato dalla dismissione della sua “vecchia” funzione, e riguarda le decisioni necessarie per l’adeguamento alle esigenze determinate dalle “nuove” funzioni. Il riuso edilizio ha quindi come scopo principale quello di prolungare il ciclo di vita dei manufatti attraverso la loro continuità d’uso.

Le aree interessate dal riuso non sono solo quelle del centro storico di una città, ma molto spesso le zone periferiche, periurbane. In particolare, in queste ultime aree, è frequente rintracciare casi di edifici industriali dismessi: in questo caso, il riuso edilizio rappresenta uno strumento per far riguadagnare alla città luoghi che nascevano, per la loro originaria funzione, separati e confinati da essa. Nei centri storici, il riuso edilizio riguarda invece soprattutto gli edifici specialistici della città consolidata (palazzi nobiliari, carceri, etc.), collocati in aree centrali già dotate di infrastrutture e servizi³¹.

3.3.1 Evoluzione storica della tematica del riuso

Se il dibattito culturale relativo al riuso edilizio ha inizio nell’Ottocento, quando lo sviluppo urbano determinato dalla rivoluzione industriale induceva i restauratori ad interrogarsi sul valore dell’edificio legato alla sua “utilità”, agli

28. Idem

29. Farina, Gennaro, Dall’abbandono al riuso. Attività della Provincia di Roma per il recupero di beni architettonici, 1981, p. 13

30. <https://unaparolaalgiorno.it/significato/riuso>

31. Pinto, Maria Rita, Riuso edilizio, 2012. Consultabile al sito: <https://www.teknoing.com/wikitecnica/tecnologia/riuso-edilizio/>

inizi del Novecento, l’attitudine di un edificio ad accogliere una nuova attività è, secondo A. Riegl, subordinata al “valore” di cui è portatore: gli interventi necessari per destinare il monumento a nuove attività non devono incidere sul suo “valore di antichità”. Il riuso edilizio era un intervento consentito esclusivamente sui manufatti che possedevano un “valore storico”, e non un “valore di antichità” (erano escluse, quindi, opere classiche e medievali).

Fu G. Giovannoni che, in Italia, individuò il confine tra architetture suscettibili ancora di un uso quotidiano e quelle destinate ad una fruizione contemplativa, distinguendo “monumenti morti” e “monumenti vivi”. La Carta di Atene (1931), confermando il pensiero di Giovannoni, auspicò “[...] utilizzazioni non troppo lontane dalle destinazioni primitive, tali da non recare negli adattamenti necessari alterazioni essenziali all’edificio”³².

In seguito, fu a partire dagli anni Cinquanta, dati i temi connessi alla fase di ricostruzione post-bellica, che figure professionali quali urbanisti, architetti e restauratori, iniziarono a concentrarsi sul recupero del costruito storico diffuso, al quale andava assicurato un futuro attraverso la destinazione a funzioni utili alla società.

Successivamente, negli anni Settanta, nei centri storici si iniziò a privilegiare aspetti politici e sociali volti al riuso edilizio, avanzando il tema come possibile soluzione legata alle questioni sulla carenza di alloggi (in alternativa a modelli di sviluppo che miravano all’espansione delle città), con l’obiettivo quindi di recuperare un patrimonio edilizio sottoutilizzato.

Un decennio dopo, negli anni Ottanta, venne definito l’ambito del recupero edilizio riguardante gli interventi relativi ai sistemi insediativi in regime di mercato, finalizzati al miglioramento delle prestazioni offerte e compatibili con l’organismo edilizio considerato. Strategie di riuso edilizio efficaci dovevano dunque essere fondate sull’interazione tra il sistema fisico, a cui appartiene il manufatto, il sistema economico e il sistema sociale con i quali l’edificio si relaziona³³.

Negli anni Novanta il restauro riconobbe invece come “[...] la causa prima della rovina è costituita proprio dalla perdita di funzione e non da agenti d’altro tipo [...]”³⁴.

Infine, con l’arrivo del nuovo millennio, lo scenario del riuso edilizio venne recepito come opportunità per rivitalizzare e riqualificare le diverse aree in cui erano situati beni in stato di totale obsolescenza e degrado. Il riuso edilizio divenne quindi un efficace strumento di rigenerazione urbana per i benefici che le nuove destinazioni d’uso potevano attivare in aree degradate, fungendo da motore di sviluppo del contesto³⁵.

Le nuove costruzioni vengono viste come “l’eccezione, rispetto alla necessità più generale di governare l’ambiente costruito attraverso l’intelligente combinazione dei processi di conservazione e trasformazione”³⁶.

Conscio dell’importanza dei diversi Decreti legislativi e delle norme riguardanti tale argomento, senza per questo volutamente entrarne in merito in

32. Idem

33. Idem

34. Carboonara, Giovanni, Avvicinamento al restauro, Liguori, Napoli, 1997

35. Pinto, Op. cit.

36. Di Battista, Valerio, Ambiente costruito, Alinea, Firenze, 2006

quanto ambito ampio ed estremamente dettagliato e complesso, concludo sostenendo come in anni recenti, la tecnologia del recupero edilizio abbia elaborato procedure di compatibilità al riuso edilizio, fondate sul confronto tra le prestazioni dell'edificio e i requisiti richiesti dalle funzioni da insediare. Tale verifica consente di orientare il progetto verso la conservazione sia del sistema ambientale che di quello tecnologico del manufatto, oltre ad assicurare che l'attività (o le diverse funzioni) stanziatasi si svolga correttamente. L'obiettivo di questa verifica di compatibilità dell'edificio ad accogliere una nuova destinazione d'uso è quello di "garantire l'equilibrio tra il sistema "dinamico" delle esigenze dettate dall'uso e quello delle prestazioni del bene in questione"³⁷.

3.4 Dopo il riuso: il riuso adattivo

Dopo aver analizzato e capito l'importanza del riuso di un manufatto in stato di degrado e abbandono, in questo capitolo verrà esposto come il concetto di riuso abbia subito nel dibattito attuale un'ulteriore evoluzione: oggi, infatti, sempre più spesso si parla di "riuso adattivo". Questa espressione (conosciuta anche a livello internazionale col termine "adaptive reuse") corrisponderebbe alla "conversione d'uso" e, pertanto, rientra, più in generale, all'interno del tema del riuso.

Il riuso adattivo richiama "i processi di valorizzazione delle risorse esistenti, che stanno acquistando grande importanza non soltanto nell'ambito della contemporanea cultura del progetto, ma anche nel settore ambientale ed economico"³⁸.

Luisa Collina, all'interno del testo "Adaptive reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano" a cura di Barbara Camocini (FrancoAngeli, 2016), la principale fonte bibliografica presa in riferimento per questo capitolo, sostiene che il significato di "adattivo" (che in psicologia ed etologia viene utilizzata con il significato di "capace di adattamento", comportando un'attitudine tipica degli esseri viventi) costituisca un fattore di arricchimento nelle strategie di recupero e riuso in quanto rappresenta un insieme di trasformazioni a "gradiente variabile" che sono meno definite di quelle rappresentate nell'espressione "conversione d'uso".

Inoltre, "adattivo" indica la capacità di cambiare le caratteristiche di uno spazio in relazione alla mutazione del contesto, rappresentando quindi così un'attività continuativa che non si esaurisce come accade in un processo di conversione d'uso e non ha come presupposto di azione l'esistenza di uno spazio dismesso. "Adattivo" esprime invece un'azione che stimola a esplorare la pratica del riuso e valorizzare la varietà di strategie che possono essere ad essa associate, richiamando inoltre un'azione continuata che va oltre gli interventi di conversione e confermando, infine, un'allargamento dell'approccio di progetto e un'attenzione maggiore all'uso delle risorse.

37. Pinto, Op. cit.

38. Collina, Luisa, Prefazione in "Adapting reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano", Camocini, Barbara (a cura di), FrancoAngeli, Milano, 2016, p. 9

All'interno del medesimo libro, Barbara Camocini evidenzia poi differenti processi di conversioni d'uso: permanente, adattivo e transitoria.

1. Permanente

Indica il passaggio da una categoria d'uso funzionale specifica (A) ad un'altra ben precisa e definita (B). Gli esempi più esemplificativi e rappresentativi di questa tipologia di dismissioni e riuso dei manufatti e delle strutture esistenti sono quelli che spesso accompagnano i grandi periodi di transizione da un sistema economico o politico a uno nuovo (ad esempio il passaggio dall'economia industriale a quella dei servizi). Alcuni esempi emblematici che interessano il mondo del design sono quelli relativi alla conversione d'uso di fabbriche e magazzini industriali a residenze/atelier per artisti, i quali hanno portato alla definizione del loft (un tipo di spazio nuovo per l'epoca); e quello relativo alla nascita del SOHO, acronimo di Small Office Home Office, ossia uno spazio dove poter vivere e lavorare che si è formato in seguito alla diffusione della *Information and Communication Technology* (ICT), la quale ha favorito l'ibridazione tra domesticità e lavoro.

Per citare altri esempi di conversione d'uso permanente più vicini all'ambito di questa tesi, ossia la rifunzionalizzazione di vecchi cinema in disuso in nuove strutture, è possibile evidenziare come, rimanendo all'interno della città di Milano, siano molti gli esempi che si possono fare.

Una prova è l'ex cinema Istria di via Scipio Slataper 19, progettato negli anni Quaranta dall'ingegnere Mario Cavallé (il quale, negli anni Cinquanta, lavorò alla ristrutturazione del cinema XXII Marzo, in particolare alla copertura). Dopo aver chiuso i battenti nel giugno 1970, il locale subì varie destinazioni d'uso (si ricorda, a titolo esemplificativo, quella di autosalone e officina) senza tuttavia intaccare e snaturare la struttura principale. Dal 2007 l'ex cinema è infine diventato uno "skatepark" al chiuso. Comvert, azienda milanese specializzata in abbigliamento per skateboard e snowboard con il marchio Bastard, dopo aver acquistato lo stabile, affidò infatti il nuovo progetto di conversione e ristrutturazione allo studio milanese Studiometrico. È così che l'architetto Lorenzo Bini, fondatore di Studio Binocle, allora parte di Studiometrico insieme a Francesca Murialdo, diede vita al primo Bastard Store, uno spazio nato dai desideri e dalle abitudini delle persone che lavoravano per l'azienda.

Grazie all'estensione e all'altezza della struttura, lo spazio oltre a contenere l'iconica Bastard Bowl mostrata in *fig. 3.02* (alla seguente pagina), ovvero la "vasca" di 200 mq sospesa a sei metri d'altezza (su quella che una volta era la galleria del cinema) dove è possibile esercitarsi con lo skateboard, presenta anche uno showroom, un'area amministrazione, gli uffici di design e produzione e il magazzino.

Figura 3.01:
Vista della vasca sospesa
all'interno del Bastard
Store. Ex cinema Istria.

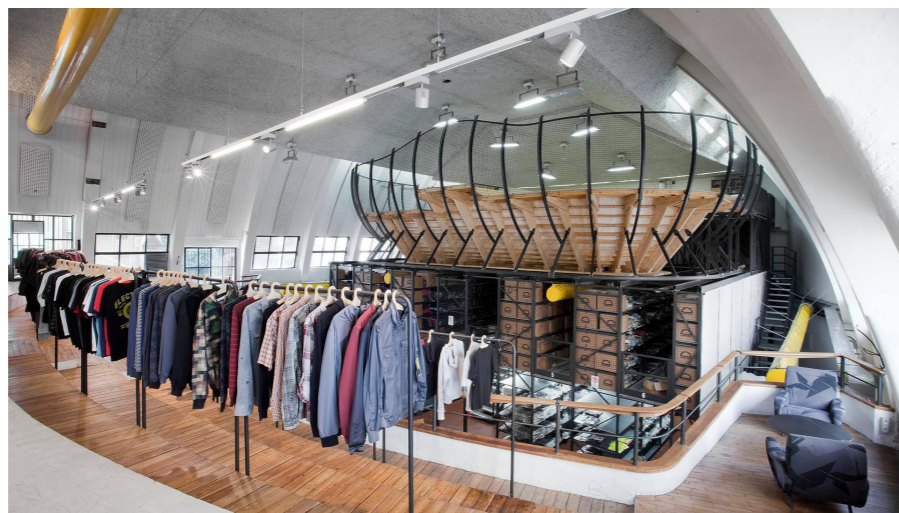


Figura 3.02:
Vista dell'ingresso e della
facciata da via Passarella
dell'Excelsior Milano a cura
di Jean Nouvel.



Un secondo esempio di riconversione permanente di un ex sala cinematografica è quello del cinema Excelsior in Galleria del Corso, in pieno centro. Inaugurato nel 1928, e dopo essere diventato un multisala a due schermi nel 1999 per affrontare la concorrenza dei cineplex, spense definitivamente i proiettori nell'aprile 2007. Successivamente acquisito dal Gruppo Coin, il progetto di nuova destinazione d'uso ha coinvolto il noto architetto francese Jean Nouvel. Il Gruppo Coin ha voluto infatti trasformare il vecchio cinema in uno nuovo department store, un negozio dedicato al lusso, "un progetto di contaminazione tra moda, food e design" come dichiarato dall'amministratore delegato Stefano Beraldo. Dal 2011 dunque, la dove un tempo sorgeva la sala cinematografica, oggi trovano spazio i prestigiosi marchi della moda italiana e internazionale. L'antico palazzo ottocentesco che un tempo ospitava uno dei più grandi e popolari cinema della città si è trasformato in un tempio del fashion, diventando un nuovo fulcro dello shopping di lusso me-

neghino. Il grande schermo è stato così sostituito da una miriade di moderni schermi led che proiettano immagini frazionare e in movimento attraverso la nervatura a lamelle orizzontali che caratterizza le facciate dello stabile, come visibile in fig. 3.03. Un diaframma metallico che permette l'attraversamento dello sguardo verso l'interno e che stupisce l'osservatore proponendo riflessi sfaccettati e sempre diversi. Excelsior Milano, con i suoi sette piani dedicati dunque a cibo, moda e design di lusso, è solo uno degli ultimi esempi dei tanti cinema trasformati in un negozio di alta moda.

2. Adattiva

Si riferisce alla trasformazione da una categoria d'uso (A) per arrivare a un'altra meno definita, spesso ibrida e reversibile (AB). Questa potrebbe essere nuovamente coinvolta in un ulteriore aggiornamento per garantirne la funzionalità, oppure venir annullata regredendo così alla condizione iniziale.

La conversione d'uso adattiva è quindi una pratica con grado di indeterminazione maggiore e durata ridotta. Questa caratteristica è legata al processo di innovazione tecnologica che si manifesta come periodo permanente di transizione, condizionando il sistema produttivo, il mercato e la società. La capacità di adattamento, da cui deriva il termine "adattivo", risulta importante in molti progetti contemporanei che vista la riduzione degli orizzonti di proiezione temporale del progetto, richiedono spesso la "necessità" di aggiornare gli spazi.

Se un primo esempio e approfondimento di questi temi possono essere le ricerche di dispositivi o sistemi d'arredo che favoriscono l'adattabilità (temporanea e reversibile) degli spazi esistenti o da realizzare ex novo, come, a titolo esemplificativo, i sistemi progettati da Joe Colombo, un altro importante esempio riguarda i nuovi modelli di spazi condivisi per il lavoro, ossia gli spazi co-working, alla cui base vi è la volontà di creare "comunità". Questi ultimi sono nati in risposta alla trasformazione del mondo del lavoro, volto sempre più al digitale e a sistemi immateriali di produzione. Essi rappresentano inoltre una risposta ai processi socio-economici in corso nella nostra era. Rispetto ai tradizionali uffici dove si tende a isolare il lavoratore, l'obiettivo del co-working è, all'opposto, quello di esaltare l'aspetto sociale e collaborativo del lavoro. Tale modello è nato dal "basso", ossia attraverso l'accordo di lavoratori che intendono l'uso di spazi e attrezzature in una dimensione sociale. Il co-working è dunque un nuovo stile lavorativo che coinvolge la condivisione di un ambiente di lavoro e di risorse tra professionisti diversi con un approccio collaborativo.

Se la prima esperienza di co-working risale al 2005, ovvero quando Brad Neuberg aprì a San Francisco il San Francisco Coworking Space, oggi questi spazi sono ormai diffusi capillarmente in tutte le città. Per rimanere sempre a Milano, sono molto gli esempi che possono essere citati. Uno di questi è

britannico Francis Duffy. Come riportato da B. Camocini, "I *settings* cambiano seguendo le esigenze organizzative e distribuite interne delle aziende che occupano gli spazi e permettono di rispondere alle continue esigenze di riconfigurazione flessibile degli interni. Essi hanno cicli funzionali caratterizzati da una periodicità molto ridotta rispetto alla struttura degli edifici, indicati [da Frank Duffy] come *shell*, cioè "guscio", "involucro"⁴¹.

3. Transitoria

Indica un processo di conversione che prevede la partenza da una categoria d'uso (A) per arrivare ad un'altra determinata e permanente nel tempo (B), nella quale è però possibile inserire una funzione (C), temporanea, così da permettere allo spazio di continuare a essere vivo e funzionante nell'attesa della sua conversione definitiva. Questo è un approccio e una sensibilità particolarmente utile in tempi di crisi, quando impedimenti economici e burocratici tendono a frenare questi processi.

La conversione d'uso transitoria permette dunque la riattivazione degli spazi dismessi in modo tale da assegnare loro una funzione temporanea che contrasti il processo di degrado della struttura, così da offrire nuove prospettive di sviluppo urbano. La natura temporanea di questo tipo di interventi rende possibile testarne l'efficacia e, in caso di mancate risposte o riscontri, rende possibile annullare o aggiornare il progetto così da poter interpretare al meglio i bisogni che si manifestano in tempi e luoghi definiti.

Un esempio rappresentativo può essere l'attività di conversione d'uso temporaneo che sta mantenendo in vita e in funzione l'enorme area di Milano dedicata a Expo 2015 con eventi (come la Milan Digital Week) e concerti (IDays) in attesa che si completi il progetto MIND (acronimo di Milano Innovation District). Infatti, terminata l'esposizione, l'area Expo ha assunto il nome di Experience Milano ospitando nel corso degli anni successivi numerose iniziative, come ad esempio quella del 2016-2017 che permetteva di rivivere in versione molto ridotta l'esperienza di Expo.

I processi di conversione d'uso temporanea infatti possono riguardare non solo i piccoli spazi e strutture cittadine in disuso, ma anche i "vuoti" lasciati a conclusione delle grandi manifestazioni di valore internazionale come appunto le esposizioni nazionali, internazionali e universali, i giochi olimpici, le biennali e triennali d'arte e così via. La sostanziale differenza risiede però nel fatto che, mentre gli interventi di ri-funzionalizzazione di piccoli spazi possono essere sia di tipo spontaneo che pianificato, i grandi eventi, programmati anni in anticipo, devono essere attentamente progettati in tutte le loro fasi di esistenza, anche quelli successivi al loro termine, il cosiddetto "Post". Quando questo si verifica, le manifestazioni costituiscono significative occasioni di rivitalizzazione urbana che possono portare a processi rigenerativi dinamici spontanei. In caso contrario, quando questi eventi non vengono attenta-

41. Camocini, Op. cit., p. 85

mente pianificati, si possono verificare gravi conseguenze, come fenomeni di dismissione e successivo degrado.

Tornando all'Expo Milano 2015, questa esperienza ha dato vita alla definizione di una nuova sequenza di interventi legati a questa tipologia di manifestazioni: il "Fast Post". Questa è una strategia di conversione d'uso temporanea, da realizzare in maniera transitoria, nell'attesa che venga definita e realizzata la trasformazione permanente prevista per il sito al termine della manifestazione.

Arexpo, società proprietaria dell'area (costituita da Regione Lombardia, Comune di Milano, Fondazione Fiera e Provincia di Milano), in eredità e conformità all'evento EXPO intitolato "Nutrire il Pianeta, Energia per la Vita!", ha stabilito l'orientamento progettuale confermando la vocazione tra ricerca, educazione e sviluppo sostenibile così da favorire la nascita di luoghi attrattivi che creino comunità e portino benefici al territorio. L'area di Expo, data in concessione per 99 anni, come detto in precedenza, accoglierà il progetto MIND, il quale punta a diventare un modello economico che premia sostenibilità e innovazione. Come si può leggere sul sito ufficiale, "il nuovo progetto e piano di sviluppo per l'area si candida a diventare luogo di sperimentazione delle nuove forme del vivere urbano. La nascita di un polo internazionale specializzato nelle scienze informatiche e della vita per il benessere umano, porterà alla formazione di un nuovo quartiere e di una nuova comunità che comprenderà medici, universitari, ricercatori, studenti, personale amministrativo, utenti e abitanti: un ecosistema unico per attivare sinergie tra educazione, ricerca e innovazione"⁴².

Quello che emerge, come anche riportato nel masterplan in *fig. 3.05*, è dunque la futura realizzazione di un polo tecnologico senza pari in Europa, disteso su oltre un milione di metri quadrati, che ospiterà uffici privati, sedi di rappresentanza, piccole attività commerciali, lo Human Technopole, i di-



Figura 3.03:
Masterplan del progetto
MIND per l'area EXPO 2015
realizzato da GAD Studio.

42. <https://www.mindmilano.it/contesto/>

partimenti scientifici dell'Università Statale di Milano e l'Ospedale Galeazzi. Come si può vedere nell'immagine riportata, MIND sarà però soprattutto anche un quartiere "verde", tagliato da un parco lineare di 1,5 chilometri che riprenderà il disegno del Decumano di Expo. A rendere concreto il progetto MIND sarà il gruppo australiano Lendlease insieme agli architetti guidati da Carlo Ratti. Prima però che tutto questo venga completato, bisognerà aspettare ancora 10 anni (un periodo quindi medio-lungo): la deadline è infatti fissata per il 2030. È per questo motivo che, per debellare il rischio che questo lungo periodo di inattività possa escludere tale area dall'immaginario e dai circuiti urbani che sono venuti a consolidarsi con Expo, è stata elaborata una strategia di gestione e sviluppo dell'area attraverso una serie di eventi a partire già dall'anno successivo al termine dell'esposizione, quando l'area, come detto in apertura di paragrafo, ha assunto il nome di Experience Milano ospitando molti eventi tra cui quelli precedentemente evidenziati.

Da queste tre comparazioni si può quindi capire come lo studio dei processi di conversione d'uso evidenzia diversi approcci di intervento, alcuni di tipo spontaneo e altri pianificati, programmati. Quando si tratta di operazioni pianificate, il concetto di "durata" è fondamentale e di primaria importanza. Il progetto della "durata" è infatti un'importante risorsa per mantenere in vita e in funzione tutti quegli spazi in stato di obsolescenza in attesa di conversione d'uso verso una funzione definitiva. A oggi, risulta infatti difficile pensare che molti degli edifici appartenenti al nostro patrimonio edilizio possano restare sempre fedeli alla loro originaria classe d'uso (si pensi appunto ai vecchi cinematografi spesso obsoleti) e, quindi, che la classe d'uso definisca in maniera univoca i bisogni fisici delle persone.

Essere in grado di adattare un'edificio o uno spazio in relazione al cambiamento della domanda risulta quindi una capacità importante che permette che il nuovo uso proposto resti vantaggioso almeno per il periodo necessario a recuperare il capitale. Oggi è dunque necessario introdurre e diffondere la pratica dell'adattamento in modo tale da evitare che le aspettative di vita di uno spazio o manufatto si riducano drasticamente (si possono infatti registrare oggi cambiamenti della domanda in brevi periodi di 5/10 anni) a causa delle conseguenze dovute alla ICT (che ha portato alla riduzione del periodo di tempo dei piani economici e dei cicli produttivi).

3.4.1 Riuso adattivo e design

Arrivati a questo punto della trattazione potrebbe sorgere una domanda: "Cosa centra in tutto questo il design?"

Una risposta ci viene fornita sempre all'interno libro a cura di B. Camocini: "Il design è considerato una importante 'forza globale' che permette la materializzazione del diffuso cambiamento nel contesto spazio temporale dove l'uomo agisce [...] Nell'ambito della disciplina del progetto degli interni,

questo approccio conduce ad 'allestire gli spazi' attraverso i molteplici occhi delle diverse discipline, fungendo da catalizzatore che accelera [...] e favorisce la trasformazione. In questo senso, Andrea Branzi parla di 'allestimento' come 'metafora della modernità'. Il design incontra i bisogni dell'uomo del contemporaneo favorendo il processo di conversione degli spazi e consente il loro aggiornamento rendendo inutili e dispendiosi processi di continua distruzione e ricostruzione di spazi ed edifici [...] [Sta sempre più crescendo] la propensione a ri-utilizzare, o ri-mettere in funzione, ciò che è già stato sfruttato [...] La pratica del ri-uso consente quindi di valorizzare il patrimonio esistente, sia naturale che costruito, pertanto può essere riferita a una condizione complessiva dell'uomo sul pianeta. Infine, la reinterpretazione di uno spazio progettato per altre funzioni comporta un esercizio di creatività, una nuova attribuzione di significato, da parte dell'uomo e un incremento del valore esperienziale dato dal nuovo tipo di spazio che, mantenendo parte delle sue qualità originarie, genera nuovi ibridazioni che corrispondono ai nuovi usi e bisogni"⁴³.

Oggi è ormai consolidata la consapevolezza di dare valore ai manufatti architettonici semplicemente per quello che sono, in quanto esistenti, senza prendere in considerazione un'eventuale importanza storica a essi attribuita. Questo atteggiamento esorta dunque a prolungare il ciclo di vita dei fabbricati in un'ottica di sostenibilità, riducendo la dispersione di risorse, preservando i materiali e conservando l'energia.

La conversione d'uso permette così di sfruttare gli edifici non utilizzabili spesso a causa del rapido progresso che caratterizza l'era contemporanea. Questo accade non solo alle strutture di natura istituzionale, come ospedali e scuole, ma anche ad uffici, fabbriche e residenze. Manufatti, questi, non demolibili per valore immobiliare, culturale o simbolico riconosciuto che, per la loro conservazione, richiedono un nuovo uso che ne consenta comunque la permanenza in esercizio.

È possibile poi evidenziare anche come, se da un lato si parla ormai da tempo della massima concentrazione nella storia di popolazione che abita nelle città (*urban age*), dall'altro, al contrario, si registra la diffusione delle città che si svuotano (*shrinking cities*). Le rivoluzioni tecnologiche infatti, insieme ai cambiamenti del sistema produttivo e dell'economia della rete, oltre a generare fenomeni di dismissione e conversione, hanno portato a nuove geografie urbane. La conversione d'uso rappresenta quindi da una lato una delle strategie che ha permesso una veloce ed efficace riorganizzazione degli spazi all'interno delle città in espansione e, dall'altro, costituisce una risorsa di riscatto per le città che si stanno svuotando.

In questi ultimi anni poi, oltre alle dirette conseguenze della crisi economica, è possibile riscontrare anche una crescente presa di coscienza dell'avvicinarsi di una fase critica, di non ritorno, riguardo al tema relativo all'emergenza

43. Camocini, Op. cit., p. 35

ambientale. Tale consapevolezza pone tutti noi, e non solo progettisti, architetti, urbanisti ed altri, di fronte a nuove sfide per garantire la nostra futura sopravvivenza, salvaguardando in primis proprio il nostro pianeta.

John Thackara nel suo libro "How to thrive in the next economy. Designing tomorrow's world today" oltre ad illustrare diverse strategie per affrontare le sfide globali (quali il cambiamento climatico, povertà, sanità e così via), inserisce proprio la ri-funzionalizzazione delle strutture costruite tra le pratiche che permettono di rimettere in gioco le risorse esistenti, nonostante la ricerca di soluzioni uniche definitive abbia portato a ignorare gli stimoli provenienti dalle comunità di creativi, ovvero coloro che operano in armonia con il pianeta, modificandolo "dall'interno". Grazie alle loro conoscenze e capacità di utilizzare le risorse esistenti, e operando all'interno di quella che è definita "informal economy", tali comunità possono contribuire a lasciare un'eredità migliore. Esse, per altro, sono le prime a occupare e condividere spazi "informali" plasmabili e riconfigurabili, interstiziali o dismessi, contribuendo di conseguenza a rivitalizzare il sistema economico in crisi.

Lo scenario in cui si svolgono le loro attività, basate sulla condivisione (che rientrano quindi nella *sharing economy*), è uno spazio condiviso, convertibile e ri-funzionalizzabile, dove quantità e possesso cedono il posto a qualità e accesso.

3.4.2 Il riuso adattivo: tra conversione d'uso e ri-funzionalizzazione

Ai giorni nostri la riduzione delle pianificazioni d'uso introduce la necessità di prevedere interventi continuativi di conversione. Infatti, una semplice e tradizionale conversione d'uso da una funzione (A) ad un'altra (B) potrebbe portare rapidamente a generare una nuova condizione di dismissione e abbandono del manufatto. Per questo motivo, per il futuro, risulta essenziale e molto più efficace prevedere una conversione d'uso con un grado di indeterminazione maggiore, che sia in grado cioè di sapersi adattare dinamicamente per gli usi prossimi.

Entra quindi in gioco il concetto di "resilienza"⁴⁴ che in questo determinato ambito rivela la capacità dei manufatti architettonici di tornare alla situazione originale dopo aver subito un cambiamento. "Il significato di 'resilienza' permette di riflettere sulla capacità di una struttura costruita di affrontare continuamente processi di conversione o adattamento senza richiedere interventi continui e dispendiosi. La conversione d'uso quindi può essere reversibile o può costituire il punto di partenza per una nuova conversione senza causare stress alla struttura esistente"⁴⁵.

Due diversi termini che evidenziano due differenti aspetti del fenomeno sono "conversione" e "ri-funzionalizzazione". Se il primo indica "un intervento di trasformazione che genera un cambiamento di funzione, senza quindi implicare necessariamente che l'edificio convertito si trovi in condizioni di obsolescenza o dismissione prima dell'intervento"; il secondo, al contrario,

44. In fisica: capacità di un materiale di tornare alla sua condizione originaria dopo aver subito uno stress

45. Camocini, Op. cit., p. 34

prevede invece "un intervento sull'edificio con l'obiettivo di renderlo di nuovo funzionante dopo un periodo di non funzionamento" senza predire in maniera esplicita un cambiamento di funzione⁴⁶.

Tuttavia, in Italia, il termine più diffuso è indubbiamente "riuso" (argomento già ampiamente affrontato in precedenza), il quale, in modo del tutto simile a "ri-funzionalizzazione", indica un intervento volto a rimettere nuovamente in funzione una struttura dopo un periodo di dismissione o di diversa destinazione d'uso.

A questo si affianca l'espressione "riuso adattivo". Essa trae origine dal dibattito sulla tutela del patrimonio storico e interessa non solo quei manufatti dall'alto valore storico-artistico o culturale ma anche gli edifici che, oserei definire, in qualche modo, senza identità, senza cioè alle loro spalle una importante storia (legata ad esempio al nome di un architetto o a un particolare movimento storico-artistico), ovvero strutture che hanno quindi un valore in quanto semplici risorse immobiliari. Oltre a contenere le due diverse accezioni di ri-funzionalizzazione e conversione evidenziate in precedenza, l'espressione "riuso adattivo" presuppone una trasformazione che permetta la riutilizzo di un manufatto architettonico per una funzione differente rispetto a quella originaria. Infatti, nell'ambito della cultura architettonica, la disciplina del riuso adattivo consiste in un intervento che prevede il mantenimento delle caratteristiche originarie degli edifici (struttura, rivestimento, partizioni interne, e così via).

A questo proposito, due esperti di design degli interni e di conversione d'uso quali G. Brooker e S. Stone, all'interno della loro definizione di re-modeling, intendono che "nel processo di conversione di un edificio il cambiamento della funzione è la modifica più evidente, ma altre alterazioni possono essere rapportate all'edificio stesso nel percorso di circolazione, nell'orientamento, nel rapporto tra spazi; possono essere costruite parti aggiuntive e alcune aree possono essere demolite"⁴⁷.

In conclusione, B. Camocini evidenzia come nell'era contemporanea la grande maggioranza degli interventi di conversione d'uso degli interni non presenta nuovi approcci e nuovi dispositivi che garantiscano la resilienza o la reversibilità degli interventi, quindi la natura "adattiva" (ossia capace di adattamento) del processo. Al contrario, vengono spesso attuati interventi di ristrutturazione tradizionale, con tecniche non reversibili, che rischiano di riportare gli spazi e a una rinnovata condizione di obsolescenza dopo un ridotto lasso di tempo.

3.4.3 Differenti categorie di conversione d'uso

Se finora è emerso quanto siano importanti le pratiche di riuso delle strutture architettoniche, che in quest'era contemporanea costituiscono una parte integrante della città e della memoria della sua storia, permettendo,

46. Camocini, Op. cit., p. 35

47. Brooker G., Stone S., Form & Structure: The organisation of the interior space, AVA Publishing, Regno Unito/Svizzera, 2007, p. 26

contemporaneamente, di stimolare e programmare importanti processi di rigenerazione urbana, è ora possibile fare un'ulteriore distinzione (che riprende e approfondisce quella fatta a inizio capitolo) di alcune categorie di conversione d'uso:

1. Conversione d'uso permanente "forte"

Si riferisce alle pratiche di progettazione o alla valorizzazione di singoli elementi rappresentativi, caratterizzati da un'immagine riconoscibile molto forte che sono in grado di far rinascere quelle città che si trovano in una condizione di crisi. Questa tipologia di conversione, solitamente applicata alle grandi strutture del settore terziario, è in grado di generare un vero e proprio *landmark* per il territorio urbano interessato. Questi marchi territoriali, contraddistinti da una forte identità, possono essere sia elementi naturali che artificiali, come edifici storici o quelli di nuova realizzazione. Se il primo esempio noto a livello internazionale di una struttura divenuta *landmark* urbano può essere fatto risalire al Guggenheim Museum di Bilbao ad opera di Frank Gehry nel 1997, realizzato nel contesto di rivitalizzazione della città di Bilbao, un esempio locale di conversione d'uso forte nella città di Milano è sicuramente il recente progetto (2015) dello studio OMA e Rem Koolhaas relativo alla conversione dell'ex distilleria di inizio Novecento negli spazi espositivi di Fondazione Prada, e che trova nella torre d'oro (mostrata in *fig. 3.06*) il massimo punto di riferimento, nonché il marchio riconoscibile non solo a livello territoriale e nazionale, ma anche internazionale e mondiale. Come afferma B. Camocini: "Il *landmark* emerge dal contesto circostante e resta impresso nella memoria del visitatore o del cittadino grazie alla propria carica figurativa [...]. L'unicità e l'identità del *landmark* [...] sono facilmente comunicabili e costituiscono importanti fattori di promozione della città a livello internazionale. Il *landmark* acquista valore anche in rapporto al suo

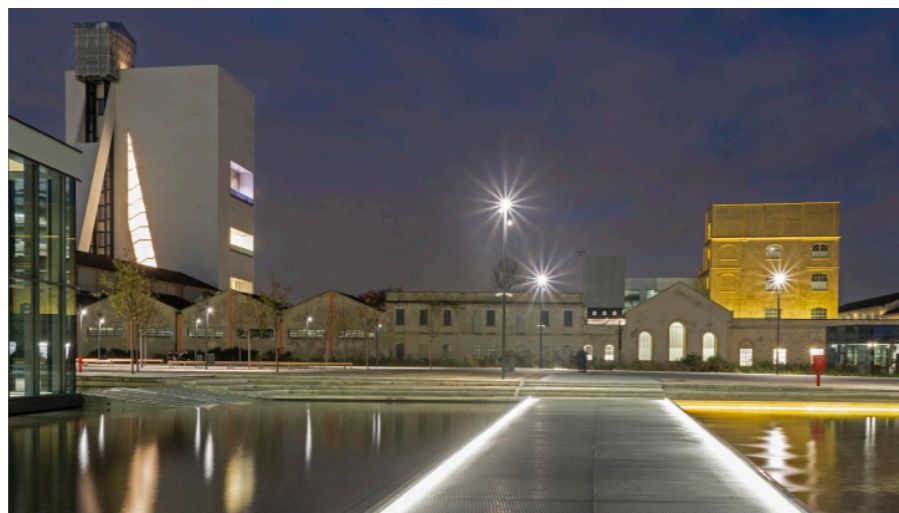


Figura 3.04:
Vista notturna della torre
d'oro di Fondazione Prada
dalla p.zza Adriano Olivetti.

radicamento nella cultura locale oltre alla qualità e quantità di servizi accessori a esso collegati"⁴⁸.

Tuttavia è importante sottolineare come le strategie di rigenerazione urbana non siano finalizzate, e quindi non si esauriscano, solo attraverso progetti che interessano un singolo edificio o struttura edilizia con la realizzazione di un *landmark* ma, al contrario, spesso prevedono la conversione d'uso di interi quartieri, originamente legati alla produzione industriale o alle attività di commercio.

Quello che bisogna assolutamente evitare quando si intende dar vita a un progetto di riqualificazione delle aree urbane dismesse attraverso operazioni commerciali di valorizzazione è la standardizzazione delle pratiche di ri-funzionalizzazione. "Spesso gli interventi prevedono le stesse strategie, le stesse categorie funzionali ed estetiche in città e contesti culturali differenti, determinando la perdita di autenticità e creando scenari privi di interesse definiti *International landscapes*"⁴⁹.

2. Conversione d'uso inversa

Il progetto di trasformazione è profondamente legato alla situazione iniziale dello spazio e può essere interpretato come un *layer* che si sovrappone all'esistente, senza modificarlo. In altre parole, l'edificio o lo spazio esistente non subiscono alcun intervento ma forniscono anzi alcuni parametri di progetto. Un esempio è il format originale del modello del co-working come Cowo (evidenziato precedentemente quando è stata analizzata la conversione d'uso adattiva), ovvero quello non costituito e gestito da aziende esterne alla comunità dei co-workers. Esso si fonda infatti su una strategia d'uso degli spazi basata sul risparmio delle risorse che non porta a convertire lo spazio ma piuttosto a modificare la funzione ospitata in modo da incontrare le caratteristiche dello spazio in cui si insedia, seguendo in tal modo un approccio neo-sostenibile. Gli spazi del co-working, tendenzialmente, vengono infatti strutturati e connotati a livello qualitativo seguendo le caratteristiche dell'ambiente in cui si innestano.

In poche parole, nei casi di conversione d'uso inversa è il contenuto che si deve modificare e adattarsi al contenitore. Questo tipo di intervento consente un alto grado di resilienza degli spazi esistenti. Essi, infatti, possono essere ulteriormente riconvertiti attraverso processi di trasformazione poco invasivi.

3. Conversione d'uso transitoria

Il concetto di "transitorietà", ossia la posizione "provvisoria", intermedia nella trasformazione di un ambiente da uno stato a quello successivo, risulta molto interessante. La conversione d'uso transitoria permette infatti di attivare gli spazi dismessi assegnando loro una funzione, seppur temporanea. Essa si dimostra di particolare utilità per contrastare il processo di degrado

48. Camocini, Op. cit., p. 62

49. Camocini, Op. cit., p. 65

delle strutture e quindi permettere di preservare o migliorare lo stato dei manufatti o spazi interessati, offrendo in contemporanea prospettive di sviluppo urbano che non prevedono necessariamente espansione e consumo del suolo.

Se il riuso transitorio permette di colmare uno spazio fisico e temporale, tuttavia è riscontrabile, almeno in Italia, un vuoto legislativo. Questi processi sono infatti perseguiti attraverso permessi speciali, specifici per ogni intervento, identificati come il “comodato d’uso temporaneo”, il “bando pubblico” o l’“invito alla creatività”.

Isabella Inti, nel testo intitolato “Temporioso: manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia” (Altreconomia, 2014), evidenzia tre livelli di intervento che mettono in relazione i tempi del riuso con le categorie di attività e la dotazione di attrezzature necessarie:

- **livello 0:** è identificato in pochi giorni di attività ed è associato a programmi artistici e performance. Prevede l’inserimento di arredi interni, esterni ed allestimenti temporanei facilmente removibili, l’utilizzo di materiali di recupero o completamente riciclabili ed infrastrutture primarie mobili;

- **livello 1:** è previsto per una durata da 1 a 3 anni e può gestire i cicli abitativi o di incubazione per start up. Prevede la fornitura di infrastrutture impiantistiche primarie stabili (luce, elettricità, acqua, etc.), oltre alla dotazione di arredi interni, esterni e allestimenti temporanei facilmente removibili e il riuso di materiali di recupero o completamente riciclabili;

- **livello 2:** può costituire l’inizio di un’attività fino a 5 anni (rinnovabile) e si riferisce ad attività professionali più complesse che richiedono investimenti più onerosi. Prevede, oltre alla fornitura di infrastrutture impiantistiche primarie stabili sopra citate, l’installazione di strutture architettoniche leggere permanenti, ma sempre indipendenti strutturalmente dall’edificio.

Dunque, gli interventi di conversione d’uso di durata ridotta consentono non solo di mantenere in vita e in funzione le strutture dismesse già esistenti attraverso piccoli interventi, ma anche di testare la validità di nuovi spazi, i quali possono in seguito diventare soluzioni permanenti o, se poco efficaci, essere annullati.

Infine, gli interventi di conversione d’uso transitoria, oltre a rappresentare un processo “aperto” in grado di accogliere anche gli stimoli provenienti dagli abitanti (favorendo in tal modo la coesione sociale), “permettono di applicare proposte di ‘innovazione sociale’ anche in risposta a bisogni sociali attuali e primari come lavoro, educazione e salute, favorendo la formazione di relazioni interpersonali finalizzate allo sviluppo di comunità”⁵⁰.

In conclusione, in generale, le pratiche di conversione d’uso, per loro stessa natura, prevedono tempistiche di realizzazione ridotte rispetto a lavori di modifiche strutturali, riducendo di conseguenza i costi di trasformazione. La

50. Idem

natura “debole” di queste trasformazioni consente di usufruire di permessi legislativi speciali che vengono concessi frequentemente qualora siano previsti interventi dal forte valore sociale e culturale, favorendo così in tal modo la rigenerazione degli organismi urbani.

3.5 Oltre il riuso: il riciclo

Se nei capitoli precedenti sono state evidenziate le differenti cause dell’abbandono e i diversi tempi della dismissione, sottolineando quindi quanto sia importante riutilizzare un manufatto in stato di abbandono (attribuendogli quindi una nuova funzione così da riportarlo in vita), un altro termine che si può e si deve considerare è quello del re-cycle (riciclo). Su questo tema, numerose sono le pubblicazioni a cura di Re-cycle Italy. Consultando il loro sito recycleitaly.net si può scoprire come: “Due sono le questioni chiave che concorrono alla definizione dello stato dell’arte relativo al tema del riciclaggio dell’esistente: l’abbandono progressivo del costruito nelle città della post-produzione e la nuova dimensione ecologica urbana. [...] la ricerca intende esplorare le ricadute operative del processo di riciclaggio sul sistema urbano e sulle tracce di urbanizzazione che investono il territorio affinché questi ‘materiali’ tornino a far parte, insieme al sistema ambientale, di un unico metabolismo. L’ipotesi di conservare la ‘risorsa urbana’, così come si conservano le foreste e i fiumi, naturalizza il fenomeno, ma rappresenta un passaggio fondamentale nelle politiche e nei progetti per la città [...]”⁵¹.

È quindi importante che diverse discipline tra le quali l’architettura, il design e l’urbanistica, lavorino insieme “per rileggere la realtà del territorio italiano con lo sguardo rivolto alle possibilità che ancora offre il patrimonio esistente” in modo da ridurre anche il continuo (e indiscriminato) consumo di suolo.

All’interno della pubblicazione intitolata “Re-cycle Italy. Atlante”, nel capitolo Re-cycle footprint, Mosé Ricci afferma che “riciclare vuol dire creare nuovo valore e nuovo senso. Un’azione ecologica che spinge l’esistente dentro il futuro trasformando gli scarti in figure di spicco. Per gli interventi di riciclaggio il cambiamento è il valore. L’aspetto innovativo della condizione contemporanea risiede nel considerare strategica questa politica per l’architettura, per la città e per i paesaggi derelitti. Il paradigma del riciclo si contrappone a quelli della nuova costruzione [...]. Il re-cycle footprint consiste nell’impronta del riciclo [...]. Le impronte del riciclo rappresentano l’impatto sull’ambiente dei precedenti cicli economici di sviluppo edilizio espresse come quantità di edifici, terreni, paesaggi abbandonati, devastati, in dismissione o in disuso. Opportunità per sviluppare la vita sociale in un ambiente urbano più generoso di spazi a disposizione e più ricco di significati che il tempo ha ad essi conferito”⁵².

51. <https://recycleitaly.net/il-progetto/>

52. <https://issuu.com/recycleitaly/docs/atlante-estratto>

Il senso del riciclo si lega a un'idea di urbanistica che cessa di interrogarsi su come organizzare la crescita. Ragionare in termini di riciclo vuol dire porre al centro il riordino, la ricomposizione e la riforma dell'intero variegato sistema insediativo e infrastrutturale, del suo suolo naturale e artificiale, del suo paesaggio di antica origine o di più recente formazione. Da un punto di vista ecologico, spinge a riflettere sul ciclo di vita dei materiali, sulla chiusura dei cicli, sulla minimizzazione dei rifiuti, sulla riduzione dei consumi energetici nei processi di trasformazione, nella gestione degli spazi e dei movimenti delle persone e delle merci. In Italia, la prospettiva del riciclo implica la volontà di "far presa" sul patrimonio esistente rimettendolo il più possibile "al lavoro". Implica mettere al centro il patrimonio dei suoi cittadini tutelandone il valore⁵³.

Talvolta il riciclo nasce da gesti semplici, quali impiegare un oggetto obsoleto per ridare un nuovo ciclo di vita ad uno spazio che non ha più una funzione riconoscibile.

Lavorare sull'esistente, su un palcoscenico abbandonato che va riscritto, riciclato secondo il tema della variabilità e flessibilità funzionale e d'uso, sull'idea di una "rinascita" funzionale e sociale, è necessario per dare nuova vita non soltanto ad un edificio, ma anche al senso di vita condivisa dal quartiere in modo da ridare una nuova identità a qualcosa che l'identità l'ha persa⁵⁴.

La prospettiva del riciclo porta oltre l'orizzonte della ristrutturazione urbanistica tramite "progetti urbani" nelle aree dismesse, oltre la "rigenerazione" di nuclei storici e di periferie pubbliche in crisi attraverso azioni d'innesto. Quando si decide di operare in aree dismesse, spesso risulta più opportuno riusare lo spazio già costruito, modificandolo eventualmente con inserimenti e demolizioni parziali, piuttosto che promuovere radicali demolizioni e ricostruzioni (economicamente insostenibili). È però soprattutto necessario promuovere le trasformazioni delle singole aree entro un'ipotesi di riordino di insieme dell'urbanizzato⁵⁵.

Ecco, quindi, che viene nuovamente ribatito il concetto di come il patrimonio esistente possa spesso risultare un'importante fonte di riciclo se si considerano in particolare tutti quei manufatti lasciati abbandonati a loro stessi, inermi e inconsapevoli di quello che potrà accadergli, in attesa, e nella speranza, che questi possano tornare vivi e rappresentare quindi un'opportunità di riattivazione e rigenerazione sociale e urbana.

Il riuso e il riciclo di manufatti e spazi urbani ci chiama quindi all'impegno di una nuova responsabilità e una nuova ermeneutica del progetto come esito non più di una distruzione creativa ma di una creatività generatrice fatta di cure, di recuperi e di riattivazioni di città che tornino a essere dispositivi sociali per alimentare i cicli di vita, "nutrici e pascolo" dei talenti degli abitanti⁵⁶, magneti per attrarre idee, propulsori per generare innovazione e produrre nuove economie e armature per rafforzare reti di solidarietà. Ci

53. Arturo Lanzani, Chiara Merlini, Federico Zanfi, *Re-cycle Italy 28*, Riciclare distretti industriali, 2016, pp. 17-18

54. Ferrini, Susanna, *Re-cycle Italy 32*, *Re-cycle housing*. Nuovi cicli di vita per l'abitare, 2016, pp. 21-25

55. Arturo Lanzani, Chiara Merlini, Federico Zanfi, *op. cit.*, p. 20

56. Emery, N., *Progettare, costruire, curare*. Per una deontologia dell'architettura. Casagrande, Bellinzona, 2010

impone che vengano attivate azioni sistemiche orientate al riciclo, non solo attraverso la riattivazione degli edifici, delle aree latenti e delle infrastrutture escluse dalle scelte del modello di sviluppo drogato, ma soprattutto attuando politiche urbane efficienti e creative, sensibili ai capitali culturali e paesaggistici e capaci di generare nuovo valore, non solo funzionario, ma qualitativo⁵⁷.

3.6 L'importanza del ruolo dei cittadini nelle pratiche di riuso

Per motivi diversi, la città contemporanea è sempre più soggetta a trasformazioni che continuano a produrre spazi vuoti, luoghi dimenticati e manufatti obsoleti e abbandonati. Anche quando non è la città fisica a trasformarsi, è il modo di abitarla che cambia. Il riuso è quindi chiamato in questo contesto non solo a recuperare fisicamente gli spazi della città ma anche a rispondere alle diffuse e mutevoli esigenze sociali.

Un ruolo importante per evitare tutto questo è oggi giocato dai pubblici cittadini. Infatti, in essi, si è ormai diffuso un sempre più crescente interesse, nonché la consapevolezza, nel voler riutilizzare i vuoti o gli avanzi urbani (per riutilizzare un termine a noi noto) non solo per cercare di porre l'attenzione su uno stabile o un'area in completo stato di degrado e abbandono e, quindi, passibile di processi di ri-funzionalizzazione e riqualificazione, ma anche come atto che li vede coinvolti in prima persona (in quanto, spesso, sono gli stessi abitanti di quel dato quartiere) per proporre "progetti" che possano risultare utili allo sviluppo della comunità, esponendo in prima istanza agli utenti, nonché possibili futuri fruitori, le loro idee. In poche parole, "i vuoti urbani possono rendere pratica la partecipazione dei cittadini intesi come co-autori degli spazi e dei luoghi che essi stessi abitano"⁵⁸.

Infatti, molti processi di riconversione delle aree inutilizzate sono oggi collocabili (oltre che nel più generale processo di trasformazione e creazione di beni pubblici) nelle interpretazioni sulle innovazioni sociali intese come cambiamento nel modo di percepire e intendere il patrimonio urbano dismesso⁵⁹.

Se è vero che sono prevalentemente i contesti periferici, periurbani, i luoghi privilegiati per tentare di realizzare obiettivi di coesione sociale e per mettere in pratica politiche di partecipazione e di riappropriazione degli spazi, è possibile evidenziare come anche nei centri storici delle maggiori città non manchino esempi di questo genere.

Per citare un esempio in cui l'apporto dei cittadini è risultato molto importante ai fini di un progetto di riqualificazione, si pensi al progetto "Immaginare Corviale" ad opera del collettivo Stalker/Osservatorio Nomade.

Corviale è un edificio lungo 958 metri situato nella periferia sud ovest di Roma e abitato da circa 6000 persone. Progettato da Mario Fiorentino nel 1972 (e terminato dieci anni più tardi). È diventato presto un luogo emble-

57. Maurizio Carta, *Re-cycle: molecolare/sistemico*, in *Re-cycle Op_position II*, Marini, Sara, Roselli, Sissi Cesira (a cura di), 2014, pp. 16-17

58. Kosova, Aleda, *Creatività e pratiche di riuso degli spazi urbani*

59. *Idem*

matico, spesso evidenziato in relazione ai veri o presunti mali delle periferie. La filosofia del collettivo si contraddistingue per le azioni del camminare, guardare e sperimentare lo spazio fisico delle aree degradate e in via di trasformazione delle città. I loro progetti hanno come prerogativa il coinvolgimento collettivo e la partecipazione dei cittadini all'interno dell'intero processo creativo. Sul sito osservatorionomade.net è possibile leggere infatti come "La modalità di intervento proposta è sperimentale, fondata su pratiche spaziali esplorative, di ascolto, relazionali, conviviali e ludiche, attivate da dispositivi di interazione creativa con l'ambiente investigato, con gli abitanti e con gli archivi della memoria. Tali pratiche e dispositivi sono finalizzati a catalizzare lo sviluppo di processi evolutivi auto-organizzanti, attraverso la tessitura di relazioni sociali ed ambientali, lì dove per abbandono o per indisponibilità sono venute a mancare".

Questa modalità operativa contribuisce quindi a promuovere la diffusione di una maggiore consapevolezza della popolazione nei confronti del proprio territorio in modo da ottenere feedback più efficaci di partecipazione creativa nella gestione delle problematiche territoriali e urbanistiche.

Per queste ragioni, dal 2004, il collettivo (un gruppo interdisciplinare composto da artisti, architetti e videomakers) ha rapidamente trasformato il quartiere Corvillae in un laboratorio permanente di produzione artistica, musicale e multimediale attraverso l'organizzazione di laboratori, incontri con gli abitanti e esplorazioni/incursioni sul territorio. L'obiettivo è stato quello di un progetto che potesse rispondere ad un'esigenza diffusa tra gli abitanti di Corvillae: modificare l'immagine stereotipata dell'edificio come simbolo della periferia sbagliata puntando sul coinvolgimento attivo dei residenti nell'invenzione di una nuova immagine del quartiere.

Se questo è stato un esempio in cui l'importanza del coinvolgimento degli abitanti di un'area periferica è risultata di fondamentale importanza per lo svolgimento progetto, un'altra dimostrazione diffusa globalmente, che interessa questa volta sia i centri storici che le zone periurbane, è quella degli orti urbani. Questi sono appezzamenti di terreno coltivabili a scopo non commerciale e concessi ai privati cittadini in via temporanea. Sono porzioni di verde attrezzato che incentivano l'aggregazione, favoriscono un uso costruttivo del tempo libero e contribuiscono a riqualificare aree urbane dismesse o degradate⁶⁰. La città di Milano è piena di questi esempi di orti urbani sociali. Addirittura il campus Bovisa del Politecnico di Milano ne ha uno: progetto, questo, conosciuto col nome di Coltivando.

La capacità quindi di occupare e utilizzare gli spazi residuali per diversi tipi di attività, offre la possibilità agli individui e alle comunità di elevare la loro qualità di vita e affermare il diritto di partecipare alla città attraverso quello che viene definito un "attivismo di prossimità"⁶¹. Tale diritto trova applicazione nella volontà delle persone di scegliere i rapporti sociali, gli stili di vita e le relazioni con lo spazio. Più che su una dimensione individuale si fa rife-

60. <https://www.comune.milano.it/servizi/orti-urbani>

61. Harvey D., *Il capitalismo contro il diritto alla città: neoliberalismo, urbanizzazione, resistenze*, 2012, Ombre Corte, Verona

rimento a una questione comune intesa come possibilità di trasformare e reinventare la città secondo propri desideri e attraverso forme di attivismo sociale e civico⁶².

Da qualche anno ormai, è chiaro che si sta dunque assistendo alla nascita di una nuova coscienza collettiva: la volontà dei cittadini di essere parte attiva del territorio, di rifiutare il ruolo di comparsa e di assumere quello di protagonista nella gestione del "proprio" paesaggio urbano. Molti vuoti urbani riescono infatti a trovare un ruolo significativo all'interno della città proprio grazie alla partecipazione e all'attivazione creativa degli stessi abitanti desiderosi di ri-attivare, ri-usare, ri-generare e prendersi cura dei loro spazi urbani.

3.6.1 Pratiche di Collaborative mapping: mappare l'abbandono

Se nel precedente paragrafo è stata evidenziata l'importanza del ruolo dei cittadini nelle pratiche di riuso, in questo vedremo come è ormai diffusa la pratica che spinge le persone non solo a interessarsi dei progetti di rigenerazione, ma anche a segnalare e mappare le aree o i manufatti obsoleti diffusi all'interno della propria città.

Come spiega Elena Maria Ornaghi all'interno della sua tesi (già citata in precedenza), "inventariare e catalogare sono le prime operazioni necessarie a far riemergere questi luoghi [dimenticati]; grazie alla diffusione dei locative media, la costruzione di mappe in crowdsourcing è diventata la base fondamentale per la strutturazione di reti e piattaforme di incontro tra domanda di spazi o attività e offerta di risorse urbane, finanziarie o di competenze che possano garantire l'efficacia dei processi di riuso anche sul lungo termine. Nell'ultimo decennio lo sviluppo tecnologico ha totalmente modificato il processo di produzione di mappe. Ne emerge così una pratica sperimentativa attiva nel regno del web: il *collaborative mapping*, attività di mappatura volontaria di una moltitudine di neocartografi e neogeografi dello spazio urbano". Online sono ormai oggetto comune e molteplici "le esperienze di utilizzo, creazione e condivisione di mappe, mentre l'esplorazione geografica in rete si trasforma nella rappresentazione assidua di territori". E continua sostenendo come "Attraverso il collaborative mapping le piattaforme digitali rappresentano così lo spazio in cui l'espressione, l'informazione e l'interazione, oltre ad essere a disposizione di persone e organizzazioni, viene da loro stessi collettivamente prodotta"⁶³.

Quest'attivismo si affianca pertanto agli eventi e alle manifestazioni, di entità pubblica o privata che sia, inerenti il tema dell'abbandono e del riuso, spesso organizzati e svolti proprio all'interno dei manufatti o spazi da rifunzionalizzare, riattivare e riqualificare. Non sono ormai solo più i diversi Comuni o gli studi professionali a dover affrontare questo tema; oggi, infatti, questa è diventata una tematica molto diffusa e affrontata sia dai pubblici cittadini sia a livello accademico e che ha visto, e vede continuamente nascere,

62. Scandurra E., Atli G., *Pratiche di trasformazione dell'urbano*, FrancoAngeli, Milano, 2013, pp. 63-67

63. Ornaghi, Op. cit., p. 29

numerosi talk e workshop a riguardo, che sfociano poi non solo nei progetti ma, talvolta, anche in pubblicazioni. A questo riguardo verrà esposta più avanti l'iniziativa "Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono" a cura della Scuola AUIC, Architettura Urbanistica e Ingegneria delle Costruzioni, del Politecnico di Milano in collaborazione col Comune di Milano, dalla quale ne è nata una pubblicazione (Pearson, 2017) che, oltre a spiegare le motivazioni di tale progetto, raccoglie e mostra i numerosi lavori di riuso dei manufatti in stato di abbandono realizzati dagli studenti.

Tornando però ora sul tema delle mappature dell'abbandono, è possibile evidenziare come "rispetto al passato, le nuove tecnologie e le nuove esigenze sovvertono gli sguardi sulla città e sui suoi abitanti", i quali non sono più visti come semplici "cittadini utenti e/o utilizzatori degli spazi pubblici, ma protagonisti, spesso informali e temporanei, dei loro luoghi di vita, capaci di ridare senso e significato allo spazio pubblico"⁶⁴.

Se si cercano sul web queste mappe, è possibile riscontrare come i risultati che si ottengono non siano solo le mappature effettuate dai Comuni di pertinenza delle diverse regioni, ma si rileva anche la presenza di numerosi siti dedicati al tema nati e portati avanti proprio grazie all'impegno e all'interesse degli abitanti di evidenziare e porre l'attenzione sul tema dell'abbandono che oramai pervade la maggior parte (se non tutte) le città, non solo italiane. Queste mappe, in pratica, evidenziano l'esatta ubicazione dei manufatti o aree dismesse passibili di progetti di riuso e riqualificazione, fornendo quindi una sorta di catalogo dell'abbandono.

Rimanendo all'interno del contesto italiano, è possibile affermare che per ogni regione esista almeno una (e in diversi casi più di una) mappa dell'abbandono. Tuttavia, per non dilungarmi troppo, di seguito esporrò solo alcuni esempi lombardi, nati e operanti principalmente a Milano, tralasciando, di fatto (e non perchè non sia importante), la mappatura delle aree ed edifici degradati e abbandonati consultabile sul geoportale del Comune di Milano. Infatti, quello su cui mi voglio concentrare maggiormente, sono quelle iniziative nate dalla collaborazione dei cittadini e non dalle istituzioni comunali, in cui gli abitanti sono chiamati ad essere parte attiva e fondamentale per uno sviluppo continuativo di queste pratiche.

Tempo Riuso (oggetto di un approfondimento dedicato) e [im]possible living sono due esempi di questo tipo. Sono entrambi siti web di *crowdsourcing*⁶⁵ e *crowdmapping* volti al riutilizzo di edifici abbandonati. Essi rappresentano un utile strumento per tutte quelle persone che vogliono evidenziare, discutere e risolvere il problema del degrado e dell'abbandono edilizio presente in modo capillare all'interno della propria città. Infatti chiunque è libero di contribuire al database del sito in maniera diretta segnalando i manufatti e gli spazi inutilizzati o sottoutilizzati, oltre a condividere proposte e progetti di riattivazione.

64. Idem

65. Crowdsourcing indica una collaborazione su un progetto tra più utenti, in genere volontari e non organizzati, grazie ai moderni dispositivi web. È utilizzato quindi in rappresentanza di uno sviluppo collettivo di un progetto.

Tuttavia [im]possible living (progetto nato nel 2011 e rivolto a tutti gli abitanti del mondo), forse ancor più ripetto a Tempo Riuso, metteva al centro la figura del cittadino, in quanto questo non aveva solamente il compito di segnalare la posizione di un avanzo urbano, ma doveva partecipare attivamente fornendo più dettagli possibili a riguardo che andavano al di là del semplice indirizzo e di qualche foto: era possibile infatti condividere video oltre a fornire una descrizione. Raccolte queste informazioni, veniva creato il profilo dell'edificio in questione, visibile a tutti gli utenti sulla mappa on-line. Ognuno era poi libero di contribuirvi fornendo ulteriori dettagli e specifiche, potendo inoltre aggiungere lo stabile ai preferiti per seguirlo e votarlo. Dopo questa prima fase di mappatura, la caratteristica più importante sviluppata sulla piattaforma era la riattivazione del manufatto o dello spazio evidenziato, primo passo verso una nuova vita. Chiunque poteva diventare il "riattivatore", al quale venivano poi forniti strumenti per coinvolgere la community, la quale poteva quindi condividere risorse per il progetto di riattivazione. Sulla project board dedicata al determinato manufatto (sulla quale gli utenti potevano indicare le esigenze (cosa mancava), le idee (funzioni), e creare gruppi di discussione), il riattivatore poteva quindi pubblicare varie comunicazioni utili a mantenere la comunità sempre aggiornata. Inoltre aveva il compito di analizzare e monitorare i migliori contributi generati, in maniera coerente, in modo da provare a sviluppare un progetto per la riattivazione del manufatto.

[im]possible living distingueva diversi livelli di riattivazione: da attività semplici che non richiedevano di entrare nell'immobile, ad attività di breve/medio termine previste al suo interno, fino a quelle più complesse che potevano quindi necessitare di una ristrutturazione.

L'approccio di [im]possible living, come spiegato da Elena Maria Ornaghi, funzionava in due contesti: "da un lato a livello locale in cui viene effettuato ogni progetto trovando i suoi principali attori, dall'altro, tramite la rete che è in grado di gestire le risorse e fungere per eccellenza da cassa di risonanza. Grazie all'integrazione di queste due componenti [im]possible living è la creazione di un'ecosistema nazionale (ed internazionale) che può costruire tutti gli elementi strutturali necessari per la piena esecuzione dei singoli progetti, senza compromettere il carattere distintivo e l'unicità delle diverse situazioni territoriali"⁶⁶.

Ho descritto volutamente [im]possible living al passato in quanto il sito, al momento dello sviluppo di questa tesi, non è disponibile, mentre nel blog dedicato le ultime pubblicazioni di progetti, iniziative (quali quelle del Fuorisalone) e archivi, risalgono fino al 2013.

Una sorte simile a quella di [im]possible living può essere evidenziata anche per microspazi-Mi, le cui ultime pubblicazioni risalgono al 2012 e il portale www.microspazi-mi.org risulta, oggi, irraggiungibile.

66. Ornaghi, Op. cit., p. 31

microspazi-Mi è un progetto nato all'interno del Politecnico di Milano con lo scopo di diffondere e favorire pratiche di riappropriazione dello spazio pubblico irrisolto per dimostrare alle amministrazioni pubbliche e agli stessi cittadini i benefici che possono offrire⁶⁷.

Come per i precedenti esempi citati, microspazi-Mi fa affidamento sui cittadini, i quali sono chiamati a cercare e segnalare appunto microspazi, ossia spazi pubblici, che sono dei residui latenti della città.

L'obiettivo del progetto è quello di attivare la potenzialità di tali superfici stimolando la volontà dei cittadini di qualificare i luoghi della propria quotidianità. Attraverso un sistema di *crowdsourcing* e *crowdmapping* urbano web based, l'iniziativa propone una risposta partecipativa alla loro risoluzione promuovendo microprogetti di rigenerazione urbana low-cost, autogestiti ed autocostruiti direttamente dai residenti⁶⁸.

Lo scopo non è quindi solo quello di indagare le opportunità offerte dalla moltitudine di superfici residuali presenti nella città, ma di creare anche un punto di confronto tra cittadini e tra questi e le amministrazioni in modo da arrivare ad una gestione partecipata del territorio.

L'obiettivo finale di microspazi-MI è quindi la costruzione nel tempo di uno strumento urbanistico partecipato che preveda l'inserimento delle attività di riappropriazione dello spazio pubblico latente come base per un paesaggio urbano democratico. Questa iniziativa vuole porsi come una possibile alternativa immediata, low-cost e sostenibile ai grandi progetti riqualificazione che richiedono importanti investimenti e lunghe tempistiche di attuazione. Dall'analisi di questi esempi riportati, emerge come la segnalazione rappresenti una prima volontà di agire in prima persona e di prendere parte alla gestione del territorio. I progetti si rivelano quindi essere utili strumenti d'indagine per la comprensione del paesaggio urbano, il quale viene mostrato attraverso il punto di vista del cittadino. Infatti, grazie alle potenzialità del *crowdsourcing*, cioè di chiedere aiuto ed appoggio a chi conosce profondamente un determinato luogo o città, si ha la possibilità di ottenere una visione più autentica delle peculiarità e delle emergenze di un territorio complesso come quello urbano; riuscendo ad approfondire e sviluppare nuovi scenari utili ad una futura pianificazione.

Allo stesso modo il *crowdmapping* può risolvere i problemi relativi alla mappatura stessa non solo di questi spazi latenti, dimenticati e in totale stato di degrado ma anche degli interventi spontanei esistenti (talvolta difficili da individuare). L'apporto dei cittadini volto a segnalare tutti questi casi, dimostra quindi quanto questi siano realmente interessati a giocare un ruolo di primo piano nel riusare e riqualificare questi spazi e luoghi, prendendo parte a queste iniziative in modo attivo e diretto.

67. Vitellio, Ilaria (a cura di), *Urbanistica online*, Dossier 006: Città Open Source, INU Edizioni, 2013, p. 90

68. Vitellio, Op. cit., p. 88

3.6.2 Tempo Riuso

Nato nel 2008 in seguito alla partnership tra Cantieri Isola e Precare.it, Tempo Riuso è un progetto di ricerca-azione oggi riunita nell'associazione *temporioso.net* e che si è guadagnata col tempo il sostegno del Comune di Milano. Sul loro sito web è possibile leggere alla voce "Chi siamo": "Siamo un'associazione culturale, siamo una società di consulenza e progettazione, siamo docenti e un team multidisciplinare attento a coinvolgere esperti e cittadinanza attiva nelle trasformazioni del territorio"⁶⁹.

Dal 2009 i fondatori e coordinatori che fanno parte di Tempo Riuso hanno avviato una collaborazione con il Politecnico di Milano per promuovere politiche, progetti e corsi di formazione sul riuso temporaneo di spazi in abbandono e sottoutilizzati, mentre dal 2019 hanno costituito una società a responsabilità limitata per incarichi professionali con operatori pubblici e privati.

Il Manifesto di Tempo Riuso propone "di avviare progetti che utilizzano il patrimonio edilizio esistente e gli spazi aperti vuoti, in abbandono o sottoutilizzati di proprietà pubblica o privata per riattivarli con progetti legati al mondo della cultura ed associazionismo, allo start-up dell'artigianato e piccola impresa, dell'accoglienza temporanea per studenti e turismo low cost, con contratti ad uso temporaneo a canone calmierato"⁷⁰.

Lo scopo del progetto persegue in primis la rigenerazione urbana in termini di riqualificazione del patrimonio edilizio, sottraendo così questi spazi ad atti di vandalismo e limitando al contempo il consumo di suolo. In aggiunta, il progetto vuole sostenere gli spazi autogestiti e i servizi autopromossi dalle comunità locali.

Tempo Riuso promuove quindi pratiche di riuso temporaneo degli avanzi urbani in modo da farli entrare a far parte dell'agenda e delle previsioni delle politiche pubbliche dei Comuni dell'area metropolitana milanese. Gli spazi temporanei sono concessi in comodato d'uso temporaneo e i progetti proposti non vogliono in alcun modo sostituire i servizi permanenti ad uso della collettività; essi sono infatti da considerarsi più semplicemente sussidiari.

Il progetto, come detto in precedenza, si rivolge al Comune e alla Provincia di Milano, con possibilità di scambio e start-up progettuali (avviate e in corso) a scala nazionale ed internazionale.

Nel 2012 Tempo Riuso si è impegnato a ricercare e mappare nelle nove zone che compongono la città di Milano gli spazi in stato di abbandono e le realtà locali che potrebbero ritornare spazi per attività socio-culturali utili alla cittadina. Questa ricerca ha dato vita alla mappa tuttora visibile sul loro sito, cui ogni persona, ancora oggi, può contribuire implementandola con nuove segnalazioni. Infine, sempre sul sito, è possibile inoltre consultare le ricerche effettuate, prendere parte a bandi e visualizzare i progetti già realizzati.

69. http://www.temporioso.org/?page_id=26

70. http://www.temporioso.org/?page_id=121

3.7 Il progetto Ri-formare Milano

Come evidenziato in precedenza, l'attenzione per i manufatti e gli spazi urbani in stato di degrado e abbandono è sempre più oggetto delle attività di ricerca e progetto e dell'azione pubblica. In diverse città italiane e internazionali è possibile riscontrare come siano in atto programmi di mappatura del degrado finalizzati alla conoscenza del fenomeno e alla promozione di attività progettuali per il recupero di questi avanzi.

Tra il 2013 e il 2016, presso il Politecnico di Milano, fu avviato il progetto didattico Ri-formare Milano su iniziativa di Ilaria Valente, preside della Scuola di Architettura Urbanistica e Ingegneria delle Costruzioni, in collaborazione con l'allora assessora all'Urbanistica, Edilizia privata e Agricoltura Ada Lucia De Cesaris, nonché vicesindaco del Comune di Milano. Il progetto coinvolse i laboratori di progettazione e i corsi teorici e applicativi per realizzare proposte progettuali volte alla riqualificazione di alcune aree e immobili attentamente selezionati e che versavano in stato di degrado e abbandono.

Ri-formare Milano si colloca quindi nel quadro di programmi che diverse città hanno messo in atto per mappare e studiare i fenomeni del degrado urbano e per promuovere attività progettuali a diverse scale finalizzate al recupero degli spazi in abbandono⁷¹.

Il titolo dato a questa iniziativa, oltre a voler indicare un'attitudine riformistica, rivela un senso profondo più radicale, ovvero quello del formare-di-nuovo la città.

Guardare a cosa è già stato realizzato e costruito, infatti, significa tentare di superare attraverso proposte funzionali e morfologiche la condizione di abbandono e di degrado che talvolta ne caratterizzano lo stato. Gli esercizi progettuali di Ri-formare Milano hanno per questo costruito uno scenario di opportunità, fatto di alternative legate alla possibilità di esplorare delle situazioni reali. Il progetto sul costruito si è dunque confermato questione centrale per affrontare in termini complessi il cambiamento urbano di questa fase storica, proponendo un nuovo ciclo di vita per piccole e grandi parti urbane, confrontandosi sul rapporto tra tessuto storico e progetto contemporaneo⁷².

Se si può affermare che il secolo scorso è stato il secolo dell'espansione dell'ex-novo, del funzionalismo e del razionalismo, questo nostro è il secolo della modificazione, della resilienza, della rigenerazione del concetto di riadattamento⁷³. Infatti le architetture permangono anche quando non vengono più utilizzate; continuano ad esistere (e resistere) anche dopo aver perso la loro funzione che le ha generate. Per questo motivo, nonostante assistiamo spesso a situazioni che cambiano frequentemente il volto della città, non sempre è detto che a questo cambiamento corrisponda poi un mutamento dello spazio fisico (ad esempio dove vi è un tessuto consolidato). Questi mutamenti però possono generare dei vuoti urbani, spazi non più utilizzati e

71. Morandi, Corinna, Nuovi paradigmi per il progetto sulla città, in "Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono", Coppetti, Barbara, Cozza, Cassandra (a cura di), Pearson, Milano-Torino, 2017, pp. 39-40

72. Idem

73. Zucchi, Cino, Palinsesti in evoluzione, in "Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono", p. 61

dunque dimenticati e lasciati al più totale abbandono, principale causa poi di degrado.

Ri-formare Milano ha quindi posto gli studenti a lavorare sui temi urgenti della città di Milano, sulla necessità di ricercare risposte e aggiornare gli strumenti del progetto architettonico e urbano in una fase storica in cui sono emerse nuove condizioni indotte dalla crisi.

Come spiega la stessa Ilaria Valente nell'introduzione della pubblicazione su questo progetto: "Ri-formare Milano è stato pensato con una significato molteplice. Da un lato occorre la necessità dell'avvio di una *riforma urbana*, che muovesse da ipotesi di riassetto, di "correzione" delle pratiche non solo progettuali [...] verso un possibile nuovo modello di sviluppo sostenibile e non dissipativo, che ponga al centro la città stessa come risorsa. Allo stesso tempo si voleva indicare un processo di ridefinizione della forma della città che muovesse, puntualmente, dalla sua interna struttura, attivato dal progetto di architettura, dalle sue potenzialità trasformative, dalle sue capacità di rideterminare luoghi dotati di specifici caratteri spaziali e d'uso rinnovato. Milano è una città composita, "laboratorio del moderno", risultato dello stratificarsi di tessuti e architetture, che ha assorbito e giustapposto [...] le architetture del Novecento, che ha visto processi di distruzione e ricostruzione, di abbandono anche di edifici e tessuti molto recenti che, pare, non abbiano la forza di consolidarsi"⁷⁴.

I progetti realizzati per Ri-formare Milano hanno dunque esplorato le possibilità di adeguamento, riuso e riadattamento dei manufatti a nuovi usi utili alla comunità e alla città. Divisi in aree tematiche, alcuni esempi di edifici e aree prese in esame e su cui gli studenti sono intervenuti, sono stati, solo per citarne alcuni: l'ex cinema Maestoso e Adriano, la Torre Galfa, la caserma Rubattino, l'area di San Cristoforo, corso XXII Marzo e altri.

I risultati prodotti non sono tuttavia stati solo proposte progettuali riguardanti gli spazi e le tematiche individuate, ma hanno spaziato dalla creazione di una time-line per costruire una visione sintetica delle tappe delle implementazioni nel tempo del progetto, fino alla realizzazione di postcards (cartoline fotografiche) e video, questi ultimi realizzati dagli studenti del CSC, il Centro Sperimentale di Cinematografia della sede Lombardia⁷⁵, in modo da produrre così diversi materiali di riflessione e confronto sul progetto dell'intervento sul costruito a Milano e nella città metropolitana che siano comunicabili anche al di fuori del contesto accademico. I lavori realizzati sono poi infatti confluiti in diverse esposizioni, come quella del 2015 all'Urban Center (uno spazio del Comune di Milano dedicato all'informazione e alla partecipazione sui progetti di sviluppo del territorio) o a quella della Triennale di Milano (2014). A tale proposito, Alberto Ferlenga, nel catalogo di presentazione della mostra in Triennale, scrisse come: "intervenire sul vasto patrimonio di aree e costruzioni fuori uso non è solo una esercitazione accademica. Sottrarre i luoghi alle trasformazioni occasionali per considerarli

74. Valente, Ilaria, Introduzione, in "Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono", pp. IX-XI

75. L'iniziativa è stata nel tempo arricchita con accordi, oltre che con il Comune e il CSC, anche con l'Ordine degli Architetti

nel loro insieme rende possibile guardare ai valori perduti, immaginare, attraverso i progetti dei più giovani, una città nuova che sulla vecchia appoggi fortemente le sue radici”⁷⁶.

Per concludere, come affermò da Ada Lucia De Cesaris: “dentro al progetto Ri-formare Milano c’è il sogno e l’anima del futuro di questa città” e, dunque, gli esercizi progettuali sono visti come strumenti di apertura del dibattito⁷⁷.

Conclusioni

Dalla definizione del problema alla molteplicità di possibili soluzioni per risolverlo. Da questo capitolo emerge quanto siano importanti le pratiche del riuso in modo non solo da frenare l’eccessivo consumo di suolo, ma anche per riportare in vita, attribuendo una nuova funzione e un nuovo significato e ruolo ai numerosi manufatti architettonici dimenticati, obsoleti e abbandonati presenti all’interno della nostra società contemporanea.

Alla concezione del termine riuso si possono dunque strettamente legare anche i concetti di recupero, ri-funzionalizzazione, ri-conversione, ri-attualizzazione. Fine ultimo del riuso non è infatti solo la mera conservazione del patrimonio edilizio esistente, ma soprattutto ridare nuovo significato e nuova funzione a quello che significato e funzione non ha più.

Guardare al costruito significa quindi tentare di superare attraverso proposte funzionali la condizione di abbandono e di degrado.

Il riuso adattivo costituisce inoltre un fattore di arricchimento in questo tipo di strategie di intervento. È una raccomandazione che esorta a esplorare la pratica del riuso e valorizzare la varietà di strategie che possono essere associate ad essa.

Fortunatamente, la pratica del riuso, cioè della variazione di utilizzo di un edificio, è assai comune, frequente e diffusa specialmente in questi ultimi anni, grazie anche alla consapevolezza maturata dai cittadini, i quali, spesso, si espongono per primi per sviluppare insieme idee e progetti sul riuso e la riqualificazione dei manufatti e delle aree urbane e periferiche. Grazie alla loro collaborazione si è visto come siano nate diverse mappature dell’abbandono, volte a portare in evidenza ciò che “di sbagliato” è presente nella propria città in modo da farne oggetto e coscienza comune per incentivare discussioni e idee sulla loro possibile risoluzione.

Riutilizzare i manufatti in stato di obsolescenza è quindi fondamentale per frenare la cementificazione e per fare in modo che i paesaggi rimangano il più naturali possibili, prima che si raggiunga quel famigerato punto di non ritorno.

76. Morandi, Op. cit., p. 40

77. Coppetti, Barbara, Interrogare i luoghi, progettare il mutamenti, in “Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono”, p. 8

IV. Storia dei cinema a Milano

"Il cinema non morirà mai, ormai è nato e non può morire: morirà la sala cinematografica, forse, ma di questo non mi frega niente."

[Mario Monicelli, 1991]

Premessa

Se i temi esposti fin qui sembrano essere (e in effetti lo sono) due mondi distanti e per certi versi discordanti, senza nessun apparente legame che li possa unire, è qui che si inserisce il mio intento (progettuale) per lo svolgimento di questa tesi. La mia intenzione è infatti quella di far combaciare la problematica dell'abbandono edilizio attraverso la rifunzionalizzazione di un manufatto architettonico per mezzo di un'attività che in questi ultimi anni è cresciuta a dismisura, e che neanche la pandemia da Covid-19 che ha caratterizzato questo 2020 ha per certi versi saputo arrestare del tutto (se non per le manifestazioni tenute ovviamente dal vivo): l'esport.

Dalla riflessione su quale struttura appartenente al nostro patrimonio edilizio dismesso potesse rispecchiare il più fedelmente possibile le attività caratterizzanti lo scenario esportivo, è emerso come siano i cinema i luoghi più adatti a essere riutilizzati per ospitare nuove funzioni non così distanti dalla loro originaria natura. Infatti, il fattore che accomuna queste due mondi è l'azione del guardare, del fruire immagini in movimento mediate attraverso l'utilizzo di uno schermo.

Per questo motivo, la mia ricerca si è orientata a investigare quali fossero i cinema in disuso presenti a Milano, molti dei quali sono stati dismessi e si trovano in completo stato di abbandono a causa del sopravvento della televisione e dell'apertura delle grandi catene in grado di ospitare e offrire una varietà di sale e film maggiori rispetto ai piccoli cinema cittadini, caratterizzati per lo più da una singola sala.

Ho scelto come luogo di intervento la città di Milano non solo perché è la mia città natale, ma soprattutto in quanto rappresenta uno dei maggiori poli tecnologici della nostra penisola e dove ogni anno vengono già organizzate diverse manifestazioni, eventi e fiere riguardanti il settore esport e videogiochi (basti pensare alla già citata Milan Games Week, la fiera videoludica più importante a livello nazionale).

Prima però di parlare della volontà di creare un metaprogetto, è opportuno brevemente ripercorrere la storia del cinema, dalla sua nascita alla "morte" (dismissione) nella città di Milano.

4.1 I cinema a Milano

Indagare la storia dei cinema a Milano significa analizzare gli stretti legami che intercorrono tra lo sviluppo della settima arte e i processi sociali, culturali e urbani del capoluogo lombardo, dove il sistema dei media si delinea come uno degli elementi nodali della vita cittadina¹.

4.1.1 Genesi

La storia dei cinema a Milano risale al marzo 1896, quando venne presentato il cinematografo Lumière (*fig. 4.01* alla seguente pagina) al circolo fotografico

1. Berni, Francesca, Colombo, Giorgia, 2014/2015, I cinema dismessi a Milano. Frammenti urbani e proiezioni architettoniche, Tesi di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Milano, p. 2.

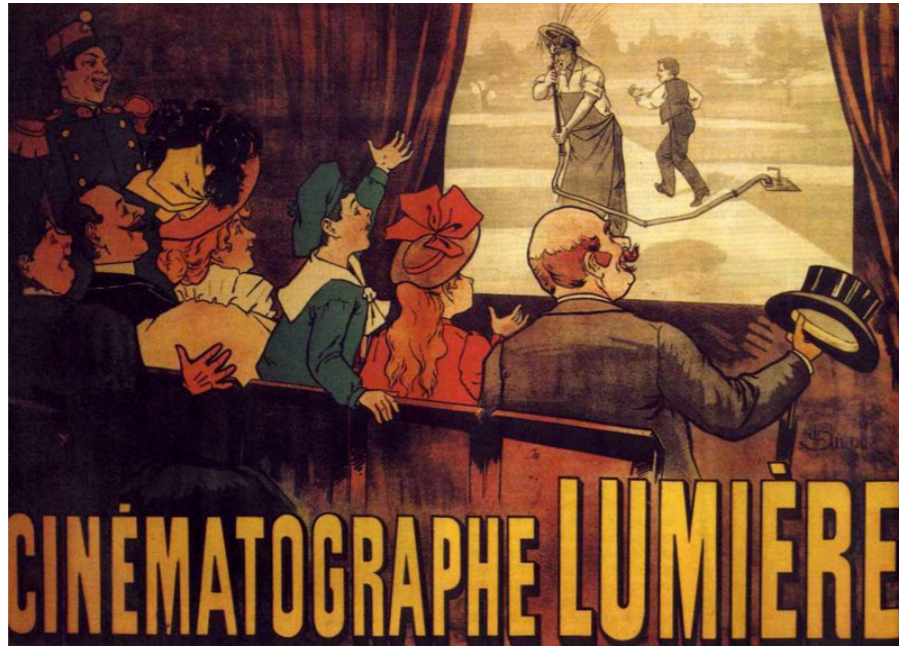


Figura 4.01:
locandina Cinematografo
Lumière, 1897.

di via Principe Umberto. Dopo la prima proiezione, la rappresentazione proseguì per il grande pubblico al Teatro Milanese, raccogliendo un riscontro positivo di stampa e spettatori.

Queste prime proiezioni, le quali proseguirono negli anni alternandosi tra diversi teatri e locali cittadini vicini al Duomo, raffiguravano sostanzialmente alcuni temi legati alla vita comune (come eventi, cerimonie pubbliche e altri). Nel biennio 1898-1899 si riscontrò tuttavia un calo dell'interesse nel nuovo mezzo di comunicazione. Era svanita l'euforia rappresentata dalla novità e il cinema ora stentava a rinnovarsi.

Anche se il cinematografo era spesso presente all'interno delle fiere riguardanti le novità tecnologiche, a cavallo del nuovo secolo le proiezioni nei teatri si fecero sempre più sporadiche. Furono gli ambulanti di piazza a garantire tuttavia la continuità della fruizione dello spettacolo nelle città lombarde (di cui il più antico è il fotografo Italo Pacchioni), il cui momento di massima espansione sul territorio meneghino può essere fatto risalire intorno al 1905. Dal 1908 iniziarono però a manifestarsi i primi gravi segni di crisi, finché allo scoppio del primo conflitto mondiale si concluse definitivamente la storia del cinema foraneo.

In questi anni il cinematografo risentiva fortemente la concorrenza delle ormai sempre più diffuse sale cittadine, le quali erano in grado di offrire al pubblico non solo spettacoli vari e di qualità superiore ma anche una fruizione continua durante l'intero anno.

Nell'ottobre 1904 Ercole Pettini aprì l'Edison, la prima vera sala cinematografica a Milano. L'anno successivo aprì invece il cinema Excelsior, in Corso Vittorio Emanuele, e venne inaugurata la sala Volta nella galleria De Cristo-

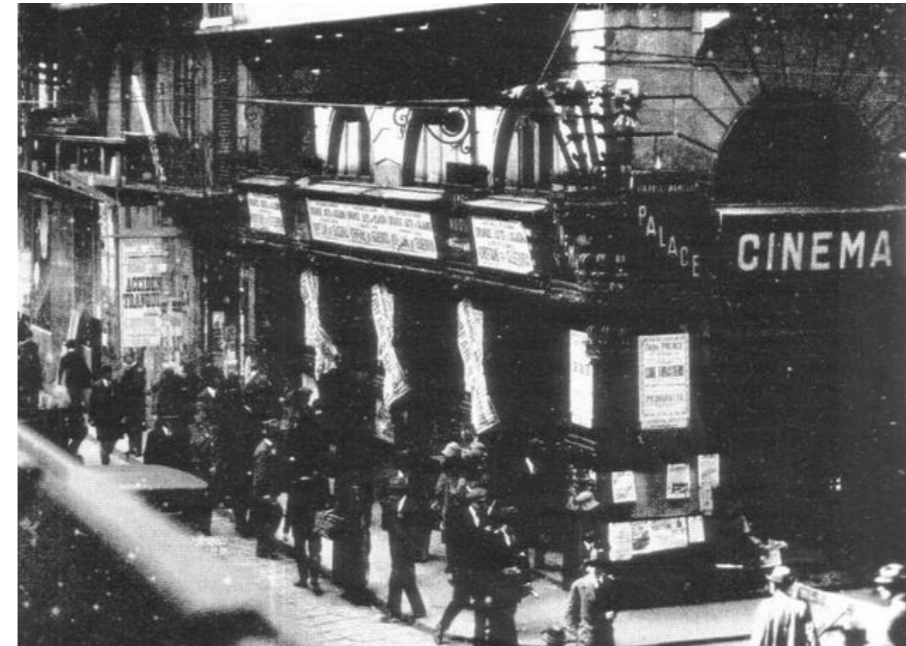


Figura 4.02:
Cinema Palace, 1925.

foris. Col trascorrere del tempo nacquero poi sempre più nuove sale, determinando una forte concorrenza. Queste, diffuse principalmente nel centro città, proliferarono anche nelle zone esterne, quasi a seguire un itinerario privilegiato. Le pellicole passavano quindi prima dalle sale centrali per raggiungere solo in seguito quelle periferiche, contraddistinte da programmazioni limitate. Solo nell'area milanese, nel 1910 si potevano contare circa cinquanta sale cinematografiche.

Infine è opportuno evidenziare come alle ristrutturazioni dei cinema del centro città si contrappose l'apertura di nuove sale caratterizzate da grandi ambienti, come ad esempio il Palace in Corso Vittorio (*fig. 4.02*).

4.1.2 Sviluppo nell'arco delle due guerre

Gli anni trascorsi durante i due conflitti mondiali furono caratterizzati dalla crescente popolarità del cinema presso il grande pubblico.

Il nuovo mezzo, ormai legittimato, interagiva con la città e con la sua cultura, contribuendo a determinare la struttura e la geografia degli spazi urbani².

Tra gli anni Venti e Trenta, nell'area milanese si passò dalle quarantatré sale di inizio decennio a ottantasette; numeri, questi, che evidenziano bene l'espansione dell'esercizio cinematografico all'interno della città.

A causa però della scarsità delle pellicole in circolazione e dei costi da affrontare per rinnovare le strutture, si assistè presto alla nascita di società in grado di gestire tali spese, le quali, a breve, avrebbero preso il controllo dell'intero circuito cittadino. Questo consentì non solo uno sfruttamento intensivo delle pellicole, che passavano dalle prime visioni nelle sale del centro ai locali di periferia, ma si assistè inoltre a un progressivo decentramento delle sale.

2. Idem

Figura 4.03:
Edificio del cinema Odeon,
anni Trenta.



Tra le due guerre, Milano divenne una grande metropoli con oltre un milione di abitanti, nonché polo trainante della nuova economia industriale che portò ad un aumento del reddito e alla crescita dei consumi. Il rapido moltiplicarsi delle affissioni pubblicitarie non solo cambiò il volto della città ma fu anche uno dei segnali più tangibili dell'interazione tra produzione industriale e consumo di massa.

In questi anni anche i cinematografi furono oggetto di ristrutturazione così da partecipare alla necessità di riassetto del tessuto e delle logiche urbane. Gli interventi apportati riguardavano principalmente l'aumento della capienza massima delle sale, il miglioramento degli impianti tecnici e la risoluzione dei problemi di sicurezza. Così facendo, queste nuove strutture rispondevano a una tendenza che vedeva nel cinema il nuovo specchio per uno sfarzo e una monumentalità urbana. Ne fu un esempio il cinema Odeon in *fig. 4.03*, inaugurato nel 1929 e progettato dagli architetti Laveni e Avati i quali lo realizzarono prendendo come modello (pratica comune al tempo) l'impianto del cinema-teatro con palcoscenico poco profondo e schermato in modo da consentire le proiezioni, nonché un'ampia sale strutturata in platea e balconata secondo lo schema del teatro.

In questo periodo cinema e teatro si sostenevano a vicenda al fine di attirare sempre più spettatori; processo evidente sia nei manufatti sorti ex-novo (come l'Odeon, il Nazionale (*fig. 4.04*), l'Excelsior (*fig. 4.05*) e l'Impero), sia in alcuni teatri storici che si convertirono in cinematografi (come il Fossati (*fig. 4.06*), il Dal Verme (*fig. 4.07*) e il Verdi).

La novità più importante risalente agli anni Venti fu tuttavia l'avvento del sonoro. Il primo film a incorporarlo fu "Il cantante di jazz" ("The Jazz Singer", Alan Crosland, 1927), proiettato per la prima volta nell'aprile 1929 al cinema Corso. Dato il successo riscosso, a inizio anni Trenta la quasi totalità dei cinema di prima visione era ora in grado di offrire il comparto sonoro, nonostante i frequenti problemi tecnici.



Figura 4.04:
Vista del Teatro Nazionale,
anni Venti.



Figura 4.05 (a sx):
Cinema Excelsior, Anni
Trenta.

Figura 4.06 (a dx):
Cinema Fossati, anni
Sessanta.

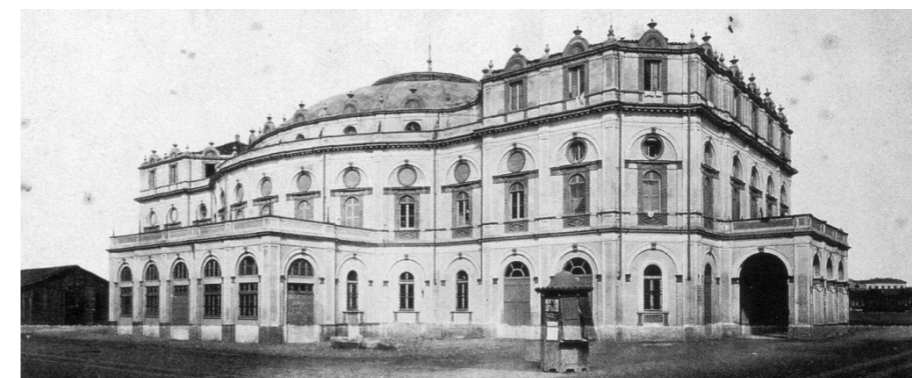


Figura 4.07:
Vista del Teatro dal Verme,
fine XIX secolo.

Allora era possibile inoltre distinguere e suddividere la sale in quelle di prima, seconda o terza visione.

Le sale di prima visione erano situate all'interno di lussuose architetture del centro città. I principali frequentatori di queste sale erano infatti soprattutto le persone più agiate, dato anche l'elevato costo del biglietto, il quale variava a seconda della scelta del posto a sedere tra platea e galleria. A differenza degli altri cinema, offrivano in aggiunta però numerosi servizi, quali bar e spettacoli di varietà prima delle proiezioni. La programmazione dei film era tuttavia breve. I cine-teatri di seconda visione erano principalmente collocati lungo gli assi di collegamento tra centro e periferia. I prezzi erano inferiori rispetto a quelli di prima visione nonostante gli spettacoli mantenessero comunque un'offerta di livello. Infine le sale di terza visione, concentrate nelle aree periferiche della città, erano contraddistinte da spettacoli di accompagnamento di scarsa qualità. Le sale rionali erano caratterizzate inoltre da una povertà sia dal punto di vista del manufatto architettonico che dell'apparecchiatura tecnologica; i film venivano proiettati per lo più su schermi non adatti o deformi, in aggiunta a una scarsa attenzione della resa fonica. Fattore comune a tutte queste differenti sale era la proiezione dei cinegiornali a cura dell'Istituto LUCE, i quali, dal 1931, precedevano tutti gli spettacoli.

Nonostante nella seconda metà degli anni Trenta si assistesse ad una ripresa degli incassi, col numero di sale che si attestò a quota settantaquattro, con un aumento che interessò prevalentemente le aree periferiche della città di Milano, vicini alla seconda guerra mondiale il settore cinematografico fu fortemente penalizzato a causa del blocco imposto dal Regime alle pellicole straniere. La distribuzione dei film era infatti nelle mani dell'ENIC³, la quale rimosse poco alla volta dal mercato i film esteri.

Il 1943 fu l'anno in generale più buio non soltanto per l'esercizio cinematografico ma anche per l'intera città di Milano. I bombardamenti che colpirono molti dei manufatti architettonici cittadini non solo causarono devastazione, morte e, di conseguenza, il totale blocco dell'attività, ma tra gli edifici coinvolti in tale distruzione comparirono appunto anche alcune sale. Tra queste possiamo ricordare il Dal Verme, il Filodrammatici, il Diana, il Reale e il Garibaldi. In aggiunta è possibile segnalare come in generale l'imposta del coprifuoco portò già all'annullamento delle proiezioni serali, oltre ai molti problemi legati anche all'erogazione dell'energia elettrica. Questo clima d'incertezza e precarietà permase fino alla liberazione.

4.1.3 Dalla rinascita ai primi segnali di crisi

Nel dopoguerra, per rispondere all'emergenza abitativa e recuperare i manufatti architettonici distrutti, venne attuato un piano di ricostruzione delle zone centrali della città, senza tuttavia un progetto unitario. In tale situazione la condizione delle sale cinematografiche rispecchiava il clima di incertezza e provvisorietà propria del periodo postbellico.

3. Ente Nazionale Industrie Cinematografiche



Figura 4.08:
Teatro Dal Verme distrutto
dai bombardamenti
dell'agosto 1943.

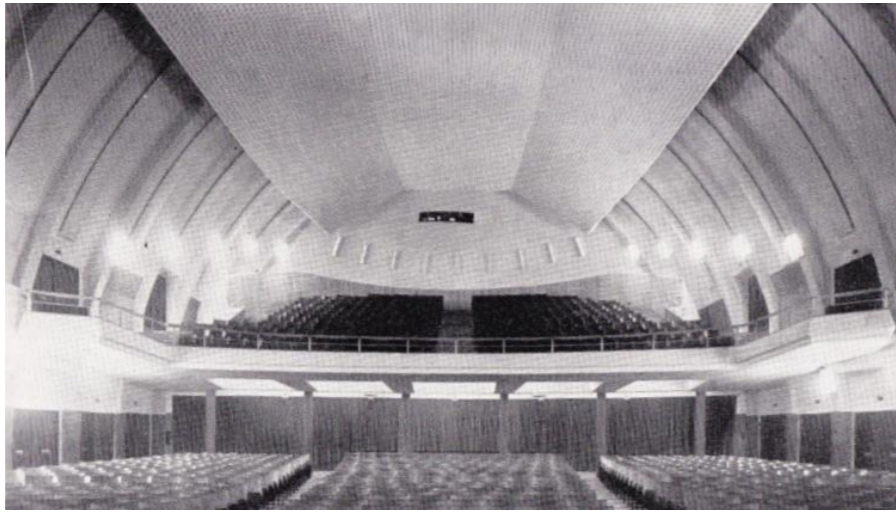
Tuttavia, se nel 1945 le sale aperte erano circa quarantacinque, tutte caratterizzate da una programmazione discontinua, nei cinque anni successivi il numero quasi raddoppiò. Molte di esse vennero ristrutturate (ad esempio il Dal Verme, danneggiato dai bombardamenti come visibile in *fig. 4.08*) ma numerose furono anche le sale edificate ex-novo, incentivate anche dalla normativa emanata nel 1945 dalla prefettura di Milano che consentiva ora l'edificazione di cinematografi al di sotto del livello stradale, fattore che scatenò appunto la proliferazione di molti cinema sotterranei nel centro urbano (ad esempio l'Arlecchino, il Mignon (*fig. 4.09*) e l'Ariston).

Se all'inizio degli anni Cinquanta Milano rappresentava il polo centrale dello sviluppo nazionale, fattore che portò a un significativo aumento della popolazione (arrivando a circa 1.3 milioni di abitanti), a crescere fu però anche il numero di cinema aperti. Le sale divennero circa 110, non più concentrate nel



Figura 4.09:
Cinema Mignon in Galleria
del Corso, anni Sessanta.

Figura 4.10:
Vista della platea e della
galleria del cinema Istria a
cura di Mario Cavallè, anni
Quaranta.



solo centro città. Figura di rilievo che in questo periodo contribuì alla nascita di molti cinematografi fu l'architetto Mario Cavallè. Tra le sue creazioni è possibile annoverare per eleganza e maestosità il cinema Manzoni, l'Ariel e l'Istria, quest'ultimo visibile in *fig. 4.10*.

Il 1955 fu l'anno record di incassi: in totale, in Italia, furono venduti 819 milioni di biglietti; di questi, 45 milioni nella sola Milano. L'incremento delle vendite rispecchiava un generale miglioramento delle condizioni di vita delle classi meno agiate. A questo fervore di pubblico corrispondeva non solo un'offerta diversificata di proiezioni ma molte altre novità. Tra queste non è possibile non segnalare il primo film a colori, "Totò a colori", proiettato nel 1952 al cinema Mignon e, nel 1955, l'uscita di "Questo è il Cinerama", primo film in Italia realizzato con la tecnica cinerama (per la quale erano necessari tre proiettori e uno schermo semicircolare) proiettato al cinema Manzoni.

Sempre verso la metà degli anni Cinquanta, il panorama dei media subì tuttavia una decisiva trasformazione. Dal 1954 la televisione iniziò il proprio servizio sotto il controllo della Rai. Questo rappresentò un evento epocale che interessò particolarmente la storia del cinema, segnandone l'inizio della crisi. Il piccolo schermo catalizzò infatti l'attenzione degli spettatori cosicché si verificò un passaggio transitorio dalla "distrazione pubblica" a quella privata. Bisogna evidenziare tuttavia come questo spostamento non avvenne nel breve termine, con i rapporti cinema-televisione che non risultarono conflittuali almeno fino agli anni Settanta.

Anche se la televisione fu inizialmente installata nei bar e nei negozi, non ci volle molto prima che entrò a far parte di diversi cinema.

Anche negli anni Sessanta furono caratterizzati dalla nascita di numerosi nuovi cinema diffusi su tutto il territorio milanese. Questi mantenevano ancora la distinzione tra proiezioni di prima, seconda e terza visione.

In particolare, nel 1960, nel Corriere della Sera di Milano, si contava la programmazione di 141 sale cinematografiche: 16 di prima visione, 20 di seconda e 105 di terza⁴. Come detto in precedenza, il prezzo del biglietto variava a seconda del tipo di proiezione. Dalle 800 lire per gli spettacoli di prima visione (che scendeva a 500 per le programmazioni pomeridiane), si passava alle circa 500 lire per quelli di seconda, fino ai massimo 250 per quelli di terza visione, caratterizzati dall'assenza dell'aria condizionata, da una scarsa qualità generale audio-visiva e situati nelle aree periferiche della città.

Importante novità che contraddistinse gli anni Sessanta fu l'apertura dei cinema d'essai, ovvero sale cinematografiche le cui scelte di cartellone erano basate sulla qualità artistica del film, anche sperimentale o d'avanguardia. Il primo di questi fu il cinema Arti, inaugurato nel 1961 con la proiezione di "Ivan il Terribile".

Infine è possibile riscontrare come su molte pellicole di quegli anni venissero spesso applicate forme di censura, causando talvolta proteste. Film che provocò un forte dibattito e fu oggetto di molte critiche fu sicuramente "La dolce vita" di Fellini, non per questioni di censura, ma per il contenuto in sé. Proiettato per la prima volta al cinema Capitol (*in fig. 4.11*) nel febbraio 1960, il film valse al regista numerose accuse di essere comunista, scatenando in alcuni casi anche situazioni di disordine pubblico, motivo per cui venne sequestrato poco tempo dopo. Anche se nel decennio successivo il cinema conquistò una maggiore libertà espressiva, questa non servì da deterrente a una crisi sempre più manifesta a favore della televisione.

Negli anni Settanta il cinema non era più in grado di rispondere alle trasformazioni in atto che interessavano il mondo del lavoro, i modelli di consumo e i comportamenti sociali. Questi cambiamenti incisero tuttavia però più sulla frequentazione delle sale che sulla fruizione stessa delle pellicole.



Figura 4.11:
Cinema Capitol, anni
Cinquanta.

4. Bottoni, Cecilia, Minelli, Francesca, 2014/2015, CREO. Centro autoproduzione cinema Maestoso. Progetto di riconversione dell'area dell'ex cinema Maestoso a Milano, Tesi di Laurea in Architettura, Politecnico di Milano.



Figura 4.12:
Cinema Delle Stelle, 1963.



Figura 4.13:
Cinema Majestic (ex Delle Stelle), 1977. Primo cinema convertito a luci rosse.



Figura 4.14:
Locandina cinema Alcione, 1980.

Nonostante la crisi economica che interessò l'intero paese e che ebbe inizio nel 1973, la quale segnò per Milano (e molte altre maggiori città) una fase di ripiegamento e deindustrializzazione, è possibile evidenziare come, nonostante fossero gli anni dell'impegno sociale e della crescita dei ceti medi, si assista a un mutamento delle modalità di consumo dal pubblico al privato, dallo spettacolo dal vivo (cinema e teatri) a quello a domicilio (televisione e radio), favorito anche grazie alla produzione di canali più competitivi come la diffusione dei videoregistratori, la televisione a colori (1977) e nuovi passatempi (bowlings, flippers, bigliardini, disco music, ed altri). L'insieme di questi fattori segnò la crisi del cinema, soprattutto dell'esercizio cittadino.

Questo fu particolarmente evidente nella seconda metà del decennio, anni segnati oltre che dal dimezzamento dei biglietti venduti, anche dal numero di sale cinematografiche aperte. Se nel 1975 nella città di Milano si contavano 138 cinema, dieci anni dopo il numero scese a 106.

La crisi del cinema coincise dunque con un calo di vitalità del centro urbano che interessò in generale tutte le attività commerciali, causato non solo dalla recessione economica ma anche dal decentramento residenziale dalle aree del centro storico.

Fu forse per contrastare questo trend negativo che in quel periodo nacquero i primi cinema a luci rosse. Il primo a convertirsi in sala erotica fu il Delle Stelle (fig. 4.12), il quale nel 1977 divenne cinema Majestic, mostrato in fig. 4.13. Molti altri ne seguirono successivamente l'esempio, tra questi l'Impero, l'Alcione (fig. 4.14) e l'Embassy. In pochi anni i cinema erotici all'interno del territorio meneghino divennero ventuno.

Se dunque una prima strada per rispondere alla crisi fu quella dei cinema a luci rosse, una seconda, sul finire degli anni Settanta, giunse da una nuova politica sui prezzi dei biglietti, la quale puntava al contenimento dei costi. Tali accorgimenti ebbero tuttavia vita breve, anche in relazione al costante aumento del costo della vita.

L'articolazione dell'offerta di cinema di qualità fu un altro tentativo per cercare di intercettare una domanda sempre più debole e frammentata⁵.

4.1.4 L'avvento della digitalizzazione e la definitiva crisi delle sale cinematografiche

Nonostante tra gli anni Settanta e Ottanta Milano vide la migrazione di 250.000 abitanti verso i comuni periferici, passati gli anni di piombo, la città sembrò vivere una fase di rinnovato ottimismo. Negli anni Ottanta si delineò infatti una profonda trasformazione della vita economica, sociale e culturale della città.

Nel nuovo decennio il cinema divenne un mezzo per rilanciare l'immagine della città, fattore evidenziato grazie alle numerose rassegne e iniziative promosse dal comune (ad esempio la decisione di proiettare film in lingua originale a partire dal 1984).

5. Berni, Colombo, Op. cit.

In questi stessi anni si annoverano poi anche altri diversi fermenti all'interno del panorama cinematografico milanese, tra i quali la sperimentazione e produzione di film indipendenti da parte di numerosi giovani esordienti, i quali volevano far emergere nuove modalità espressive anche grazie all'uso di innovativi mezzi tecnici. L'insieme di questi elementi non fu tuttavia sufficiente ad arginare la crisi soprattutto dell'esercizio cinematografico cittadino, sia in termini di strutture che di consumo.

Negli anni Ottanta l'avanzamento tecnologico permetteva ora di vedere i film anche sui piccoli schermi, di registrarli, noleggiarli e acquistarli nelle edicole. Fu la televisione infatti il volano principale di tali trasformazioni, la quale, dagli anni Settanta, si presentò al pubblico sotto una veste diversa, offrendo accanto al polo pubblico anche quello privato.

Riguardo a questo è possibile evidenziare come nel 1976 venne emanata una legge che permetteva alle emittenti private di trasmettere i loro programmi, stabilendo al contempo un regime di concorrenza che sancì una rapida modificazione dell'offerta. La Lombardia divenne così la capitale dell'emittenza televisiva privata grazie alla sede dei principali *network* commerciali, tutti legati al gruppo Fininvest di Silvio Berlusconi.

Intanto in quegli anni non si fermò il fenomeno del passaggio ai cinema a luci rosse. In alcune zone dell'hinterland milanese come Affori, Lorenteggio e Baggio, già in stato di degrado, queste sale costituivano infatti l'unica offerta cinematografica. Questo fenomeno di conversione continuò anche nel decennio successivo; a trasformarsi furono cinema come l'Astor in corso Buenos Aires e il cinema Zodiaco di via Padova (*visibile in fig. 4.15*).



Figura 4.15:
Cinema Zodiaco, chiuso dal
2009.



Figura 4.16:
Avviso Cinema Odeon
chiuso per ristrutturazione,
1986.

La crisi del cinema non consisteva quindi tanto in un crollo produttivo ma piuttosto nella crisi delle sale cinematografiche. Se negli anni Ottanta da una parte si assistè alla chiusura di numerose sale milanesi, dall'altra vi fu una concentrazione delle restanti al centro, il cui successo era legato alla possibilità di coniugare shopping, ristorazione e spettacolo.

Risale al 1983 l'idea di dare vita per la prima volta ad una multisala cittadina; il cinema designato fu l'Odeon, come mostrato in *fig. 4.16*. Il nuovo complesso venne inaugurato come multisala nel settembre 1986. Al suo interno erano presenti otto sale e la programmazione era legata al circuito commerciale. Alla fine del 1988 aprì la seconda multisala cittadina, il Colosseo in piazza Cinque Giornate, il quale contava tre schermi. In quegli stessi anni iniziarono poi anche i lavori per il multisala Gloria in corso Vercelli, il quale aprì però solamente nel 1998.

Quello del multisala fu l'ennesimo tentativo per rispondere alla crisi grazie alla diversificazione dell'offerta e alla creazione di sale più piccole che, rispetto alle originali, erano più facili da riempire. Tuttavia, il declino delle monosale continuò inesorabilmente dalla seconda metà degli anni Novanta ad oggi. Ulteriori cause che portarono a questo risultato furono, a cavallo del nuovo millennio, l'avvento dell'era digitale, la diffusione di internet e lo sviluppo dei multiplex.

A tale proposito, il primo multiplex aperto in Italia risale al 1997, il quale si impose subito come modello alternativo di cinema. A differenza dei multisala, nati solitamente dalla ristrutturazione o ampliamento di una preesistente monosala cittadina, i multiplex sono strutture costruite ex novo, spesso collocate in periferia per coniugare la necessità di grandi spazi a prezzi ac-

cessibili. Il multiplex offre al cliente una serie di confort accattivanti; in questo modo egli diventa più che un semplice spettatore. Tra questi si possono annoverare: ampi parcheggi e una vasta scelta di film dovuta alle numerose sale di proiezione, comode poltrone e servizi accessori come bar, ristoranti e sale gioco e, infine, la vicinanza spesso a grandi centri commerciali, in modo da coniugare svago e shopping. È possibile affermare dunque come in questi nuovi cinema a prevalere era il concetto stesso di “consumo” dello spettacolo; la qualità del film diventava quindi talvolta elemento secondario.

La competizione rappresentata da un multiplex è spesso correlata ad un'esclusione dal circuito cinematografico di sale cinematografiche minori, analogamente all'impatto della grande distribuzione sui piccoli esercizi commerciali⁶. Il primo multiplex inaugurato nell'area milanese aprì nel 2000 a Paderno Dugnano. Le Giraffe, con i suoi tredici schermi, fu seguito da diverse nuove aperture negli anni successivi.

Ulteriore fattore concorrenziale al cinema fu lo sviluppo di internet e la conseguente possibilità di scaricare film da vedere comodamente sul divano di casa senza alcuna spesa. Questa è oggi ormai una tendenza incastonata e diffusa nella società dell'era digitale moderna e che ha decretato la scomparsa del settore del videonoleggio, particolarmente fiorente e attivo tra gli anni Novanta e Duemila.

Ultima recente innovazione in campo cinematografico è stato il passaggio dal supporto a pellicola a digitale. Se i vantaggi di tale cambiamento sono molteplici (qualità migliore e durata nel tempo in primis), l'adozione di questa nuova tecnologia comporta agli esercenti tuttavia alcuni significativi cambiamenti in quanto a strumentazione (proiettore).

Questa innovazione, diffusa in Italia a partire dal 2009 grazie all'uscita di film 3D, è diventata definitiva dal 2014, anno che ha segnato dunque la fine delle produzioni su pellicola e, di conseguenza, la chiusura delle sale non ancora digitalizzate. Come facile desumere, a risentirne maggiormente sono stati i piccoli esercenti delle monosale cittadine che, nonostante i finanziamenti pubblici, riescono a fatica a sostenere i costi del digitale, nel caso in cui non abbiano ancora speso in via definitiva i loro proiettori.

È in questa prospettiva che a Milano, come in molte altre città italiane, si inizia sempre più a porre il problema del ruolo dei cinema dismessi all'interno del tessuto cittadino che, come tanti divi in declino, aspettano che i riflettori possano nuovamente essere puntati su di loro⁷.

4.2 Dismissione come opportunità di riuso

Quello che emerge dall'analisi del precedente paragrafo è quindi la diffusione di molte sale cinematografiche che hanno cessato la loro attività; risultano quindi edifici vuoti che si affiancano agli innumerevoli manufatti architettonici del nostro patrimonio edilizio dismesso e che, come ribadito già più volte

6. Bottoni, Minelli, Op. cit.

7. Berni, Colombo, Op. cit.

all'interno di questa tesi, spesso sono lasciati a loro stessi, immobili e immutabili se non per mezzo del continuo stato di degrado che col tempo si manifesta se queste diventano strutture dimenticate, in contrapposizione all'aspetto simbolico che queste sale cittadine hanno rappresentato sin dagli inizi del secolo scorso, in quanto considerati spazi aggregativi dal forte valore sociale. Come ben evidenziano Berni F. e Colombo G. all'interno della loro tesi, nella loro natura frammentaria i cinema dismessi sono testimoni silenziosi di mutamenti sociali e culturali che, sul finire del secolo scorso, hanno portato al fallimento di una grande quantità di sale cinematografiche, coinvolgendo sia quelle più centrali che quelle dei quartieri periferici⁸.

Il tema del riuso di questi edifici diventa quindi centrale, in modo da riaprire alla città questi spazi tramite una visione progettuale che non si manifesti solamente nella conversione d'uso dei medesimi in negozi di abbigliamento o ristorazione. Sottolineo questo in quanto a Milano sono molteplici i casi di rifunzionalizzazione di sale cittadine in tali attività. Giusto per fare qualche esempio, si vedano gli ex cinema Ariston (in Galleria del Corso), Ambasciatori, Astra e Corso (in Corso Vittorio Emanuele) tutti quanti trasformati in negozi di abbigliamento, oppure l'ex cinema Teatro Trieste (in via Pacinotti) e l'ex cinema Astoria (in viale Montenero), ora ristoranti, se non addirittura una fusione di queste due attività, come l'ex cinema Capital, riconvertito per l'appunto in negozio di alta moda nonché bar.

Nonostante non manchino poi esempi pertinenti di riuso che per certi versi ne rispecchino l'attività per la quale le sale erano nate, come i casi degli ex cinema Abanella (in via Bottelli), adesso Fondazione teatro alla Scala e il Broletto (in via Rovello) ora Piccolo teatro, è importante che questi manufatti diventino elemento vitale in modo da concorrere alla costruzione di una memoria, di diventare più che semplici contenitori di attività volte a saziare la società consumistica di oggi, diventando qualcosa di utile ai cittadini e in qualche modo fonte di innovazione.

Questo vuole essere il fine del lavoro di protettazione di questa tesi: recuperare l'identità e per certi versi la funzione originaria di una sala cinematografica dismessa presente a Milano e che da tempo versa in stato di abbandono, in modo da riattivarla, reinventarla e tradurla in chiave moderna. Per questo motivo di seguito sono state prese in esame tre storie di tre differenti cinema milanesi da tempo in disuso, i quali saranno protagonisti e oggetto dei successivi interventi progettuali in modo da portare nuovi significati e modalità di fruizione a questi spazi.

8. Idem

Cinema Arti (ex Teatro delle Arti)

Il cinema Arti di Milano risale ai tempi del regime fascista di Mussolini. Allora era manifesta la volontà di riuscire ad entrare in maniera veemente nell'istruzione, base di qualsiasi società civile. Questo significava quindi indottrinare un'intera nazione.

Per riuscirci, nell'aprile 1923 fu emanata una legge che diede vita all'"Opera Nazionale Balilla per l'assistenza e per l'educazione fisica e morale della gioventù" (di seguito O.N.B.), unica associazione giovanile riconosciuta sul territorio nazionale, finalizzata all'assistenza e all'educazione fisica e morale della gioventù. Un decennio dopo, nel 1937, l'O.N.B. confluì poi nella "Gioventù Italiana del Littorio". Nell'arco di questi anni ci furono quindi molti architetti che contribuirono alla costruzione di Case dell'O.N.B. nelle maggiori città italiane, seguendo gli stilemi del linguaggio architettonico del regime.

La costruzione di quello che divenne poi il cinema Arti rientra proprio in questo periodo. Nei primi anni Trenta, infatti, il Comitato Provinciale dell'O.N.B. di Milano disponeva di un'area centrale in via Conservatorio, in cui edificare un nuovo stabile. Nel 1934 l'amministrazione milanese scelse come progettista l'architetto Mario Cereghini aderente al Movimento Italiano di Architettura Razionale, il quale realizzò inizialmente un progetto per un edificio di otto piani, che divennero quattro in vista del progetto definitivo della nuova sede dell'O.N.B., la cui costruzione prese avvio nel dicembre 1935. Come mostrato in *fig. 4.A1*, Cereghini realizzò così in via Conservatorio n.9 un vasto complesso in stile razionalistico destinato a ospitare l'Organizzazione Nazionale Balilla (poi confluita, nel 1937, come detto, nella GIL). Questo è un edificio dalla pianta ad U rivestito in mattoni facciavista e con cortile interno.



Figura 4.A1:
Edificio O.N.B. ad opera
dell'arch. Mario Cereghini,
1935.

La composizione totale è divisa in due parti, ben distinte dal punto di vista funzionale e con caratteri architettonici propri: la prima destinata agli uffici, l'altra al salone del cineteatro, caratterizzato da un volume netto su tre piani e una ampia pensilina che svetta in copertura. Nonostante sugli annunci dei quotidiani si parlasse più semplicemente di sala-teatro della GIL, il "Teatro delle Arti", questo il nome dato alla sala, ospitava 600 posti a sedere ed era destinata a spettacoli teatrali, cinematografici e conferenze. L'ultimo piano di questo spazio era invece destinato a biblioteca. Infine, l'altra parte dello stabile, quella destinata ad uso uffici, è invece caratterizzata da una serie di logge inquadrate in una griglia ortogonale di balconate e pilastri dal forte carattere razionalista, con un piano seminterrato destinato a magazzini, depositi e un'autorimessa.

Durante il secondo conflitto mondiale, nell'agosto 1943 larga parte della costruzione venne distrutta dai bombardamenti (sorte simile a molti altri edifici). In seguito il complesso venne quindi restaurato con un massiccio intervento intorno al 1950, il quale ne modificò per certi versi l'aspetto.

Gli interventi tuttavia non riguardarono solo il Teatro delle Arti. Gli edifici adiacenti danneggiati dai bombardamenti furono infatti demoliti in modo da far spazio a Piazza San Babila.

È nel 1951, una volta terminati i lavori, che aprì ufficialmente il cinema Arti, composto da una unica sala con una capienza di circa 500 posti. A seguito del piano urbanistico del 1958 che cambiò l'assetto viario del quartiere, il civico del cinema divenne il n.8 della nuova Via Mascagni.

Inizialmente cinema di terza visione prima, e seconda visione poi, nel 1961 aderì al circuito dei cinema d'essai milanesi per volontà di un gruppo di critici. Questo il cinema Arti a una programmazione notevolmente migliore, tanto che nel periodo 1961-1966 fu rinominato "Arti - Cinema d'essai", assumendo di conseguenza un ruolo molto importante all'interno del panorama culturale metropolitano meneghino. Tuttavia, dopo questo fiorente periodo, tornò a una programmazione più generica e di valore discontinuo, con una particolare attenzione al cinema erotico di taglio spesso documentaristico e a pellicole molto audaci per l'epoca.

A seguito di una nuova ristrutturazione avvenuta nell'autunno 1973, il cinema Arti divenne "Nuovo Arti". Dal 1977, la gestione della sala passò poi in mano a Luigi De Pedys, il quale ne cambiò radicalmente natura. Abbandonato il film d'autore (spesso estremo e scandalistico), il nuovo gestore stipulò un contratto di distribuzione in esclusiva per Milano con la Disney. A seguito di questo accordo, infatti, il cinema cambiò ancora nome, diventando ora "Nuovo Arti - Casa Disney", il quale offrì una programmazione dedicata ai bambini che durò fino alla sua chiusura. La "nuova" sala (*fig. 4.A2* a pag. 214), inaugurata nel settembre 1977 col film "Paperino e c. in vacanza", vide la partecipazione del capo divisione Disney Europa e l'allora sindaco di Milano. Tuttavia il cinema chiuse definitivamente nel 2006 a causa degli scarsi

Figura 4.A2:
Vista della sala Disney dalla
galleria del Nuovo Arti –
Casa Disney, anni Settanta.



incassi. La struttura rimase così temporaneamente in stato di abbandono. Un tentativo di riportarla in funzione fu quello di ospitare il Teatro Derby, esperienza che però non durò a lungo (2008-2011), provocando una successiva dismissione e stato di abbandono del complesso. In anni recenti (2018) ha poi anche chiuso la Palestra Doria, tempio della boxe milanese dove, a partire dagli anni Sessanta, si sono allenati numerosi professionisti. Questa era ospitata nel seminterrato della parte dello stabile opposto al cinema, quello un tempo dedicato ad uffici.

Nonostante in questi ultimi anni la sala cinematografica sia stata usata sporadicamente per alcuni eventi artistici come ad esempio l'installazione "Foresta di luce" di Sou Fujimoto per COS al Fuorisalone della Milano Design Week del 2016, si trova ancora in stato di abbandono, risultando in completo stato di degradato. Tuttavia l'ex-cinema Arti rappresenta ancora un importante esempio architettonico del movimento del razionalismo milanese.

Come affermato da Agostin Pepaj, Riccardo Rossi e Marco Sorrentino all'interno della loro tesi di laurea magistrale intitolata "Ex Cinema Arti", "nonostante il degrado di materiali e struttura, l'edificio ha ancora un grande fascino per il rigore delle forme e l'impaginato delle aperture sulle facciate. I pieni e vuoti si alternano magistralmente su Via Mascagni componendo un edificio severo e simbolo di un passato glorioso. L'uso magistrale dei materiali: calcestruzzo, mattoni e vetro cemento, conferisce all'edificio un'aura di maturità e rispettabilità, inserendo Cereghini a pieno titolo nella storia dell'architettura italiana".

Secondo alcuni articoli, risulta che il complesso sia stato acquistato nel 2018 dal fondo londinese Trophaeum per farvi un albergo di lusso o uffici. Dal 2005 il manufatto è stato però sottoposto a vincolo monumentale, quindi il progetto dovrebbe essere caduto nel vuoto. La speranza futura è quella di una ristrutturazione rispettosa che conservi la storia e la memoria dell'edificio.

Cinema Maestoso (ex cinema Italia)

Le origini dell'ex cinema Maestoso risalgono al 1912. Al tempo battezzato cinema Roma, nasce al civico 43 di corso Lodi (l'attuale Piazzale Lodi), indirizzo che muta nel 1929 in Piazzale Lodi 1. Il nome del cinema, essendo considerato sala periferica, non compariva tuttavia sulle pagine degli spettacoli dei quotidiani milanesi. La programmazione e la pubblicità era dunque affidata ai manifesti tipografici affissi nel quartiere, i quali, oltre a riportare il programma settimanale, definivano il cinema "il più bel ritrovo di Porta Romana", "il locale più fresco e arieggiato di Porta Romana" e i film come "nuovissimo per il rione".

Nel 1931 l'edificio originario del cinema Roma venne forse abbattuto per "rinascere" nel 1939 nello stesso luogo ma con un nome diverso: prese così vita il cinema Italia, nome ripreso dall'omonimo cinema dismesso di piazza Missori (1914-1939). Inaugurato nell'ottobre 1939, il cinema era situato al nuovo numero civico di corso Lodi n.39 (ex corso XXVIII Ottobre negli anni del fascismo). Inserito nel circuito delle terze visioni, specializzato cioè nella riproposizione di pellicole di successo uscite però ormai già da diverso tempo, il cinema Italia era un cineteatro in grado di ospitare 1800 persone suddivise tra galleria e platea.

La sala, intorno agli anni Cinquanta, venne dotata dell'aria condizionata. Si trattava di un cinema "moderno": all'ingresso era infatti presente una piccola galleria dotata di vetrine per esposizioni, successivamente eliminata per far spazio al portolocandine.

Due decenni dopo, nell'autunno 1974, il cinema Italia venne promosso nel novero delle seconde visioni. La sala cinematografica offriva dunque una buona programmazione di livello medio.

La gestione del cinema, fin dagli anni Trenta curata dalla famiglia Bruciamonti, gestori di numerose altre sale milanesi (come l'Alcione o il Magenta), tra gli anni Sessanta e Settanta passò dapprima al circuito Spiaggia (la quale controllava anche lei diversi altri cinema, ad esempio l'Ambrosiano e il Metropol) ed in seguito a Ernesto Di Sarro, curatore della programmazione di molte altre sale milanesi (tra le quali l'Arcobaleno, l'Ariston e l'Excelsior).

Nonostante, come detto, offrisse un buon livello di programmazione, il cinema d'autore era pressoché assente, seppur proprio gli anni Sessanta e Settanta rappresentarono il periodo del suo massimo splendore. Prima di venire nuovamente ristrutturato, la gestione dell'ultimo periodo a nome Italia passò al sig. Trapanese che seguiva contemporaneamente anche il Modena, cinema col quale l'Italia condivideva gli stessi proiettori.

Nel 1975 il cinema Italia venne opportunamente riammodernato, adottando l'attuale nome fino alla sua recente dismissione: cinema Maestoso. Anche se gli interventi apportati ridussero la capienza massima dei posti a sedere, ora 1346, questi erano volti al miglioramento generale della sala. Infatti venne

Figura 4.A3:
Edificio cinema Maestoso,
1983.



curata maggiormente la comodità e la qualità audio-visiva delle proiezioni, aumentarono le dimensioni dello schermo (14,6 x 6,5m) e il cinema venne dotato di impianto audio Dolby Digital. In aggiunta, la cabina di proiezione venne leggermente sopraelevata e dotata di più moderni proiettori. A causa poi delle nuove norme di sicurezza, le vecchie quinte in legno del palco, non più utilizzate, vennero isolate con una serranda metallica.

Il complesso in *fig. 4.A3* entrò quindi ora a far parte del più ristretto numero dei cosiddetti cinema di "proseguimento prime" ovvero seconde visioni di lusso le quali, in circostanze particolari, potevano affiancare una sala di prima visione nella proposta di un nuovo film o ospitare indipendentemente prime proiezioni di film minori o commercialmente poco redditizi.

La gestione del cinema Maestoso passò ora inizialmente in condivisione dalla coppia Lodigiani-Guadagno, la cui licenza fu poi rilevata dalla Italcine del solo Giuseppe Guadagno e del figlio Raffaele, i quali, oltre a seguire altre sale milanesi (tra le quali il President, il Tonale e l'Eliseo) controllarono la gestione di questa sala fino alla sua definitiva chiusura.

Dal 1986 il Maestoso entrò infine a far parte della cerchia dei cinema di prima visione, un gruppo ancora consistente di sale intorno alle quali (scomparse quasi del tutto le seconde e le terze visioni) vi erano ormai solo due categorie di cinema: quelli del circuito culturale e quelli a luci rosse.

Le poltrone della platea erano le stesse del cinema President, considerate da molti le più comode tra i cinema milanesi. Queste furono poi sostituite con delle nuove, mentre quelle della galleria, con il rinnovo della sala, vennero solamente ricopererte. Sulla destra dell'atrio, vicino alle vecchie porte di legno dell'accesso alla platea, leggermente sopraelevata dal livello stradale, si trovava un bar.

Negli anni Ottanta, in quello che ormai non era più considerato un quartiere di periferia ma, al contrario, l'appendice più estrema di un centro allargato,



Figura 4.A4:
Ingresso del cinema
Maestoso dopo la chiusura
del 2007.

il Maestoso visse circa un ventennio di buona prosperità. Tuttavia nell'estate 1998 la sala rischiò l'allagamento a causa dell'esplosione di una tubatura della zona che inondò la piazza e arrivò fino alle porte del cinema ma fortunatamente non vi furono gravi danni.

In questi anni la programmazione del Maestoso era la medesima di quella del precedente cinema Italia: film spettacolari di buona (e spesso ottima) fattura, destinati ad un pubblico anche rionale che preferiva evitare spostamenti verso il centro cittadino.

A cavallo del nuovo millennio, con l'avvento dei multisala e l'esordio dei nuovi cinema multiplex, il Maestoso stentò ad andare avanti. Nel luglio 2007 la sala infatti chiuse ufficialmente (*fig. 4.A4*) con la rilevazione del complesso da parte di Italcine: i progetti di realizzazione di una multisala e dell'annessione dei locali abbandonati del vicino ex bar Italia, da anni nell'aria, non si concretizzarono a causa della presenza del Redefossi, il corso d'acqua situato a pochi metri sotto la sala cinematografica, il quale ne impedì la realizzazione dei lavori. In completo stato di degrado e abbandono, la sala rimase chiusa fino al giugno 2013, quando alcuni ragazzi dei centri sociali occuparono la struttura (*fig. 4.A5*) con l'intenzione di recuperare in modo "creativo" i suoi locali. Questa era l'intenzione dell'iniziativa "Ri-Make", la quale, per circa un mese, proiettò a titolo gratuito 2/3 film ogni settimana. Non essendo presenti più proiettori all'interno della sala, il Teatro Elfo Puccini prestò il suo videoproiettore. Il fine dichiarato dell'occupazione era restituire a Milano "un luogo di cultura, un luogo di incontro, confronto e socialità, ma allo stesso tempo uno spazio aperto all'immaginazione, una sala dedicata alla proiezione di sogni". Tuttavia l'occupazione ebbe vita breve: la polizia sgomberò il locale il mese successivo. Il recupero architettonico della struttura dell'ormai ex cinema Maestoso, da allora rimasto chiuso e in stato di abbandono, risulta quindi una necessità per gli abitanti della zona, che vedono nell'edificio un vero e proprio *landmark*

Figura 4.A5:
Occupazione del cinema
Maestoso da parte del
gruppo Ri-Make, 2013.



Figura 4.A6:
Cantiere in corso d'opera
per la riqualificazione del
cinema Marstoso, 2020.



che caratterizza Piazzale Lodi. Come mostrato in *fig. 4.A6*, solo recentemente si è concretizzata l'operazione di recupero curata da Italcine che prevede la trasformazione del cinema in centro sportivo e palestra con piscina che ha affidato la gestione del complesso a Virgin Active. L'edificio esternamente rimarrà più o meno così com'è, con nuove finiture, mentre gli interni saranno naturalmente adattati al nuovo scopo. Il progetto di restauro, riconversione d'uso e recupero dell'edificio storico è curato dallo studio De Amicis Architetti. Per mantenere la memoria storica col passato di sala cinematografica, il complesso prenderà il nome di Cinema Italia Teatro. Ecco che così (teoricamente entro il 2021) i lavori dovrebbero terminare in modo da riportare lo stabile allo splendore di un tempo, anche se rivisitato in chiave moderna. Infine, per ricordare la passata funzione di cineteatro, pare ci sia l'intenzione di posizionare nell'atrio del futuro centro sportivo alcuni cimeli storici dell'ex cinema per rievocare i fasti degli anni di film.

Cinema XXII Marzo (ex cinema Imperiale)

Le origini del cinema XXII Marzo risalgono agli anni Venti del secolo scorso, quando al civico n.14 dell'omonimo corso di Milano aprì i battenti il cinema Imperiale. Questo rientrava nelle sale di terza visione, affiancandosi ad altri cinematografi milanesi (come l'Augusteo) in una zona che, sul crescente fervore di consumo cinematografico, divenne da lì a breve particolarmente popolata in termini di presenza di sale. Aprirono infatti nelle immediate vicinanze molte altre sale; tra queste si ricordano l'Ambrosiano (nella stessa via), il Colosseo (1927) in piazza Cinque Giornate e l'Esperia (1928) in viale Premuda. La domanda era tuttavia tale da poter remunerare la ricca offerta cosicché tutte le sale citate operarono fino all'inizio degli anni Ottanta.

Nei suoi primi anni di attività, il cinema Imperiale era connotato come sala rinomata, la cui programmazione era affidata ai manifesti tipografici affissi nella zona (in modo del tutto simile al già citato cinema Maestoso).

In netto ritardo rispetto a molte altre sale cinematografiche, nell'autunno 1932 viene inaugurato il sistema di proiezione sonora (si ricorda che il primo film sonoro a Milano fu "Il cantante di jazz" di A. Crosland proiettato al cinema Corso nel 1929). A partire dal 1935, l'Imperiale iniziò a comparire nelle pagine degli spettacoli dei quotidiani milanesi. Le pellicole in cartellone erano tuttavia di carattere popolare e, specialmente nei primi anni Trenta, la sala proponeva una doppia programmazione.

L'attività chiuse nell'estate 1953 per consentire interventi di ristrutturazione e rinnovo. Il cinema riaprì successivamente nel dicembre dello stesso anno col nome "XXII Marzo". La nuova sala, sviluppata su più livelli e dotata di platea e galleria, poteva ospitare 600 posti anche se gli spettatori seduti in platea erano costretti a vedere i film proiettati in una posizione non del tutto comoda a causa dell'elevato posizionamento dello schermo, visione che risultava decisamente più ergonomica dalla galleria. Inoltre, negli anni Sessanta e Settanta, al piano sopra la sala cinema, fu aperta una sala da ballo.

Come mostrato in *fig. 4.A7* a pag. 220, nella prima metà degli anni Settanta comparve all'esterno del cinematografo, oltre al classico neon "a bandiera" bianco che riportava il nome del cinema, un'altra insegna sulla pensilina che riportava sempre la scritta "XXII Marzo" ma questa volta fatta con lettere di colore verde retroilluminate, per dare forse un apparente tocco di modernità. Modernità che si poteva trovare anche all'ingresso, al cui centro era presente una vetrata chiusa dove venivano esposte le locandine e i manifesti dei film in programmazione. Entrando dalle due porte laterali rispetto alla vetrata centrale, si trovavano le scale di accesso alla galleria mentre al centro (tra le due scalinate) vi era l'ingresso alla platea, dotato di porte. Alla galleria si poteva accedere da due diversi piani: il primo piano permetteva di entrare nella parte bassa di essa, mentre al secondo in quella alta.

La gestione del cinema era piuttosto attiva. I film in programmazione veni-



Figura 4.A7:
Vista esterna del cinema
XXII Marzo, anni Sessanta.

vano promossi non solo attraverso manifesti e locandine, ma anche tramite appositi “flyer” pieghevoli stampati mensilmente su cartoncino, i quali riportavano all’interno gli spettacoli previsti. Come detto, se la sala si collocava tra i locali di terza visione, alternando produzioni hollywoodiane a film di serie C tra gli anni Cinquanta e Sessanta. Il salto di qualità venne compiuto nel 1975, quando il cinema fu promosso tra i proseguimenti prime visioni, iniziando a proiettare pellicole migliori e più recenti. Il gestore della sala era Emilio Bravelli (che, come altri personaggi del tempo, seguiva diversi altri cinema) che, allo stesso tempo, era anche il vicepresidente per la Lombardia dell’Associazione esercenti cinema (ANEC). La programmazione era invece affidata a Ernesto Di Sarro, curatore di altre sale milanesi (come l’Augusteo, il Ducale, il De Amicis, l’Excelsior e altri). Nei primi anni Ottanta l’affluenza degli spettatori calò drasticamente a causa dell’avvento della televisione ma soprattutto della posizione decentrata della sala, sebbene non propriamente periferica. Il numero di spettatori si aggirava attorno alle 150 presenze giornaliere nonostante venissero proposti quattro spettacoli. Nel tentativo di cercare di incrementare i ricavi, o meglio contenere le perdite, si decise di mettere in vendita i vecchi manifesti

dei film presenti in magazzino, che potevano essere dunque acquistati al botteghino.

Nel 1982 Bravelli, nell’ottica del contenimento delle spese e per rimanere attivo sulla piazza, pensò a una possibile nuova ristrutturazione della sala eliminando la platea (spazio che verrebbe dunque reso al proprietario dell’immobile). Tuttavia il progetto non si concretizzò.

A causa del cattivo andamento, nonostante la tenacia del gestore, il cinema XXII Marzo spese definitivamente i proiettori nell’estate 1984. Come mostrato in fig. 4.A8, al suo posto aprì un negozio di mobili, successivamente chiuso negli anni Novanta. Come riportato in fig. 4.A9, ancora oggi l’edificio rimane in completo stato di abbandono e degrado, senza una nuova destinazione d’uso, nonostante online si può leggere come in tempi recenti l’immobile dell’ex cinema Imperiale sia stato acquistato dal fondo Algebris NPL II di Davide Serra, attraverso la società Nuova Imperiale, con in primis l’intento di metterlo in sicurezza e, solo successivamente, quello di riqualificarlo.

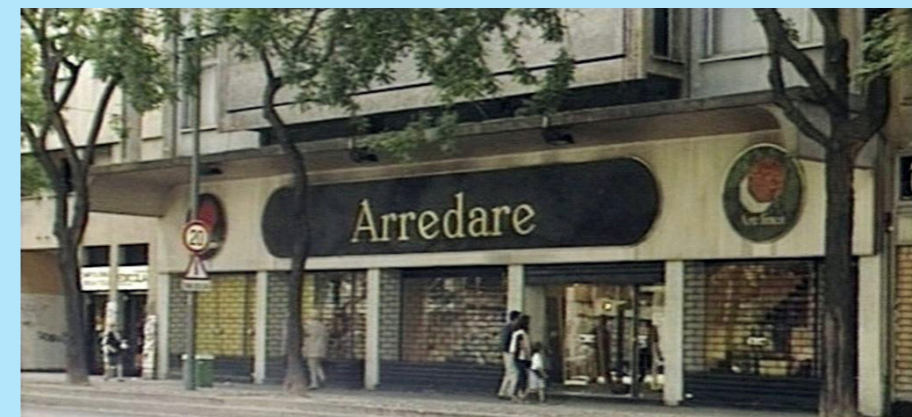


Figura 4.A8:
Negozio di mobili Arredare,
ex cinema XXII Marzo, anni
Ottanta.



Figura 4.A9:
Vista esterna
dell’ex cinema XXII Marzo
chiusi da anni.

V. Basi per la definizione del Metaprogetto

Premessa

La ricerca e l'analisi delle tematiche fin qui condotta rappresenta dunque la premessa necessaria per arrivare a costituire la base e gli obiettivi per lo sviluppo di un **metaprogetto**, ossia "una fase intermedia tra la ricerca preliminare e l'applicazione delle teorie in un progetto [tangibile e] concreto"¹. In breve, il metaprogetto è un procedimento articolato in due distinte fasi: nella prima, ovvero nella **fase analitica**, vengono ricercate e analizzate le idee e gli elementi che si vogliono inserire nel progetto tenendo conto delle tematiche emerse dalla ricerca; nella seconda, definita **fase concettuale**, vengono invece esaminate le metodologie per tradurre tali tematiche in realtà, in modo da definire così un modello progettuale.

Come spiegato alla fine del precedente capitolo, il mio obiettivo metaprogettuale è quello di riutilizzare un manufatto architettonico in decadenza grazie all'inserimento di una nuova e attuale funzione (contraddistinta, in questi ultimi anni, da una continua crescita), ma soprattutto costituire un modello che sia esportabile globalmente. Si ottiene così un simbolico prototipo di rifunzionalizzazione del patrimonio edilizio dismesso e in stato di abbandono, definendone le attività ospitabili in funzione dello spazio a disposizione.

Se è facile infatti trovare online articoli inerenti la progettazione di nuove strutture o stadi atti a ospitare eventi e campionati videoludici, risulta più complicato trovare esempi di riuso edilizio di manufatti obsoleti riqualificati per tali finalità.

Nonostante il videogioco e il videogiocare per certi versi rappresenti ancora tutt'oggi un tema e un'attività non compresa fino in fondo da tutti, in quanto vista semplicemente come evasione dalla realtà e perdita di tempo, risulta importante sdoganare tali preconcetti. Come già affermato nei precedenti capitoli, videogiocare per certi versi può e deve essere oggi considerato al pari di un qualsiasi altro lavoro. Questa affermazione è supportata dall'incredibile crescita ad esempio di persone che giornalmente streammano sui diversi canali digitali di intrattenimento o dai numerosi tornei che mettono a disposizione per pochi videogiocatori elitè (i cosiddetti pro player) montepremi stellari, similmente a quanto accade per i tradizionali eventi sportivi. Anche se potrebbe sembrare controverso, in quanto appunto il videogioco e l'esport sono ancora, purtroppo, oggetto di pregiudizi negativi, la mia attenzione metaprogettuale vuole dimostrarsi un'occasione e un'opportunità per entrare in questo mondo, sia per coloro che già lo conoscono ma non hanno i mezzi a disposizione per farlo, sia per quelli che desiderano semplicemente affacciarsi e provare a capire cosa queste attività comportino.

Il metaprogetto diventa quindi "l'occasione per risolvere questi nodi, insieme a quelli legati alle problematiche spaziali e di fruizione"².

Il cinema verrà dunque riusato e riadattato a nuovo palcoscenico dove potranno prendere forma eventi e tornei a tema videoludico (ma non solo) e,

1. Zamporri, Renato, 2014/2015, Board-game centre. Riprogettazione e valorizzazione degli spazi ludici per adulti, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano.

2. Idem

se lo spazio della struttura dismessa risulti di ampie dimensioni, anche una serie di attività legate a questo mondo, in grado di permettere e garantire una fruizione continuativa durante tutto l'anno (e, quindi, non solo in occasione delle manifestazioni organizzate al suo interno).

Una delle tendenze in auge in questi ultimi anni che risulta essere in stretta relazione al mondo dell'esport e dei videogiochi è la trasmissione di contenuti online; in altre parole lo streaming. Questa attività sarà dunque ripresa e tradotta all'interno del progetto attraverso la creazione di uno spazio adibito a streaming lab. Nel caso in cui le sale cinematografiche presentino quindi altri spazi fruibili oltre la sala cinema, è mia intenzione realizzare un'area che presenti delle postazioni accessibili e "pronte all'uso" ideate per tutte le persone che desiderano entrare nel mondo delle dirette streaming e dei podcast ma che purtroppo non dispongono dei mezzi per farlo. Per questi utenti saranno quindi messi a disposizione dei "box" opportunamente progettati e predisposti con l'attrezzatura e le macchine necessarie a realizzare e trasmettere online i propri contenuti digitali. Queste postazioni potranno poi risultare molto utili anche a una serie di professionisti che tuttavia nulla hanno a che fare col mondo dei videogiochi. Si pensi semplicemente a come uno spazio del genere possa risultare utile in quei casi di didattica a distanza o conferenze di lavoro, le quali, specialmente quest'anno caratterizzato dalla pandemia, si sono tenute nelle proprie abitazioni e che, di conseguenza, sono state frequentemente contraddistinte da problemi di connessione, carenza di mezzi a disposizione e soprattutto bassa qualità audio-visiva.

In aggiunta, come affermato, dato che il cinema verrà convertito in una sorta di arena per permettere lo svolgimento di competizioni basate sui videogiochi, una seconda attività, ad essa diretta, che è possibile progettare è quella di ricreare una *training facility* (ossia un centro di allenamento) rivolta alle sole squadre sportive. I giocatori, lontani dalle proprie sedi, potranno così trovare a loro disposizione uno spazio riservato e dotato delle migliori apparecchiature e tecnologie per prepararsi al meglio in vista dei tornei. In questo senso, questa attività è quindi analoga a quanto avviene all'interno delle gaming house, le "case da gioco" dove i videogiocatori, oltre ad allenarsi, convivono tutto il giorno per lunghi periodi di tempo in vista delle principali competizioni torneistiche. Tuttavia, dato che all'interno dei cinematografi cittadini possono spesso mancare altri spazi ausiliari che non siano la sala cinema, all'interno dell'intento progettuale verrà eliminata la fase di convivenza. Questa comporterebbe infatti la creazione di camere da letto per dare la possibilità ai giocatori e allo staff di pernottare (oltre a prevedere tutta una serie di spazi analoghi come bagni, docce e così via), situazione che richiederebbe di seguire una lunga lista di rigide normative. Questo concetto verrà pertanto riadattato a quello di gaming office, evoluzione della gaming house nonché ultima tendenza di questo settore.

L'insieme di queste due attività sono quindi volte a supportare l'esistenza del progetto e il suo mantenimento nel corso del tempo, in quanto risulta difficile pensare che sia sufficiente una semplice conversione d'uso da sala cinematografica a spazio dove prendono vita campionati videoludici.

In sintesi, dopo aver qui elencato in breve gli intenti progettuali, la definizione del modello per riutilizzare gli spazi delle sale cinematografiche dismesse si baserà dunque sui seguenti concetti inerenti la **fase analitica**:

- il primo riguarderà il concetto di streaming lab aperto a chiunque necessiti di uno spazio organizzato e dedicato a trasmettere contenuti digitali in rete, vicino quindi alla ormai affermata realtà dei Fab Lab;
- il secondo prenderà invece in analisi la definizione di gaming house e gaming office e cosa questo comporti a livello progettuale.

Per concludere il cerchio metaprogettuale della definizione del modello, nella **fase concettuale** verranno infine esposti i modi per mettere in pratica questi concetti, definendo delle chiare linee guida per la conversione d'uso delle suddette strutture, in modo così che queste possano ospitare le attività evidenziate senza la necessità di affrontare nuove edificazioni.

5.1 Streaming Lab

Il primo punto analizzato relativo alla fase analitica è il concetto di streaming lab, il quale sarà declinato in piccoli spazi indipendenti che richiamano i work pod o silent pod (di cui è visibile un esempio in *fig. 5.01*), microspazi oggi ormai molto diffusi non solo negli uffici "più moderni" e innovativi o negli spazi co-working ma, rivisitati nel concetto, anche negli spazi di ristorazione per creare piccole aree private e intime.



Figura 5.01:
Esempio di Work pod.

Immersi negli spazi lavorativi, i work pod vengono spesso utilizzati dalle persone in quanto rappresentano un ambiente dove è possibile isolarsi e svolgere indisturbati il proprio lavoro, lontani dal brusio di fondo che spesso può caratterizzare i grandi spazi aperti. In questo modo i livelli di concentrazione rimangono sempre alti per tutto il lasso di tempo necessario a portare a termine la propria mansione.

Come precedentemente affermato, queste strutture vengono molto utilizzate soprattutto negli spazi ufficio. Un esempio rappresentativo che ha trasformato i tradizionali work pod in spazi con un carattere identitario più forte è l'EMEA Engineering Hub di Google a Zurigo, in Svizzera. Evolution Design, lo studio che si è occupato del progetto (2008), ha infatti realizzato uno spazio incredibilmente innovativo, flessibile e realizzato su misura a seconda della cultura e delle diverse esigenze dell'azienda e dei suoi dipendenti. Questo progetto è stato uno dei primi esempi del futuro sviluppo della progettazione dei posti di lavoro. Realizzato all'interno di quello che una volta era un birrificio, l'edificio di sette piani (12.000 mq) è stato riconvertito in appartamenti, negozi, un hotel termale e, naturalmente, uffici, i quali occupano il blocco centrale della struttura. Questi ultimi sono stati realizzati a stretto contatto con i dipendenti (definiti Zoogler). Da questa collaborazione è emersa la volontà di ridurre gli spazi di lavoro al fine di ottenere maggiori aree comuni e sale riunioni. È così che, come si può vedere dalle immagini che seguono, ai "tradizionali" uffici chiusi ne sono affiancati altri creati in spazi aperti e caratterizzati da strutture particolari e bizzarre che richiamano il concetto dei work pod. Queste strutture sono così diventate "bozzoli naturali" dove isolarsi per fare telefonate e svolgere lavori in tranquillità o, ancora, igloo o cabine utilizzate come sale riunioni individuali e conferenze. Infine, l'EMEA dispone anche di una biblioteca per sessioni di lavoro mirate e meeting informali oltre a una sala giochi dove fare una pausa e brainstorming.



Figura 5.03:
Vista degli spazi a forma di igloo presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.

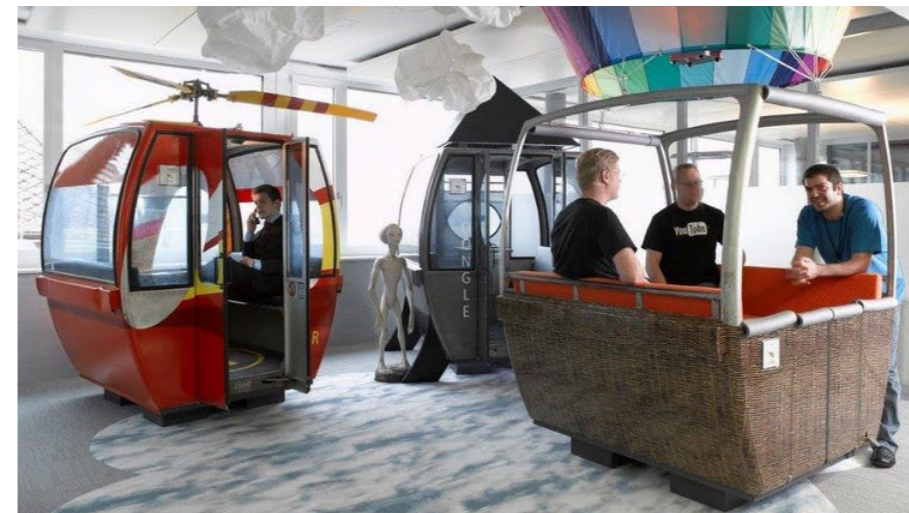


Figura 5.04:
Vista delle cabine presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.



Figura 5.02:
Vista degli spazi a "bozzolo" presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.



Figura 5.05:
Vista delle cabine funivia presenti all'interno dell'EMEA Engineering Hub di Google, Zurigo.

Prendendo quindi esempio dai work pod, l'area del cinema che verrà adibita a streaming lab presenterà dei "box" personalmente progettati (i quali saranno descritti nel capitolo 6.2.1) che colonizzeranno l'intero spazio. Previa prenotazione, gli utenti potranno accedere singolarmente o al massimo in coppia (a seconda della grandezza del box) all'interno di queste strutture, trovando a loro disposizione tutte le attrezzature necessarie per iniziare a streammare contenuti online di qualsivoglia genere (e, dunque, non solo videoludici). Lo spazio interno sarà attentamente studiato e progettato per garantire sia un elevato livello di qualità audio-visiva, sia di comfort "fisico". L'arredo interno risponderà infatti a tutte le raccomandazioni ergonomiche previste per la realizzazione di postazioni di lavoro, di cui più avanti in questa tesi è presente un approfondimento dedicato.

Lo spazio colonizzato dalla presenza di questi box funzionerà quindi come centro streaming aperto a chiunque necessiti di usufruire di tale servizio. Se si volesse fare un confronto contemporaneo, si potrebbe paragonare questa attività a quanto avviene nei sempre più diffusi Fab Lab, piccole "officine" che offrono servizi personalizzati di fabbricazione digitale. Questa tipologia di spazi è nata a inizio millennio secondo un preciso modello definito nella Fab Charter del Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston. Sviluppato durante la lezione chiamata "How To Make (Almost) Anything", il concetto di Fab Lab è diventato oggi un modello diffuso a livello globale. Se il Vigyan Ashram (visibile in *fig. 5.06*), istituito nel 2002 in India, è stato il primo Fab Lab creato al di fuori del MIT, come detto e consultabile sul sito ufficiale www.fablabs.io, questi spazi sono ormai moltissimi (oltre 1000). I Fab Lab sono ambienti nati dalla volontà di mettere a pubblica disposizione strumentazioni, attrezzature e macchine a controllo numerico per consentire a qualunque persona di realizzare sia manufatti convenzionali che tecnologici.



Figura 5.06:
Vista degli spazi interni del
Vigyan Ashram Fab Lab.

Per rimanere a Milano, un esempio di questo tipo è WeMake | Makerspace FabLab. Aperta nel 2014, è un'impresa innovativa che fornisce alla comunità di creativi e alle imprese nell'ambito della manifattura digitale e tradizionale una serie di servizi e corsi di formazione, con l'accesso alle tecnologie dei Fab Lab. Come si può leggere sul sito, "WeMake è una fabbrica urbana multifunzionale con accesso aperto e con membership per l'utilizzo di strumenti di fabbricazione digitale con l'obiettivo di colmare il divario tra prototipo e oggetto finito, per sviluppare un nuovo modello di designer-produttore (maker) e impresa agile facilitando la fase di prototipazione, la rapida iterazione di soluzioni di design, la produzione on-demand di artefatti fisico/digitali"⁴. Questo sottolinea non solo l'importanza espressa da questo luogo, ma evidenzia anche come WeMake rappresenti dunque una community sostenuta dai suoi membri attraverso un abbonamento. WeMake non è solo però un semplice Fab Lab. Nei suoi spazi vengono infatti anche "progettati e sviluppati corsi, workshop, iniziative e sessioni di co-design, volte a incentivare lo scambio di conoscenze e sviluppare nuovi ambiti di innovazione coinvolgendo la comunità locale e globale su nuovi processi di apprendimento"⁵. In *fig. 5.07* sono mostrati i campi di applicazione di questo makerspace. Riassumendo, WeMake è quindi uno spazio dove le persone possono incontrarsi, imparare, riparare, produrre e sperimentare, oltre a rappresentare anche una community con cui condividere idee e progetti. WeMake fa infine ufficialmente parte della rete globale dei Fab Lab presenti sulla piattaforma collaborativa fablabs.io⁶ e condivide i principi del Fablab Charter⁷. Si segnala poi come anche il Politecnico di Milano dal 2016 abbia aperto uno spazio dedicato a Fab Lab chiamato Polifactory. Riassunto in *fig. 5.08* (alla seguente pagina), esso è un makerspace che combina un'area co-working con i due laboratori Machine Shop e Workshop, entrambi equipaggiati con macchine e strumenti per la fabbricazione analogica e digitale.

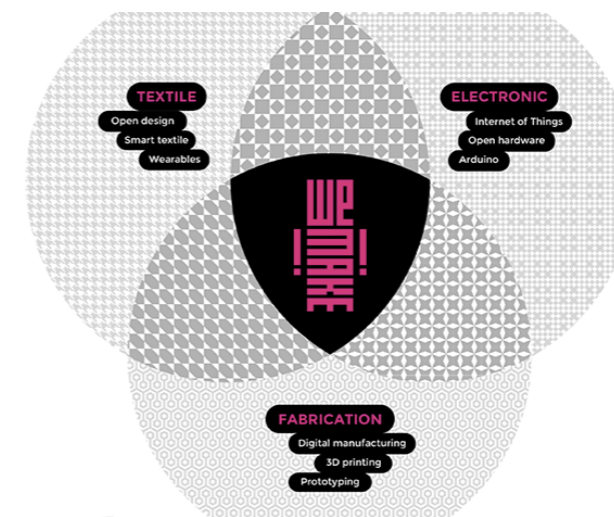


Figura 5.07:
Schema dei campi di
applicazione di WeMake |
Makerspace FabLab.

4. <https://wemake.cc/wemake-e-un-makerspace/>

5. Idem

6. Social network della comunità internazionale dei Fab Lab, con oltre 1000 laboratori presenti in 40 paesi.

7. Consultabili al sito <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/>

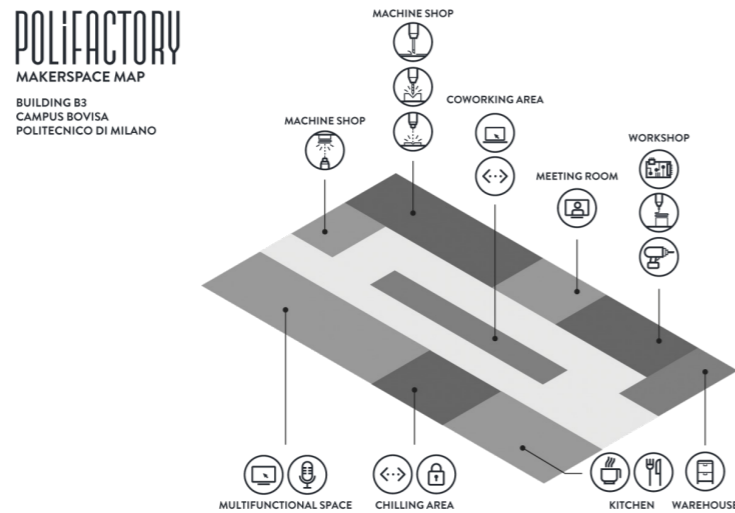


Figura 5.08:
Polifactory: mappa e
distribuzione delle aree
presenti. Campus Bovisa,
Politecnico di Milano.

In ultimo, si sottolinea la possibilità data agli utenti di salire sopra i box presenti nello streaming lab. La volontà è quella di ricreare dunque uno spazio o un sistema che permetta alle persone di prendersi qualche momento di relax. L'idea è nata prendendo visione del progetto realizzato nel 2000 da Shigeru Ban per la Naked House di Kawagoe, in Giappone. "La casa è composta da un ampio spazio unico di due piani in cui quattro stanze private su ruote possono essere liberamente spostate. Per ridurre il peso e ottimizzare la mobilità, queste stanze non sono molto grandi e contengono oggetti e accessori minimi"⁸. Questa casa è il risultato della visione dell'architetto "di una vita piacevole e flessibile, che si è evoluta dalla visione del cliente verso una vita viva e familiare casa"⁹. La casa è stata progettata per volontà del cliente per essere il più possibile libera e condivisibile. Per questo motivo le pareti esterne sono realizzate in fogli di plastica ondulata traslucida rinforzata con fibra di vetro mentre la facciata interna è rivestita di nylon, entrambe montate su telai in legno. Come precedentemente emerso dalle parole dell'architetto, la particolarità dello spazio interno è data dalla presenza di quattro "box-stanze", quattro camere da letto cubiche realizzate in cartone ondulato (una per ogni membro della famiglia) e montate su ruote così da poter essere liberamente spostate. Rimuovendo le porte scorrevoli che chiudono due lati di questi box, le stanze possono essere affiancate l'una all'altra per creare stanze più ampie. Come si può vedere in *fig. 5.09* (alla seguente pagina), è possibile "abitare" anche lo spazio superiore delle stanze. Alcuni moduli presentano infatti delle sedute/tavolini ad angolo che possono essere utilizzati liberamente dai figli dei proprietari. Infine, dati i materiali utilizzati, la casa gode della stessa atmosfera di luce lattea bianca che caratterizzava le vecchie case giapponesi realizzate con schermi in carta di riso. "Allo stesso modo in cui la tradizionale casa giapponese non è pensata come un'abitazione permanente ma un luogo in cui gli abitanti rimangono tempo-

8. <https://archeyes.com/naked-house-shigeru-ban/>

9. Idem



Figura 5.09:
Vista delle stanze mobili in
cartone della Naked House.
Shigeru Ban, Kawagoe, 2000.

aneamente fino a quando la loro situazione non cambia, la Naked House è progettata come uno spazio che descrive il corso del tempo come l'acqua nel fiume che non si ferma mai e assume forme enumerabili"¹⁰.

Per concludere, tornando ora alla fase analitica metaprogettuale, è importante evidenziare come l'area dedicata a Streaming Lab che verrà sviluppata all'interno del lavoro di rifunzionalizzazione dei cinema dismessi, sia stata pensata soprattutto come uno spazio in grado di fornire ai futuri utenti e content creator gli strumenti per realizzare i propri contenuti digitali, al pari di quanto visto essere offerto ad esempio nei Fab Lab. Per quanto riguarda infine le specificità e caratteristiche degli streaming box, questo sarà oggetto di un successivo approfondimento.

5.2 Dalle gaming house ai gaming office

Il secondo punto appartenente alla fase analitica è quello relativo alla volontà di creare uno spazio dedicato esclusivamente ai giocatori esportivi che prenderanno poi parte alle competizioni tenute all'interno della struttura progettata, in modo simile quindi a quanto si può trovare nei *training facility* o nelle *gaming house*, spazi nati appunto per riunire e allenare i giocatori di un team.

Una delle dirette principali conseguenze della crescita degli sport elettronici è infatti il notevole aumento del capitale a disposizione dei club per offrire i massimi livelli di comfort ai loro giocatori, oltre a coprire tutte le loro spese e pagare i loro stipendi. Grazie a questo aumento di capitale, il concetto di "gaming house" (ossia "casa da gioco") sta diventando sempre più comune tra i team esport professionistici. Con questo termine si intende un luogo (comunemente una casa o un appartamento ma anche, in alcuni casi, addirittura

10. <http://architectuul.com/architecture/naked-house>

una intera villa o uno stabile opportunamente realizzato) dove le squadre sportive (o i singoli player) convivono temporaneamente o permanentemente per determinati periodi di tempo allo scopo di allenarsi e migliorare assieme il loro gioco di squadra in modo più diretto ed energico, nonché migliorare la loro sinergia. Le gaming house risultano quindi particolarmente importanti quando si parla di videogiochi competitivi. Ogni organizzazione professionistica sportiva di livello ne possiede infatti una.

Da un certo punto di vista, si potrebbe dunque definire la gaming house come l'ufficio dove i videogiocatori lavorano. Tuttavia bisogna però aggiungere che, oltre a trascorrervi molte ore al giorno a lavorare svolgendo i vari allenamenti, in esse, a tutti gli effetti, i giocatori ci vivono proprio. Essi non sono però i soli ad abitare questi spazi. All'interno delle gaming house sono infatti presenti anche coach e analyst in modo da organizzare, indirizzare e seguire tutti i loro diversi allenamenti, curandone di fatto l'aspetto strategico e gestendo anche il gruppo dal punto di vista "sociale". È ormai comune che i team siano infatti formati da giocatori di nazionalità e culture anche diverse; il coach ha quindi il compito di organizzare al meglio la vita quotidiana senza mettere in difficoltà nessuno. Questa figura è poi spesso affiancata da altri professionisti che svolgono differenti mansioni. Per un approfondimento di questo tema, si veda la voce due del capitolo 2.5 "Figure professionali negli esport".

Facendo un breve passo indietro è possibile evidenziare come le gaming house siano apparse per la prima volta a Seoul, in Corea del Sud, attorno al 2000, anni contraddistinti dalla crescente e irrefrenabile popolarità del gioco *Starcraft* (Blizzard, 1998). Non stupisce quindi che proprio la Corea del Sud risulti essere la patria di alcuni dei migliori giocatori di esport al mondo.

Dopo la nascita delle prime squadre sportive, molti concordarono sul fatto che i team sarebbero stati in grado di incoraggiare i loro giocatori a esercitarsi maggiormente e migliorare più velocemente se avessero vissuto tutti insieme. Nacquero così le prime case da gioco, le quali erano però molto diverse da quelle così affascinanti di oggi. I giocatori dovevano condividere le stanze tra loro (cosa che succede in parte tutt'oggi), le quali erano caratterizzate dalla quasi totale assenza di mobili e i materassi erano addirittura spesso posti direttamente sul pavimento. Fattore comune a molti videogiocatori di esport, spesso giovanissimi, era poi il fatto di ritrovarsi per la prima volta a vivere "da soli", lontani dai propri genitori, questione che si tramutava a volte in una casa disordinata e sporca.

Oggi, tuttavia, il panorama degli esport è cambiato e si è evoluto, e così hanno fatto anche le gaming house. Esempi odierni mostrano infatti abitazioni moderne, realizzate ex-novo, adornate con le migliori tecnologie in circolazione, chef personali, palestre e trofei in mostra sulle pareti. È tuttavia importante evidenziare come in questi ultimi anni, nonostante le gaming hou-

se sembrano essere appena decollate, si registra già la tendenza di alcune squadre di "allontanarsi" da esse. Preoccupati che siano effettivamente controproducenti per il successo del team, alcuni brand hanno iniziato a creare spazi per il solo allenamento delle loro squadre, in modo da tenere separata vita professionale e privata, pur mantenendo tutti i confort e tecnologie più recenti. In altre parole, come avviene per i tradizionali lavori, i giocatori vivono fuori sede ma ogni giorno devono recarsi nel loro "ufficio" per allenarsi. Non a caso ho utilizzato il termine ufficio, in quanto questi spazi vengono definiti "gaming office" (spesso vengono chiamati anche più comunemente training facility). Essi sono diventati ora un'alternativa popolare per molti team, consentendo per l'appunto ai giocatori di avere una certa separazione tra lavoro e vita domestica, facilitando in questo modo la creazione di altre relazioni (partner, amici, famiglia), ma al contempo riuscendo comunque a promuovere il sentimento di spirito di squadra e di solidarietà.

Sicuramente, tra gli aspetti che rendono indispensabili questi spazi ci sono quelli legati alla sinergia tra i giocatori. Essendo gli sport elettronici per lo più competizioni di squadra, meglio si conoscono i giocatori, migliori saranno i risultati. In particolare, la gaming house cura questo aspetto su due fronti. In primis i giocatori, convivendo e giocando insieme dalle 10 alle 14 ore al giorno, imparano a conoscere le caratteristiche dei compagni e a mettere in pratica le strategie dei coach. Oltre a conoscersi come giocatori, grazie alla convivenza, imparano poi anche a conoscersi come uomini. Nonostante questo sia un aspetto il più delle volte sottovalutato, è di estrema importanza in questo mondo (come in quello sportivo) in quanto l'affiatamento tra i giocatori può drasticamente determinare l'esito di una partita.

Molte sono ancora però le obiezioni che ritengono che videogiocare non possa essere considerato un vero lavoro. Da questa analisi emerge tuttavia come questa affermazione sia ormai retrograda e priva di fondamenti. Come avviene nel mondo del lavoro infatti, tralasciando il discorso degli stipendi dei giocatori, si può osservare come questo stile di vita non sia esente da fonti di stress, in quanto devono giocare e allenarsi praticamente tutto il giorno. Per questo motivo è molto importante il ruolo dello staff e dei coach dietro ai giocatori, i quali ne curano anche la mentalità. Tra le variabili che generano benessere mentale e riducono lo stress ci sono proprio quelle legate all'affiatamento del gruppo. Infatti se i giocatori non risultano essere affiatati tra loro e non combaciano bene sotto il punto di vista umano, questo porterebbe ad un eccessivo accumulo di stress che ne influenzerebbe i risultati di gioco e, quindi, delle partite. Per tale motivo sia nelle gaming house che nei gaming office i videogiocatori si allenano seguiti da professionisti in modo mirato, all'interno di un ambiente felice, e dove oltre alla reciproca conoscenza come persone (e spesso concivenza), condividono diverse esperienze che possono risultare fondamentali per la vita futura.

Oltre all'aspetto legato al *mindset* e all'affinità dei giocatori, tali spazi risultano di fondamentale importanza dal punto di vista dell'aspetto strategico. Se i giocatori riescono ad incrementare il loro gioco di squadra giocando insieme, allo stesso modo i coach e gli analyst possono lavorare in simbiosi. Oltre a poter analizzare in maniera diretta ed immediata le partite svolte, questi ultimi possono confrontarsi direttamente tra di loro e preparare le diverse strategie in modo più efficace.

A livello progettuale, lasciando da parte le gaming house che, come affermato in apertura di capitolo, prevedono di seguire tutta una serie di normative per consentire la creazione di stanze da letto e servizi accessori in modo da permettere la convivenza dei giocatori e dello staff, per quanto riguarda i gaming office o training facility risultano sufficienti anche solo piccoli spazi dove, ad esempio, installare leggere attrezzature per creare così una palestra che permetta di allenare i riflessi dei giocatori; oppure predisporre sedute e uno schermo dove i coach possano analizzare insieme al team le partite e le tattiche di gioco da attuare; o ancora postazioni complete di PC e monitor dove effettivamente i giocatori possano allenarsi. Sono queste infatti le principali attività necessarie e comunemente diffuse all'interno di questi luoghi. Un esempio rappresentativo di training facility nato recentemente è il GameStop Performance Center (GSPC), il cui edificio è mostrato in *fig. 5.10*. Situato a Frisco (Texas) all'interno del The Star, il campus di 91 acri del quartier generale dei Dallas Cowboys, squadra di football americana, questo è uno spazio di oltre 1.000 mq (11mila square feet) aperto al pubblico e sede di allenamento del team sportivo di Complexity Gaming, una delle organizzazioni eSports più antiche (fondata nel 2003 dal CEO Jason Lake). Progettato da ICRAVE, il GSPC rappresenta dunque il quartier generale per i giocatori, gli allenatori e la gestione di Complexity Gaming. I membri del



Figura 5.10:
Vista dell'ingresso del
GameStop Performance
Center, HQ del team eSport
Complexity.



Figura 5.11:
Training Room, GameStop
Performance Center.

team esport Complexity si allenano dunque all'interno delle stesse strutture innovative e all'avanguardia del Ford Center di The Star dei giocatori dei Dallas Cowboys.

Come detto, essendo aperto al pubblico, i visitatori possono vedere in prima persona come il team esportivo si allena, grazie alla creazione di training room private che, oltre a postazioni di gioco di ultima generazione, presentano una parete vetrata con uno speciale vetro unidirezionale, il quale permette alla squadra di svolgere indisturbati le loro sessioni di training e, allo stesso tempo, ai visitatori di guardare il team. Le Training Room (di cui è riportato un esempio in *fig. 5.11*) sono inoltre realizzate in modo da riprodurre diversi scenari grazie al controllo individuale dell'illuminazione, alla riproduzione musica e rumori quali quella della folla per simulare così l'atmosfera di un'arena piena di gente.

Oltre a presentare poi postazioni di gioco fruibili da tutti i visitatori nell'apposita area dedicata al pubblico, il GSPC è caratterizzato da numerosi altri spazi. Tra questi a mio avviso i più importanti sono il Cognition Lab, uno spazio dove Complexity Gaming lavora al fianco di Mamba Sports Academy e HyperX non solo per migliorare i suoi giocatori con mouse, tastiera o controller, ma anche per dare loro gli strumenti per essere all'avanguardia mentalmente. Il Lab è infatti allestito con attrezzature che permettono di svolgere sfide e test di reazione in modo da migliorare le funzioni cognitive dei membri del team, il loro processo decisionale e la loro concentrazione in modo giocoso e divertente, ad esempio gareggiando contro sé stessi o in sfide collettive, come visibile in *fig. 5.12* (alla seguente pagina).

È poi presente un luogo dove rilassarsi, parte essenziale della routine dei giocatori, i quali possono liberarsi dallo stress accumulato durante le fasi di allenamento o dove possono semplicemente riposare per qualche minuto. Il Decompression Porch (questo il nome dato allo spazio) presenta infatti Nap



Figura 5.12:
Allenamento presso il
Cognition Lab.



Figura 5.13:
Vista del Nap Pod nel
Decompression Porch.



Figura 5.14:
Stream Studio, GameStop
Performance Center.



Figura 5.15:
Innovation Lab, GameStop
Performance Center.

Pod sviluppati da MetroNaps (mostrati in *fig. 5.13*) per alleviare le tensioni muscolari attraverso la terapia del massaggio HyperIce, migliorando la circolazione sanguigna per un'esperienza di totale relax.

A questi spazi si aggiungono poi quelli più tradizionali e diffusi, come la Replay Room, una sorta di "sala studio" caratterizzata da un grande schermo dove visionare e analizzare sia le partite di allenamento sia quelle pubbliche, evidenziando così gli errori commessi o le migliori azioni.

Come mostrato in *fig. 5.14* è poi presente uno Stream Studio caratterizzato dalle migliori apparecchiature professionali di produzione e trasmissione video. In questo ambiente vengono infatti realizzati diversi contenuti trasmessi in diretta. A questo spazio si affiancano poi piccole postazioni editing dove vengono prodotti tutti i contenuti digitali che verranno trasmessi su YouTube e Twitch.

Per concludere l'analisi di questa moderna struttura di allenamento del team Complexity, vi sono l'Innovation Lab (*fig. 5.15*), spazio che serve da terreno di prova per prodotti innovativi e di design, dove attraverso fasi di stress test con esperti professionisti si cerca di capire se tali articoli possano essere pronti ad entrare nell'uso delle competizioni eSport di alto livello, garantendo alti livelli di qualità; ed infine la Player Lounge, un ambiente nel quale i membri del team e dello staff possono rilassarsi, mangiare e guardare eventi sull'enorme schermo a disposizione.

In conclusione, il principio alla base della creazione e diffusione di questi luoghi è molto semplice: creare una migliore dinamica collettiva raggruppando nello stesso luogo giocatori e figure professionali sportive, in modo da ricevere una formazione congiunta ed esaustiva in vista delle competizioni ufficiali; il tutto possibilmente all'interno di un ambiente sano e felice.

5.3 Linee guida per la rifunzionalizzazione degli spazi

Dopo aver esposto gli intenti progettuali, i quali rientrano nella fase analitica del metaprogetto, in questo paragrafo verranno presentate e analizzate le linee guida da seguire in caso di riprogettazione e rifunzionalizzazione dei cinema dismessi per attività quali l'eSport e lo streaming, indicazioni, queste, attinenti la fase concettuale del metaprogetto.

Di seguito vengono dunque esposte ed esaminate le diverse aree e gli elementi che dovranno essere inseriti all'interno dei vari ambienti dei cinema presi in esame, riferendosi anche ad alcuni aspetti da tenere in considerazione qualora si voglia progettare un luogo funzionale e di qualità. Per ciascuno spazio, gli interventi sono stati divisi in quattro principali macro-categorie:

- **Arredo e disposizione** analizza gli elementi da inserire e la disposizione di essi all'interno dello spazio;

- **Finiture** è la sezione dedicata alla scelta e alla motivazione dei materiali da utilizzare per il rivestimento di pavimento, pareti e soffitto, comprendendo anche l'aspetto dei colori di tali superfici;

- **Segnaletica** fa riferimento agli interventi di comunicazione che possono trovarvi luogo per rendere chiare agli utenti finali le attività che si svolgono nello spazio;

- **Illuminazione** esplora infine l'ambito più tecnico relativo alle installazioni luminose necessarie affinché lo spazio sia usato nel modo più corretto.

Tutti questi aspetti sono volti a progettare un sistema composto da diverse variabili imprescindibili per valorizzare e rilanciare i cinema dismessi qualora vi fosse l'intenzione di riattivarli e riconvertirli in spazi dedicati non solo a eventi sportivi elettronici (e quindi a competizioni videoludiche), ma anche a spazi dove si possa streammare o lavorare in tranquillità muniti di tutti i servizi e le attrezzature necessarie già pronte per essere utilizzate.

È bene sottolineare come, trattandosi di linee guida che devono poter essere applicate a realtà di diverse caratteristiche spaziali, le teorie e indicazioni fornite risultino generali e, pertanto, adattabili a seconda delle differenti esigenze.

5.4 Ingresso

L'ingresso rappresenta il primo ambiente dello spazio con cui l'utente viene a contatto (se si esclude l'esterno dell'edificio). Anche se generalmente si tratta di un luogo di transito per il visitatore, l'ingresso deve essere attentamente progettato in modo da risultare chiaro al fruitore, introducendo e

presentando a quest'ultimo tutte le peculiarità e attività che lo spazio offre. Prendendo in considerazione, ad esempio, le attività pubbliche, è possibile evidenziare come l'accoglienza e l'informazione siano i due principi fondativi di questo ambiente. Gli elementi di arredo che sottolineano tali vocazioni non sono solo il bancone reception, dove solitamente il personale addetto ha il compito di accogliere i visitatori, ma questi valori possono essere anche esplicitati per mezzo di pannelli informativi atti a riportare le funzioni dello spazio, informando così tutti i suoi fruitori. Talvolta è possibile poi riscontrare come non per forza gli ingressi delle attività pubbliche siano caratterizzati dalla presenza di un bancone né tantomeno di personale. In questi casi la capacità di fornire informazioni chiare è dunque affidata esclusivamente alla segnaletica di comunicazione. In entrambi i casi, sia che sia presente un bancone col personale (reception) o che sia assente, quando si parla di ingressi l'importante non è tanto la progettazione degli elementi di arredo o la qualità in termini di accoglienza che lo spazio deve presentare, quanto piuttosto la capacità di fornire appunto informazioni molto chiare ai fruitori. Quello che assolutamente bisogna evitare è infatti lo spaesamento dei visitatori. Volendo approfondire ulteriormente la questione inerente la segnaletica, è possibile rilevare come, in base alle tipologie di attività e di informazioni che si vogliono dare, si possano riscontrare due tipologie di segnaletica: una fissa, immutabile e quindi non (facilmente) modificabile in quanto l'attività non lo richiede (ad esempio quella relativa alle funzioni dei diversi piani); e un'altra flessibile, mutevole e modificabile ogni qualvolta si abbia la necessità appunto di cambiare le informazioni riportate sui pannelli. In riferimento a quest'ultima tipologia, un esempio possono essere i musei o le gallerie, i quali, in base al susseguirsi delle differenti mostre che ospitano, devono adeguare costantemente le informazioni da fornire ai visitatori, così da poterli indirizzare e guidare senza problemi all'interno delle diverse aree espositive. L'informazione è dunque la chiave principale per la creazione dell'ingresso.

Rappresentando l'ingresso principalmente un ambiente di transito e comunicazione, in base alla grandezza dello spazio a disposizione, i principali elementi di **arredo** utili e necessari a questo spazio ritengo possano essere semplici armadietti, in modo che le persone possano depositare i propri effetti personali. Essi possono infatti rappresentare un efficace servizio aggiuntivo così da evitare di portare con sé oggetti e indumenti superflui sia nella sala cinema qualora sia previsto lo svolgimento di una competizione eSports, sia nell'area dedicata agli streaming box, lasciando tali spazi il più possibile liberi e privi di oggetti ingombranti o che si vuole tenere al sicuro. In commercio si possono trovare numerosi esempi di tipologie di armadietto, dai più tradizionali con possibilità di sblocco tramite monete o chiave, a quelli più avanzati e tecnologici, usufruibili tramite appositi braccialetti, QR code o serrature a chiusura con combinazione digitale, come nel caso degli armadietti



Figura 5.16:
Vista degli armadietti con
chiusura a combinazione
digitale, Museo del Louvre
di Parigi.

adottati dal Louvre di Parigi e prodotti da Digilock (visibili in *fig. 5.16*). Oltre a scegliere quale possa essere il meccanismo di apertura più adeguato alla situazione (il quale potrebbe comportare la presenza o meno di personale), altri aspetti più importanti cui bisognerà prestare la massima attenzione riguardano il numero di locker da mettere a disposizione dei visitatori e fruitori (il quale dovrà essere calcolato in base all'affluenza e al numero di posti a sedere dell'arena e degli streaming box) e la misura che essi dovranno avere, in modo da consentire il deposito di diversi effetti personali (giacche, zaini, ombrelli e alti).

Oltre agli armadietti, potrebbero poi essere presenti anche pochi ed essenziali elementi di arredo quali divanetti in modo da creare una zona di attesa per quelle persone che, ad esempio, stiano aspettando il proprio turno di accesso ai box o ai genitori che, in qualità di accompagnatori, rimangono in attesa che i propri figli non ancora maggiorenni finiscano di adoperare proprio uno dei suddetti streaming box o escano dall'arena dopo aver assistito ad un evento.

Trattandosi questo di un progetto di riconversione d'uso che non vuole risultare troppo invasivo e dispendioso, per quanto riguarda le **finiture** delle superfici, queste possono rimanere quelle già esistenti (naturalmente rinnovate) e, dunque, non per forza altre. Se dovesse essere previsto invece un generale rinnovo di questo ambiente, il quale, in base ai differenti cinema, può presentare diverse conformazioni e dimensioni (da grandi spazi caratterizzati da una notevole altezza, come nel caso particolare del cinema Maestoso, a spazi stretti e non molto alti, come l'ex cinema Arti), l'aspetto da tenere più in considerazione per la scelta di materiali e finiture sarebbe quello dell'isolamento acustico. Infatti, essendo l'ingresso un luogo tendenzialmente caratterizzato da un grande passaggio e affluenza di persone (spe-

cialmente in occasione degli eventi eSport), è importante che i rumori che vengono generati non si propagano negli altri ambienti recando di conseguenza possibili disturbi a chi, ad esempio, sta lavorando o semplicemente sta facendo una breve pausa per rilassarsi.

Come evidenziato in precedenza, la questione della **segnaletica** è un elemento fondamentale per quanto riguarda questo spazio in quanto risulta essenziale illustrare le funzioni che il luogo offre già a partire dall'ingresso. In merito ad essa, i visitatori dovranno dunque essere in grado di capire immediatamente le aree e le funzioni offerte grazie ad un'attenta progettazione capace di unire simboli grafici, colori e parole. Per questo motivo la segnaletica non riguarderà soltanto l'esplicitare le aree presenti nello spazio, ma dovrà essere utilizzata anche per fornire informazioni inerenti gli eventi che prenderanno vita nella sala cinematografica, quali tornei ma non solo (presentazioni, seminari, e così via). Sarebbe opportuno dunque che l'ingresso presentasse entrambe le tipologie di segnaletica spiegate ad inizio paragrafo, ossia una fissa, che faccia riferimento alle aree e alle funzioni dello spazio, e una flessibile, in riferimento agli eventi, che risulti cioè facilmente modificabile di volta in volta. Per quanto riguarda la segnaletica fissa, essendo la scalinata elemento comune dei tre cinema presi in esame, si potrebbe pensare, in sostituzione ma anche in compresenza di tradizionali pannelli a muro o segni grafici a pavimento, a soluzioni come ad esempio quella adottata al Missouri Innovation Campus e mostrata in *fig. 5.17*. Una giusta interpretazione sarebbe dunque quella di non progettare una semplice segnaletica, ma un vero sistema di wayfinding capace di coniugare informazione e orientamento.

Concettualmente, è possibile definire il termine *wayfinding*¹ come "orientamento nello spazio" o "cognizione dello spazio". Con esso non si fa riferimento

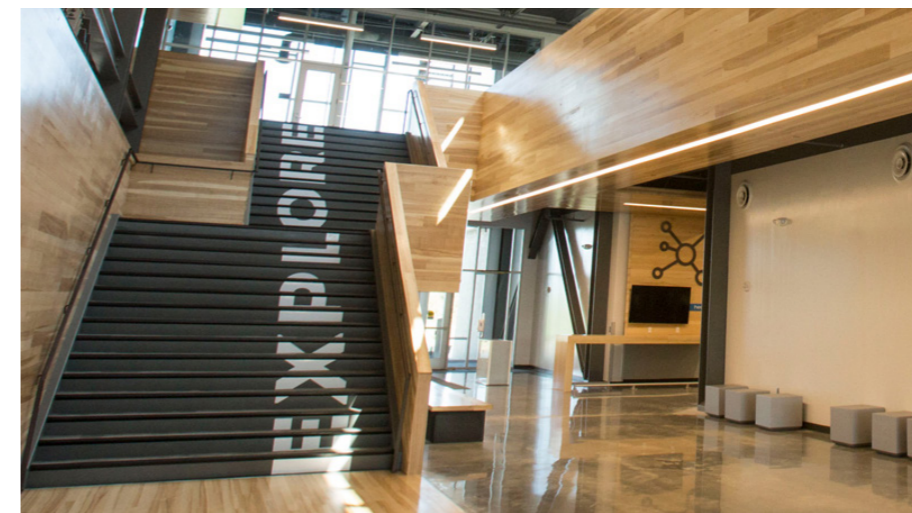


Figura 5.17:
Vista della segnaletica posta
sulla scalinata del Missouri
Innovation Campus, presso
la University of Central
Missouri, Stati Uniti.

1. Esistono numerosi pubblicazioni a riguardo. Si riporta in particolare:
Calori, Chris, e Vanden-Eynden, David, Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, John Wiley & Sons Inc, New Jersey, Stati Uniti, 2015 (2nd Ed.).

solo ad artefatti comunicativi, ma ci si riferisce, in generale, a tutti quelli progettati e ideati per spazi in cui le persone abbiano bisogno di muoversi, orientarsi e abitare. “Avere una ‘cognizione dello spazio’ significa acquisire la capacità di sapere dove sei, dove sei diretto e come è possibile arrivarci, riconoscere quando hai raggiunto la destinazione prescelta o cambiare rotta in maniera del tutto indipendente”².

Come spiegato in un’intervista al Architects’ Journal da Ian Cartlidge, co-fondatore dello studio Cartlidge Levene che ha realizzato la segnaletica e wayfinding alla Tate Modern e al Design Museum di Londra, o al Musée des Beaux-Arts di Nantes, “La wayfinding non riguarda solo i segni. La segnaletica è uno strumento che usiamo per creare ambienti leggibili. La wayfinding inizia con l’architettura e il modo in cui lo spazio è progettato”³ e continua poi affermando come l’approccio alla wayfinding sui diversi tipi di edifici derivi non solo dal comprendere il tragitto del visitatore attraverso l’edificio, ma anche dall’acquisire una comprensione di come il visitatore utilizzerà lo spazio. In riferimento al lavoro eseguito alla Tate Modern, visibile in fig. 5.18, ha spiegato come si sia trattato “di un progetto onnicomprensore” che riguarda l’esperienza dei visitatori. “Tutto deve lavorare insieme in modo olistico”⁴.

Per quanto concerne invece la segnaletica flessibile degli eventi, essa potrebbe prendere spunto da sistemi quali ad esempio quello realizzato da L2M3, lo studio di comunicazione tedesco che ha progettato all’interno del Centro di Ricerca Simtech dell’università di Stuttgard (in Germania) un sistema a parete tramite “fermafogli metallici” così che le persone possano appendere facilmente avvisi e creare una segnaletica mutevole (fig. 5.19); oppure dal sistema a fori che permetta di fissare gli avvisi tramite “puntine”, come quello riportato in fig. 5.20 e progettato da Alexander Boxill. Realizzato per la Biennale Bi-City di Shenzhen del 2013, quest’ultima metodologia è stata adottata successivamente dal V&A Museum per sviluppare un sistema



Figura 5.18:
Vista della segnaletica
realizzata dallo studio
Cartlidge Levene presso la
Tate Modern di Londra.

2. Raineri, Elisa, Wayfinding: Oltre il semplice concetto di segnaletica, ecco il significato, 2017. Consultabile al sito: www.inventivashop.com/blog/wayfinding-significato/
3. Architects’ Journal, Cartlidge Levene interview, Mark, Laura (a cura di) 2017. Consultabile al sito: www.architectsjournal.co.uk/buildings/cartlidge-levene-interview-wayfinding-isnt-just-about-signs-it-starts-with-the-architecture
4. Idem.

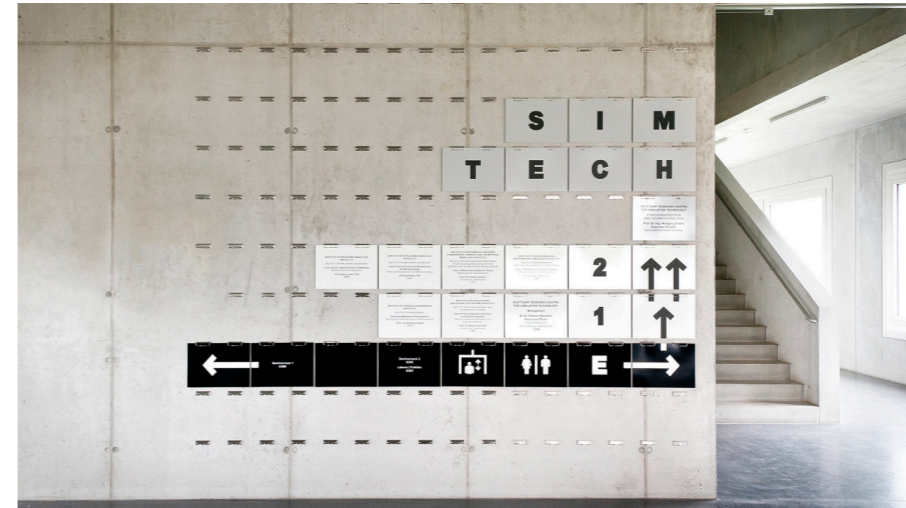


Figura 5.19:
Vista della segnaletica per
fissare pannelli e volantini
in modo flessibile realizzata
dallo studio L2M3 presso il
Simtech Research Center.



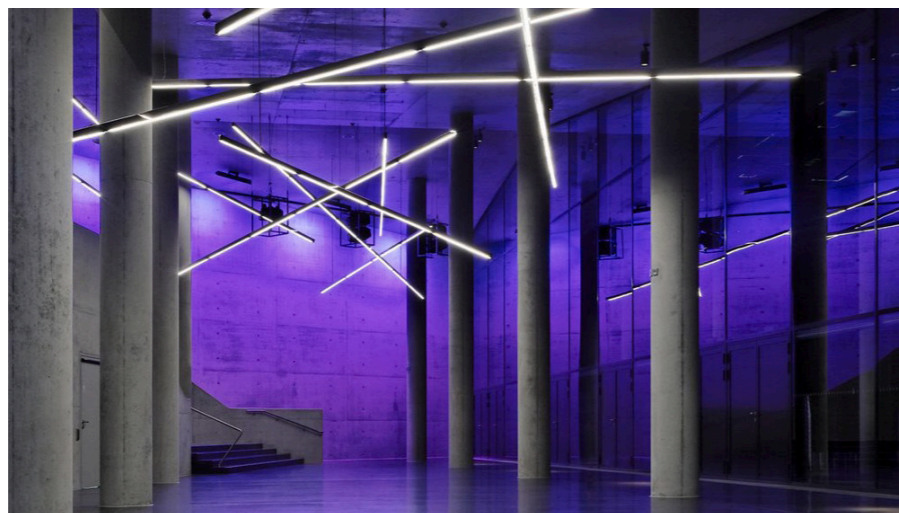
Figura 5.20:
Vista del sistema di
segnaletica a fori progettato
da Alexander Boxill per la
Biennale Bi-City del 2013 di
Shenzhen, Cina.

di raccolta rapida (rapid-response collecting) per importanti eventi.

Simile a quest’ultimo esempio può essere infine il lavoro eseguito nel 2007 da Jean Nouvel per la realizzazione della Corian Nouvel Lumières. Se l’intento fu quello di realizzare un ambiente abitativo futuristico e multisensoriale grazie all’esplorazione dell’interazione tra il Corian e l’illuminazione, nel caso particolare del bagno, il designer realizzò un innovativo sistema integrato al muro ispirato ai fori dei jack delle cuffie. Realizzati a intervalli regolari questi consentono, grazie al fissaggio di ganci in acciaio, di appendere diversi oggetti. Non è infine da escludere anche la possibilità di poter prevedere pannelli digitali programmabili che riportino tali indicazioni, nonostante tale scelta risulterebbe molto onerosa.

Per concludere, per quanto concerne l’illuminazione, questa dovrebbe essere rivolta e orientata sugli elementi fin qui identificati, quindi i locker, gli

Figura 5.21:
Illuminazione della Small
Olympic Hall di Monaco
realizzata da pfarré lighting
design.



eventuali divanetti e, in modo particolare, la segnaletica. Se per i primi due casi è possibile utilizzare apparecchi in grado di emettere una fonte di luce puntuale (quali ad esempio faretto orientabili o spot light) o lineare, così da richiamare quasi dei tagli di luce, per la segnaletica è possibile ipotizzare una retroilluminazione o comunque un sistema che ne evidenzia bene le informazioni, quale ad esempio un'illuminazione mediate apparecchi wall washer. Quest'ultima tecnica, insieme a quella denominata wall grazer, potrebbe essere utilizzata per illuminare eventuali colonne presenti nello spazio, in modo da sottolinearne la loro presenza e la loro matericità (ossia la texture). Infine, nel caso l'ingresso risultasse un ambiente molto alto (come nel già citato caso del cinema Maestoso) si potrebbe pensare anche all'utilizzo di pendenti luminosi che rispecchino il concept di base e illuminino in modo diffuso e generale l'ambiente (come nell'esempio mostrato in *fig. 5.21*). Qualora questo spazio risultasse ancora troppo buio, si potrebbero sempre applicare dei faretto (incassati o a vista) orientabili.

5.5 Area streaming

La streaming area rappresenta uno dei principali servizi che vengono offerti al pubblico. Questo spazio è pensato per mettere al centro il singolo utente che abbia l'esigenza di recarsi in un luogo dove non solo possa giocare e lavorare, ma principalmente necessita di un ambiente privato dove trovare servizi e attrezzature necessarie e pronte all'uso per trasmettere i propri contenuti online, sia che tratti di dirette streaming che di videoconferenze. Come evidenziato nel capitolo 5.2, un termine di paragone per l'ideazione di questo spazio potrebbe essere quello degli ormai diffusi FabLab, spazi che mettono a pubblica disposizione degli utenti strumentazioni e macchinari per consentirgli di realizzare diversi tipi di manufatti.

Un'ideale organizzazione dell'area streaming prevede uno spazio molto alto e open space, caratterizzato dalla sola presenza degli "elementi d'arredo": gli streaming box. In base alle loro caratteristiche (analizzate dettagliatamente nel paragrafo successivo) si verrebbe dunque a creare un landscape multilivello e polifunzionale particolarmente interessante. La loro disposizione nello spazio verrebbe in base alla presenza degli allacci elettrici, i quali vengono fatti calare dall'alto come già avviene in alcuni FabLab, come ad esempio nel 3D Experience Fab Lab di Boston (in *fig. 5.22*), o anche all'interno dei laboratori (allestimenti e prototipi) del Politecnico di Milano (del Dipartimento di Bovisa). La presenza di elementi che scendono dall'alto è una "tecnica" oggi molto utilizzata nel design per caratterizzare l'ambiente sia dal punto di vista estetico che funzionale. Alcuni esempi possono essere riferiti a spazi ad uso ufficio o coworking, come l'Hubba-to di Bangkok mostrato in *fig. 5.23*, progettato nel 2016 da Supermachine Studio, ma anche ristoranti e non solo.



Figura 5.22:
Vista di uno degli spazi
del 3D Experience Fab
Lab di Boston con le prese
elettriche che vengono fatte
calare dal soffitto.

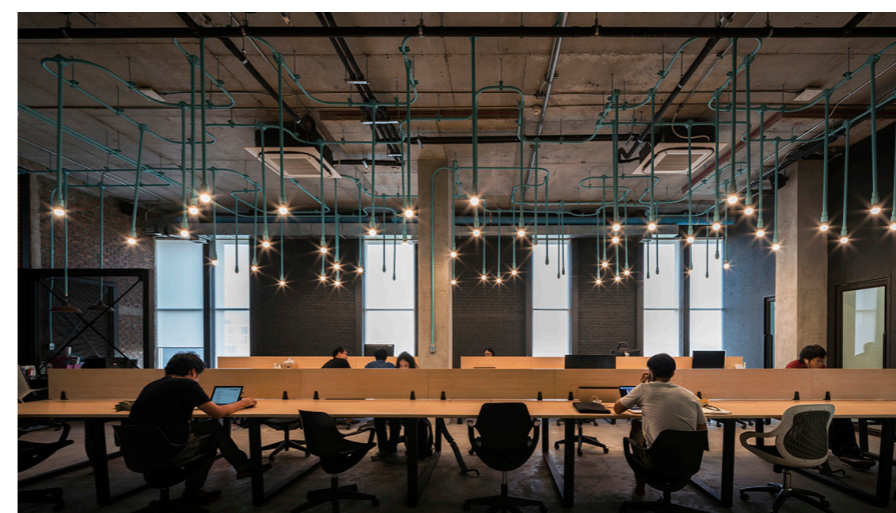


Figura 5.23:
Vista degli elementi di
illuminazione dello spazio
coworking Hubba-to
realizzato da Supermachine
a Bangkok, Thailandia.

Le **finiture** nell'area streaming dovrebbero fare in modo di rendere questo spazio particolare, pertanto diverso da tutti gli altri. Le pareti perimetrali potrebbero essere rivestite con materiali atti a garantire un elevato isolamento acustico in quanto, in base alla grandezza dello spazio riservato a quest'area, vi è la compresenza di molteplici persone, le quali, non per forza, abiteranno l'interno dei box. Infatti, dopo lunghe sessioni di lavoro, gli utenti potranno rilassarsi rimanendo sempre all'interno di questa area (senza dunque la necessità di spostarsi) grazie alle apposite reti che possono essere attaccate tra un box e l'altro. In questo modo verranno a formarsi delle sorti di amache o piattaforme dove potersi prendere una pausa.

Il pavimento dovrà essere invece rivestito con materiali resistenti che permettano non solo un'agile movimentazione dei box (in quanto spostabili tramite un sistema a ruote), ma anche una facile pulizia e un buon livello isolamento acustico (specialmente se quest'area si sviluppa su più livelli attigui). Per quanto concerne infine il soffitto, anch'esso dovrà essere rivestito con un materiale che garantisca un buon grado di isolamento acustico. In alternativa, in base alle altezze a disposizione, si potrebbe prevedere un sistema di controsoffittatura caratterizzato da pannelli posti a diversi livelli che attutiscano gli eventuali rumori generati. Aspetto importante deve poi essere riservato e attentamente studiato per quanto riguarda la ventilazione e il ricircolo dell'aria (anche in base a come si presenta lo spazio già esistente).

Riguardo la **segnaletica**, potrebbero essere due le linee di interpretazione. La prima potrebbe essere quella di identificare ogni singolo box mediante una numazione riportata sulla superficie esterna che risulti ben visibile anche a lunga distanza, in modo da identificare facilmente dove si trova il box che il fruitore ha prenotato. Volendo, inoltre, ogni box potrebbe presentare colorazioni differenti, in modo da creare un ambiente più dinamico e cromaticamente variegato. La seconda possibilità riguarda invece il fornire l'informazione sulla disponibilità di un box mediante il sistema di illuminazione appositamente studiato e progettato per quest'area. Per segnalare dunque la posizione, potrebbe verificarsi che l'illuminazione puntuale sul box inizi a pulsare nel momento in cui la persona che lo ha prenotato entra in questa zona. Così facendo si renderebbe immediatamente identificabile anche da lontano, e tra i molti di box presenti nello spazio (la cui quantità risulta variabile in base alla dimensione dedicata a quest'area), quello libero e pronto ad essere utilizzato.

Questa seconda possibilità di "segnaletica" ci ricollega direttamente all'argomento che riguarda infine quello dell'**illuminazione** di questo spazio. A mio avviso, come affermato, sarebbe opportuno illuminare, mettendo dunque in risalto, ogni singolo box presente nell'area attraverso una fonte di luce puntuale, creando dunque in questa maniera una sorta di cono luminoso che racchiuda la struttura, creando così un'atmosfera generale simile a quel-



Figura 5.24:
Vista dell'installazione
Forest of Light a cura di Sou
Fujimoto per il Fuorisalone
2016 presso l'ex Cinema
Arti di Milano.

la realizzata ad esempio dall'architetto giapponese Sou Fujimoto all'interno dell'ex cinema Arti di Milano in occasione dell'installazione Forest of Light per il Fuorisalone 2016, di cui è possibile vedere un'immagine in *fig. 5.24*. Così facendo, sarebbe possibile far pulsare la luce, ottenendo, oltre a una suggestiva illuminazione di tutto l'ambiente, anche un efficace metodo di segnaletica.

Per finire, in generale, non ritengo sia necessario illuminare diffusamente lo spazio. È dunque possibile lasciarlo in condizioni di penombra così da far risaltare bene i coni di luce che vengono a crearsi. L'unica accortezza a cui bisognerà prestare attenzione sarà tuttavia quella di non far sì che lo spazio risulti troppo buio in quanto, oltre a rispettare le relative norme di sicurezza, se una persona volesse rilassarsi sulle reti ad esempio leggendo un libro, tale attività non deve essere impedita a causa dall'eventuale scarsa presenza di luce. Per ovviare a questa problematica potrebbe essere predisposto un sistema di faretto nascosti che illuminino diffusamente l'ambiente con una intensità luminosa minore rispetto agli apparecchi utilizzati per evidenziare gli steaming box.

5.5.1 Steaming box

Il principale lavoro di progetto per questa tesi si è concentrato sull'ideazione e lo sviluppo degli steaming box che colonizzeranno le aree dei cinema adibite a "streaming lab". Tuttavia, prima di giungere al modello definitivo del suddetto box, molte sono state le interpretazioni e versioni ideate e sviluppate in precedenza. Innanzitutto, il primo passo è stato quello di vedere e analizzare quali fossero le soluzioni già presenti sul mercato per quanto riguarda i cosiddetti work pod (definiti anche office pod). Questi sono dei piccoli spazi di lavoro fruibili, in base alle dimensioni, da singole persone o da piccoli gruppi. I work pod sono delle strutture che vengono realizzate

per garantire privacy e massimo comfort, creando delle aree isolate sia dal punto di vista visivo che acustico. Solitamente queste soluzioni sono posizionate in ambienti open space così da realizzare piccoli spazi privati all'interno di grandi aree, le quali si rivelano molto spesso rumorose. La possibilità di poter usufruire dei work pod risulta dunque essere un'ottima soluzione utile per assicurare il benessere negli ambienti di lavoro. Principalmente questi microspazi sono realizzati utilizzando materiali ecosostenibili, con una particolare attenzione rivolta sia agli aspetti ergonomici sia alla capacità di isolamento acustico. I work pod rappresentano dunque una soluzione innovativa e all'avanguardia in grado di cambiare in meglio l'approccio al lavoro in solitaria e quello con gli altri.

Tornando ora al progetto, per lo sviluppo dello streaming box ho inizialmente creato due concept con **due differenti linguaggi** di interpretazione.

Il primo era incentrato sul concetto di **naturalità ed ecosostenibilità** della soluzione. Di forma cubica, la realizzazione della struttura era stata pensata utilizzando pannelli di legno OSB (Oriented Strand Board, ossia pannello a scaglie orientate) accoppiati tra loro o, in alternativa, prendendo esempio da soluzioni che si possono trovare già sul mercato, da una struttura formata da pannelli alveolari con anima in cartone (o metallo, per maggiore resistenza), in modo da garantire solidità e "leggerezza". Il box, ideato per essere modulare, presentava dimensioni sufficienti a garantire l'abitabilità di una coppia di persone al massimo. La struttura era posta poi su ruote gemellate in modo da consentire di essere spostata agevolmente in base alle esigenze. In questo modo lo spazio generale in cui vengono inseriti i box può essere sempre mutevole e facilmente riconfigurabile. Tutte le superfici interne del box (compreso pavimento e soffitto) erano invece rivestite con materiali fonoassorbenti e fonoisolanti in modo tale da garantire un elevato livello di isolamento acustico e un basso livello di riverberazione del suono (aspetto molto importante da controllare).

Esternamente, due lati opposti del box erano chiusi da un'intelaiatura di vetro acustico. Mentre uno di essi ospitava la porta a battente per permettere l'accesso al box, l'altro presentava invece una scaletta integrata, sempre in legno, per permettere di salire sopra la struttura. Qui era infatti posizionata una rete per permettere al fruitore di alternare il lavoro a momenti di relax, ricreando in questo modo una sorta di amaca.

L'arredo interno, molto essenziale, sin dall'inizio è stato contraddistinto da un piano scrivania a scomparsa che poteva, quando inutilizzato o in occasione della pulizia della struttura, essere ripiegato contro la parete grazie a due supporti angolari richiudibili. Sulla stessa parete, erano invece poi ancorati il monitor, lo stesso pc, e due diffusori luminosi in grado di garantire un'ottimo livello di illuminazione del soggetto ripreso durante le dirette streaming o, come già spiegato nei precedenti capitoli, qualora il box venisse utilizzato

come luogo privato dove tenere videoconferenze o videolezioni.

La superficie interna del lato opposto a quello della scrivania, in tutte le versioni realizzate (anche successive), è invece lasciato libero e "pulito" in quanto funziona da sfondo per le riprese. La parete è dunque caratterizzata dal solo rivestimento fonoassorbente rivestito con un tessuto acustico colorato. A soffitto era infine previsto, oltre al sistema di illuminazione generale del box (tramite plafone o, in alternativa, strip led), anche quello di ventilazione e ricircolo dell'aria.

Per concludere questa prima proposta, spostandoci sul lato esterno del box che fa da sfondo alle riprese, questo presentava una struttura che permetteva di piantare e far crescere piccole piante, in modo da sottolineare la vicinanza al mondo naturale.

Il secondo concept sviluppato riguardava invece un linguaggio più **innovativo e futuristico**. La struttura, sempre cubica, presentava questa volta degli angoli arrotondati. Fonte di ispirazione di questa forma è stata la Radio Cubo ts522 progettata da Richard Sapper e Marco Zanuso nel 1962 e commercializzata da Brionvega nel 1964 (riportata in *fig. 5.25*).

La scelta di interpretare lo spazio entro una forma cubica per entrambe le proposte è espressa nella semplicità di espressione al pubblico.

Diversamente dalla prima proposta, la scocca di questa versione non era stata pensata in legno, ma piuttosto in materiale plastico o in vetro stratificato (o, ancora, in alternativa, addirittura realizzata con la tecnica della stampa 3D), in modo da conferirgli un aspetto liscio e uniforme (senza giunture). Come per l'altro esempio, due delle superfici opposte presentavano una chiusura in vetro, una delle quali ospitava la porta di ingresso.

Esternamente, lo spessore dell'involucro di entrambi i lati con le vetrate, poteva illuminarsi grazie a un profilo continuo che incorporava un sistema led



Figura 5.25:
Richard Sapper e Marco
Zanuso, Radio Cubo ts522,
1962 (Brionvega, 1964).

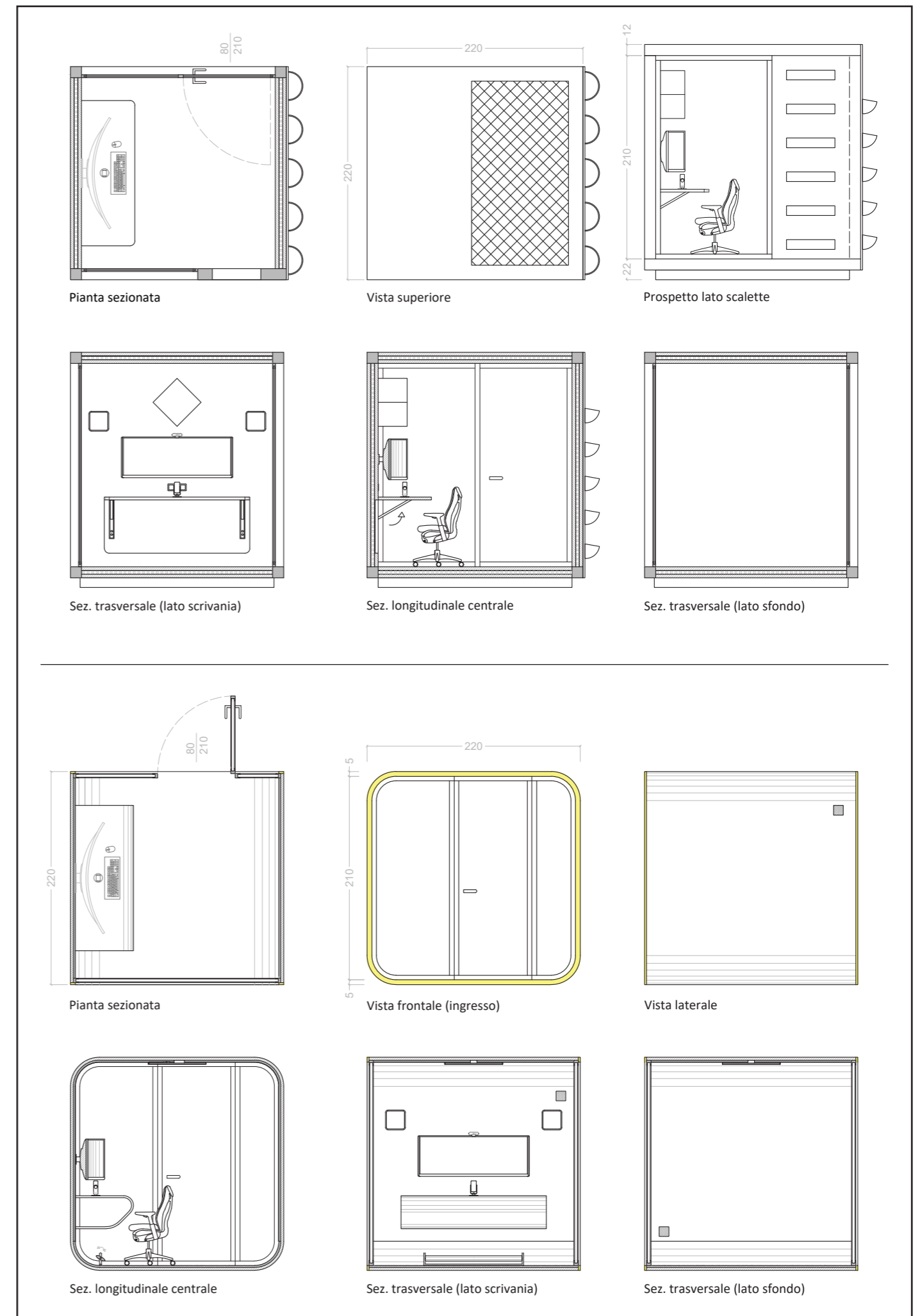
integrato. In questo modo la luce funzionava da segnaletica sia per indicare la posizione del box nello spazio sia per informare se quest'ultimo fosse o meno occupato da qualcuno.

Internamente il box era poi rivestito con i medesimi materiali della precedente soluzione. Le differenze sostanziali consistevano nella soluzione di arredo e di ventilazione. Dato l'esiguo spessore complessivo, avevo pensato di creare un sistema di ventilazione naturale del box mediante due piccole aperture posizionate sulle pareti opposte del box. Tuttavia, in quanto questa struttura si troverebbe in un ambiente interno chiuso, tale soluzione si è verificata essere non praticabile. Infatti, senza un flusso d'aria naturale e continuo, la ventilazione e il ricircolo dell'aria non risulta essere adeguata, creando di conseguenza anche possibili problematiche relative agli eventuali odori stagnanti. Per quanto riguarda invece l'arredo, la sostanziale differenza rispetto alla precedente proposta riguardava il piano scrivania. Pensato dello stesso materiale dell'involucro in modo tale da integrarsi completamente alla struttura (quasi fosse un elemento unico), e trasparente, in questa soluzione il piano non era più a ribalta ma fisso. La forma seguiva anch'essa un andamento curvilineo in modo tale che nello spessore che si veniva a creare potessero essere alloggiati i vari componenti del PC. Così facendo veniva a formarsi un desk-PC dall'aspetto molto futuristico, con tutti gli elementi ben in vista. Per concludere, l'illuminazione generale interna era garantita tramite l'utilizzo di un plafone integrato a soffitto o luci led.

Questi due primi concept, entrambi visibili in *fig. 5.26* (nella seguente pagina), sono stati successivamente rielaborati per quanto riguarda alcuni aspetti. Un'ulteriore idea di ingresso, che potesse quindi sostituire la soluzione vetrata, era stata ipotizzata prendendo in considerazione i temi del teatro e quello dell'arte di Lucio Fontana. Era stato pensato infatti di chiudere i due lati del box mediante l'utilizzo di un tendaggio realizzato mediante l'accompimento di più tessuti insieme (fonoisolanti e fonoassorbenti). L'accesso interno avveniva poi grazie a un taglio effettuato su di esso, a ricordare dunque i tagli sulle tele di Fontana. L'aggancio di questa tela alla struttura era garantita attraverso l'uso di profili tenditelo (gli stessi adottati dalle insegne pubblicitarie), oppure grazie al metodo di fissaggio utilizzato per i teloni dei camion. Presa coscienza che la soluzione del taglio potesse in qualche modo pregiudicare la capacità di isolamento acustico della struttura (in quanto lasciava uno spazio aperto), una soluzione per ovviare a questa problematica poteva essere quella di utilizzare una cerniera di tipo industriale o delle strisce di velcro sui lembi in modo tale da poter chiudere l'apertura.

L'attacco del tendaggio alla struttura era infine stato studiato anche per poter essere staccato, lasciando dunque i box completamente aperti in modo tale da poter unire in fila due o più strutture, così da creare ambienti più ampi capaci di ospitare un maggior numero di persone (soluzione attuabile

Figura 5.26 (alla seguente pagina):
 (Sopra) Disegni box concept naturale.
 (Sotto) Disegni box concept futuristico.



nel caso di registrazioni di talk o podcast di gruppo). Tuttavia, dal punto della sicurezza e dell'igiene, la proposta di utilizzare il tendaggio come "pareti mobili" e ingresso alla struttura, non è risultata una soluzione praticabile, pertanto, per il progetto finale, ho preferito mantenere la vetrata, la quale, da un punto di vista dell'isolamento acustico, risulta indubbiamente migliore.

La **soluzione finale** del box, mostrata in *fig. 5.27* alle seguenti pagine, è stata una simbiosi delle precedenti proposte. Per aspetti riguardanti il tema della conversione d'uso, la ciclicità dei materiali e il loro riutilizzo, si è scelto di realizzare la struttura definitiva con pannelli di legno XLAM (sp. 10m). Questi sono pannelli prefabbricati autoportanti formati da diversi strati (da 3 a 9) composti da lamelle di legno incrociate e incollate fra loro (utilizzando solo colla senza formaldeide). I pannelli XLAM sono caratterizzati da un'alta resistenza, flessibilità e robustezza e hanno il pregio di associare la proprietà portante del legno lamellare con la bidimensionalità e la solidità del compensato. In aggiunta, le strutture così realizzate presentano caratteristiche di sostenibilità ambientale espressa in termini di risparmio energetico e resistenza al fuoco⁵.

Il montaggio dei pannelli per la realizzazione dell'involucro esterno avviene attraverso un incastro maschio-femmina che può essere ulteriormente rafforzato mediante l'uso di viti autofilettanti per legno. La struttura è sopraelevata e spostabile mediante l'utilizzo di ruote gemellate con blocco poste ai quattro angoli inferiori del box. Rispetto all'utilizzo di normali ruote singole, queste garantiscono il sostegno di un peso maggiore e risultano inoltre migliori in termini di manovrabilità. Nello spazio di risulta tra il piano del pavimento e quello sopraelevato del box, è stata poi posta una pedana estraibile (sempre in legno) per permettere l'accesso alla struttura anche agli utenti che presentano disabilità motorie. La lunghezza è stata determinata in modo tale che la pendenza relativa non superi l'8%, in accordo alle norme di riferimento. La pedana può all'occorrenza essere fissata grazie a una dentatura in acciaio che si incastra al piano di calpestio del box. Qualora questa non dovesse servire, rimarrebbe nascosta sotto il box, ancorata grazie a semplici placchette di metallo opportunamente sagomate e fissate mediante l'utilizzo di viti per legno. L'estrazione e la manovrabilità della pedana è garantita grazie ad apposite fessure che ne permettono una presa agevole e confortevole. Come per le precedenti soluzioni, due delle facce opposte del box sono state chiuse da un'intelaiatura leggermente arretrata realizzata con vetro camera 4:16-44.2 e spessore in PVB il quale, oltre a garantire un eccellente isolamento acustico (Rw di circa 40 dB), grazie al film plastico garantisce anche un buon grado di sicurezza in caso di rottura. L'ingresso al box, posto su uno dei due lati vetrati, avviene mediante una porta a battente integrata all'intelaiatura in vetro con apertura verso l'esterno della struttura. Esternamente, alle superfici vetrate è stato infine applicato un ulteriore rivestimento plastico

5. Per maggiori informazioni e dettagli sui pannelli XLAM consultare il sito:
<https://www.xlamdolomiti.it/schede-tecniche-xlam-e-documentazione>

specchiante unidirezionale che, oltre a garantire un buon livello di privacy alle persone che lavorano all'interno del box (in quanto non permettono di vedere a chi si trova fuori cosa succede dentro), forma una "parete riflettente" utile al fine di ricreare un effetto ottico di *loop* luminoso infinito simile alle opere di Paolo Scirpa o Ivan Navarro (visibili in *fig. 5.28*). Il lato opposto all'ingresso presenta infatti una cornice luminosa realizzato mediante tubi neon.

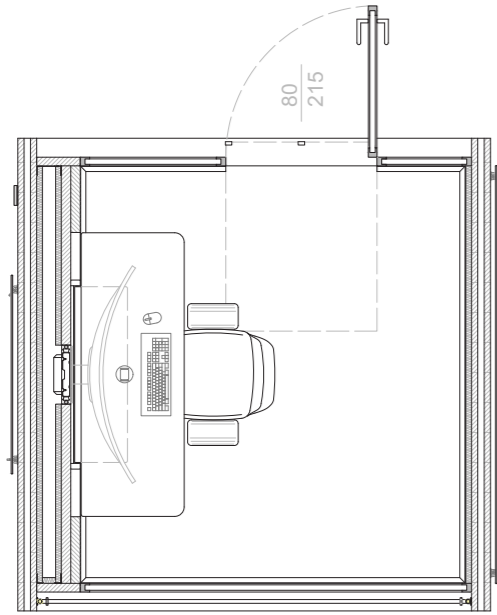
Spostantoci all'interno, il box presenta una controparete necessaria a nascondere i vari cavi elettrici delle attrezzature e ospitare la colonna telescopica che permette di regolare in altezza il piano scrivania. Questo spazio è tamponato poi da pannelli acustici. Lo spazio utile del box è anch'esso rivestito con materiali atti a garantire un elevato grado di isolamento acustico e qualità sonora (riducendo quindi il riverbero). Se il pavimento è in gomma fonoisolante (così da attutire anche eventuali colpi), la parete di fondo e il



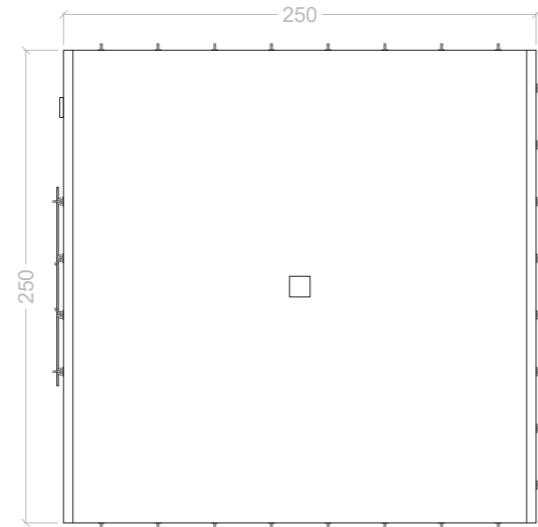
Figura 5.28:
(Sopra) Paolo Scirpa,
Connected approaches,
1987.

(Sotto) Ivan Navarro,
Threshold, Padiglione Cile
Biennale di Venezia, 2009.

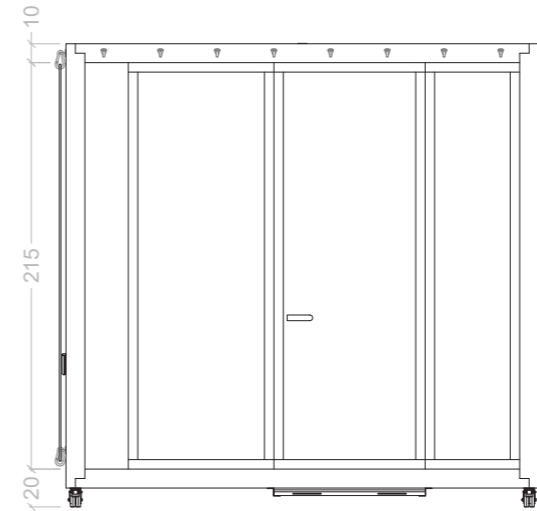
Figura 5.27:
Soluzione finale del box.
Modulo 250x250cm.



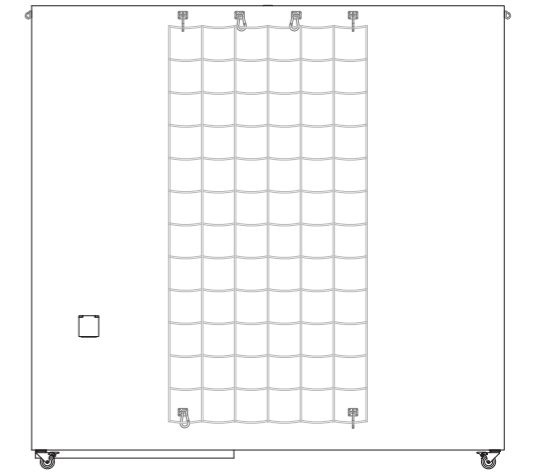
Pianta sezionata



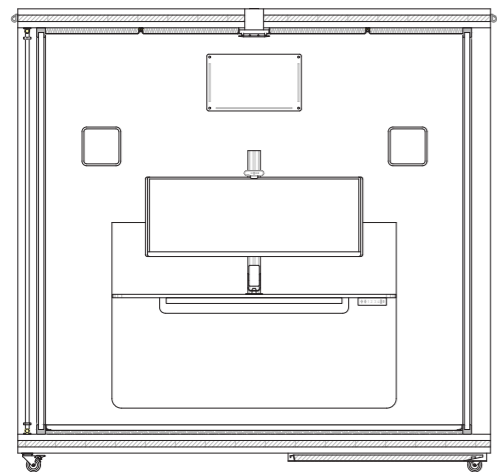
Vista superiore



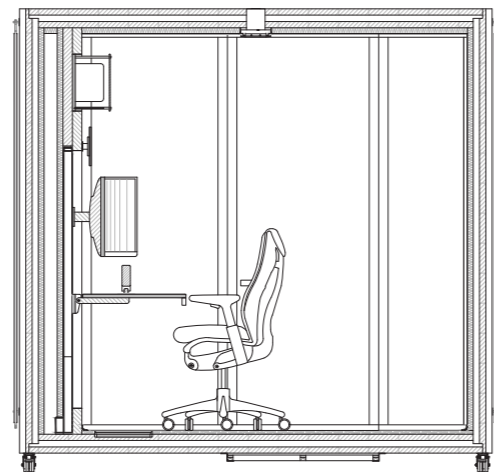
Prospetto ingresso



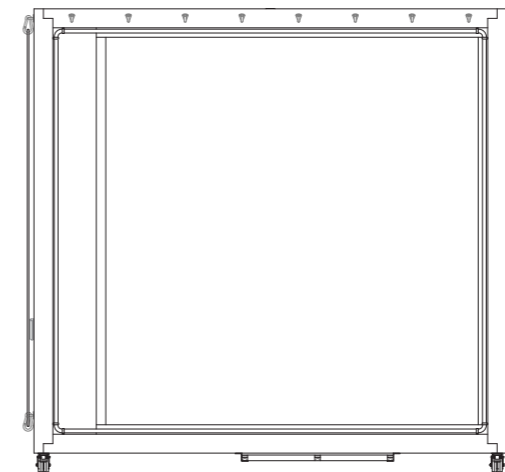
Vista laterale



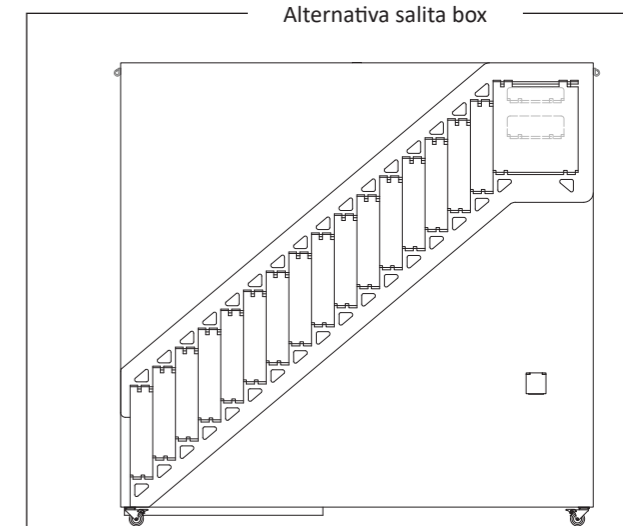
Sez. A-A'



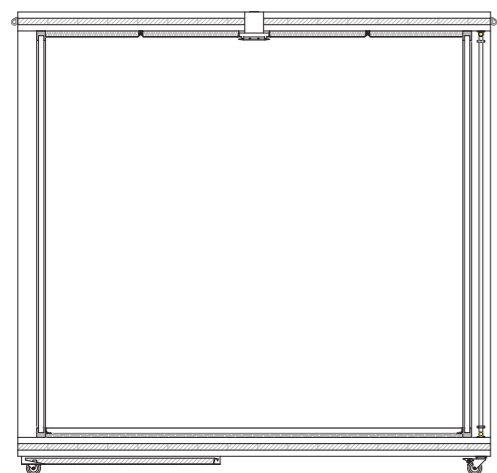
Sez. B-B'



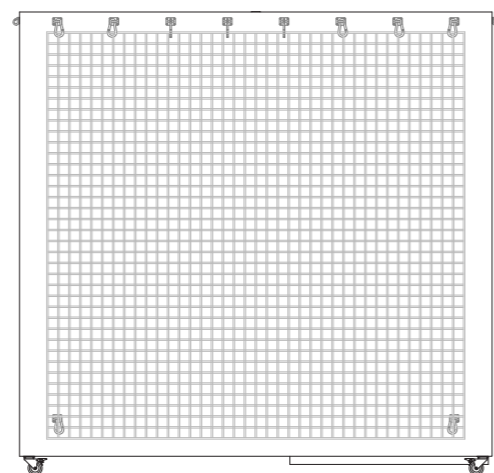
Prospetto vetrata



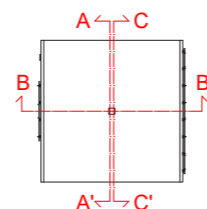
Vista laterale



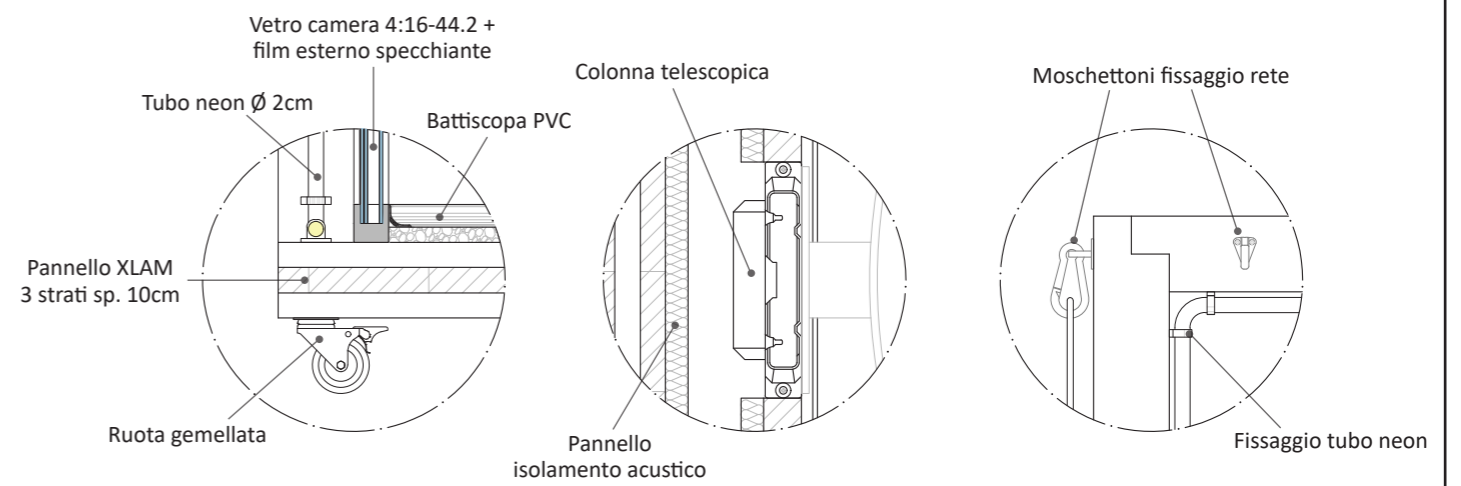
Sez. C-C'



Vista laterale



Particolari costruttivi



soffitto sono rivestiti con pannelli fonoisolanti e fonoassorbenti ricoperti a loro volta con un tessuto acustico (in modo da conferire al box un aspetto più gradevole). Il tessuto di rivestimento può essere di diversi colori così da creare, oltre a un piacevole fondale durante le dirette streaming, anche un maggiore tocco di personalizzazione al box.

La parete che ospita il desk è invece stata studiata in modo tale che, una volta ripiegato il piano scrivania, questo risulti perfettamente a filo della controparete. Gli unici elementi sporgenti sono il monitor e il PC, lasciati volutamente a vista in quanto potenzialmente sempre utili e non ingombranti qualora si dovesse ad esempio pulire il box. Come accennato in precedenza, la scrivania è regolabile in altezza (da 70 a 100cm) per garantire di variare la postura (azione necessaria in caso di prolungate sessioni di utilizzo tenute in posizione seduta). Questo è possibile mediante l'utilizzo di una colonna telescopica a cui è ancorato il piano, il quale può essere completamente ripiegato su sé stesso mediante un meccanismo pieghevole. Quest'ultimo permette anche di bloccare il piano in tre differenti inclinazioni (70°-80°-90°), in modo da venire incontro e risolvere gli aspetti riguardanti l'ergonomia delle postazioni di lavoro. Questo tema sarà oggetto di un successivo approfondimento inerente appunto le postazioni dei videotermini (VDT). Il monitor del PC, di tipo ultrawide ad alte prestazioni e risoluzione così da accontentare sia le persone che vogliono streammare contenuti videoludici, sia quelle con particolari esigenze di qualità e resa grafica (in quanto trattasi magari di grafici o *content creator*), è anch'esso ancorato alla colonna telescopica mediante un braccio che permette di inclinarlo e regolarlo in modo da renderlo adattabile a seconda delle diverse esigenze. Questo fa sì dunque che all'alzarsi del piano scrivania si adegui di conseguenza anche l'altezza del monitor. Sopra di esso si trova infine il cuore pulsante di tutta la struttura, ossia il PC. Esso è incastonato nella parete e mostra tutti i componenti a vista (assicurati da paratie in vetro per prevenire eventuali furti ma che, a loro volta, non risultano totalmente chiuse così da garantire un regolare flusso d'aria onde evitare surriscaldamenti e, di conseguenza, malfunzionamenti). Ai lati si trovano infine due pannelli luminosi (keylight) che diffondono la luce e che servono a illuminare la persona qualora fosse ripresa, garantendo in questo modo un'illuminazione corretta della figura. La ripresa del soggetto è garantita attraverso l'utilizzo di una piccola webcam ad alta risoluzione posta sopra il monitor. Non è da escludere tuttavia la possibilità di prevedere la disposizione di ulteriori videocamere fissate alla struttura così da poter creare differenti inquadrature (ad esempio dall'alto, di lato, e così via).

Per quanto riguarda la finitura del piano scrivania, realizzata sempre in legno, questa sarà naturalmente opaca per prevenire effetti di riflessione della luce, in modo tale da non creare fastidiosi disturbi e affaticamenti agli occhi dell'utilizzatore. A questo proposito, l'illuminazione generale del box è garantita

mediante l'utilizzo di due sorgenti lineari a led incassate al soffitto e poste in modo perpendicolare alla scrivania. In alternativa, si potrebbe prevedere anche l'eventualità di montare un binario elettrificato in grado di ospitare dei piccoli faretti orientabili così da creare differenti situazioni luminose in base alle esigenze.

La ventilazione e il ricircolo dell'aria all'interno della struttura è garantita poi dalla presenza di un silenzioso sistema di ventilazione integrato al soffitto. Completano l'interno profili in PVC a pavimento per garantire una facile pulizia e un piano a scomparsa a pavimento con funzione di poggiatesta. Quest'ultimo, sempre per questioni di ergonomia, è progettato in modo che il piede appoggi interamente su di esso. È inoltre possibile inclinarlo a proprio piacimento così da variare la postura del corpo.

All'esterno, la vera particolarità che caratterizza questi streaming box è la presenza di una rete che può essere agganciata alle altre strutture così da formare una zona relax sospesa nel vuoto. In questo modo, attaccando insieme più box con le reti, si viene a creare un paesaggio altamente caratterizzato e che ricorda, ad esempio, il Padiglione Brasile all'EXPO di Milano del 2015 o diverse installazioni artistiche, come *In Orbit* di Tomás Saraceno.

La possibilità di salire sul box è risolta mediante una scala ibrida retrattile appositamente progettata, derivata da quella sviluppata dall'azienda Bcompact. Questa può essere "aperta" per permettere la salita e la discesa dalla struttura. Quando non è utilizzata, si ripiega su sé stessa fino a scomparire a filo parete. Una seconda proposta, nonché soluzione meno dispendiosa a questa scelta, come visibile sempre in *fig. 5.27*, è quella di adottare una scaletta in corda così da mantenere uno stesso linguaggio con la rete presente sul lato opposto, la quale, quando non è attaccata agli altri box, ricade ricoprendo interamente la superficie esterna della struttura. Le reti sono fissate al box mediante un sistema a moschettoni, in modo tale da risultare facilmente utilizzabili, mentre per essere agganciati ai box sono presenti delle apposite sistemi di fissaggio in metallo.

L'alimentazione elettrica necessaria al funzionamento del box è infine garantita mediante una presa elettrica uguale a quella adottata ad esempio dai camper, in quanto, come spiegato nel precedente paragrafo, lo spazio presenterà diverse possibilità di allacci elettrici che saranno fatti calare dal soffitto mediante l'utilizzo di sistemi avvolgicavo.

Per concludere, va sottolineato come per questa soluzione finale siano state realizzate due versioni del box che differenziano solamente nelle misure. Infatti è stato progettato sia un "modulo" accessibile a singoli utenti, il quale misura 200x200x235cm, sia uno di maggiori dimensioni e pertanto fruibile al massimo da una coppia di persone, il quale misura 250x250x245cm (versione, questa, riportata nei disegni tecnici delle pagine precedenti).

APPROFONDIMENTO

Raccomandazioni ergonomiche per le postazioni di lavoro al VDT

Nel paragrafo precedente è emerso come per la progettazione dello streaming box si sia tenuto conto di differenti aspetti ergonomici. Ma cosa si intende esattamente per ergonomia?

Il dizionario Treccani definisce l'ergonomia come la:

“Disciplina scientifica che si occupa dei problemi relativi al lavoro umano e che, assommando, elaborando e integrando le ricerche e le soluzioni offerte da varie discipline (medicina generale, medicina del lavoro, fisiologia, psicologia, sociologia, fisica, tecnologia), tende a realizzare un adattamento ottimale del sistema uomo-macchina-ambiente di lavoro alle capacità e ai limiti psico-fisiologici dell'uomo”⁶.

L'Oxford Languages ne dà invece una definizione più semplice:

“Disciplina scientifica che si occupa dei problemi relativi al lavoro umano in rapporto alla progettazione delle macchine e agli ambienti di lavoro, al fine di individuare le soluzioni più idonee alle esigenze psicofisiche dei lavoratori e al contempo a quelle della produzione”⁷.

Lo scopo dell'analisi e della progettazione ergonomica è dunque “la realizzazione di prodotti e sistemi di qualsiasi natura che siano adatti ad essere usati dall'uomo, vale a dire prodotti e sistemi che consentono all'uomo di raggiungere pienamente i risultati attesi dal loro utilizzo con sforzi minimi e con adeguati livelli di comfort.

Se l'ergonomia riguarda il rapporto che si stabilisce fra un utente ed i prodotti che questi usa o i sistemi in cui esso agisce, si comprende come l'applicazione dell'ergonomia sia espressamente finalizzata alla progettazione di tutte le possibili interazioni fra l'uomo ed i sistemi da questi utilizzati nel corso dell'agire umano”⁸.

Queste interazioni sono connesse alla totalità degli aspetti e vanno da quello dimensionale e fisico, a quelli funzionali, cognitivi, sensoriali o emozionali. Applicare dunque i principi ergonomici in fase di progettazione significa non solo promuovere la salute e la sicurezza dei futuri utilizzatori/operatori, ma tenere presente questo aspetto incide anche sulle prestazioni umane, sul livello di produttività della postazione e sulla soddisfazione professionale complessiva.

Dall'inizio del nuovo millennio è possibile segnalare come con la diffusione di internet si sia largamente diffuso l'utilizzo di postazioni di lavoro con vi-

deoterminali (VDT). Tale fenomeno ha senz'altro prodotto significative trasformazioni nel normale svolgimento delle attività lavorative ma, cosa ancor più rilevante, ha rappresentato la causa dell'insorgenza di fattori di rischio sul luogo di lavoro nei confronti dei quali è stato necessario intervenire a livello internazionale con una legislazione improntata alla valutazione, alla prevenzione ed al controllo. Le normative cui si deve fare riferimento sono in particolare quelle relative alla norma ISO 9241: “Ergonomia dell'interazione uomo-sistema”. Questo argomento sarà trattato tuttavia più avanti sempre all'interno di questo paragrafo. Per ora è sufficiente rilevare come, nel caso in cui non venissero presi in considerazione tali aspetti, il rischio collegato allo svolgimento di attività di lavoro in postazioni dotate di VDT (in particolare nelle postazioni con personal computer) mal progettati possa portare alla nascita di problemi relativi alla visione e, soprattutto, alla postura.

Dunque, quando si lavora sulla progettazione di postazioni di lavoro, includere l'aspetto dell'ergonomia già nella fase preliminare risulta di fondamentale importanza in modo tale che possano essere raggiunte in anticipo le condizioni ergonomiche ottimali, evitando di conseguenza il ricorso a successive azioni correttive.

Tornando ora al progetto, in merito alla realizzazione degli Streaming Box sono stati presi in considerazione le indicazioni fornite dall'INAIL riguardanti le postazioni di lavoro al videoterminali. Con questa terminologia non si intendono solo le postazioni caratterizzate dalla presenza di uno schermo ma, in generale, anche tutte quelle costituite da un computer e da tutte le sue periferiche.

L'INAIL esplicita come gli ambienti di lavoro in cui si svolgono attività al VDT debbano giustamente rispondere a determinati requisiti. Questi sono indicati all'interno del DLgs 81/08, Allegato XXXIV, il quale specifica, in modo sintetico, i parametri relativi a:

- **illuminazione:** è richiesto che essa sia sufficiente e che sia in grado di fornire un contrasto adeguato in relazione ai compiti da svolgere e alle caratteristiche dell'operatore.

Secondo la normativa, per un ambiente di lavoro in cui vengono svolte attività generali con un medio livello di attenzione, come gli ambienti di ufficio e le postazioni al VDT, l'illuminazione dell'area di lavoro deve essere non inferiore a 500 lux. La postazione di lavoro deve essere inoltre disposta rispetto alle fonti di luce, sia naturali che artificiali, in modo tale da evitare riflessi, abbagliamenti o eccessivi contrasti di luminanza. Infine, nella disposizione della postazione, si deve fare in modo che non ci siano fonti luminose davanti o alle spalle dello schermo, in quanto si presenterebbe la possibilità di abbagliamento. Bisogna quindi evitare che sia la fonte luminosa che il suo eventuale riflesso entrino nel campo visivo dell'osservatore;

6. <https://www.treccani.it/vocabolario/ergonomia/>

7. <https://languages.oup.com/google-dictionary-it/>

8. INAIL, Manuale di raccomandazioni ergonomiche per le postazioni di lavoro metalmeccaniche, 2008.

- **rumore:** in questo caso l'allegato specifica solamente che esso non deve pregiudicare l'attenzione e la comunicazione verbale.

Il disturbo, in quanto caratterizzato come sensazione di fastidio, compromette le prestazioni e la capacità cognitiva, intralcia la comunicazione verbale e la capacità di distinguere eventuali segnali acustici. La rumorosità nell'ambiente di lavoro, in genere, dovrebbe restare al di sotto dei 55 dB;

- **radiazioni nell'ambiente di lavoro:** queste devono essere trascurabili, in particolare per quanto riguarda la salute e la sicurezza, eccezion fatta per la parte visibile dello spettro elettromagnetico;

- parametri microclimatici: devono essere tali da non causare discomfort per i lavoratori, con particolare attenzione per quanto riguarda il calore emesso dalle macchine.

La qualità dell'aria deve essere invece garantita mediante un adeguato ricambio che può avvenire sia tramite aperture verso l'esterno (finestre, porte), sia attraverso impianti di ventilazione. Questi devono essere mantenuti in modo adeguato e periodicamente controllati, onde evitare che vengano a crearsi possibili vari disturbi;

- **spazio della postazione di lavoro:** deve essere adeguato e permettere i cambiamenti di posizione.

Se queste linee guida applicabili a tutte le postazioni di lavoro costituiscono la base della progettazione del box, altre sono state quelle successivamente prese in considerazione. Mi riferisco in particolare agli aspetti ergonomici per attività al VDT.

In primis, è stata considerata la postazione di lavoro in quanto generale. È stata fatta dunque una distinta dei componenti da inserire nel box, identificati in: piano di lavoro (che può fungere contemporaneamente da scrivania); seduta e videoterminale (con le sue varie componenti).

Capiti quali elementi inserire, la progettazione è avvenuta seguendo determinate linee guida che tenessero conto degli aspetti ergonomici, onde evitare rischi e possibili problemi all'utilizzatore (come i rischi di natura biomeccanica per il sistema muscoloscheletrico o quelli relativi alla vista). Potenzialmente, siccome la postazione può essere utilizzata per periodi di tempo prolungati, sono state dunque prese in considerazione una serie di richieste: dalla possibilità di adattare le diverse componenti della postazione di lavoro alle caratteristiche dell'utilizzatore (ad esempio sedile e piano di lavoro regolabile), alla scelta di componenti con caratteristiche tali da ridurre i diversi rischi o condizioni di fastidio (come sedute con base a 5 razze per evitare il ribaltamento o l'assenza di spigoli vivi per le componenti che sporgono).

Realizzare una postazione flessibile e adattabile a seconda delle diverse esi-

genze e attività svolte dall'operatore risulta infatti di fondamentale importanza in modo da prevenire eventuali disturbi e future problematiche.

Nello specifico, seguendo il rapporto dell'INAIL intitolato "La postazione di lavoro al videoterminale"⁹, i punti presi in considerazione per la progettazione di una postazione di lavoro sono i seguenti:

1. Postura di lavoro al VDT

La postazione deve essere realizzata in modo che l'operatore possa mantenere una postura corretta, che non causi traumi al sistema muscoloscheletrico e che non comporti un eccessivo affaticamento della vista. Indicazioni generali sono fornite sia dal DLgs 81/08 che dalle norme tecniche.

In sintesi, bisogna far sì che il fruitore delle suddette postazioni possa mantenere la schiena dritta (sorretta da un adeguato appoggio lombare); le braccia devono essere verticali (senza che vi sia la necessità di tenere le spalle sollevate) e gli avambracci devono poter restare orizzontali, paralleli al piano di lavoro.

Come visibile nello schema in *fig. 5.A1*, la seduta deve essere regolata in modo che sia sostenuto il tratto lombare, il quale deve formare un angolo di 90-100° con la seduta. Al di sotto del piano di lavoro i piedi devono avere uno stabile appoggio, eventualmente grazie all'uso di un poggiapiedi regolabile, mantenendo un angolo di 90° alla caviglia, e le ginocchia devono formare un angolo di 90° tra cosce e gambe. Al di sotto del piano deve essere garantito sufficiente spazio perché durante il lavoro sia possibile cambiare posizione. La testa deve essere dritta, non inclinata verso l'alto o verso il basso (lo schermo non deve essere più in alto degli occhi), e la disposizione di monitor, tastiera e altri elementi deve essere frontale all'operatore. Testa, collo e spalle devono poi avere libertà di movimento.

La posizione da tenere non deve essere né troppo fissa, né tantomeno trop-

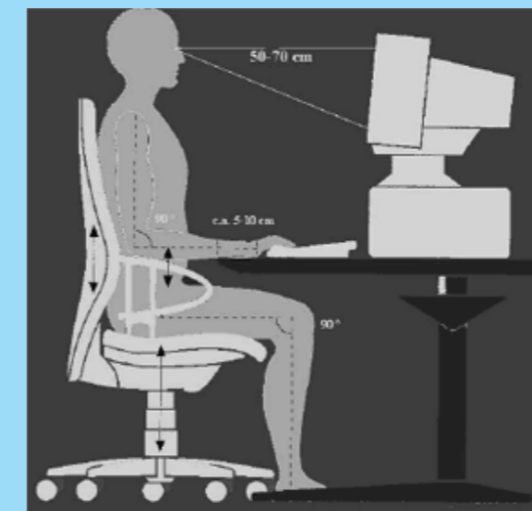


Figura 5.A1:
Schema relativo all'ergonomia di una postazione di lavoro con videoterminale.

9. Tale rapporto tiene conto delle indicazioni generali che sono presenti sia nel DLgs 81/08 che nelle relative norme tecniche.

po rigida, in modo da evitare un eccessivo accumulo di stress muscoloscheletrico ed eventuali problemi circolatori. Se possibile devono essere evitate posizioni col busto ruotato o inclinato lateralmente in quanto causano sovraccarichi locali del sistema muscoloscheletrico.

Infine, nel caso di postazioni in piedi, le raccomandazioni per la parte superiore del corpo restano le stesse. Per quanto riguarda la parte inferiore del corpo invece, le gambe devono avere un appoggio stabile, senza dislivelli. Al di sotto del piano deve essere inoltre disponibile uno spazio minimo per i piedi di almeno 15 cm di altezza e profondità. Per permettere i cambiamenti di posizione tuttavia tale spazio deve essere di almeno 45-60 cm, alto fino alle anche, e deve essere presente un poggiaiedi che permetta di variare l'appoggio.

2. Piano di lavoro

È indispensabile che tale elemento risulti di ampiezza tale da poter disporre tutti gli strumenti necessari all'attività, consentendo la necessaria libertà di movimento per utilizzarli agevolmente, e permettere l'appoggio delle mani e delle braccia (lo spazio di appoggio necessario è di circa 10-20 cm). L'operatore deve infatti poter utilizzare i diversi dispositivi mantenendo sempre una posizione confortevole.

Al di sotto del piano deve esserci lo spazio per un comodo movimento delle gambe e per permettere di cambiare posizione durante l'attività (è necessaria una profondità di almeno 60-70 cm). Il piano di lavoro deve essere inoltre stabile, in grado di sostenere il peso dei vari apparecchi e gli spigoli devono essere arrotondati ($r > 2\text{mm}$).

Per quanto riguarda l'altezza del piano, in condizioni ottimali, essa dovrebbe risultare regolabile a seconda delle esigenze dell'operatore ma, in generale, deve essere tale da permettere all'utilizzatore di mantenere la schiena diritta e le braccia verticali, con gli avambracci paralleli al piano stesso ed eventualmente appoggiati su di esso (grazie anche ad una adeguata regolazione della seduta e dell'eventuale uso di un poggiaiedi).

Infine la superficie del piano deve essere opaca per evitare possibili fastidiosi fenomeni di riflessione, e deve essere di un colore adeguato (possibilmente chiaro) che consenta un immediato riconoscimento di quanto presente sul piano stesso.

3. Seduta

È un'elemento fondamentale in quanto deve garantire una postura corretta durante tutto il lungo periodo di lavoro, in modo da minimizzare gli affaticamenti e i possibili danni alla colonna vertebrale. In aggiunta, deve fornire un supporto stabile che possa però permettere anche cambiamenti di posizione. La seduta deve presentare dunque caratteristiche che ne rendano confortevole il suo utilizzo.

Secondo le indicazioni del DLgs 81/08 il sedile deve:

- essere di altezza regolabile;
- gli elementi liberamente adattabili dall'utilizzatore (profondità della seduta; larghezza e altezza dei braccioli, i quali non devono essere un ostacolo alla vicinanza col piano di lavoro);
- avere un supporto lombare con altezza e inclinazione regolabili;
- avere superfici con bordi smussati;
- essere girevole in modo da facilitare i cambi di posizione senza dover ruotare la colonna vertebrale;
- essere facile da spostare.

Seduta e schienale devono poi essere in materiale traspirante, mentre il tutto deve risultare di facile pulizia.

Sono poi presenti anche altri aspetti che riguardano la resistenza allo scivolamento della seduta; la presenza di una base a 5 razze antiribaltamento e quella di rotelle in grado di facilitare gli spostamenti. Infine il sedile non deve essere in grado di potersi spostare accidentalmente.

4. Poggiaiedi

È necessario ogni qualvolta l'altezza della sedia non permetta di avere un comodo appoggio al suolo (poggiaiedi piani) o per variare la posizione di gambe e piedi mantenendo sia l'appoggio che una comoda angolazione di gamba e caviglia (poggiaiedi inclinati o regolabili). I poggiaiedi devono avere una superficie non scivolosa e non devono spostarsi involontariamente durante l'uso.

5. Disposizione del videoterminale e delle sue periferiche

Tutti i dispositivi necessari all'attività (tastiera, mouse, e così via) devono poter essere disposti ordinatamente sul piano di lavoro in modo da non renderne difficoltoso l'utilizzo e permettere che venga mantenuta la postura corretta durante l'attività. A tal fine le posizioni dello schermo, della tastiera e delle altre periferiche devono poter essere cambiate adeguatamente.

L'operatore deve quindi avere a disposizione uno spazio adeguato sia per disporre diversamente i materiali necessari a seconda delle diverse attività, sia per cambiare posizione allo scopo di alleggerire lo stress posturale.

Per quanto concerne lo **schermo**, segue adesso un dettagliato approfondimento.

In primis è importante fare riferimento a come la necessità di concentrare lo sguardo su un monitor per periodi di tempo molto lunghi comporti uno stress per l'apparato visivo. Per questo motivo è necessario seguire le seguenti indicazioni che mirano a renderne più sicuro l'uso.

Innanzitutto è fondamentale scegliere uno schermo con caratteristiche adeguate: esso deve essere orientabile e regolabile in altezza, e deve presentare

la possibilità di poter controllare e modificare a proprio piacimento le caratteristiche relative non solo alla brillantezza e al contrasto, ma anche, ad esempio, alla visualizzazione dei colori, al formato, etc.

La posizione va regolata a seconda sia delle caratteristiche dell'utilizzatore sia del tipo di attività che viene svolta. Lo scopo è evitare che gli occhi siano costretti a compiere movimenti eccessivi di accomodazione e che la testa possa contemporaneamente mantenere una postura rilassata, evitando rotazioni e movimenti eccessivi, in modo da non affaticare i muscoli del collo e delle spalle. La posizione finale deve risultare tale che il margine superiore dello schermo sia all'altezza degli occhi, in modo che la linea di visione¹⁰ che unisce l'occhio al centro dello schermo si trovi al di sotto dell'altezza degli occhi, con un'inclinazione verso il basso intorno ai 20°. Da studi di anatomia e fisiologia è stato visto che posizionare lo schermo al di sotto dell'altezza degli occhi permette di mantenere testa e collo in una postura rilassata (infatti in condizioni di riposo, con la testa dritta, il nostro sguardo tende a cadere verso il basso). In linea generale, è considerata scorretta e dannosa per la colonna cervicale qualsiasi posizione che richieda l'inclinazione della testa verso l'alto.

Essendo lo streaming box ideato per mettere al centro la persona, il quale svolgerà all'interno di tale struttura attività principalmente incentrate sulla registrazione della sua figura e di contenuti digitali da trasmettere in diretta online, lo schermo deve essere posizionato frontalmente all'operatore in modo che risulti immediatamente visibile senza necessità di girare la testa o il busto. Come riportato in *fig. 5.A2*, le postazioni di lavoro al VDT possono essere molto diversificate a seconda delle diverse attività che vengono svolte. In base a quest'ultime, può infatti variare anche la disposizione dei diversi strumenti di lavoro. Ad esempio, nel caso di attività di consulenza al pubblico, la posizione dello schermo in genere viene spostata lateralmente

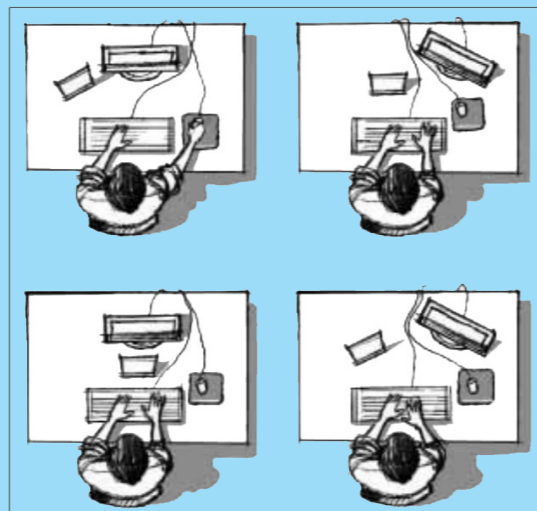


Figura 5.A2:
Differenti disposizioni del
VDT a seconda delle attività.

10. Linea che unisce il punto osservato con il centro della pupilla.

per permettere il contatto visivo con l'interlocutore. Non è detto quindi che il monitor si trovi sempre posto in posizione frontale all'operatore, come accade invece per molte altre professioni.

Infine, è importante posizionare lo schermo in modo da avere una adeguata e confortevole distanza di visione. Le indicazioni legislative e le norme tecniche definiscono una distanza ottimale quella compresa tra i 50 e i 70 cm (a seconda poi della dimensione del monitor). La definizione di questa distanza deriva dalla necessità di permettere una buona discriminazione dei caratteri sullo schermo pur mantenendo lo stesso abbastanza lontano da non richiedere una forte convergenza degli occhi (fonte di affaticamento dei muscoli oculari).

Un piccolo appunto va poi fatto per quanto riguarda le due principali periferiche utilizzate: la **tastiera** e il **mouse**. La prima deve avere una serie di caratteristiche che ne rendano agevole l'uso, deve essere inclinabile, dotata di piedini antiscivolo, non deve avere spigoli vivi, non deve dar luogo a riflessi e deve essere di facile pulizia. Inoltre deve essere sufficientemente larga perché le mani possano lavorare senza essere costrette in posizioni contratte. I tasti invece devono essere chiaramente identificati e devono essere utilizzabili senza richiedere uso di forza. Può essere dotata poi anche di un poggipolsi, il quale deve essere di altezza tale da sollevare il polso in linea con la mano durante la digitazione.

Riguardo al mouse, esso deve essere posizionato vicino e sullo stesso piano della tastiera così da evitare una eccessiva estensione del braccio. Deve poi essere disponibile uno spazio sufficiente per l'appoggio dell'avambraccio. Durante il suo utilizzo, la mano dovrebbe rimanere rilassata, evitando che appoggi su spigoli o assuma posizioni di appoggio forzate sul polso. Può risultare utile in tal senso l'utilizzo di un poggipolso.

Infine, come per la tastiera, anche il mouse, così come in generale tutti gli altri dispositivi di immissione e controllo, dovrebbero poter essere regolati liberamente dall'utente ed essere facilmente pulibili.

Per concludere questo approfondimento, in precedenza si è parlato delle norme utili da seguire in caso di progettazione di postazioni al VDT. In particolare, i requisiti ergonomici per il lavoro di ufficio con VDT sono trattati nell'ampia e articolata serie di norme ISO 9241: "Ergonomia dell'interazione uomo-sistema".

Di seguito viene riportato un elenco delle principali norme per le attività lavorative al VDT che possono interessare il nostro campo di applicazione (ossia il design):

9241-2xx: Progettazione orientata all'utente (Human-centered design)

9241-3xx: Requisiti ergonomici per i visualizzatori elettronici

9241-4xx: Principi e requisiti per i dispositivi fisici di ingresso
9241-5xx: Postazioni di lavoro (Requisiti ergonomici per il lavoro di ufficio con videoterminali (VDT) - Requisiti posturali e per la configurazione del posto di lavoro)
9241-6xx: Ambienti di lavoro (Requisiti ergonomici per il lavoro di ufficio con videoterminali (VDT) - Guida sull'ambiente di lavoro)

Infine, vi sono poi altre norme di interesse per le attività al VDT i cui aspetti possono essere trattati da norme di altre serie. Queste possono riguardare in generale sia l'organizzazione del lavoro, sia aspetti molto più specifici. Anche in questo caso, di seguito viene riportato un elenco di alcune di esse, suddivise per tematica.

1. Ambienti di lavoro:

- Illuminazione dei posti di lavoro UNI EN 12464
- Acustica - ambienti con bassi livelli di rumore UNI EN ISO 11690
- Benessere termico (ambienti moderati) UNI EN ISO 7730
- Scrivanie per ufficio UNI EN 527
- Tavoli per VDT: riflettanza e riflessione speculare delle superfici UNI 11190, UNI 11191
- Sedili per VDT UNI EN 1335

2. Ergonomia:

- Principi ergonomici nella progettazione dei sistemi di lavoro UNI EN ISO 6385
- Misure di base del corpo umano UNI EN ISO 7250

5.6 Area detox

L'idea di prevedere all'interno della struttura un'area detox, ossia uno spazio dove sia possibile disintossicarsi dalla tecnologia, nasce dalla possibile esigenza che gli utenti possono manifestare dopo aver trascorso lunghi periodi di tempo a lavorare al computer all'interno degli streaming box. Per questo e altri motivi, può dunque essere molto utile prevedere uno spazio dove sia possibile disconnettersi e isolarsi dalla tecnologia per medio-brevi momenti così da rilassarsi e ricaricare le proprie energie. È infatti comunemente risaputo come ormai l'uso eccessivo e acritico dei mezzi elettronici e device digitali possa contribuire a creare disturbi cognitivi e stati di ansia e stress anche gravi.

Uno studio di Erik Peper e Richard Harvey pubblicato su *NeuroRegulation*¹¹ dimostra che una pausa dal digitale riassetta i circuiti legati alla dopamina¹². In questo modo si abbassano i livelli di ansia, depressione e stress in quanto si riduce il cortisolo. L'abuso digitale è pertanto molto rischioso per il nostro cervello.

In casi estremi è addirittura possibile riscontrare come il morboso rapporto che si ha col proprio smartphone, tablet o pc possa diventare più che una semplice dipendenza. Negli Stati Uniti la "digital addiction", ossia questa dipendenza digitale, ha fatto sì che venisse coniato l'acronimo IAD, ovvero "Internet Addiction Disorder", disturbo ritenuto pari a una vera e propria malattia.

Senza addentrarci troppo in questo argomento, preme sottolineare in questa sede che, se il progetto di quella che è stata definita Streaming Area è pensato per essere uno spazio altamente connesso, al contrario, l'Area Detox è ideata per rappresentare l'esatto opposto. Il fine ultimo, come spiegato precedentemente, è dunque quello di distaccarsi completamente dalla tecnologia per ritrovare così il proprio benessere, l'essenza di sé stessi. Dimostrarsi capaci di staccare significa poi anche essere più efficienti e performanti nei momenti in cui si ha davvero bisogno di esserlo, svolgendo così i propri lavori al meglio.

All'interno del progetto questo concetto potrà essere declinato seguendo due differenti approcci. Il primo potrebbe essere quello di creare piccole e singole strutture nelle quale isolarsi, come fossero dei bozzoli nei quali potersi rinchiudere così da ritrovare il proprio benessere psico-fisico. Un secondo approccio, in base agli spazi a disposizione, potrebbe essere quello di creare un mondo altro, uno spazio simile a una camera anecoica nella quale entrare e riflettere solo su sé stessi, rimanendo isolati e "tagliati fuori" dal mondo digitale.

Sono poi due anche i concept di base per l'ideazione di entrambe queste porposte. Il primo riguarda quello di realizzare uno spazio morbido, accogliente e dai colori tenui, simile, ad esempio, all'opera *Celula nave* di Ernesto

11. Peper, Erik, Harvey, Richard, Digital Addiction: Increased Loneliness, Anxiety, and Depression, 2018. Pubblicato su *NeuroRegulation*, Vol. 5, No. 1, 2018.

Consultabile al sito: <http://www.neuroregulation.org/article/view/18189>

12. La dopamina è un neurotrasmettitore rilasciato dal cervello che svolge una serie di ruoli negli esseri umani e animali, quali il movimento, la memoria, l'attenzione, e così via.

Figura 5.29:
Ernesto Neto, Celula nave.
It happens in the body of
time, where truth dances,
Museum Boijmans Van
Beuningen di Rotterdam,
Paesi Bassi, 2009 (2004).



Neto visibile in *fig. 5.29*. Le sue opere sono definite “culture esperienziali, veri e propri luoghi da vivere, da penetrare, in cui sprofondare e galleggiare all’intero di materie morbide e sensuali”¹³. L’artista di origini brasiliane, in questa sua particolare installazione (come in altre sue realizzazioni) indaga il campo degli effetti corporali e sensoriali, incoraggiando al contempo i visitatori a interagire direttamente con esse. L’idea per lo sviluppo dell’Area Detox vuole essere dunque, come Celula nave, uno spazio immaginato nel suo essere terreno e al contempo extra-terrestre. La volontà è quella di “rimuovere” il visitatore dal mondo quotidiano e offrire un’opportunità per rallentare e riconnettersi con le esperienze sensoriali essenziali.

Il secondo concept, precedentemente menzionato, è quello di creare una camera totalmente insonorizzata, priva di rumori provenienti dall’ambiente esterno, così da alienarsi e isolarsi completamente. In quest’ottica, un esempio di riferimento può essere l’installazione PSAD Synthetic Desert III mostrata in *fig. 5.30* (nella pagina accanto). Progettata nel 1971 da Doug Wheeler, quest’ultima è stata realizzata solamente nel 2017 presso il Solomon R. Guggenheim Museum. I mezzi con cui questo artista lavora sono la luce, il suono e il volume spaziale. In generale, molte opere di Wheeler alterano la struttura e la configurazione di una galleria museale al fine di controllare l’esperienza ottica. Con PSAD Synthetic Desert III, l’artista ha aggiunto invece anche l’elemento sonoro. L’opera è una “camera quasi anecoica”, un ambiente progettato per sopprimere tutti i livelli di suono ambientale, ad eccezione di quelli più bassi. Entrando nell’opera, il visitatore è immerso in un regno ermetico che induce un’impressione sensata dello spazio profondo. Il lavoro di Wheeler è dunque basato sulla dematerializzazione ottica dello spazio espositivo. Attraverso una sottile applicazione della tecnologia legata a luce e suono, produce ambienti spaziali immersivi che aumentano la nostra comprensione dell’esperienza percettiva. PSAD Synthetic Desert III è

13. <http://adigitalinteractiveart.altervista.org/ernesto-neto/>



Figura 5.30:
Doug Wheeler, PSAD
Synthetic Desert III,
Solomon R. Guggenheim
Museum, New York, 2017
(1971).

dunque un ambiente ermetico basato su una radicale riduzione delle sensazioni ottico-acustiche. Lo spazio riservato all’area Detox dovrà quindi essere un mix degli esempi appena descritti.

Per quanto riguarda l’**arredo e la disposizione**, sono due i modelli interpretativi che possono essere seguiti. Nel caso della creazione di piccole strutture (dei bozzoli), queste dovranno essere attentamente progettate per permettere a una singola persona di entrarvi e assumere una posizione sia seduta che distesa. Il numero e la disposizione di questi “microambienti” varia a seconda degli spazi a disposizione.

In alternativa, nel caso in cui vi fossero a disposizione ampi spazi, si potrebbe prevedere invece una situazione che unisca insieme le opere di Ernesto Neto e Doug Wheeler. L’intento sarebbe quello di ricoprire dunque un’intera stanza o un’intero spazio con materiali morbidi, garantendo al contempo un eccellente grado di isolamento acustico. L’accesso delle persone nello spazio, in questo caso, potrebbe essere riservato a piccoli gruppi alla volta, in modo da non creare troppi disturbi.

Per realizzare i modelli sopra esposti dovranno essere utilizzati materiali estremamente morbidi e confortevoli, in grado di avvolgere il corpo. Per la sua installazione Neto ad esempio usò nylon, licra e poliuretano. Per quanto riguarda le **finiture**, come desumibile, anch’esse dovranno rispecchiare caratteristiche di morbidezza e sensualità. Le superfici dei muri e il soffitto dovranno essere infine rivestiti con pannelli che isolino acusticamente tutti i rumori, sia quelli esterni che quelli generati all’interno dello spazio, in modo da ricreare una camera anecoica. L’utente, entrando in quest’area, dovrà infatti provare la sensazione di entrare in un luogo altro, altamente confortevole e rilassante, in grado di isolarlo da tutto il resto.

A mio avviso, quest'area dovrebbe essere concepita priva di **segnaletica** in modo tale da rendere l'immersione in questo spazio altro il più diretto possibile, senza quindi la presenza di elementi fisici che possono essere ricollegati alla realtà.

Nel caso in cui venisse realizzato il modello a "bozzolo", la tecnica di illuminazione adottata (di seguito spiegata) potrebbe funzionare da segnalazione per indicare la presenza o meno di persone all'interno di queste piccole strutture.

L'unica vera segnaletica presente per indicare la presenza di quest'area sarà quella posta all'ingresso, in modo da informare le persone della sua posizione all'interno dell'edificio.

Infine, essendo due i modelli di interpretazione per la realizzazione di questo spazio, due sono anche i concept per riguardanti l'**illuminazione**. Nel caso in cui, per mancanza di spazio, venissero realizzati i bozzoli, le singole strutture potrebbero essere poste in risalto attraverso un'illuminazione d'accento, puntuale, ovvero utilizzando la stessa tecnica già adottata per gli straming box. In alternativa, qualora si seguisse la seconda proposta, l'illuminazione dello spazio dovrà essere soffice e generale, senza evidenziare particolari elementi (come invece avviene per le aree precedentemente descritte). Per creare questo effetto si potrebbe illuminare dall'alto l'intera area ponendo perimetralmente degli apparecchi a led che diffondono la luce e, contemporaneamente, ne evidenzino i contorni spaziali. L'idea è dunque quella di realizzare una situazione simile a quella mostrata in *fig. 5.31*, raffigurante un'installazione artistica dello stesso Wheeler presso la galleria David Zwirner a Manhattan, oppure che ricordi i molteplici lavori con la luce eseguiti da James Turrell. Per questa seconda proposta di illuminazione dello spazio, la luce viene quindi utilizzata (insieme ai materiali) quale medium capace di



Figura 5.31:
Doug Wheeler, , 49 Nord
6 Est 68 Ven 12 FL, David
Zwirner Gallery, New York,
2020 (2011).

catturare le persone e disconnetterle dalla realtà. Diventa l'approccio in grado di eliminare ogni sintomo di tensione che può essere manifestato dopo lunghe sessioni di lavoro e in grado di "restituirci un 'nulla' costituito solo da luce e percezione"¹⁴.

5.7 Area break

La break area è un servizio secondario che viene proposto all'interno del modello metaprogettuale per la rifunzionalizzazione dei cinema dismessi. Questa zona è pensata come un servizio di consumazione fast, meno impegnativo rispetto a quanto succede nei ristoranti e, pertanto, differente. Nel corso della storia le attività di ristorazione si sono evolute in base al contesto e agli utenti. Il caffè, inteso come luogo più antico caratterizzato da un'atmosfera volta alla consumazione lenta, si è evoluto nei bar, luoghi contraddistinti da una consumazione veloce per lo più in piedi e nel quale si è perso l'aspetto di socialità. A mio avviso, una successiva evoluzione del bar è rappresentata dai distributori automatici che erogano alimenti e bevande, le quali si trovano oggi in molti luoghi di transito e di lavoro (sia pubblici che privati). Se si può affermare che i ristoranti rappresentino un servizio di consumazione slow, dove l'azione principale è quella del mangiare, e i bar fast, per via della maggior importanza del bere, i distributori automatici possono essere fatti rientrare in un servizio super fast o high fast, dove è annullata persino la componente umana a discapito della sola interazione uomo-macchina. L'azione e la scelta di cosa prendere sono quindi aspetti ridotti ai minimi termini. Se il primo si esaurisce con l'inserimento di una moneta e la pressione di un pulsante, il secondo è limitato ai selezionati prodotti offerti dalle macchinette.

Seppur con l'adozione di questa tipologia di servizio di consumazione rispetto a quella classica rappresentata dai bar, di contro, si perde l'interazione umana (e in modo relativo) l'aspetto di socialità, adottare l'uso di distributori automatici significa poter ridurre i costi relativi al personale e, soprattutto, avere la possibilità di non necessitare di un grande spazio cui destinare questo servizio. Per di più, l'adozione dei distributori automatici risulta una soluzione decisamente più flessibile rispetto alla presenza di un bancone bar (cui, oltre a necessitare della presenza di personale, deve seguire tutta una serie di norme e la presenza di ulteriori spazi da destinare per tale attività). Nonostante sia vera la possibilità di posizionare e disporre tali macchinette negli spazi di risulta o in quelli interstiziali, ritengo opportuno sia comunque necessario studiare attentamente la loro disposizione nello spazio oltre ad aspetti quali l'agibilità e la qualità del cibo e delle bevande offerte. Riguardo quest'ultimo punto è fortemente raccomandato (se non quasi un obbligo) evitare di proporre prodotti junk-food, ossia cibi spazzatura, a favore di alimenti sani ed equilibrati.

14. <https://www.artwort.com/2014/08/11/arte/james-turrell-art-as-revelation/>

Come emerso in precedenza, prevedere un servizio di consumazione attraverso l'adozione di distributori automatici significa disporre di un servizio che funzioni in modo autonomo, senza dunque la presenza di personale. Questo non deve significare però progettare un servizio a sé stante, distaccato e per nulla integrato a quelle che sono le attività offerte. A livello organizzativo, quest'area dovrà dunque essere caratterizzata da due diverse zone: una dedicata ai distributori automatici, e dunque all'"ordinazione", mentre l'altra alla consumazione dei cibi e bevande acquistate, in quanto non è possibile consumare tali prodotti all'interno dell'area streaming e specialmente all'interno del box. Per integrare poi i distributori all'interno del contesto cui il progetto fa riferimento, questi non dovranno essere semplici e anonime macchinette, ma dovranno invece presentare degli elementi che richiamino l'attività del luogo e, in particolare, del gioco (o meglio, del videogioco).

L'**arredo e la disposizione** all'interno dello spazio riguarda dunque principalmente i distributori automatici. Onde evitare l'aspetto di austere macchinette presenti già in molti altri luoghi, un elemento di caratterizzazione per queste ultime potrebbe essere un rivestimento (quasi un cosplay) che le mascheri da arcade machine, rievocando così il fasto delle sale giochi degli anni Ottanta-Novanta e rispecchiando la vocazione per il quale questo luogo nasce. Nell'area dovranno poi essere presenti tavoli e sedie, in quanto, come precedentemente affermato, è vietata la consumazione nelle altre zone. Questi potranno essere un mix di tavolini alti e sgabelli, per una pausa più veloce, e divanetti con tavolini bassi in modo da creare una zona più ospitale e confortevole, volta alla socialità (come avviene nel caso dei lounge bar). Questo spazio dovrà essere studiato in base alle dimensioni del cinema, così da identificare con accuratezza dove, quali e quanti elementi predisporre.

Alla **segnaletica** sarà invece riservato il compito di rendere chiara l'area appena descritta. Se un primo elemento di identificazione può già essere quello riguardante il mascheramento dei distributori automatici, un altro potrebbe essere quello di identificare quest'area con una differente tonalità cromatica. Per sottolineare il legame col mondo videoludico, questo spazio potrebbe poi essere connotato da insegne luminose o decalcomanie (ad esempio sui muri o sui piani dei tavoli) raffiguranti i personaggi più iconici dei videogiochi.

Le **finiture** sono un aspetto da studiare attentamente, in modo da ovviare alle problematiche relative all'igiene. Partendo dalla pavimentazione, essa dovrebbe presentare caratteristiche di resistenza e lavabilità in modo da facilitare la manutenzione e mantenere sempre alto il livello di qualità igienica. Anche le superfici dei tavoli (le quali non dovranno causare fastidiosi effetti di riflessione della luce) e i rivestimenti degli eventuali divanetti dovranno

essere attentamente selezionati per essere facilmente pulibili qualora venisse rovesciata qualche bevanda. Potrebbero essere previsti infine elementi in grado di assorbire gli eventuali rumori generati dai distributori e dalle persone, garantendo così un buon livello di isolamento acustico.

In conclusione, per quanto riguarda l'**illuminazione**, oltre a quella minima già prodotta dai distributori, si dovrebbe prevedere l'uso di corpi illuminanti quali, ad esempio, faretti orientabili per illuminare, se previsti, le differenti tipologie di tavoli (alti o bassi) e sedute (sgabelli o divanetti). Come per le altre aree già definite, qualora questo spazio dovesse risultare ancora troppo buio, potrebbe essere prevista un'illuminazione generale di fondo che, sommata ai faretti, non risulti però eccessiva e, soprattutto, non provochi fastidiosi e indesiderati riflessi sulle superfici.

5.8 Arena

L'area più importante del cinema è indubbiamente la sala cinematografica. È in questo luogo che viene consumata l'attività per la quale queste strutture aprono, ovvero guardare i film. In base alla conformazione della sala, si possono distinguere, oltre all'immane schermo di proiezione e la platea, zone quali il proscenio (ribalta) e il palcoscenico ed, eventualmente, la presenza di una galleria. Se in apparenza riconvertire una sala cinema in un'arena o un palco per manifestazioni e tornei eSports può sembrare un'operazione semplice, in verità sono molte le variabili da prendere in considerazione. Innanzitutto serve avere a disposizione un palco dove gli atleti sportivi possano esibirsi e, in secondo luogo, bisogna attrezzarsi di tutte le diverse apparecchiature per far sì che possa effettivamente svolgersi un torneo. Anche le sedute del pubblico, da un punto di vista ergonomico, potrebbero risultare infine inadatte a seguire comodamente lunghe sessioni torneistiche, le quali possono durare ben più dei classici 90/120 minuti di uno spettacolo.

Per quanto riguarda il pubblico che vuole assistere sul luogo ai differenti tornei, il numero della capienza massima della sala rispecchierà naturalmente quello delle sale già esistenti. Lo scopo della tesi non è infatti quello di progettare da zero una nuova sala cinematografica, o meglio un'arena, ma semplicemente prendere quello che di esistente viene già offerto e riutilizzarlo, per quanto possibile, in riferimento a questa nuova finalità, senza dunque comportare ingenti lavori relativi a demolizioni e edificazioni di nuove strutture. Per tale motivo, anche per quanto riguarda la scelta dei tre cinema milanesi presi in esame, sono stati selezionati dei cinema che presentassero all'interno della sala una struttura base, ossia un palco, che potesse dunque essere riutilizzato come punto di partenza per una conversione della struttura a luogo dove prendono vita tornei videoludici (e non solo).

L'arena rappresenta dunque l'altro principale servizio offerto. Questo spazio

è rivolto totalmente al pubblico, il quale potrà accedervi e prendere parte a tutti gli eventi e competizioni che verranno organizzate.

Il concept alla base per la realizzazione di quest'area è quello del Black Box (definito anche Black Cube). Con questo termine (utilizzato anche in riferimento all'ambito teatrale), si intende un ambiente espositivo caratterizzato da uno spazio buio dove al suo interno trovano spazio sostanzialmente installazioni relative all'arte media e digitale. Il Black Box rappresenta infatti l'antitesi del White Cube, ovvero quell'ambiente espositivo che prevede l'affissione delle opere entro un spazio bianco e regolare. Se dunque il White Cube è utilizzato in riferimento alla dimensione della galleria pulita, caratterizzata da pareti regolari, spoglie e bianche, le quali lasciano spazio all'opera che è in grado così di assumere una valenza assoluta, autonoma, il Black Box rappresenta la messa in discussione e per certi versi un'evoluzione delle classiche e precedenti sale espositive (soprattutto quelle afferibili al White Cube), cambiamento che si è verificato anche grazie all'evoluzione del linguaggio artistico.

Facendo un piccolo passo indietro, come sostenuto da Brian O'Doherty¹⁵, negli anni Sessanta il White Cube creò una sorta di omologazione dei luoghi di esposizione dell'arte. Questa tipologia di spazi espositivi (nei quali possono essere fatti rientrare, ad esempio, oltre al MoMA di New York, molte gallerie italiane, come la sede milanese della galleria Lia Rumma visibile in *fig. 5.32*, che straniera) sono stati poi messi in crisi, come sostenuto sempre O'Doherty, dall'arte media, dall'arte in movimento, la quale ha distrutto la dimensione platonica di concentrazione spirituale sull'opera rispetto a tutto il resto. Secondo O'Doherty, la pittura è stata infatti "la più fedele alleata del White Cube" poichè la tela restava appesa alla parete. Con le avanguardie e il postmodernismo si è manifestata poi una mentalità anti White Cube.



Figura 5.32:
Vista della sala espositiva
della Galleria Lia Rumma di
Milano.

15. Storico dell'arte, artista, curatore, scrittore e accademico irlandese. Autore di numerose pubblicazioni sul tema dell'arte, uno dei suoi libri più importanti e studiati è "Inside the white cube. L'ideologia dello spazio espositivo".

Con l'affermarsi del video, del cinema, della fotografia, della performance, la pittura è diventata una zona periferia della creazione artistica, addirittura "superata". È a seguito di questi cambiamenti che si verificò dunque un passaggio da una dimensione White Cube ad una definita appunto Black Box. Se un tempo la galleria trasformava tutto quello che vi si trovava in arte, i nuovi media capovolsero il processo: ora erano loro a trasformare la galleria a loro piacimento. Lo spazio espositivo divenne dunque uno spazio oscurato, in modo da percepire al meglio l'arte digitale e l'arte media. Viene dunque messo in gioco l'opposto. Se nel White Cube l'opera d'arte diventa assoluta e sussiste una relazione tra l'opera stessa e il rapporto percettivo-mentale dell'osservatore, al contrario, la situazione di dinamismo e interazione che immagini in movimento e video propongono nel Black Box genera tutta una serie di relazioni diverse. Giusto per fare un esempio, alcuni dei padri della video arte furono Wolf Vostell e Nam June Paik, i quali hanno creato installazioni artistiche unendo la presenza dell'oggetto televisivo e del computer a modalità di trasmissione diversificate, nella quali spesso il buio era una necessità.

Tornando al progetto, dopo aver inteso la differenza tra White Cube e Black Box, si potrebbe dunque paragonare l'azione che il pubblico eSports compie, intesa come osservare su uno schermo video che mostrano lo svolgimento delle azioni di gioco di un torneo, all'arte media. Da questa semplice (anche se azzardata) riflessione ha preso vita l'idea di far riferimento al Black Box per l'ideazione del concept relativo a questo spazio.

Riguardo l'arredo e la disposizione, si è già affermato in precedenza come non vi sia la volontà, parlando di rifunzionalizzazione, di creare da zero un nuovo spazio. È per tale motivo che la disposizione delle sedute presenti rimarrà la stessa di quella già presente, in modo da evitare lunghi lavori di modificazione e costruzione. Al massimo potrà essere prevista una riduzione dei posti a sedere per lasciare così maggior spazio alle altre aree che svilupperemo. Le poltrone saranno ovviamente sostituite da sedute più adatte a tale contesto e che risultino confortevoli in vista di un uso intensivo e prolungato. L'intervento da curare con attenzione riguarda però l'allestimento del palcoscenico. Esso dovrà ospitare postazioni di gioco mobili e riconfigurabili in base al numero degli atleti che compongono un team. Se per i tornei singoli sono presenti complessivamente sul palco due soli giocatori, nel caso di competizioni di giochi di squadra il numero può salire a dieci/dodici persone complessive.

Nascosta al pubblico, magari nel retropalco, dovrà poi trovare posto la regia, la quale svolge la funzione di coordinamento con tutto quello che gli spettatori visualizzano sullo schermo. Essa dovrà predisporre di tutte le attrezzature necessarie affinché possano essere trasmesse non solo all'interno della sala, ma anche in diretta streaming, le differenti manifestazioni.

Per quanto riguarda gli schermi, a seconda dello spazio, può essere prevista una soluzione ad unico display, o prevedere, come nelle maggiori competizioni, più schermi che mostrano differenti aspetti e punti di vista delle azioni di gioco dei due team in competizione.

Le **finiture** della sala dovranno essere attentamente studiate per garantire un eccellente livello di assorbimento e isolamento acustico, così da non recare alcun tipo di disturbo nelle altre aree vicine e fruire di un'ottima qualità sonora. La pavimentazione, così come il rivestimento delle sedute, dovranno presentare caratteristiche di resistenza e lavabilità in modo da facilitare le azioni di pulizia dello spazio.

Alle pareti è demandato il principale compito di isolamento acustico. Il rivestimento dovrebbe risultare morbido al tatto mentre il colore dovrebbe essere scuro così da attenuare la luce e creare un effetto di buio generale durante lo svolgimento degli eventi. Se si volesse poi richiamare il concetto di box e creare un suggestivo effetto futuristico simile a quanto proposto nella mostra Dreamlands: Immersive Cinema and Art tenuta nella nuova sede del Whitney Museum of American Art (progettata da Renzo Piano) di New York nel 2016-2017, di cui è visibile un'immagine in *fig. 5.33*, si potrebbe prevedere una "texture" a griglia realizzata non attraverso l'adozione di numerosi apparecchi luminosi, ma servendosi della tecnica utilizzata ad esempio da Lucio Fontana o Gianni Colombo in alcuni dei loro ambienti spaziali. Si potrebbe adoperare quindi la luce di wood insieme all'uso di vernice fluorescente per creare una percezione diversa dell'ambiente.

Infine, qualora si volesse realizzare uno spazio ancora più dinamico, tale prerogativa sarebbe possibile mediante la realizzazione di un eventuale controsoffittatura cui sarà demandato anche il compito di ottimizzare l'acustica (al pari delle pareti) e nascondere le luci per creare differenti atmosfere.



Figura 5.33:
Vista della mostra
Dreamlands: Immersive
Cinema and Art tenuta
al Whitney Museum of
American Art, New York,
2016-17.

All'interno di questo spazio non ritengo necessaria la progettazione di una particolare **segnaletica** in quanto è uno spazio unico e facilmente identificabile. Naturalmente quest'area sarà opportunamente segnalata all'ingresso della struttura e presenterà inoltre tutti i cartelli segnaletici relativi sia alle uscite di sicurezza che a quelle normali per il normale defluire del pubblico dalla sala.

Visualizzare immagini e video in condizioni di scarsa **illuminazione** è uno dei modi ottimali per fruire di questi contenuti. Data la funzione che ricopre quest'area, è fondamentale quindi che vengano adottati sistemi di illuminazione regolabili. Inoltre, siccome l'arena potrebbe risultare un palcoscenico utile per ospitare altre tipologie di attività, quali, ad esempio, conferenze, seminari e presentazioni, sarebbe opportuno che la disposizione degli apparecchi installati risulti flessibile e facilmente controllabile. Quindi, per poter creare differenti scenari di illuminazione, il posizionamento delle luci dovrà essere attentamente studiato in anticipo anche in base alla dimensione e conformazione della sala. In aggiunta, per creare differenti atmosfere, è possibile prevedere l'installazione di vari corpi illuminanti che illuminino lo spazio in diversi modi.

In linea generale, a seconda delle differenti esigenze cui questo ambiente può andare incontro, il palcoscenico dovrà essere allestito con faretto su binari elettrificati o, se previste, posizionati sulle americane (le particolari strutture utilizzate nell'allestimento scenico). Invece, per quanto riguarda la sala, nel caso in cui si decidesse di realizzare l'effetto a trama geometrica riportato in *fig. 6.18*, per illuminare in modo generale lo spazio si potrebbe prevedere il posizionamento di diversi faretto nelle intersezioni delle linee. Si ricorda poi, in questo caso, di prevedere la disposizione di apparecchi UV per far emergere la composizione geometrica dalle pareti. Infine, è possibile anche ricreare questa "texture" adoperando degli specifici e piccoli corpi illuminanti (senza dunque l'utilizzo della luce di wood e della vernice fluorescente).

In conclusione, per ricapitolare, la cosa più importante per quanto concerne l'illuminazione del palco è quella di adottare un'apparato illuminotecnico riconfigurabile in modo tale che risulti adattabile a seconda delle diverse esigenze e, quindi, delle possibili tipologie di manifestazioni che possono trovarvi luogo.

5.9 Training Area

L'ultima area presa in analisi è quella destinata esclusivamente ai team, locali e non, che volessero usufruire degli spazi e servizi a loro rivolti in vista della preparazione alle competizioni che verranno organizzate e svolte all'interno dell'arena.

Come evidenziato nel Cap. 4, quello cioè relativo alle gaming house e ai sempre più diffusi gaming office e training facility, l'opportunità di allenarsi insieme è fondamentale per performare al meglio nei tornei. È da questo concetto che nasce dunque la volontà di dedicare un'area della struttura dismessa (qualora il cinema predisponga di diversi altri spazi oltre la sala cinematografica) per sviluppare un modello che sia rivolto non solo ai fruitori e visitatori dello spazio in generale, ma anche agli atleti sportivi. Questi rappresentano infatti i principali attori durante lo svolgimento delle competizioni.

Partendo dunque dal concetto di gaming office e training facility precedentemente esposti, i videogiocatori professionisti potranno recarsi in questa struttura trovando a loro disposizione spazi e attrezzature opportunamente progettati per permettere loro di svolgere tutte le principali attività di allenamento ed esercizio, al pari di quanto accade nelle strutture appositamente realizzate per i maggiori team eSports del mondo (si ricorda, a titolo esemplificativo, l'esempio del Team Complexity analizzato nei capitoli precedenti). Sono moltissime le squadre che dispongono di una propria struttura di allenamento. In occasione però di una trasferta per prendere parte a una competizione, a volte può tuttavia capitare che, per mancanza di tali spazi, vi sia l'impossibilità di allenarsi e mettere a punto le ultime strategie di gioco. È per questa ragione che tale proposta nasce e si insedia direttamente all'interno della struttura dove prenderà vita la manifestazione competitiva.

Confrontando le differenti strutture di allenamento dei diversi team sportivi, risulta evidente come questi spazi prevedano al loro interno principalmente due attività. La prima riguarda il vero e proprio allenamento pratico per mezzo delle postazioni di gioco, mentre la seconda è la predisposizione di una zona meeting dove analizzare quanto accaduto nelle partite, sviluppare tattiche di gioco, etc. Nelle strutture più grandi, sono poi presenti anche palestre per l'allenamento cognitivo e psico-fisico dei giocatori, oltre a spazi comuni e zone lounge-ristoro (quest'ultime due tipologie di aree in pratica sempre presenti).

È così, quindi, che questi spazi verranno riproposti all'interno del modello di ridefinizione dei cinema dismessi.

Da un punto di vista progettuale, queste aree prevedono l'adozione di diversi elementi. Per quanto concerne l'**arredo e la disposizione**, partendo col prendere in esame quella che sarà definita training room, un'ideale organizzazione di questo spazio prevede l'inserimento di differenti postazioni PC (che dovranno essere calcolate in base al numero dei componenti medi di un team, il quale differisce da videogiochi a videogiochi). A seconda dello spazio a disposizione, le postazioni potranno essere predisposte su un unico supporto comune (piano scrivania) che si sviluppa interamente lungo una parete (come rappresentato in *fig. 5.34*) o, qualora in casi di spazi di ridotte dimensioni, a piccole isole o, ancora, posizionando in modo speculare le postazioni



Figura 5.34:
Vista della Training Room del Team Liquid presso la Alienware Training Facility di Utrecht, Paesi Bassi.



Figura 5.35:
Vista del workspace presso l'Alienware Training Facility in North America, headquarters del Team Liquid.

(in modo da ritrovarsi "face to face" con i membri del team) su un unico grande supporto o su scrivanie singole più piccole, in modo simile a quanto mostrato in *fig. 5.35*.

Nella meeting room dovranno essere invece posizionati un tavolo comune e uno schermo dove poter visualizzare le partite o le azioni di gioco. In alternativa, in base agli spazi a disposizione, potrà essere ricreata una situazione più confortevole e informale posizionando, ad esempio, un divano comune a tutti i giocatori.

Infine, ritengo sia utile progettare anche uno spazio dove possano essere svolti gli allenamenti cognitivi. Simile a quello analizzato per il GSPC, questo spazio può necessitare anche solo di piccole strutture a muro le quali sorreggono ad esempio i tablet che vengono utilizzati per svolgere differenti sessioni di allenamento relativi, ad esempio, ai riflessi. Nell'eventualità che non vi siano aree dove poter installare tali dispositivi, si potrebbe pensare di

predisporli nella stessa training room. Nel caso in cui per quest'area venisse infatti adottata una soluzione che preveda la disposizione delle postazioni lungo una sola parete, il muro opposto potrebbe ospitare senza problemi questi dispositivi, così da formare un unico centro di allenamento.

Se avanzasse poi ancora sufficiente spazio, esso potrebbe essere adibito a zona comune e di relax, prevedendo la disposizione di semplici divanetti o poltrone sulle quali chiacchierare comodamente durante i momenti di pausa tra un allenamento e l'altro o, in alternativa, replicare una situazione simile a quella adottata nell'area Detox e che permetta quindi ai giocatori di distaccarsi completamente non solo dai videogiochi ma, in generale, dalla tecnologia.

Come detto, tutte queste aree sorgerebbero all'interno dello spazio eventualmente messo a disposizione. Se all'interno di tale ambiente dovessero già essere presenti delle stanze, tali aree potrebbero colonizzare gli spazi esistenti, in modo tale da non comportare attività di demolizione e nuova edificazione di muri. Qualora lo spazio fosse invece un open space, potrebbe essere prevista una suddivisione di queste zone mediante l'uso di pareti mobili vetrate, così da lasciare tutte le aree liberamente a vista e renderle al contempo immediatamente distinguibili e identificabili.

Da un punto di vista delle **finiture**, possono essere diverse le soluzioni da adottare. Partendo dalla meeting room, essa dovrà essere attentamente curata per quanto riguarda l'assorbimento e l'isolamento acustico, onde evitare fastidiosi riverberazioni dei suoni. Una delle pareti potrebbe poi essere rivestita con una pittura a lavagna, cosicché i coach o gli analist possano spiegare o disegnare tattiche di gioco direttamente sul muro in modo da risultare più chiari e diretti nelle spiegazioni. Una soluzione del genere risulta inoltre facilmente visibile a tutti i giocatori presenti, senza doversi preoccupare di disporre nello spazio piccole e "ingombranti" lavagne a cavalletto.

Anche per quanto riguarda le due tipologie di training room (postazioni da gioco e la palestra cognitiva), ritengo sia molto importante la questione dell'isolamento acustico. La comunicazione fra i giocatori è infatti un aspetto fondamentale da non sottovalutare (nonostante, anche negli allenamenti, usino spesso delle cuffie per parlare tra di loro). Qualora poi si decidesse di predisporre le postazioni di gioco lungo una sola parete, onde evitare di posizionare i PC sotto o sopra il piano scrivania (creando così potenziali problemi di spazio di movimento), si potrebbe prevedere una soluzione a muro realizzando, ad esempio, una controparete che permetta di "nascondere" a filo i computer (in modo simile a quanto visto nell'immagine 6.19). Questo sistema, come visto in precedenza, sarebbe inoltre lo stesso adottato all'interno degli streaming box per nascondere il piano scrivania nel caso in cui non dovesse venire utilizzato. La controparete potrebbe essere messa in evidenza mediante l'utilizzo di particolari materiali (definendone così una

specifica texture) oppure attraverso una semplice verniciatura colorata. Non si esclude la possibilità anche di ricoprire le pareti con gigantografie che richiamino il mondo delle competizioni videoludiche.

In generale, un ultimo importante aspetto da considerare riguarda le finiture dei tavoli. Queste non devono essere lucide in modo da evitare potenziali e fastidiosi problemi di riflessione e abbagliamento causati dalla luce. Le sedute dovranno infine essere rivestite con materiali facilmente pulibili e lavabili, qualità che devono presentare anche le finiture dei pavimenti, i quali, a seconda delle differenti aree, possono essere diverse.

Essendo questi spazi non fruibili dai normali utenti e, dunque, riservati ai soli team che prenderanno poi parte alle competizioni, non ritengo debba essere progettata un'apposita **segnaletica** al di fuori di quella già presente all'ingresso, la quale indicherebbe appunto la posizione di queste aree all'interno dello spazio generale. È infatti comunque necessario specificare tale informazione (anche se tale area non è accessibile ai normali fruitori e visitatori) specialmente qualora non sia presente un ingresso privato ai suddetti spazi, così da guidare i team nelle aree a loro riservate.

Per quanto riguarda invece la progettazione di una specifica segnaletica per questo spazio, nel caso in cui esso non fosse un open space (suddivisibile quindi mediante l'uso di pareti mobili in vetro), è utile distinguere i vari ambienti. Per farlo, potrebbe essere semplicemente adottato un sistema di "targhette identificative" da attaccare alle pareti vicino alle porte di accesso alle zone oppure variare cromaticamente gli ingressi a queste diverse aree.

In conclusione, per illuminare questi ambienti sarà sufficiente adottare una **illuminazione** generale che preveda però la possibilità di regolare l'intensità luminosa a seconda delle differenti esigenze. Potranno essere utilizzati poi eventualmente anche apparecchi wall washer per mettere ad esempio in risalto alcuni elementi come, a titolo esemplificativo, la controparete contenente i PC (qualora si decidesse di realizzarla), o inserti a led nascosti per illuminare, ad esempio, le nicchie dei pc o altri elementi di interesse presenti.

VI. Progetto

Premessa

Dopo aver analizzato nei capitoli precedenti i contetti teorici e definito le linee guida che possono essere seguite e applicate in tutti quei casi nei quali emerga l'esigenza e l'opportunità di poter riqualificare un manufatto edilizio che ospitava prima al suo interno una sala cinematografica e che oggi, per diverse ragioni, si trova in uno stato di dismissione o totale abbandono e degrado, all'interno di questo capitolo verrà mostrato un esempio pratico di applicazione delle linee guida evidenziate prendendo come esempio un caso studio reale di cinema in disuso tra quelli precedentemente descritti (Arti, Maestoso e XXII Marzo). In questo modo il progetto che seguirà mostrerà come i concetti teorici trattati fin qui possano essere calati ed espressi all'interno di uno spazio fisico reale.

La sala cinematografica scelta per l'applicazione delle linee guida metaprogettuali evidenziate è il XXII Marzo, situato nell'omonimo corso della città di Milano. Come riportato nell'approfondimento ad esso dedicato, il cinema risulta chiuso da diversi anni e versa ormai da tempo in un totale stato di degrado, creando pericoli e problemi non solo ai passanti che transitano ai piedi dell'edificio, ma anche all'immagine "commerciale" che caratterizza questo corso di ampio passaggio cittadino e di mezzi pubblici.

Anche se non conosco personalmente questo cinema, in quanto ha spento i propri proiettori quando ancora ero un bambino, la disposizione a più livelli e l'ampia metratura dello stabile si presta bene per essere utilizzato come esempio progettuale per la creazione di uno spazio polivalente, un hub che racchiuda i concetti che ruotano attorno al mondo dello streaming e dell'e-Sport. Al suo interno possono infatti trovare spazio tutte le attività emerse nel capitolo relativo alle linee guida metaprogettuali: uno spazio dove poter creare e streammare i propri contenuti online, un'arena dove possano prendere vita eventi competitivi videoludici e non solo, un'area detox e di ristoro e, infine, uno spazio dedicato alle squadre sportive che funga da punto di ritrovo e di allenamento per i giocatori professionisti, richiamando in questo modo i concetti non tanto di gaming house (in quanto viene a mancare il pernottamento all'interno della struttura) ma piuttosto di gaming office. Anche se questi diversi spazi sembrano evidenziare differenti funzioni, in verità queste sono tutte complementari alla volontà di esprimere e simboleggiare la cultura del gioco, o meglio, del videogioco.

Questo capitolo presenterà dunque due parti volte a illustrare nel dettaglio il percorso progettuale compiuto:

- nella prima, dopo un'analisi volta a confrontare da un punto di vista formale e spaziale i tre cinema presi in esame, verrà esposta (per quanto possibile in quanto il cinema non è accessibile) una panoramica dello stato di fatto della struttura del cinema scelto, il XXII Marzo, facendo emergere eventuali pregi e difetti;

- la seconda riguarderà invece il vero e proprio intervento progettuale, all'interno del quale saranno applicate le linee guida per la realizzazione dell'area dedicata allo streaming che conterrà i box progettati appositamente per questo scopo. Quest'area sarà dunque analizzata nella sua totalità e verranno spiegate le scelte compiute e i dettagli alla base della sua progettazione.

6.1 Cinema a confronto: analisi degli spazi e intenti di progetto

In questo capitolo verrà esposto un confronto tra i tre cinematografi che sono stati presi in esame per il possibile intervento progettuale di riqualificazione e conversione d'uso. Per ognuno dei cinema, oltre ad analizzare e descrivere come sono strutturati gli edifici e gli spazi al loro interno, verrà descritto anche come avevo ipotizzato che questi ultimi potessero essere riutilizzati per accogliere al loro interno le attività definite nei capitoli relativi al metaprogetto e alle relative linee guida. Lo scopo di questo confronto è quello di far capire quali sono state le motivazioni che mi hanno poi portato ad optare, e quindi operare, prendendo come esempio reale la sala del XXII Marzo piuttosto che quella degli altri due cinema.

Per ognuno dei cinematografi non saranno descritte in maniera esaustiva le storie che li hanno portati alla loro definitiva chiusura, essendo le sale già state oggetto di dedicati approfondimenti presentati nel capitolo 4.

Alla fine del capitolo sono presenti delle schede che riassumono, per ogni cinema, le caratteristiche evidenziate.

6.1.1 Cinema Arti

Ubicato in Via Mascagni, il cinema Arti rientra all'interno del Municipio 1, nel pieno centro della città di Milano a pochi passi da Piazza San Babila e dal Duomo. L'edificio di stampo razionalista, realizzato dall'architetto Mario Ceregolini nel 1935 come sede dell'O.N.B. e cineteatro, solo nel 1951 divenne Cinema Arti, dopo interventi di restauro che "modificarono" l'aspetto. Il manufatto, che presenta una pianta complessiva a U con cortile interno come visibile in *fig. 6.01*, è composto da due corpi edilizi ben distinti dal punto di vista funzionale e con caratteri architettonici propri, nonostante i due volumi siano uniti tra loro. Dalla pianta è possibile leggere chiaramente i due blocchi che compongono il complesso.

Il primo corpo, di forma trapezoidale, svolgeva la funzione di cineteatro e nei primi anni di attività era conosciuto come "Teatro delle Arti" (divenuto poi negli anni Cinquanta cinema Arti). Questo volume, rivestito interamente con piastrelle di litoceramica (così come l'altro corpo) si sviluppava su quattro piani fuoriterza con poche aperture e con un'ampia lanterna sormontata da una pensilina in cemento armato in copertura che si protende sino a filo facciata. Dai due varchi di ingresso (diventati poi tre) in posizione sopraele-

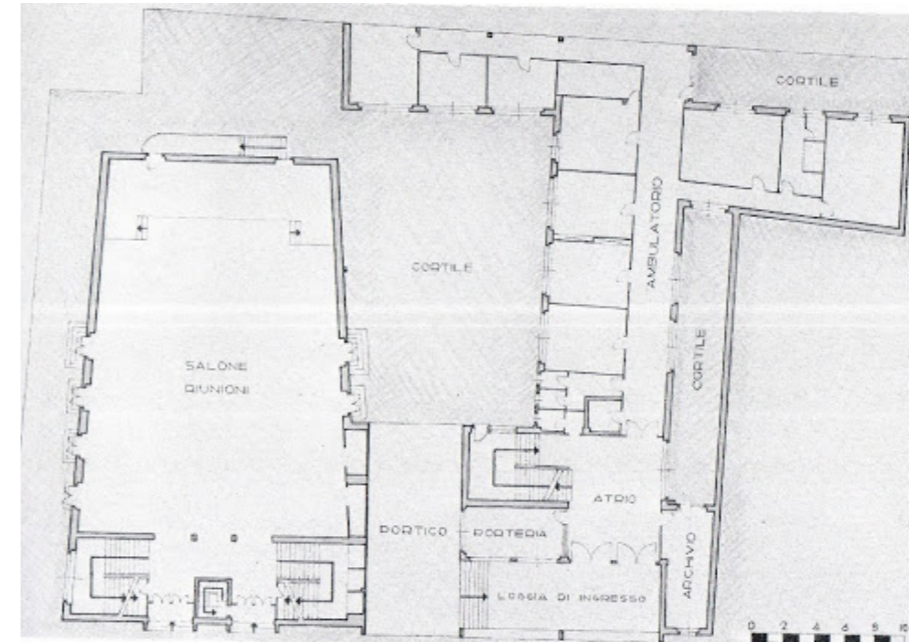


Figura 6.01:
Planimetria della sede
dell'O.N.B. del 1935.

vata rispetto al piano stradale, si accedeva al piccolo atrio caratterizzato da due grandi scaloni simmetrici laterali che portavano ai piani superiori. Dopo i corpi scala, in posizione centrale, vi erano gli ingressi alla platea. L'ultimo piano di questo edificio era invece destinato a biblioteca con sala lettura aperta sulla soprastante terrazza.

L'Arti, così come gli altri cinema analizzati, era quindi diviso in platea e galleria. Prima dei lavori degli anni Cinquanta, quando era ancora conosciuto come Teatro delle Arti, il cineteatro ospitava 600 posti a sedere, ridotti poi a 500 dopo gli interventi, quando aprì ufficialmente come cinema Arti nel 1951, cessando in questo modo l'originaria funzione. Come visibile dalle piante in *fig. 6.02*, le quali mostrano la planimetria dello stato di fatto della struttura, la platea è caratterizzata da aperture simmetriche distribuite sui lati lunghi, mentre sul fondo è presente un palcoscenico con delle scale che conducono al piano interrato.

Per la riprogettazione di questo primo corpo avevo pensato di lasciare inalterata la struttura, rimandando fedele alla planimetria e quindi trasformando la platea e la galleria nell'arena, servendomi del palcoscenico come palco dove potevano prendere poi vita le competizioni videoludiche e altre manifestazioni. L'ultimo piano avevo invece ipotizzato di riservarlo ai giocatori delle squadre sportive, che in questo spazio potevano trovare a loro disposizione tutte le aree e le attrezzature utili ai fini del loro allenamento. In questo spazio sarebbero dunque state sviluppate un'area training sia per gli allenamenti da PC che cognitivi (spazio, quest'ultimo, simile al Cognition Lab analizzato nel capitolo 5 quando si è parlato del GameStop Performance Center in Texas, sede centrale del team Complexity); una sala meeting dove

analizzare col proprio coach le tattiche e le azioni di gioco e, in ultimo, un'area relax e di ristoro per giocatori e staff. Per quanto concerne infine il piano interrato, avevo pensato di dedicare una porzione di esso, quello cioè subito sotto al palco (col quale è collegato per via della scala), per creare spazi riservati alle squadre sportive. Qui potevano essere dunque realizzate piccole aree adibite sia ad uso "camerni" che come salette meeting dove ripassare le tattiche di gioco prima di scendere in azione. La restante area, essendo presumibilmente collegata all'altro corpo dell'edificio, sarebbe stata invece interamente dedicata allo sviluppo dell'area streaming, con una piccola zona ristoro e relax.

Il secondo corpo dell'edificio, destinato in origine ad ambulatorio e uso uffici, come visibile dalle piante, presenta un andamento a "Z" rovesciata. Questa struttura, in particolare, esprime appieno l'appartenenza allo stile razionalista dell'architetto Cereghini. La facciata, rivestita con lo stesso materiale del primo corpo, è infatti caratterizzata da una serie di logge inquadrate in una griglia ortogonale di balconate e pilastri.

Figura 6.02:
Planimetrie dello stato di fatto del cinema Arti.



Ai tempi dell'O.N.B., entrando nel portico, sulla destra si apriva una loggia di ingresso sopraelevata dalla quale si accedeva all'atrio che disimpegnava le scale in marmo e le sale dell'originario ambulatorio. I due livelli superiori erano invece destinati, come detto, ad uso uffici per la Presidenza e la Segreteria. Non mancavano tuttavia spazi dedicati al pubblico, mentre al piano seminterrato si trovavano infine gli spazi dei magazzini, di deposito e persino un'autorimessa. Sulla copertura, una porzione arretrata del fabbricato comprendeva servizi diversi e l'abitazione del custode.

Cereghini dedicò grande attenzione alla scelta dei materiali, mai banali sia nel tipo che nell'impiego che ne venne fatto. Al già citato uso estensivo delle piastrelle di litoceramica come rivestimento dell'intera struttura, l'architetto impiegò ampiamente anche il vetrocemento non solo per le grandi aperture verticali in corrispondenza dei corpi scala interni, ma anche per i solai delle due logge in facciata al primo e al secondo piano. "Belli anche i parapetti in marmo di Carrara, dal disegno semplicissimo e che creano un contrasto cromatico con le piastrelle di litoceramica con le quali è rivestito l'intero edificio e con il Serpentino che contorna il loggiato"¹.

Durante gli interventi degli anni Cinquanta questo stabile subì un massiccio maquillage: il corpo basso in facciata che originariamente si concludeva con una terrazza divenne solaio di appoggio per un ulteriore piano, esteso sino al limite esterno del loggiato della facciata. In pratica, alla struttura inizialmente composta da tre livelli fuoriterza, fu aggiunto un quarto piano, come mostrano le immagini più recenti di questo complesso.

Come visibile dalle piante riportate sempre in *fig. 6.02*, i piani sono suddivisi da molti partizioni murarie in modo da formare gli spazi per gli ex ambulatori e quelli degli uffici. Per la riprogettazione di questo corpo avevo inizialmente pensato di demolire la quasi totalità dei muri per creare spazi open space dove inserire ai primi piani aree co-working pubbliche e sale meeting più riservate, oltre a un punto ristoro in grado di servire e funzionare per l'intera struttura e ad un area detox (posta all'ultimo piano). Il livello interrato invece, sembrando essere in continuità con quello del corpo della sala cinema, avevo ipotizzato di riservarlo interamente ad area streaming.

Dopo un'attenta analisi degli spazi dell'ex cinema Arti, ho deciso di non svolgere il progetto su questa struttura in quanto, nonostante la sua ottima posizione nel cuore centrale della città (certamente in grado di attrarre una numerosa affluenza di utenti), non sarebbe stato possibile sfruttare a pieno le funzionalità presentate dagli streaming box per via delle altezze ridotte dei piani (compreso il livello interrato, dove avevo ipotizzato di disporre proprio i box). A causa delle quote dei soffitti, sarebbe andata persa infatti la possibilità di collegarli tra loro tramite le reti e, quindi, usufruire di esse come spazi relax, capaci di creare anche un suggestivo e particolare scenario. In aggiunta, l'idea di creare degli spazi open space avrebbe comportato ingenti lavori di

1. Furlani Marchi, Maria Grazia, L'esperienza razionalista di Mario Cereghini, Archivi di Lecco, 1983.

demolizione, andando per certi versi a snaturare l'operazione di "semplice" riconversione d'uso volta a mantenere intatta il più possibile la struttura per come si presenta in origine, conseguenza che, in un'ottica realistica, avrebbe anche significato un eccessivo aumento dei tempi e dei costi di realizzazione. Al momento l'ex Arti, dopo aver definitivamente chiuso i battenti nel 2011 sia come sala cinematografica (2006), che come teatro (dal 2008 al 2011, dopo la chiusura del cinema, la struttura ospitò il Teatro Derby) in anni recenti è stata utilizzata per qualche manifestazione artistica come gli eventi del Fuorisalone. Tuttavia giace ancora oggi in disuso. La speranza è quindi quella che questo lavoro possa servire da monito (nonostante abbia deciso di non prendere questo manufatto come caso studio reale di progetto) per farlo tornare presto in attività, senza che venga trasformato nell'ennesimo negozio di abbigliamento come molti altri cinema della città, ma che possa invece riaprire con funzioni utili alla società e ai cittadini.

6.1.2 Cinema Maestoso

Situato in corso Lodi, all'interno del Municipio 4 di Milano, l'edificio caratterizza fortemente per dimensioni e colore l'angolo dell'isolato tra viale Umbria e corso Lodi. Il cinema, che si affaccia proprio su piazzale Lodi, è una struttura composta da tre corpi principali distinguibili sia per via del trattamento delle facciate, sia per le differenti altezze dei loro volumi, come mostrato in *fig. 6.03*.

Il corpo di testa che si affaccia su piazzale Lodi (lato viale Umbria), costituito da tre piani fuori terra e uno interrato, è il più alto. Al piano terra sorgevano i negozi che si affacciavano direttamente sulla strada (fino a qualche tempo fa ancora riconoscibili grazie alla presenza delle vecchie insegne). I piani superiori, raggiungibili grazie alla presenza di due corpi scala poste ai lati, ospitavano invece la sala proiezioni e i servizi annessi al cinema. In fase di ri-



Figura 6.03:
Vista dell'ex cinema
Maestoso in corso Lodi.

progettazione di questi spazi, essendo essi di piccole dimensioni, avevo pensato di destinare queste aree allo sviluppo della zona detox, principalmente caratterizzata dall'utilizzo di rivestimenti morbidi. In aggiunta avevo pensato anche di destinare parte dei piani alla realizzazione di uno spazio co-working (così come per l'ex cinema Arti) dedicato a tutte le persone che si occupano, ad esempio, dello sviluppo di videogiochi indipendenti (i cosiddetti *Indie*).

Il secondo volume del Maestoso, cioè quello che costituiva l'ingresso al cinema (ben visibile sempre in *fig. 6.03*), è un corpo di forma trapezoidale affacciato su corso Lodi. Caratterizzato da un rivestimento diverso e bicromo: la parte superiore era infatti intonacata di un colore bruno prima, rosso poi (così come il primo corpo precedentemente descritto), mentre quella inferiore era rivestita con pannellature grigie. Superate le due porte di ingresso sotto la grande pensilina, a sua volta sormontata da una grande vetrata realizzata in vetrocemento, ci si ritrovava immersi nell'atrio, uno spazio a tutta altezza che includeva, in posizione sopraelevata, la biglietteria (come per il cinema XXII Marzo) e il bancone bar. Ai lati della biglietteria erano poste le porte di ingresso alla platea, mentre ai lati più estremi dell'atrio si trovavano invece due scaloni lignei simmetrici che permettevano l'accesso alla galleria. Tra i cinema presi in esame, le cui sale sono ugualmente divise tra platea e galleria, il Maestoso è senza dubbio quello in grado di ospitare un maggior numero di pubblico, arrivando a contare prima 1900 posti, ridotti poi a circa 1350 dopo alcuni interventi di ristrutturazione e ammodernamento eseguiti negli anni Settanta, anni in cui cambiò nome da cinema Italia a cinema Maestoso, quest'ultimo mantenuto poi fino alla sua definitiva chiusura.

Per la riprogettazione dell'atrio avevo pensato di realizzare al centro dello spazio una piccola ma sorprendente area dedicata a tutte le persone in attesa di entrare nell'area streaming o nell'arena in occasione delle competizioni videoludiche. La mia intenzione era quella di inserire comode sedute o divanetti che potessero eventualmente anche essere uniti tra loro. Dal soffitto invece poteva essere fatto calare un elemento capace di connotare questo spazio e in grado di richiamare allo stesso tempo le attività che venivano svolte al suo interno. A questo proposito, avevo pensato di realizzare ad esempio una struttura "a vortice" (come un buco nero) formata da numerosi schermi che mostrassero i video trasmessi dalle persone all'interno dei streaming box o, in alternativa, a far calare dall'alto dei filamenti di fibra ottica che, oltre a essere utilizzati come sistema di illuminazione, potessero ricordare e riprendere il concetto di trasmissione e scambio dati computazionale.

L'ultimo corpo, ossia quello principale a pianta rettangolare e copertura a botte sorretta da capriate, era quello adibito a sala cinematografica (la quale misurava quasi 900 mq). Come affermato in precedenza, questo spazio era diviso tra platea e galleria, quest'ultima di forma curvilinea. Annesso a

questo corpo si trovava la torre scenica, articolata su due livelli: uno a quota +2m ove era collocato lo schermo, a tutta altezza, e l'altro posto a quota -1m, dove erano presenti locali di servizio. L'intero volume della torre scenica era alto quanto la sala (18m). Come visibile dalle piante mostrate in figura 6.04, la torre scenica ospitava quello che sembra essere un ampio retropalco.

Per quest'area avevo pensato di lasciare inalterata la galleria e ridurre la platea in modo che potesse trovare spazio l'area streaming dove posizionare i box. Avevo dunque riflettuto sulla possibilità di creare una schermatura realizzata in materiale trasparente (vetro, polimeri o simili) che seguisse l'andamento della galleria. Questa schermatura, oltre alla funzione principale di dividere lo spazio della platea in due aree ben distinte, poteva a sua volta essere ricoperta da grandi tendaggi appositamente studiati allo scopo di garantire un adeguato livello e confort acustico, oltre a rievocare per certi versi il mondo del cinema e del teatro. La rimanente parte della platea, insieme alla galleria, era invece adibita ad arena dove poteva trovare posto il pubblico giunto per assistere a tornei competitivi o agli eventi di presentazione. La torre scenica, per come strutturata e grazie alle sue ampie dimensioni, sarebbe stata invece quella più adeguata, tra i cinema considerati, ad essere riconvertita in palcoscenico così da permettere la creazione e lo svolgimento di una molteplicità di manifestazioni diverse. Infine, mentre l'area a destra del palco poteva servire da servizi igienici (come da presunta funzione originaria), le due piccole aree di sinistra potevano ospitare la cabina di regia per la trasmissione in diretta sulle diverse piattaforme di intrattenimento online degli eventi svolti.

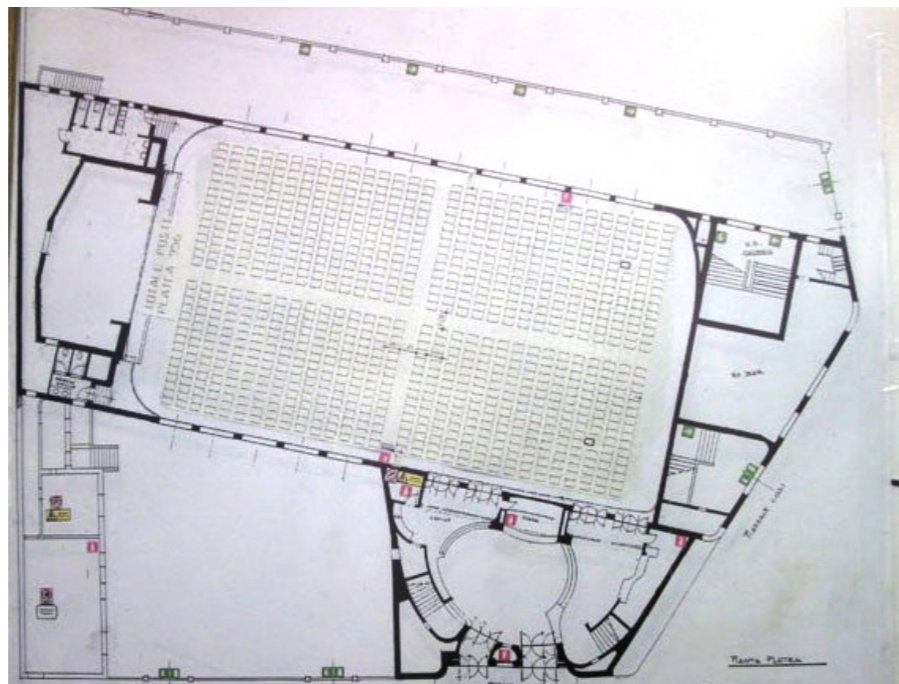


Figura 6.04:
Planimetria del 2013 del
cinema Maestoso.

In ultimo, l'area di pertinenza del Maestoso è costituita, oltre che dal sedime del cinema, anche da due corti. Su quella principale, ossia quella di forma pressoché quadrata ed accessibile da corso Lodi, si affaccia un corpo di fabbrica su due livelli più basso rispetto a tutti gli altri. In origine utilizzato probabilmente come magazzino o aree di servizio, avevo ipotizzato di utilizzare questo spazio per la creazione dell'area da riservare esclusivamente ai giocatori appartenenti ai team sportivi che prendevano poi parte alle competizioni svolte nella struttura principale. I due livelli, ugualmente suddivisi, dovevano dunque ospitare una training room contenente sufficienti postazioni PC in modo che i giocatori delle squadre potessero svolgere direttamente lì i loro allenamenti; una palestra dove allenare i riflessi; uno spazio dove studiare col coach le proprie tattiche e analizzare le azioni di gioco e, infine, se lo spazio risultasse sufficiente, una piccola area svago e relax. Sul retro della sala cinema vi era invece infine la corte secondaria, accessibile da Viale Umbria. Di forma stretta e allungata, se in origine era utilizzata come zona di passaggio per il carico/scarico dei materiali, per quest'ultimo spazio, avevo ipotizzato di creare un'area verde aperta che, insieme a quella presente al lato opposto, fosse fruibile da tutti gli utenti.

Alla fine di questa analisi emerge dunque come in realtà il cinema Maestoso possa sembrare quello più adatto a essere riconvertito per tali scopi, essendo di grandi dimensioni e quindi in grado di ospitare tutte le attività primarie (area streaming e arena) e secondarie (area detox, spazio riservato ai giocatori e così via) espresse nelle linee guida del metaprogetto. Anche se gli unici apparenti "difetti" che ho potuto riscontrare sono quelli appuntabili ai piccoli spazi del primo corpo descritto, non ho scelto di lavorare su questa struttura in quanto, come affermato nella scheda di approfondimento del Maestoso, esiste già ed è attualmente in corso un progetto che trasformerà la struttura



Figura 6.05:
Render del nuovo "Cinema
Italia Teatro" a cura di DEA,
ex cinema Maestoso.

in un centro sportivo gestito da Virgin Active. Italcine, l'attuale proprietario del manufatto edilizio, ha infatti affidato il progetto di restauro e recupero dell'edificio storico dismesso ormai dal 2007 allo studio De Amicis Architetti, il quale dovrebbe trasformarlo da qui a breve nel nuovo Cinema Italia Teatro come mostrato in *fig. 6.05*. L'edificio sorto negli anni Trenta e da oltre un decennio abbandonato, troverà quindi presto nuova vita e splendore.

6.1.3 Cinema XXII Marzo

Ubicato nell'omonimo corso di Milano, all'interno del Municipio 4 come il Maestoso, il cinemamatografo aperto negli anni Venti come cinema Imperiale, sorgeva all'interno di un'unica ampia struttura di circa 1200 mq sviluppata su quattro livelli fuoriterra.

All'esterno, ancora oggi, l'edificio è facilmente riconoscibile per via della sua caratteristica facciata aggettante con aperture simmetriche ai lati. Il piano terra, di poco sopraelevato rispetto a quello stradale (+0,15m), si contraddistingue per la presenza di cinque grandi vetrate affacciate direttamente sul corso. Mentre quelle laterali servivano da ingressi per accedere al cinema, quella centrale era invece utilizzata come vetrina di esposizione dei manifesti dei film in programmazione. Sopra di esse si sviluppavano altrettante vetrate più basse, a loro volta sormontate dalla pensilina che accoglieva l'insegna del cinema.

Una volta entrati nell'atrio del cinema, in posizione centrale, ma alle spalle di chi entra, era posizionata la cassa che, come di consuetudine dell'epoca, era imponente e in posizione sopraelevata (come evidenziato anche per il cinema Maestoso). Oltre alla biglietteria, nell'atrio erano presenti due grandi scalinate simmetriche che conducevano ai piani superiori. Anche questa sala cinematografica era infatti dotata di platea e galleria, in grado di ospitare complessivamente 600 posti. Tuttavia, la posizione elevata dello schermo rendeva scomoda la visione dei film agli spettatori che sedevano in platea in quanto erano costretti a tenere la testa inclinata verso l'alto. Il pubblico poteva accedere alla platea grazie a tre porte che si trovavano superato il varco centrale formato dai due corpi scala. Come facilmente deducibile, la platea era lo spazio più ampio dell'intera struttura, caratterizzata anche dalle molte aperture laterali che permettevano il defluire delle persone dalla sala. Alla fine della platea, come mostra la planimetria in *fig. 6.06*, si trovava un tempo il corpo di fabbrica contenente i camerini, oggi non più esistente. Dietro di esso, si apriva infine il cortile. Tornando alle aperture posizionate, come detto, sui lati lunghi della platea, esse ricoprono quasi l'intero sviluppo della sala. Uscendo dalle porte posizionate sul lato sinistro, prima di ricongiungersi all'atrio, si passava per una piccola area che, come mostrato in planimetria, presenta un piccolo vano scale, il quale si ricollega forse al piano interrato presente sotto l'atrio e visibile nella sezione longitudinale della struttura, spazio adibito forse un tempo a magazzino.

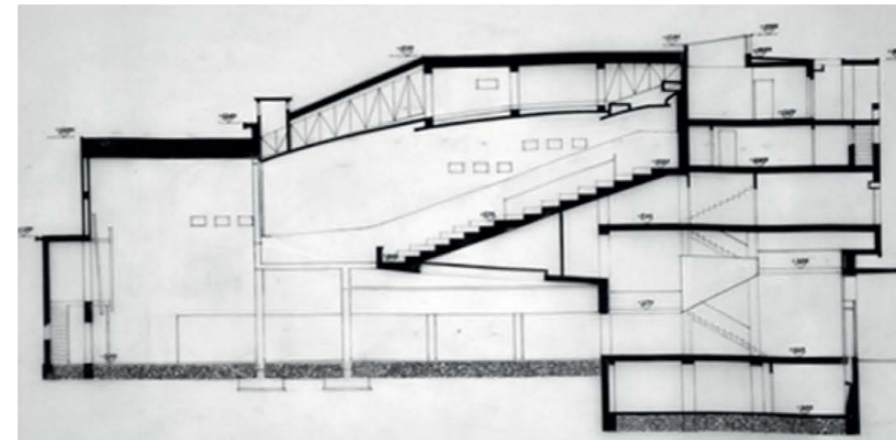
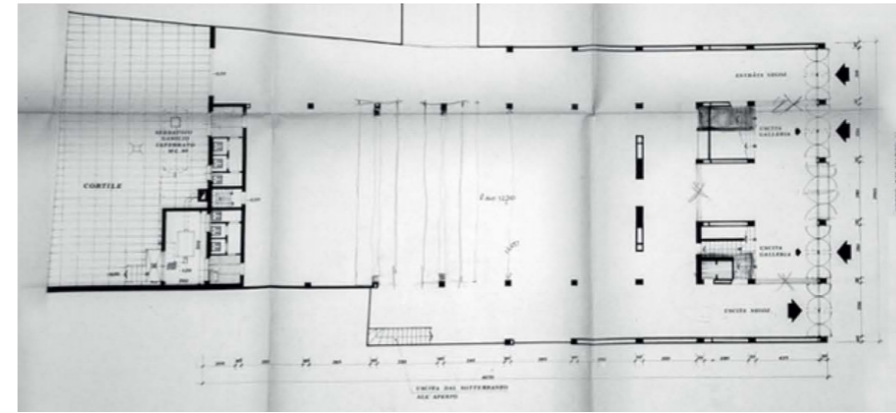


Figura 6.06:
(Sopra) Planimetria piano terra, cinema XXII Marzo, 1981.

(Sotto) Sezione longitudinale, cinema XXII Marzo, 1981.

Per la riprogettazione di questi spazi avevo pensato di lasciare l'atrio libero in modo che servisse sia come spazio di ingresso che di passaggio in quanto, come mostra la planimetria, risulta essere abbastanza lungo ma stretto, con la presenza dei due corpi scala che, oltre a caratterizzarne l'area, sottraggono molto spazio utile. Al centro di esse, tuttavia, avevo intenzione di posizionare gli armadietti per il deposito degli effetti personali, come emerso nel capitolo delle linee guida relative all'ingresso. La platea invece, essendo lo spazio di maggiori dimensioni e che presenta anche un doppio livello di altezze (dato dalla presenza della galleria e dalla ribassamento della copertura verso la parte posteriore dell'edificio), avevo ipotizzato di dedicarlo interamente allo sviluppo dell'area streaming, posizionandovi dunque i box personalmente progettati. Mentre lo spazio di uscita a destra della sala avevo pensato di riprogettarlo come una sorta di sala di attesa/relax, quello di sinistra doveva invece diventare il punto ristoro dell'intera struttura, con la presenza dei distributori automatici come evidenziato sempre nel capitolo 5 relativo alle linee guida metaprogettuali. Per quanto riguarda invece il piano interrato presente sotto l'atrio, questo sarebbe stato adibito ad area detox in modo tale da creare uno spazio nel quale gli utenti potessero isolarsi e

"disintossicarsi" dai device elettronici e da internet (e da tutto quello a essi collegati). Infine, per quanto riguarda gli esterni, avevo pensato che la vetrina centrale dei cinque ingressi presenti a fronte strada poteva essere utilizzata per comunicare lo spazio interno e le differenti manifestazioni che vi potevano prendere luogo, in modo da richiamare così l'originaria funzione di un tempo, mentre il giardino sul retro renderlo uno spazio fruibile a tutti, creando magari una sorta di cinema all'aperto.

Tornando ora alle due grandi scalinate, queste conducevano gli spettatori ai due livelli superiori della galleria. Quest'ultima era divisa infatti in galleria bassa, la cui entrata era situata al primo piano, e galleria alta, al secondo livello. Nello spazio centrale tra le due scalinate, al secondo erano posizionati i servizi igienici che servivano l'intero edificio e la cabina di proiezione.

Per la riprogettazione di questi spazi avevo pensato di non alterare nulla se non chiudere la galleria in modo tale che potesse così prendere forma un palcoscenico grande quanto basta per permettere di svolgere sia le competizioni videoludiche che altri differenti eventi (conferenze, presentazione prodotti e simili). L'originaria cabina di proiezione sarebbe dunque diventata una moderna cabina di regia per trasmettere in diretta streaming tutte le differenti manifestazioni, mentre i servizi igienici avrebbero invece subito un generale rinnovamento e ammodernamento.

Infine, l'ultimo piano della struttura, raggiungibile per mezzo delle due scalinate presenti sulla parte aggettante delle facciate del secondo piano (come visibile nelle planimetrie dello spazio), era riservato invece un tempo al custode (mentre negli anni Sessanta e Settanta era forse il piano che ospitava una sala da ballo). Per quest'ultimo livello, grande circa 1/4 la galleria, avevo ipotizzato di trasformarlo nello spazio riservato alle squadre sportive, creando dunque un luogo a loro interamente riservato dove potessero allenarsi. In modo simile a quanto già spiegato negli altri due cinema, avrebbe trovato qui spazio dunque un'area riservata all'allenamento pratico e cognitivo, una sala meeting per analizzare e sviluppare le tattiche di gioco e, in ultimo, uno spazio di svago e ristoro per tutti i giocatori e lo staff.

Dopo un'attenta analisi degli spazi dell'ex cinema XXII Marzo, e come si evince dopo le motivazioni evidenziate in precedenza che mi hanno portato a escludere gli altri due cinematografi come soggetti della possibile riprogettazione, la scelta è ricaduta sul voler operare e svolgere il progetto prendendo come esempio dal contesto reale questa sala. Una delle principali motivazioni del perché di questa mia scelta risiede nel fatto che ormai da fin troppo tempo (oltre venti anni) questo cinema risulta dismesso, tempo che inesorabilmente e lentamente ha fatto cadere la struttura in un completo stato di degrado, senza un attuale e apparente futuro certo di riqualificazio-

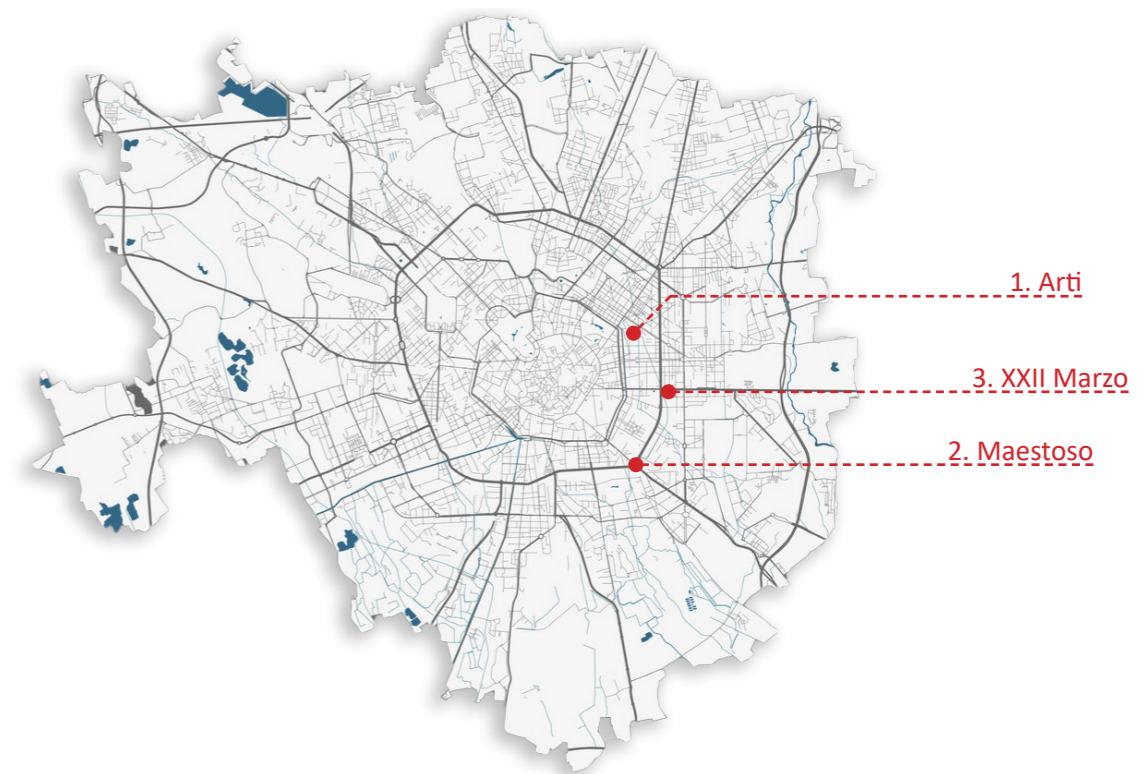
ne dopo le tante, e mai ancora avvenute, promesse. Se nel capitolo successivo verrà fatta un'analisi più dettagliata del contesto e dello stato di fatto in cui è situato e versa ormai questa sala, è importante ora sottolineare come tuttavia questa mia scelta non sia esente da alcuni apparenti "difetti", o meglio compromessi, a cui sono dovuto scendere se si paragona (come fatto) questo cinema agli altri due. Mi riferisco in particolare alla creazione della sala streaming e dell'arena. La volontà infatti di voler dedicare l'intera platea della sala cinematografica a streaming area, comporta inevitabilmente a dover attuare interventi edilizi per chiudere (murare) la galleria, rafforzarne la struttura e creare il palco, interventi dunque che possono stridere con il principio evidenziato più volte all'interno di questa tesi, ossia quello di voler riconvertire la struttura senza possibilmente modificarne, per quanto possibile, la struttura. In aggiunta, non avere più a disposizione una platea significa che i posti a sedere per il pubblico saranno limitati esclusivamente alla capienza della sola galleria e, di conseguenza, molto minori se paragonati a quanto detto per il cinema Arti e Maestoso.

In conclusione, presa coscienza di tutti questi aspetti, dall'analisi fatta emerge come anche per questo cinema tutte le aree ed attività evidenziate nel capitolo relativo alle linee guida metaprogettuali possono trovarvi luogo, rendendo, sotto questo punto di vista, comparabile questa sala alle altre due descritte.

6.1.4 Schede di confronto delle tre sale cinematografiche

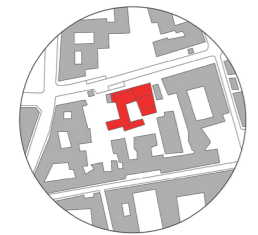
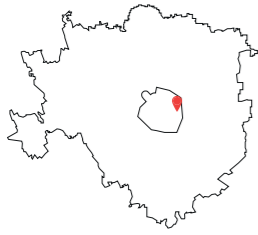
Dopo aver fornito una descrizione generale delle principali caratteristiche riguardanti le tre ex sale cinematografiche Arti, Maestoso e XXII Marzo, indicando anche per ognuno di essi quali sono state le idee iniziali di riprogettazione dei loro spazi verso un uso dedicato all'esport e allo streaming, in questo capitolo sono riposti, in chiave grafica, i dati salienti in modo da avere un immediato parametro di confronto tra questi cinema.

Figura 6.07:
Visualizzazione delle tre sale cinema all'interno della città di Milano



1. Arti

Via Pietro Mascagni 8



Cinema +
Uffici



766 mq



500



Platea +
galleria



4 piani +
lanterna

Analisi delle caratteristiche:

FACCIATA Struttura parallelepipedica con mattoni a vista; facciata lato uffici caratterizzata da logge; lanterna a copertura del primo corpo della struttura

INGRESSO Tre varchi posti a una quota sopraelevata (+0,51m)

FOYER Colonne e corpi scala simmetrici

PIANO INTERRATO Presente; comunicante tra i due corpi della struttura

SALA CINEMA Corpo edificio indipendente, finestrate e porte di uscita interni simmetrici; palco a vista; soffitto piano

ALTRI CORPI Utilizzo uso uffici: piano terra separato dalla sala cinema; piani superiori a "S" collegati da una scalinata e suddivisi in piccoli ambienti

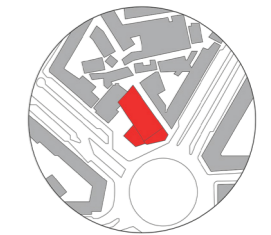
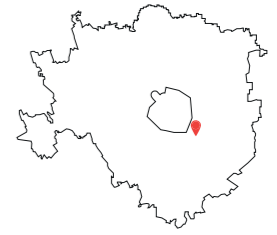
COPERTURA Piana + lanterna

ZONA ESTERNA Di transito



2. Maestoso

Corso Lodi 39



Analisi delle caratteristiche:

FACCIATA Struttura intonacata e rivestita (ingresso cinema)

INGRESSO Due varchi di ingresso a livello stradale

FOYER Spazio a tutta altezza con grande vetrata; cassa + bar; scalinate curve simmetriche ai lati dal corpo dell'edificio

PIANO INTERRATO Assente

SALA CINEMA Finestrate e porte di uscita interne; palco a vista (proscenio) e ampio retropalco; sala a tutta altezza con soffitto a botte

ALTRI CORPI Il primo corpo analizzato presenta due importanti scalinate; ambienti di questo corpo di piccole dimensioni, tre grandi vetrate affacciate sul piano strada; piccola struttura di due livelli comunicante col retropalco.

COPERTURA Piana + a botte

ZONA ESTERNA Di transito + giardino



Cinema



2.350 mq



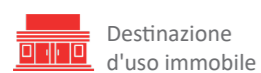
1.346



Platea +
galleria



3 piani



Destinazione
d'uso immobile



Superficie mq



Capienza
della sala



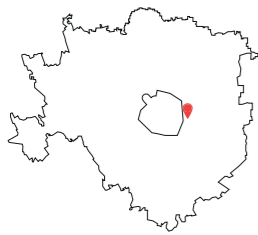
Tipologia
sala



Numero piani

3. XXII Marzo

Corso XXII Marzo 14



Cinema



1.185 mq



500



Platea +
galleria



4 piani

Analisi delle caratteristiche:

FACCIATA Struttura parallelepipedica intonacata; vani e aperture simmetriche; facciata aggettante; travi a vista

INGRESSO Quattro varchi posti a una quota sopraelevata (+0,15m)

FOYER Corpi scala simmetrici; spazio di medie dimensioni

PIANO INTERRATO Spazio ampio quanto il foyer; colonne a vista

SALA CINEMA Grandi varchi di uscita ai lati dello spazio

ALTRI CORPI Il secondo piano presenta i servizi igienici mentre il terzo le stanze adibite al custode; spazi di piccole dimensioni

COPERTURA A due falde + a pagiglione + piana

ZONA ESTERNA Giardino sul retro della struttura

6.2 Analisi del contesto e dello stato di fatto dell'immobile

A seguito dell'analisi dei tre ex cinematografi condotta nel precedente capitolo, è emersa la decisione di sviluppare l'intervento progettuale all'interno del cinema XXII Marzo di Milano. Si ricorda che, dopo aver aperto i battenti per la prima volta negli anni Venti del Novecento sotto il nome di cinema Imperiale, e dopo essere stato chiuso per un breve periodo negli anni Cinquanta per consentire lavori di ristrutturazione e rinnovo, riaprendo come cinema XXII Marzo, la sala cinematografica cessò la propria attività nell'estate 1984 a causa della poca affluenza di pubblico. Al suo posto aprì così un negozio di mobili, il quale ebbe tuttavia vita breve. Chiuse infatti negli anni Novanta, anni dai quali la struttura si trova ormai abbandonata a sé stessa, nonostante nel 2002 ci fu un vano tentativo di avviare un cantiere per trasformare lo stabile in un centro commerciale. I lavori vennero infatti presto interrotti e da allora la struttura giace abbandonata, senza nuova destinazione d'uso.

Come riportato più volte in precedenza, il cinema XXII Marzo sorge all'interno dell'omonimo corso di Milano, più precisamente al civico n.14. Si trova dunque all'interno del Municipio 4 della città, vicino a piazza Cinque Giornate, Porta Vittoria e Viale Forlanini e non tanto distante dal centro storico e dal Duomo di Milano. Nel *grafico 6.01* (alle seguenti pagine) si può vedere nel dettaglio il contesto nella quale è situata l'ex sala cinematografica. Il corso, specialmente nel Novecento, grazie ai numerosi negozi, risultava essere di grande importanza da un punto di vista commerciale. Era infatti molto frequentato non solo per via della vicinanza a luoghi importanti della città, ma grazie anche alla presenza di numerosi mezzi pubblici che servivano e servono tuttora la zona. Oggi il corso può essere raggiunto utilizzando come mezzi di trasporto la metropolitana Dateo (linea blu) e le linee 12 e 27 del tram e 70 e 63 dell'autobus. A scarseggiare invece sono le aree verdi: di rilevante vi è il solo parco pubblico Vittorio Formentano, situato nelle immediate vicinanze dell'ex cinema.

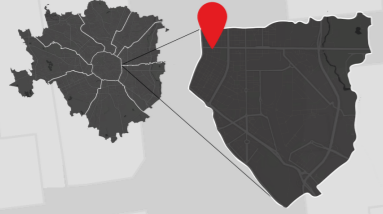
In questi ultimi anni va segnalato tuttavia come per molte persone il corso non risulti più attraente come una tempo. Complice la crisi economica, il volume di affari è diminuito, soprattutto per via della chiusura di molti negozi. La scarsa attrattiva deriva poi anche dal fatto che lasciare un intero edificio, come appunto quello della sala cinematografica, in un completo stato di fatiscenza e degrado da oltre un ventennio, di certo non aiuta a risollevarlo e migliorare l'immagine del quartiere.

Da un personale sondaggio condotto nel 2019 in occasione del laboratorio di sintesi finale, il quale ha interessato la "riqualificazione" di un altro piccolo edificio (un ex pub) situato proprio nelle immediate vicinanze del cinema, era emerso come gli abitanti del quartiere denunciassero proprio la mancanza e non curanza di verde pubblico e di luoghi di svago e di interesse.

Grafico 6.01 a pag. 300-301:
Inquadramento contesto
cinema XXII Marzo.

LEGENDA

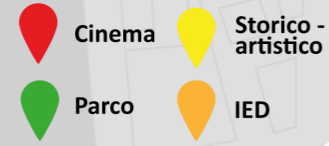
Municipio 4



Trasporti



Punti di interesse



C.so P.ta Vittoria

C.so XXII Marzo

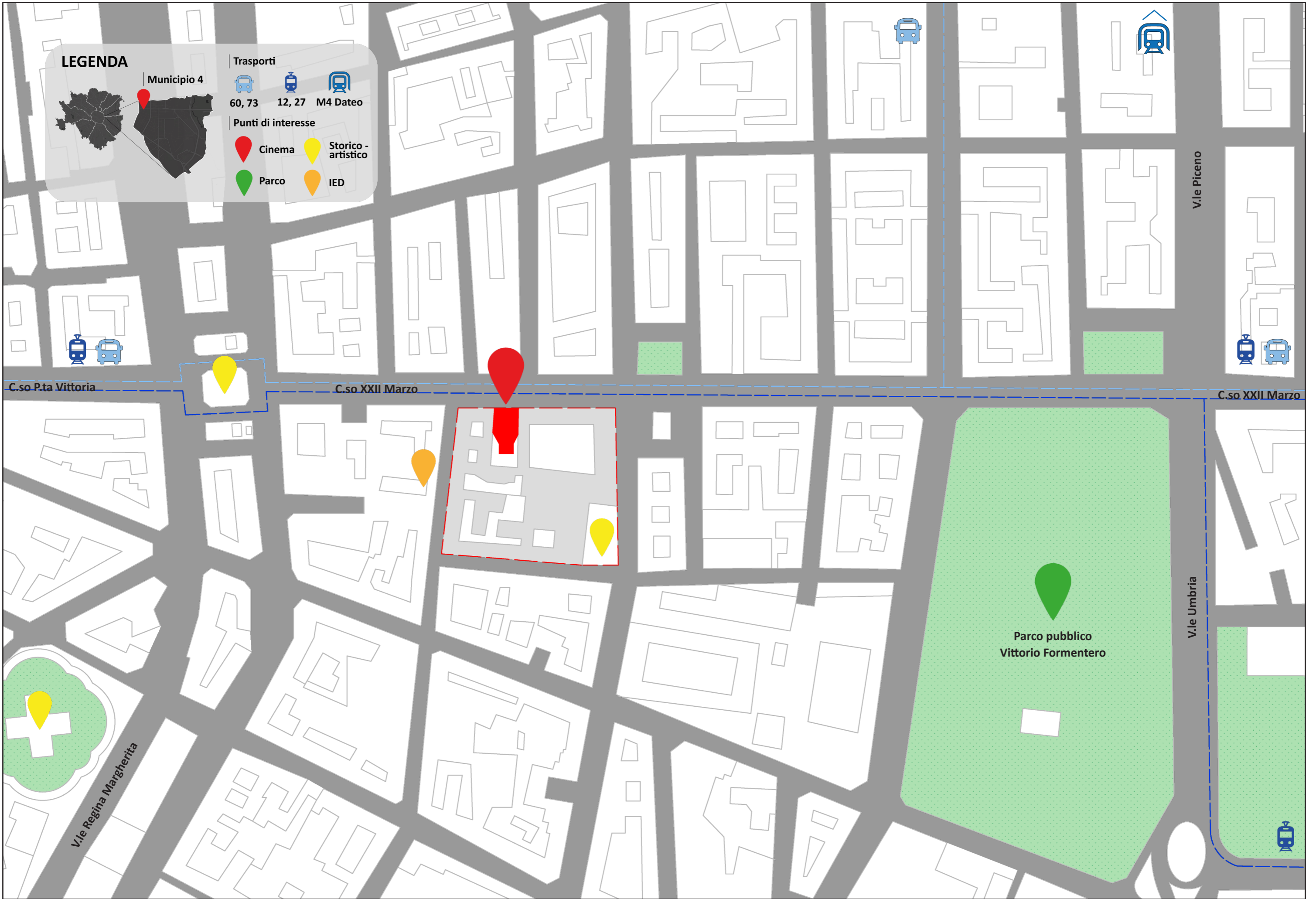
C.so XXII Marzo

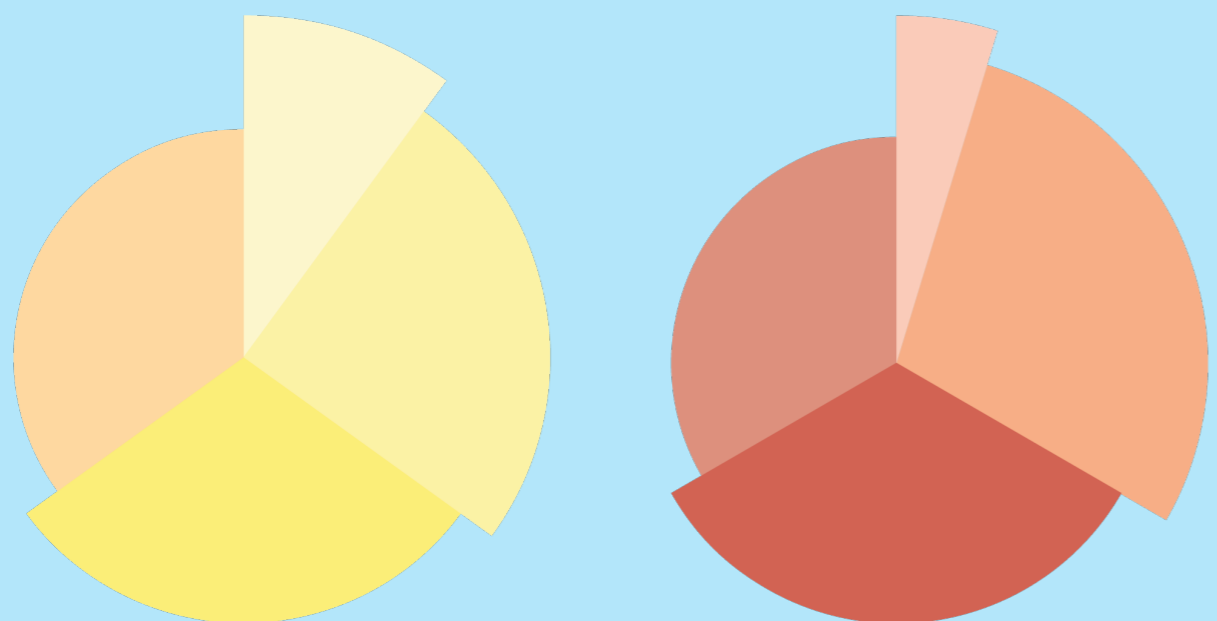
V.le Piceno

V.le Umbria

V.le Regina Margherita

Parco pubblico
Vittorio Formentero





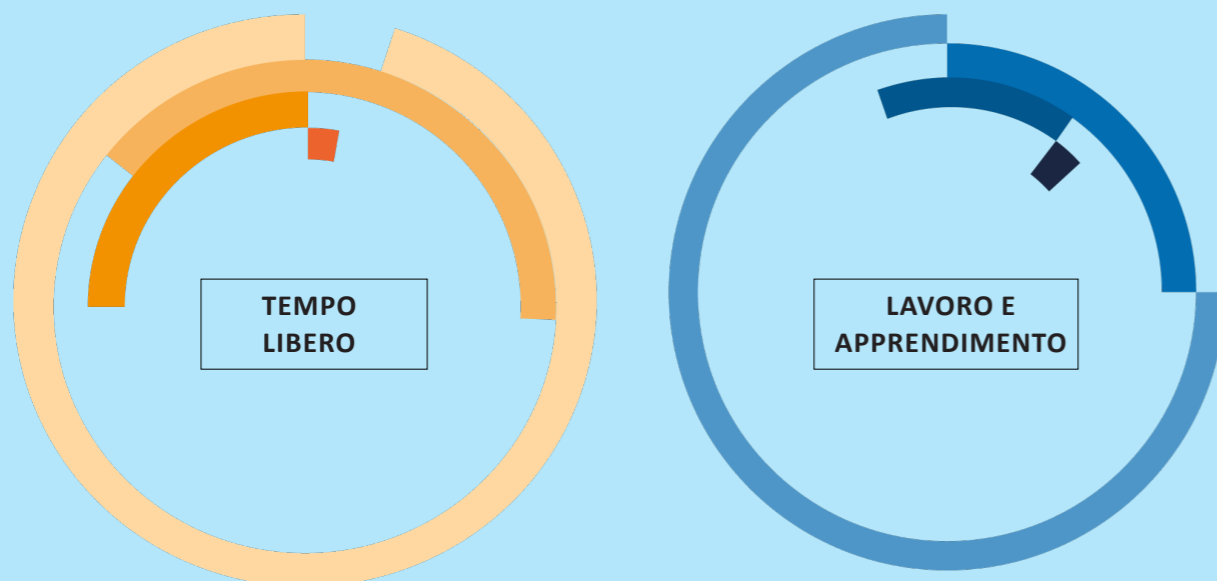
Punti di Forza

- Intrattenimento
- Verde
- Storia
- Shopping
- Altro: Atmosfera

Punti di Debolezza

- Sporcizia
- Rumore
- Traffico
- Inquinamento

Quali di queste categorie le piacerebbe che venissero implementate nel quartiere?



TEMPO LIBERO

- Sport
- Salute e benessere
- Musica
- Moda

LAVORO E APPRENDIMENTO

- Arte e cultura
- Nuovi media digitali
- Produzioni innovative
- Cibo e ristorazione

Grafico 6.02: Risultati del questionario condotto per conoscere il parere dei cittadini riguardo al quartiere. Campione: 20 residenti, 2019.

Nel grafico 6.02 a pagina 288 sono riportati alcuni estratti del sondaggio condotto nel 2019 per conoscere il parere dei cittadini riguardo il quartiere. Come si può vedere, anche se nei punti di forza compare il tema dell'intrattenimento, questo campo è meno sviluppato rispetto agli altri. È anche per tale motivo che ho voluto progettare un hub o centro polivalente incentrato sulla creazione e sullo streaming di contenuti digitali online e sul mondo videoludico competitivo, che risulti dunque capace di riavvicinare e attirare nella zona un diversificato pubblico, formato non solo da giovani ragazzi (che ormai sono sempre più catturati e proiettati in questa realtà contemporanea particolarmente fiorente e in continuo sviluppo), ma anche da coloro che, per esigenze lavorative diverse, hanno bisogno di una postazione fissa, nonché uno spazio privato e indipendente, dove lavorare in tranquillità. Infine, è insita nel progetto anche la volontà di rivitalizzare e ridare splendore a una struttura appartenente al nostro patrimonio edilizio dismesso, senza dover dunque creare una nuova struttura atta ad ospitare queste funzioni.

Arrivando ora a parlare dello stato di fatto in cui versa l'immobile, va sottolineato come l'ex cinema XXII Marzo rappresenti oggi uno degli ultimi tasselli di degrado nella zona dopo la rinascita del mercato del Suffragio e la creazione del Giardino delle culture, situato nelle immediate vicinanze della sala. Nato nel 2015 al posto di un'autorimessa abbandonata, quest'ultimo spazio, visibile in fig. 6.08, a dispetto del nome, non è una vera area verde, ma piuttosto una piccola "piazza" cittadina di gioco e svago che presenta due iconici graffiti dello street artist Milo (Francesco Camillo Giorgino).

Tornando però ora al cinema, l'edificio, per via delle condizioni in cui versa, spicca in mezzo ai palazzi signorili tra le piazze Santa Maria del Suffragio e Cinque Giornate, motivo per cui è anche impossibile da non notare. Quello che ne rimane, come testimoniato in fig. 6.09 (alla seguente pagina), è infatti



Figura 6.08: Vista del Giardino delle culture e dei graffiti realizzati da Milo.

Figura 6.09:
Vista esterna della
condizione in cui versa oggi
l'ex cinema XXII Marzo.



ormai più simile a uno scheletro che a una sala cinematografica. L'edificio si presenta in parte sventrato, privo di serramenti, e la facciata denuncia essa stessa lo stato di abbandono totale in cui giace il manufatto. Le cinque grandi vetrate che si affacciano sul corso (oggi quattro) e che una volta servivano per accedere al cinema, sono ormai chiuse da saracinesche e imbrattate da scritte e graffiti. Anche la pensilina che in passato accoglieva l'insegna del cinema, col trascorrere del tempo è andata distrutta, creando non poche situazioni di pericolo per i passanti che vi camminavano sotto.

La situazione all'interno risulta invece ancora peggiore. Come mostrano le immagini 6.10 e 6.11, i corpi scala sono ormai ridotti al solo scheletro, con la rampa di destra che è stata in parte demolita per creare forse il passaggio di accesso ai mezzi utilizzati per lo sgombero della struttura.

La platea risulta invece ancor più in uno stato di degrado. Spogliata di qualsiasi arredo e rivestimento come mostra la *fig. 6.12* (che mette ben in evidenza i varchi lasciati dalle porte di uscita della sala), la dove un tempo vi era lo schermo rimangono solamente mattoni a vista e due grandi aperture. Nonostante non conosca le condizioni della galleria e dei piani superiori in quanto non è stato possibile effettuare un sopralluogo data, in primis, la precarietà del manufatto e, in secondo, la pandemia in corso, di certo posso affermare che questi ultimi non possano essere migliori di quanto detto e mostrato finora.

Prima di passare infine all'intervento progettuale, nelle immagini riportate alle pagine seguenti sono mostrate la planimetrie dello stato di fatto dei diversi piani del cinema, utili per comprendere gli spazi di cui si è parlato.

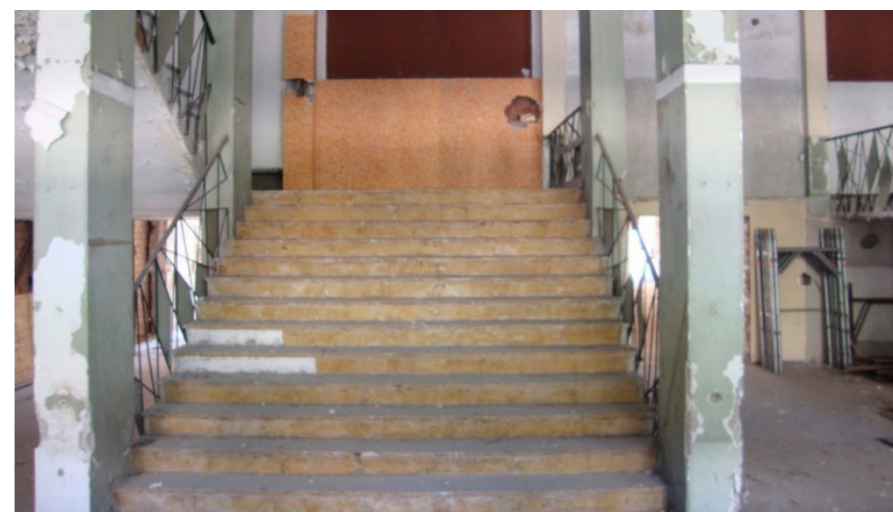


Figura 6.10:
Vista della scalinata sinistra
presente nell'atrio.

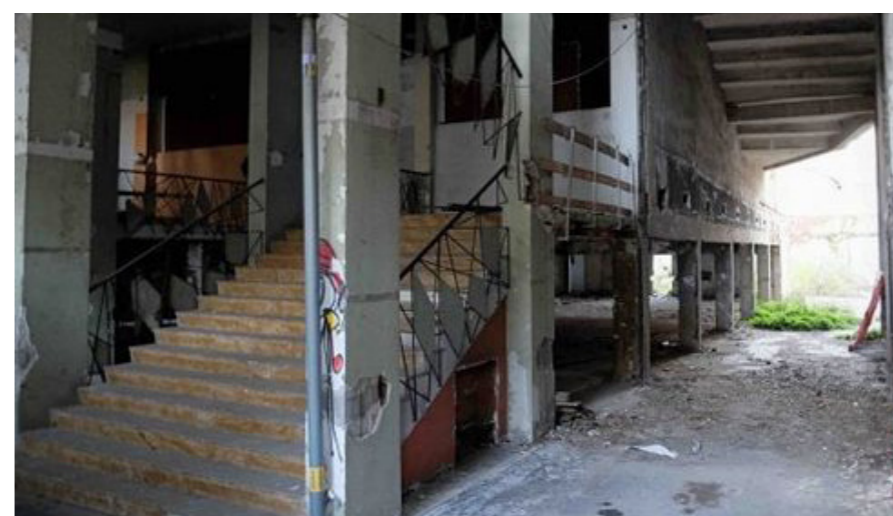


Figura 6.11:
Vista della scalinata destra
presente nell'atrio del
cinema, in parte demolita.

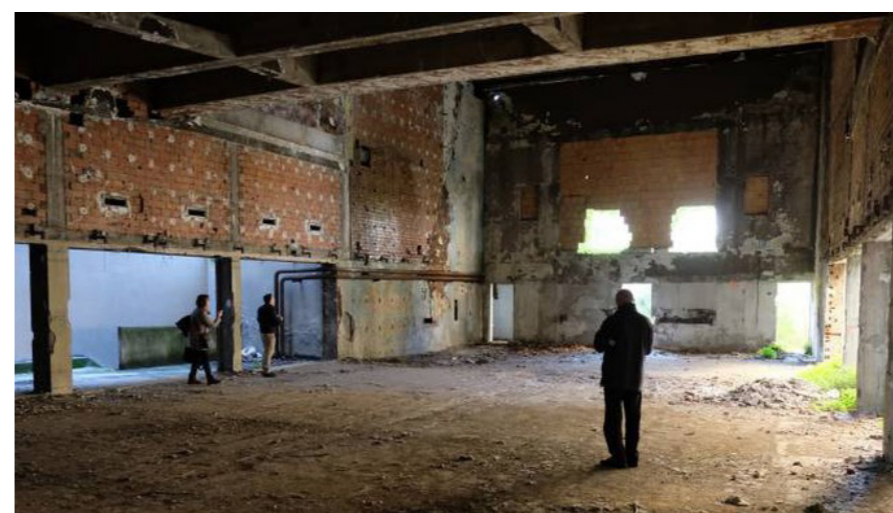
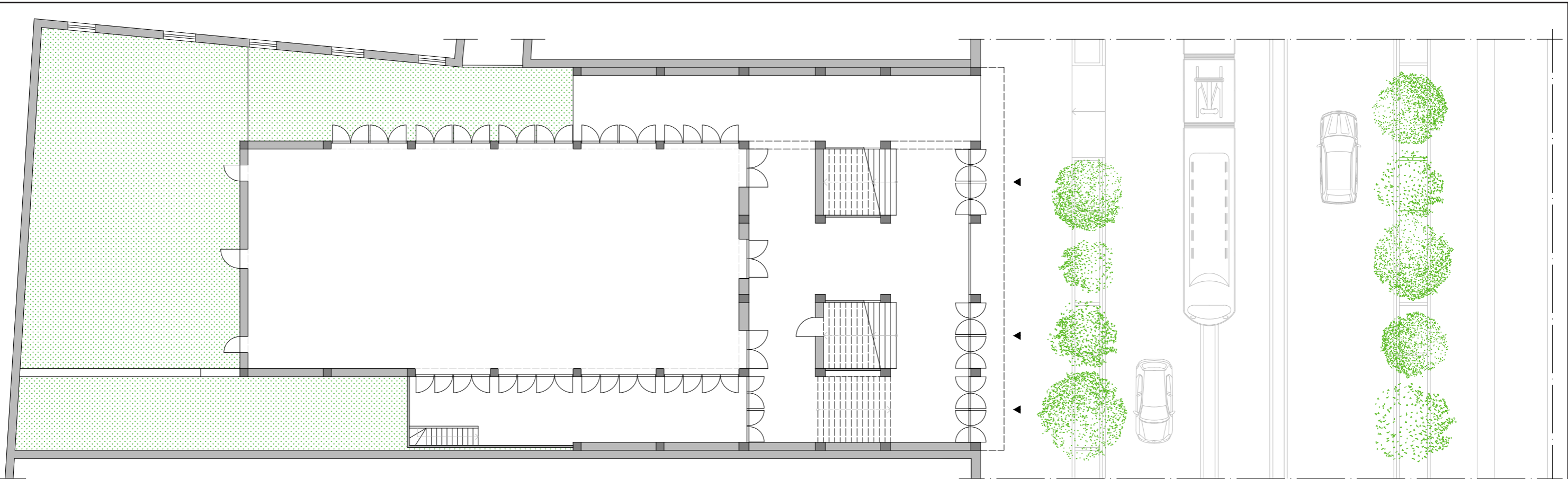
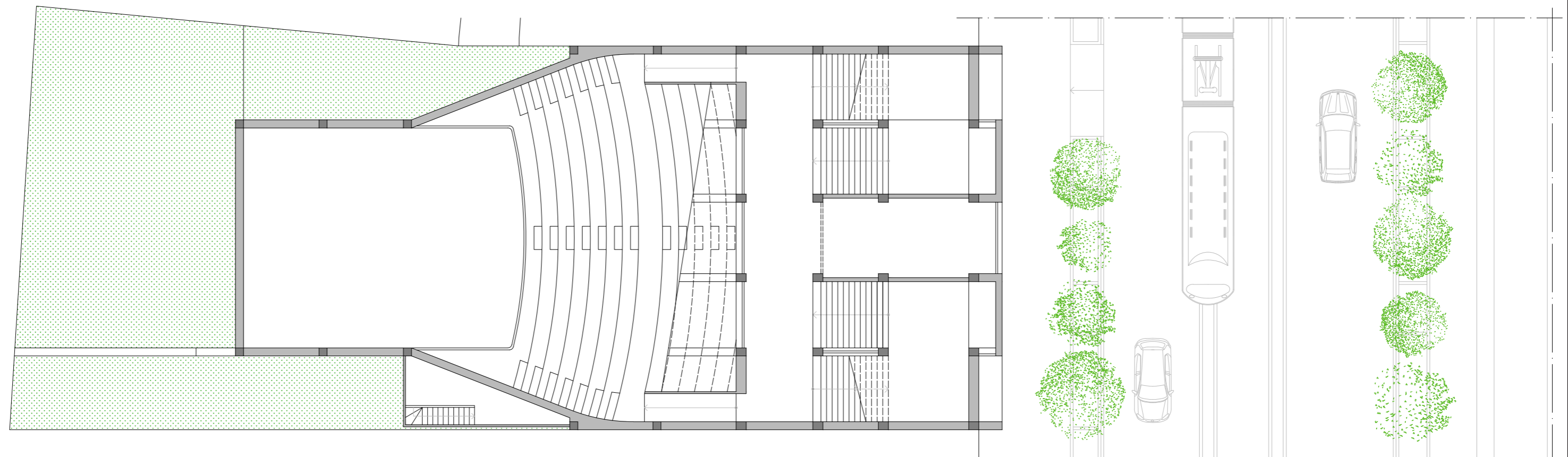


Figura 6.12:
Vista della condizione in cui
versa la platea del
cinema XXII Marzo.

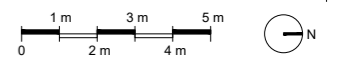


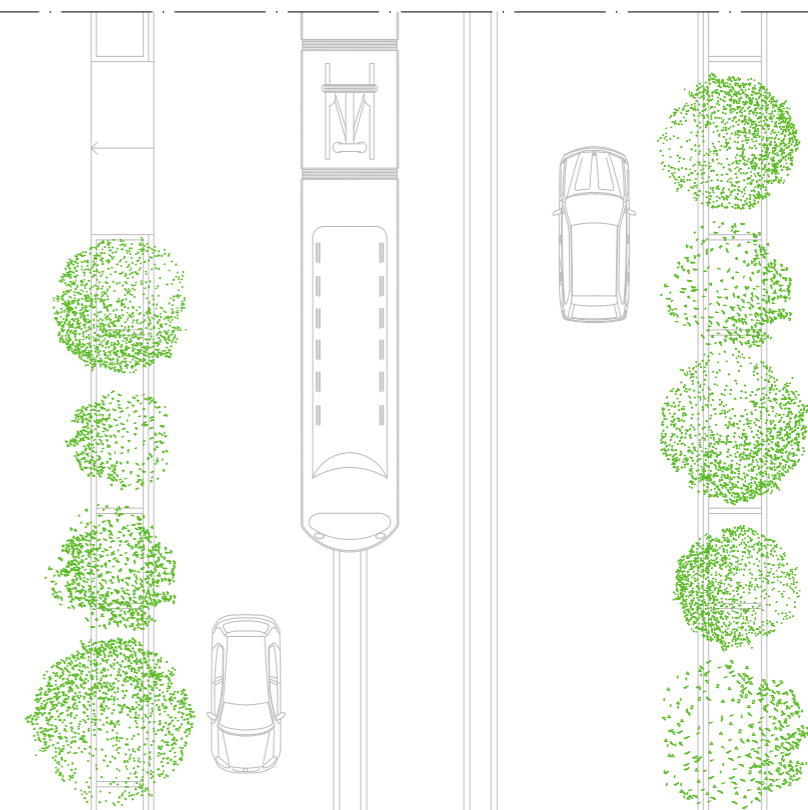
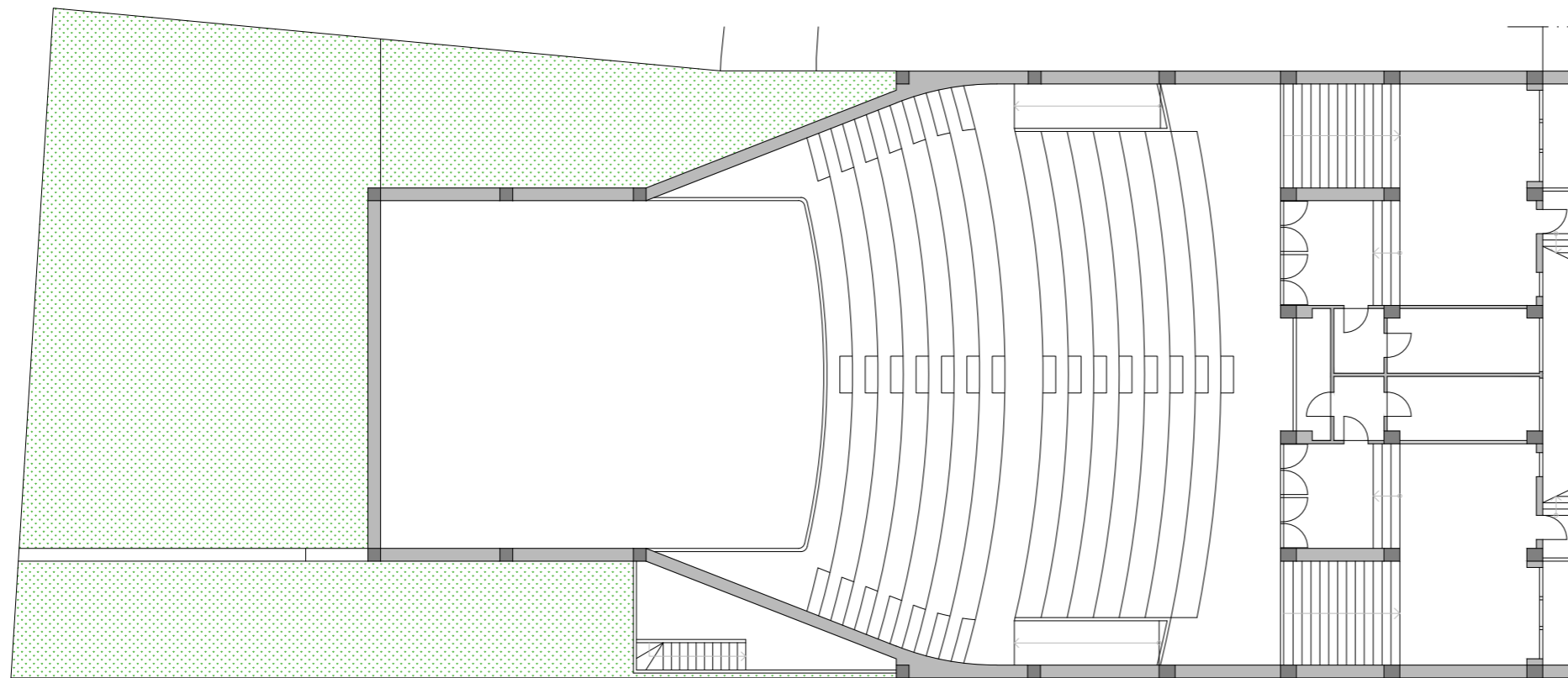
Planimetria piano terra

Figura 6.13a:
Planimetrie del piano terra e
del primo livello del cinema.



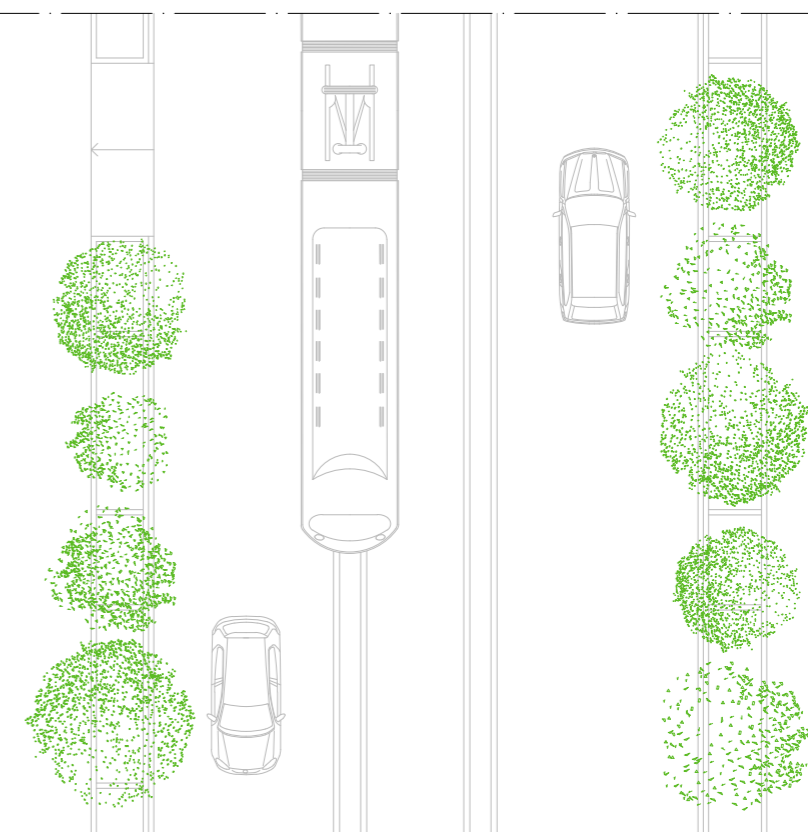
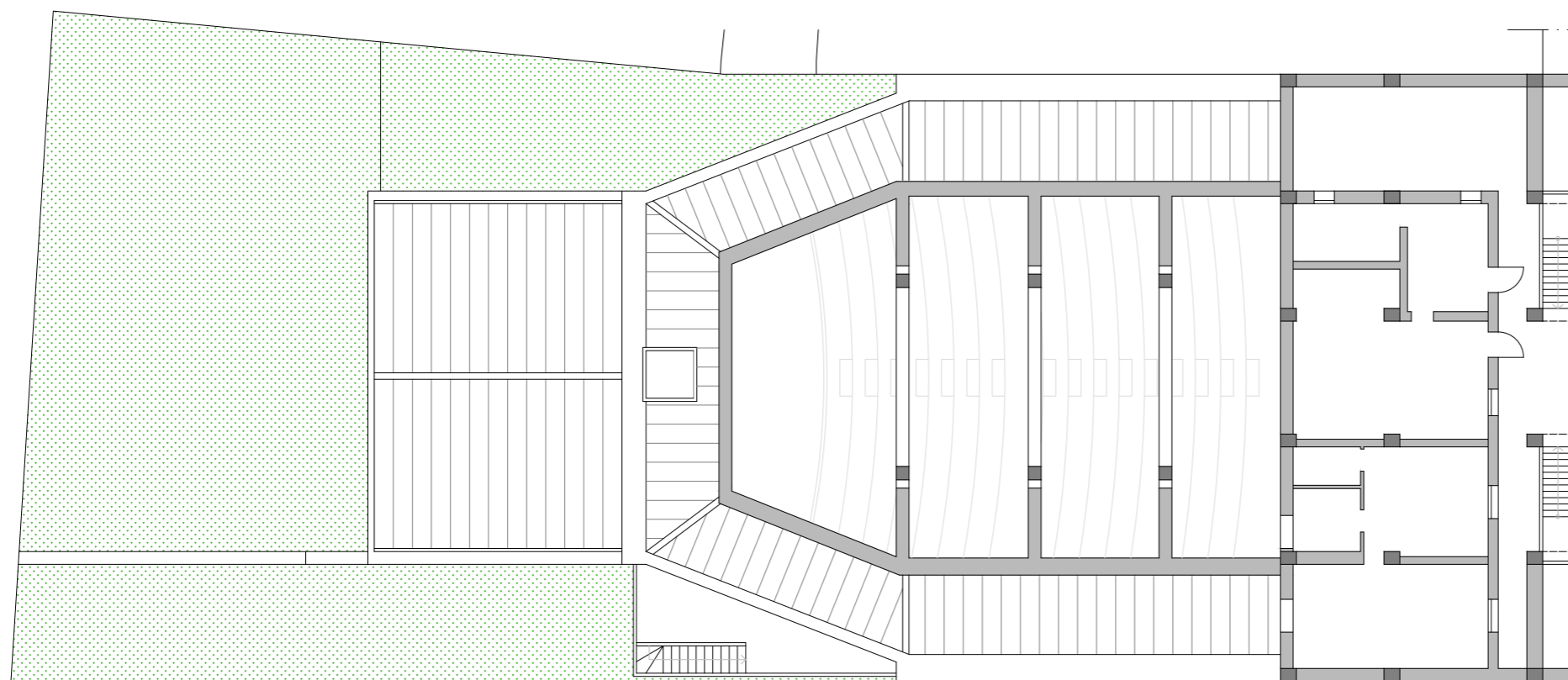
Planimetria primo piano



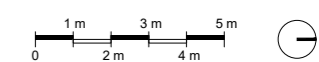


Planimetria secondo piano

Figura 6.13b:
Planimetrie del secondo e
terzo piano del cinema.



Planimetria terzo piano



6.3 Intervento progettuale del cinema XXII Marzo

Dopo aver illustrato e messo a confronto i cinema presi in esame, spiegando quali fossero le idee di conversione dei loro spazi, è emerso il desiderio di prendere come esempio reale di riprogettazione il contesto dell'ex sala cinematografica XXII Marzo. Tuttavia, prima di descrivere lo spazio dedicato a Steaming Lab, principale area di intervento progettuale, è doveroso specificare a quali futuri destinatari è rivolto questo progetto.

6.3.1 Utenza cui è rivolto lo spazio

Il mondo delle competizioni videoludiche e dello streaming è un settore capace di attrarre, in generale, un pubblico relativamente giovane, formato da ragazzi e ragazze spesso non ancora maggiorenni, i quali lo seguono con attenzione e passione.

In questa era digitalizzata, si entra infatti ormai sempre più spesso in contatto con i primi giochi e device elettronici fin da piccolissimi, e man mano che si cresce, se aumenta la passione verso questi ambiti, i videogiochi e lo streaming possono diventare un vero e proprio lavoro. Come emerso nel capitolo 2, ormai entrare a far parte di una squadra esportiva o streammare i propri contenuti digitali online oggi può essere considerato a tutti gli effetti un'occupazione pari a qualunque altra. È per questo motivo che molti adolescenti, spinti da questa ambizione, si avvicinano sempre più a questi mondi. Senza dilungarmi troppo, da queste poche righe emerge già quindi l'identificazione di un primo target di riferimento a cui è rivolto e pensato questo spazio: i giovani.

Entrando nel dettaglio a quali fasce d'età si rivolge il progetto e distinguendo le due principali attività offerte, ovvero lo streaming e lo spettacolo dei tornei competitivi (l'arena), ritengo che, mentre la prima si riferisce a un pubblico a partire dai 16 anni, età questa in cui si è in grado di capire le dinamiche di funzionamento e le eventuali conseguenze che possono verificarsi caricando propri contenuti online; la seconda si rivolge più apertamente a tutte le persone. Anche i minori di 10 anni infatti, accompagnati dai propri genitori, potranno accedere all'arena per godere dello spettacolo delle competizioni dei propri videogiochi preferiti e, allo stesso tempo, seguire dal vivo le azioni degli atleti esportivi professionisti cui si fa il tifo.

Per quanto concerne la streaming area, questa tuttavia non si rivolge solo a quegli utenti che vogliono effettivamente creare e diffondere i propri contenuti sul web usufruendo dello spazio e delle attrezzature messe a loro disposizione, ma in generale anche a tutti i professionisti che, come già molte volte affermato, necessitano di avere uno spazio privato di qualità per portare a termine particolari compiti o lavori. Mettendo dunque da parte la figura dello streamer (principale punto di riferimento a cui è rivolto questo spazio),

altri professionisti che possono trovare utili gli streaming box che caratterizzano quest'area sono soprattutto i creatori di contenuti, come videomaker, grafici e così via, ma anche, in generale, tutte quelle categorie di lavoratori che necessitano di postazioni private altamente performanti e confortevoli dove lavorare. Il servizio offerto potrebbe ad esempio tornare molto utile anche alla categoria dei docenti i quali, visto questo periodo di pandemia, possono trovare in questo luogo uno spazio dove poter tenere le proprie videolezioni a distanza senza doversi preoccupare continuamente di problemi quali la connessione instabile, i rumori di fondo, la qualità del video, la luce e così via. È questo infatti il punto di forza di quest'area: avere a disposizione uno spazio privato attentamente progettato e già pronto all'uso per trasmettere i propri contenuti online e non solo.

Da queste righe emerge quindi come questo luogo possa tornare utile a una pluralità di persone e lavoratori differenti, i quali svolgono le proprie attività principalmente al computer. Identificate dunque le principali caratteristiche, sebbene sia stato fissato un limite di età sotto al quale la streaming area non è accessibile a determinati utenti, al contrario, data la molteplicità degli ambiti cui può fare riferimento lo spazio, non ritengo giusto identificare un tetto limite di età superata la quale questo spazio non risulta più accessibile. Questo luogo è pensato infatti per essere uno spazio il più possibile inclusivo, capace di attirare un pubblico vasto ed eterogeneo, senza particolari distinzioni e restrizioni (se non l'unica precedentemente evidenziata riguardo l'età minima per accedere alla streaming area).

6.3.2 Iter seguito per la riprogettazione dello spazio

Avendo ora chiaro il target di utenti cui questo spazio si rivolge, è importante evidenziare le ragioni dietro alla rifunzionalizzazione del cinema XXII Marzo. Alla base dell'intento di riprogettazione dei vari ambienti vi è sempre stata la volontà di lasciare il più possibile inalterata la situazione preesistente del manufatto, eseguendo interventi che evitassero di operare modifiche alle strutture portanti del corpo edilizio.

Il primo passo è stato quello di ragionare sui materiali a mia disposizione trovati online, quindi piante e foto della struttura, per individuare i limiti all'interno cui operare, definendo nella prima fase di concept quali attività e servizi dovessero essere presenti perché lo spazio funzionasse in modo continuato tutto l'anno, e quindi non fruito solo in occasione di eventi e manifestazioni. Per la natura stessa del progetto, ossia la volontà di lavorare su strutture ormai abbandonate da diversi anni, non è stato possibile effettuare nessun sopralluogo, sia a causa della chiusura dei suddetti manufatti e della pandemia, ma anche, specialmente in questo caso, della pericolosità del sito, in quanto, come già precedentemente evidenziato, del cinema XXII Marzo rimane pressoché in piedi lo scheletro e l'involucro dell'edificio.

Come descritto nel capitolo 5 relativo al metaprogetto, le attività principali su cui ruota il progetto sono quelle di creare non solo una sorta di streaming lab dove trovassero sistemazione i box che sono stati personalmente progettati per l'occasione, ma anche uno spazio si possano disputare tornei sport affiancato da un'area dedicata alle sole squadre sportive dove possano allenarsi. Successivamente nelle linee guida sono stati evidenziati anche una serie di altri servizi "secondari", come ad esempio l'area detox o quella ristoro (break area), che ben si integrassero a quelli principali, creando dunque un hub che ruoti attorno al mondo dei videogiochi e dello streaming.

Una volta chiari e definiti tutti i servizi principali e secondari ho individuato i requisiti per ciascuna area, andando a specificare le finiture, l'illuminazione, l'arredo e la segnaletica che possono essere adottati, come riportato nel capitolo 6 relativo alle linee guida. Questi aspetti sono stati indagati in modo da realizzare la base per lo sviluppo di una struttura pubblica di qualità e funzionalità, che possa essere facilmente replicata in altri contesti simili. Il progetto vuole essere infatti qualcosa di innovativo, che non sia cioè un qualcosa di già visto ed esistente, prendendo appunto il patrimonio edilizio disponibile e in disuso piuttosto che operare per mezzo di nuove edificazioni. Questa è l'idea alla base dell'intero progetto: riprogettazione spazi dismessi in modo da renderli nuovamente vivi e utili alla comunità, in grado di attirare un pubblico prevalentemente giovane magari da tutto il mondo, avvicinando anche coloro che inizialmente possono non essere interessati a tali attività. Come emerso dal confronto dei cinema nel capitolo precedente, non tutte le scelte operate possono essere tuttavia applicabili a qualsiasi contesto esistente (ad esempio a causa della struttura, delle dimensioni e così via). A esserlo è però il modello, flessibile quanto basta in quanto alle attività principali possono essere affiancate più o meno attività secondarie, declinando e adattando il sistema alle più diverse realtà.

Il risultato di tutto questo percorso è la creazione di spazi unici legati a due mondi inesauribili e in continua crescita e sviluppo, il tutto racchiuso in un'atmosfera moderna. L'ultima parte progettuale riguarda quindi la definizione dei singoli sistemi che nei precedenti capitoli si erano concretizzati solo a livello teorico. Dunque, in quest'ultimo capitolo racconterò prima come sono state disposte e quali sono le funzioni che si trovano all'interno dello spazio del cinema XXII Marzo, mentre poi approfondirò nel dettaglio l'area dedicata allo streaming, spiegando quali sistemi e materiali sono stati adottati (ripercorrendo quanto già fatto nelle linee guida), in modo da far conoscere nel dettaglio tutti quei particolari elementi che insieme hanno portato alla riprogettazione di una vecchia sala cinematografica ormai da diverso tempo in completo stato di degrado.

6.4 Layout e funzioni

Come già precedentemente evidenziato, l'intervento di organizzazione degli spazi interni è stato compiuto utilizzando le suddivisioni del cinema già a disposizione, rimanendo dunque quanto più possibile fedeli alla realtà preesistente. Nelle planimetrie riportate nel *grafico 6.03* (alla seguente pagina) si possono osservare le collocazioni delle differenti aree di progetto. Sono poi anche rappresentati i distinti flussi di coloro che utilizzeranno l'area dedicata allo streaming piuttosto che l'arena, evidenziando infine anche i percorsi che portano al piano riservato ai giocatori delle squadre sportive.

Gli ingressi alla struttura non sono cambiati rispetto al modello originale esistente in quanto, grazie alle sue grandi vetrate affacciate sulla strada, risultano ben visibili e di facile accesso a tutti i passanti. Le porte di ingresso occupano le vetrate laterali, lasciando quindi quella di mezzo completamente libera di essere utilizzata in primis come spazio dove mostrare le informazioni relative allo spazio e agli eventi (in modo simile a al passato quando era utilizzata per l'affissione delle locandine degli spettacoli) e, in secondo, per permettere ai passanti incuriosi di dare uno sguardo all'interno.

Superato l'ingresso, l'utente si trova immerso nell'atrio caratterizzato dalle due grandi scalinate simmetriche. La rampa di destra è stata ripristinata in quanto in parte parzialmente demolita per creare, come supposto nel capitolo 6.2, il passaggio necessario agli automezzi per sgomberare la struttura. Nel varco centrale lasciato dalle scalinate, posti ai lati dei corpi scala, potranno essere posizionati gli armadietti (come evidenziato nel capitolo 5) in cui poter depositare i propri effetti personali. Il nuovo spazio è stato inoltre immaginato per funzionare in maniera autonoma e automatizzata, senza quindi prevedere necessariamente la presenza fissa di personale. Non essendovi alcun addetto, la segnaletica dovrà dunque giocare un ruolo importante per guidare i fruitori alle diverse aree della struttura, informandoli sia sulle aree presenti, sia sulle differenti manifestazioni in programmazione.

Sorpassate le scale, per mezzo di tre ingressi si entra in quella che una volta era la platea del cinema. Come verrà analizzato in seguito, quest'area è stata trasformata nello Streaming Lab, al cui interno sono posizionati i box contenenti le postazioni PC utilizzabili dagli utenti previa prenotazione. Non essendovi personale, l'accesso a questo spazio è regolamentato da un'applicazione dedicata: prenotando l'accesso a uno degli streaming box, verrà automaticamente generato sul proprio dispositivo un QR code che dovrà essere fatto scansionare da un lettore dedicato situato nelle immediate vicinanze delle tre porte di ingresso. Così facendo, queste verranno "sbloccate" permettendo così di accedere all'area. Tale sistema permette quindi allo spazio di regolare in maniera autonoma l'afflusso di utenti che vi hanno accesso.

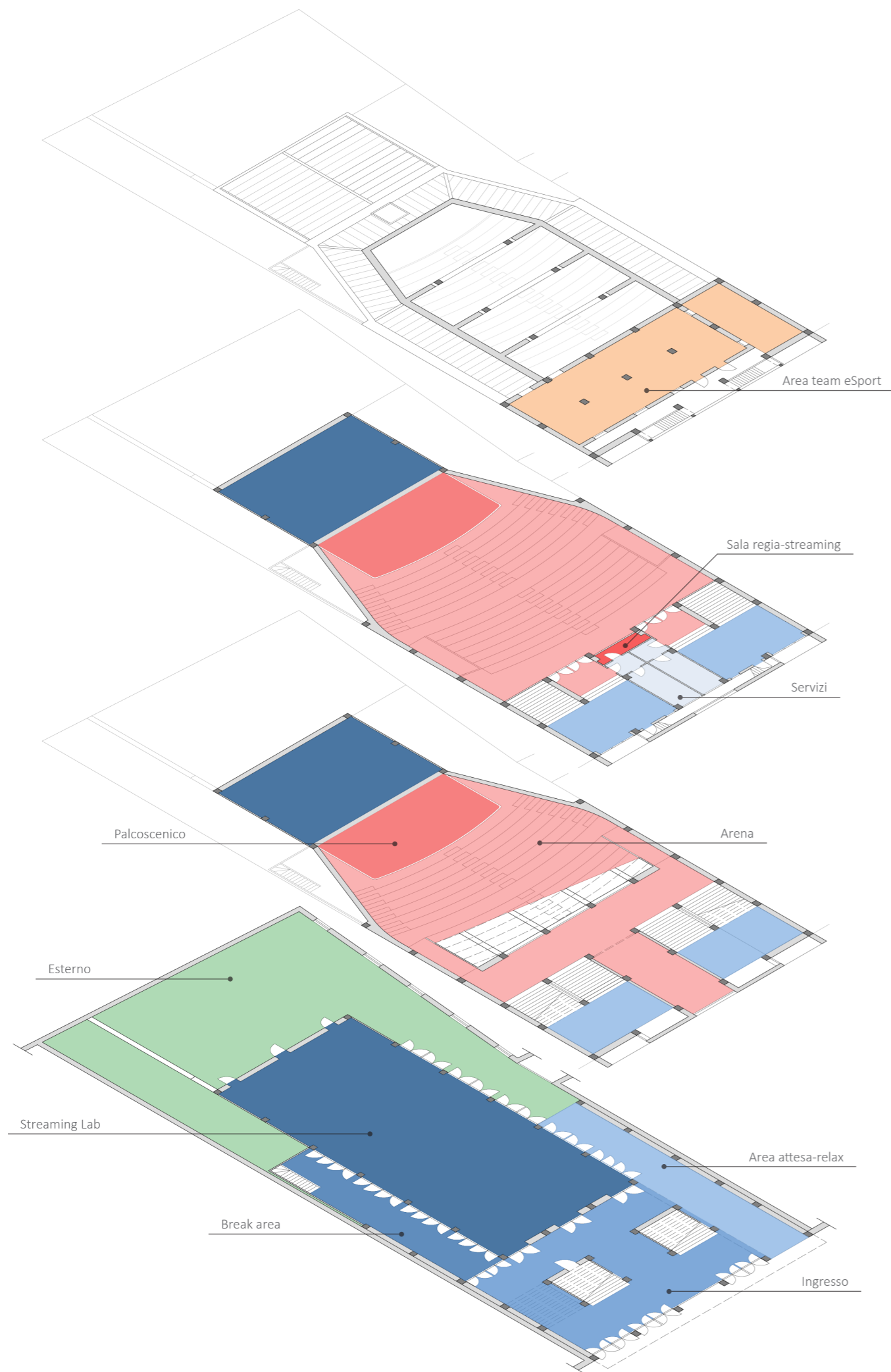


Figura 6.14:
Vista dell'installazione In
Orbit di Tomás Saraceno,
K21 Ständehaus,
Düsseldorf, 2013.

L'ex platea, caratterizzata da una buona altezza anche nella parte inferiore della galleria (oltre 4m), permetterà di unire i box con le apposite reti in modo che le persone possano salirvi sopra e utilizzarle come suggestivi spazi relax. Sul fondo della sala, di altezza decisamente superiore rispetto alla prima parte (a causa della mancanza della galleria), sono state posizionate due scale a chiocciola a pianta quadrata che portano a due distinte piattaforme. La prima, più bassa, presenta un'altezza dal suolo di circa 5,5m; la seconda, più alta, è posizionata invece a circa 8,5m. Da questi due differenti livelli di "soppalco" si estende, per ognuno di essi, una rete metallica che lascia le persone "sospese" nel vuoto, ricordando quanto fatto da Tomás Saraceno nell'installazione In Orbit sopra la piazza del K21 di Düsseldorf e visibile in *fig. 6.14*. Queste reti funzionano come ulteriori zone relax per tutti gli utenti dello spazio che vogliono sperimentare una sensazione diversa rispetto a quella offerta dalle reti dei box (la cui altezza da terra è di 2,50m). Nel capitolo successivo saranno approfonditi nel dettaglio tutti i diversi aspetti di questa area, sia per quanto riguarda la composizione e disposizione degli arredi (ovvero i box), sia per le finiture e gli impianti di illuminazione e areazione adottati, oltre l'eventuale presenza di segnaletica.

L'area sulla sinistra dell'ex platea (un tempo di passaggio per l'uscita dalla sala) è invece ora stata riprogettata per essere adibita a piccola area ristoro, in quanto direttamente collegata a all'area streaming e all'atrio. Al suo interno non è stato pensato di creare un vero e proprio bancone bar, ma piuttosto, come emerso nel capitolo 5 e 6.1.3, è stato previsto di posizionare dei distributori automatici di cibo e bevande per una consumazione "super fast". Sul lato opposto è stato invece pensato di riconvertire lo spazio a disposizione per creare dei piccoli "salotti privati" che servissero come zona di attesa per gli utenti della struttura. La volontà è dunque quella di inserire comode sedute in grado però di isolare le persone da un punto di vista acustico

Grafico 6.03 a pag 314:
Inquadramento delle aree
per la riprogettazione del
cinema XXII Marzo.

Figura 6.15:
Vista della seduta Capsule,
modello 4260/17, prodotta
da Casala. Vincitrice del
German Design Award 2020.



così da favorire il dialogo. A questo proposito possono essere adottate come sedute soluzioni simili a quella riportata in *fig. 6.15*. Infine, per quanto riguarda lo spazio del piano interrato, questo sarebbe riservato ad area detox. Grazie all'uso estensivo di materiali morbidi e sensuali, quest'area sarà in grado di immergere i fruitori in un ambiente completamente isolato e privo di tecnologia, in modo tale che le persone possano concentrarsi e riflettere solo su sé stessi, senza distrazioni e preoccupazioni di alcun tipo.

Tornando ora ai corpi scala presenti nell'atrio, opportunamente rivisti e ammodernati nell'aspetto, questi conducono ai piani superiori della struttura, nonché ai due livelli della galleria. Quest'ultima è l'area che verrà trasformata nell'arena dove prenderranno vita i tornei esport e altri differenti eventi. Come anticipato nel capitolo 6.1.3, la platea dovrà essere chiusa e rinforzata strutturalmente per permettere la creazione di un palcoscenico. Tuttavia, uno degli aspetti più importanti da curare per questo spazio, così come fatto per l'area streaming, è quello relativo all'isolamento acustico. Esso dovrà essere attentamente studiato in modo tale da impedire ai suoni generati di propagarsi negli altri spazi della struttura.

Posizionati al centro del secondo livello della galleria, tra le due rampe di scale, si trovano infine i servizi igienici, rimasti nella loro posizione originale i quali saranno ovviamente rinnovati. È poi presente una piccola cabina regia dove monitorare e controllare le apparecchiature presenti nell'arena, la quale servirà anche da centro di coordinamento streaming per la diretta degli eventi su tutte le principali piattaforme online di intrattenimento.

L'ultimo piano della struttura, ossia quello un tempo dedicato al custode e raggiungibile per mezzo delle scale poste sulla parte aggettante della facciata, è invece stato riservato alle squadre esport. Qui i giocatori potranno tro-

vare tutti gli spazi e le attrezzature necessarie per svolgere sia gli allenamenti cognitivi che le sessioni pratiche di gioco. L'intero piano, pensato come open space suddiviso da un sistema di pareti mobili trasparenti, oltre a presentare gli spazi per l'allenamento, dispone anche di un'area dedicata nella quale il coach, insieme ai giocatori, possa analizzare le loro azioni di gioco e sviluppare le tattiche da mettere in atto durante le partite di torneo. È poi presente anche una zona di svago e ristoro per tutti i giocatori e lo staff.

Quest'ultimo piano, "isolato" e non raggiungibile dai normali utenti della struttura, è stato pensato in questo modo per conferire un maggiore aspetto di riservatezza e tranquillità a tutti i professionisti che lo utilizzeranno come sede principale di allenamento in vista delle competizioni che si terranno sempre all'interno della struttura, al pari delle loro lontane sedi di allenamento.

Terminata questa panoramica della disposizione e delle attività presenti all'interno dell'ex cinema XXII Marzo, nel capitolo successivo sarà analizzato in tutti i suoi aspetti e particolari lo spazio dedicato alla streaming area, mostrando anche delle visualizzazioni fotorealistiche dello spazio.

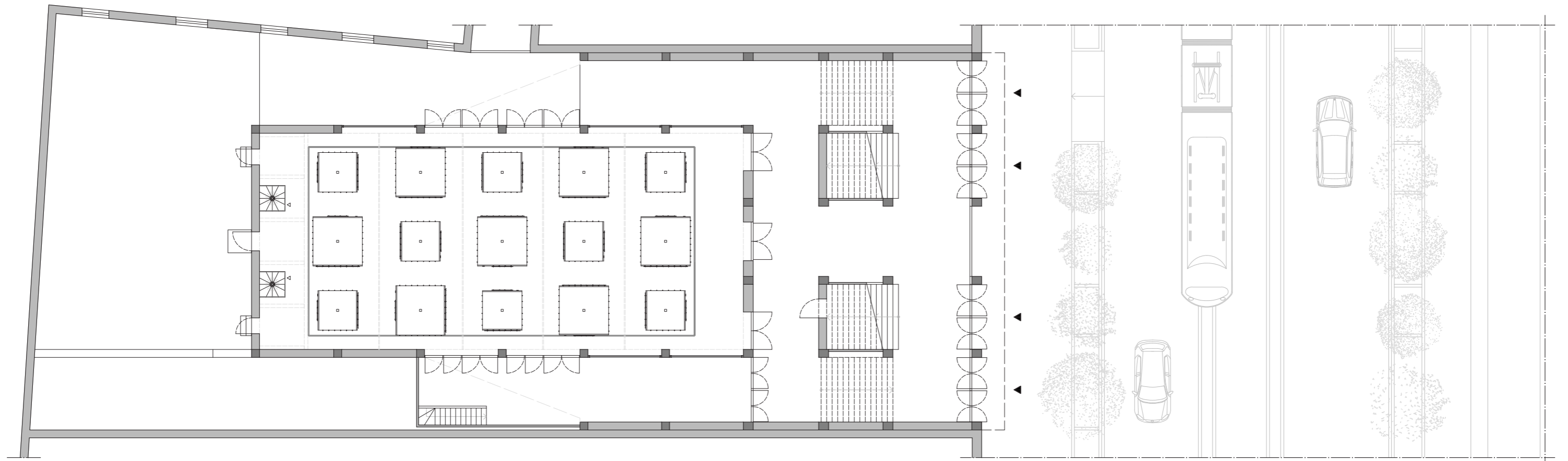
6.5 Streaming Lab

Si è già parlato più volte di come questo spazio rappresenti il "cuore pulsante" dell'intera struttura insieme all'arena che, rispetto a quest'ultima, permette di mantenere in funzione l'intera attività in modo continuativo durante l'anno. È difficile infatti pensare che il palcoscenico possa venire utilizzato ogni giorno per ospitare differenti manifestazioni. Anche per via di questa riflessione, si è deciso di concentrare tutti gli sforzi sulla creazione e lo sviluppo progettuale della sola area streaming, lasciando dunque i rimanenti spazi liberi di essere sviluppati in accordo con le linee guida metaprogettuali evidenziate nel capitolo 5. Così facendo si completa il percorso di creazione di un modello metaprogettuale che può essere adottato per la progettazione di questa e di altre strutture, applicabile a differenti scenari e contesti qualora sorgesse la volontà di riproporre un progetto di questo tipo.

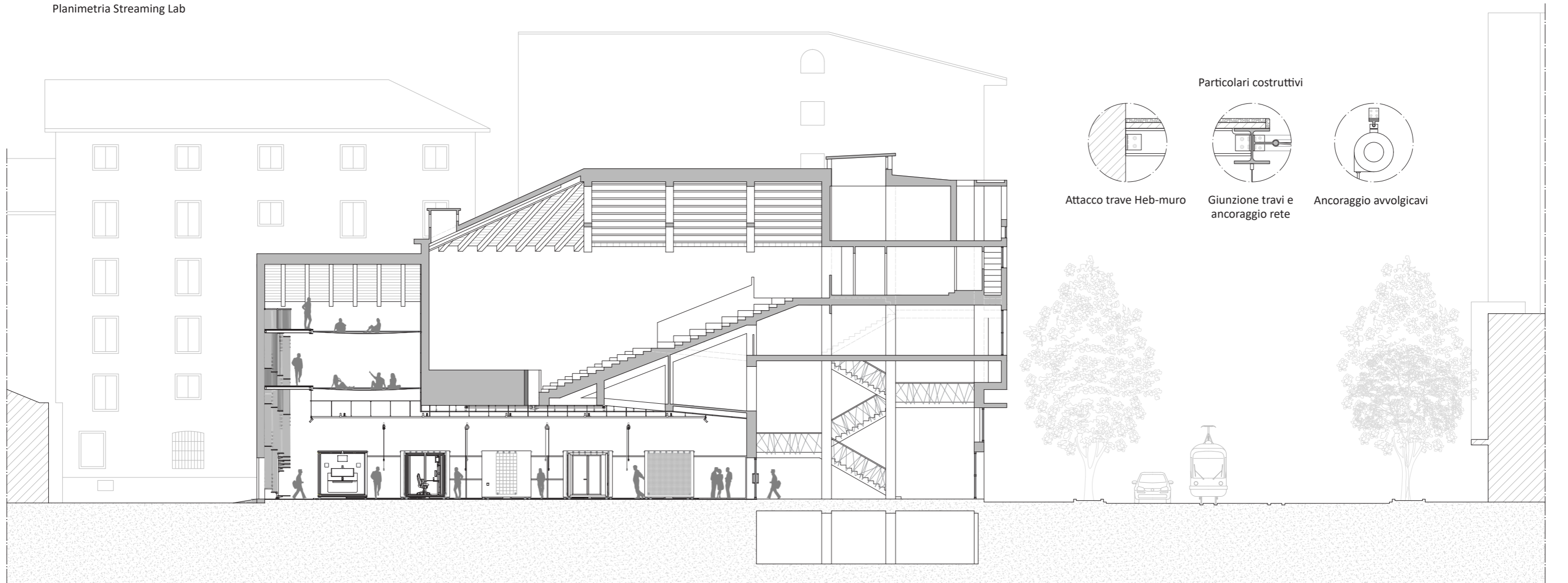
Di seguito sono quindi descritti i vari elementi progettati, distinguendoli per tipologia in accordo con quanto fatto nel capitolo relativo alle linee guida. La segnaletica non compare come categoria a parte, ma è descritta insieme agli elementi su cui è applicata. Tuttavia, prima ancora di entrare nel dettaglio di ogni singola voce di progetto, nelle immagini 6.16 e 6.17 riportate alle seguenti pagine sono visibili la planimetria e le sezioni del piano terra del cinema che mostrano come è stato progettato lo Steaming Lab. Un'attenzione particolare è rivolta anche ai dettagli costruttivi. Infine, dopo l'analisi delle voci di progetto, e prima ancora di mostrare le visualizzazioni reali dello spazio, sono riportate la stessa planimetria e una sezione materica per visualizzare in dettaglio quanto spiegato, con un focus sui materiali adottati.

Figura 6.16 (pag. 318-319):
Planimetria e sezione
longitudinale del cinema.

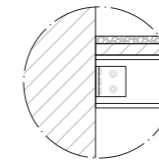
Figura 6.17 (pag. 320-321):
Prospetto e sezioni
trasversali del cinema.



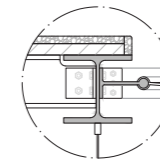
Planimetria Streaming Lab



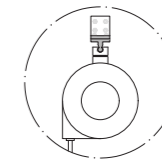
Particolari costruttivi



Attacco trave Heb-muro

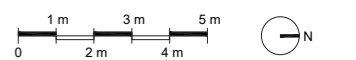


Giunzione travi e ancoraggio rete



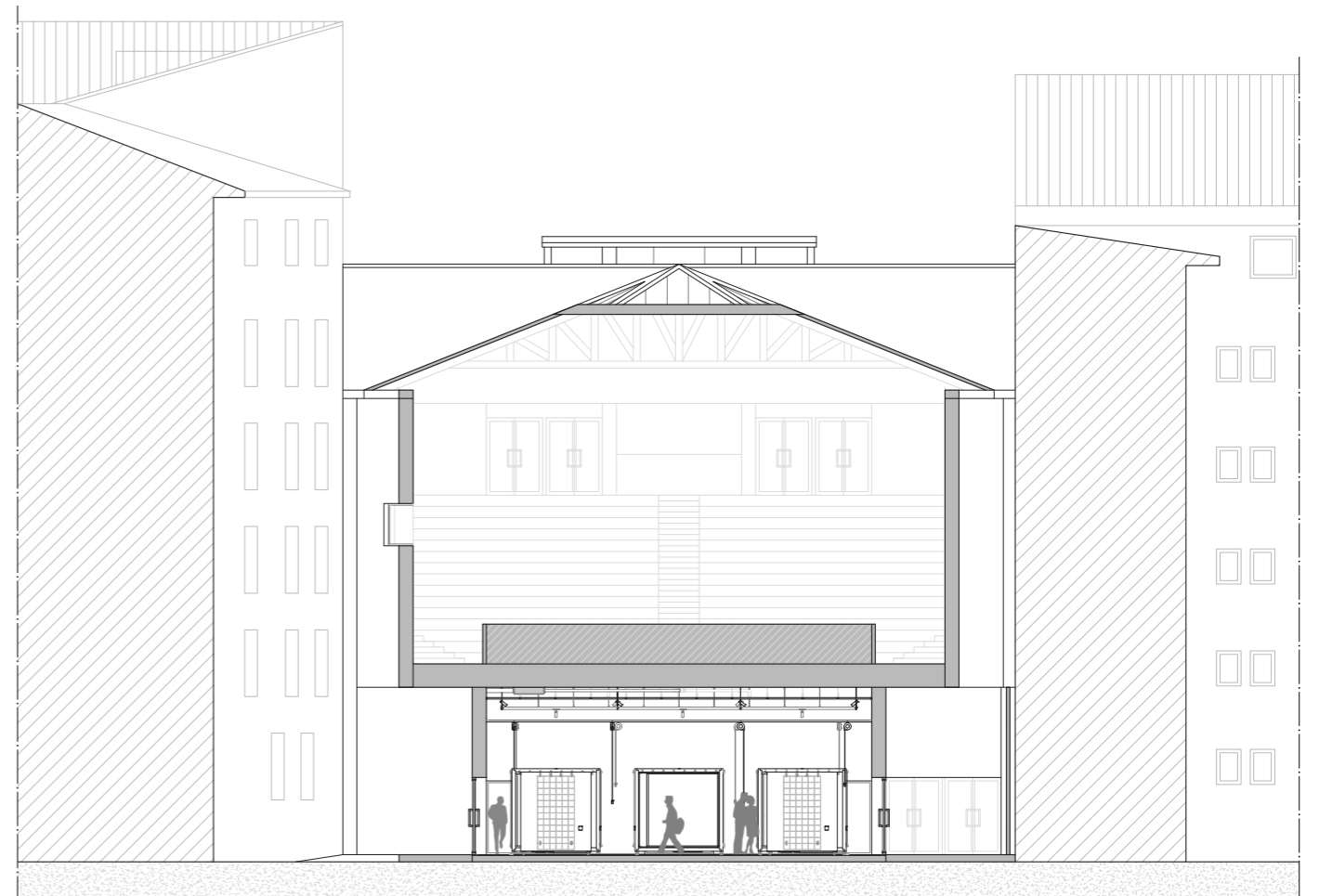
Ancoraggio avvolgicavi

Sezione longitudinale A-A'

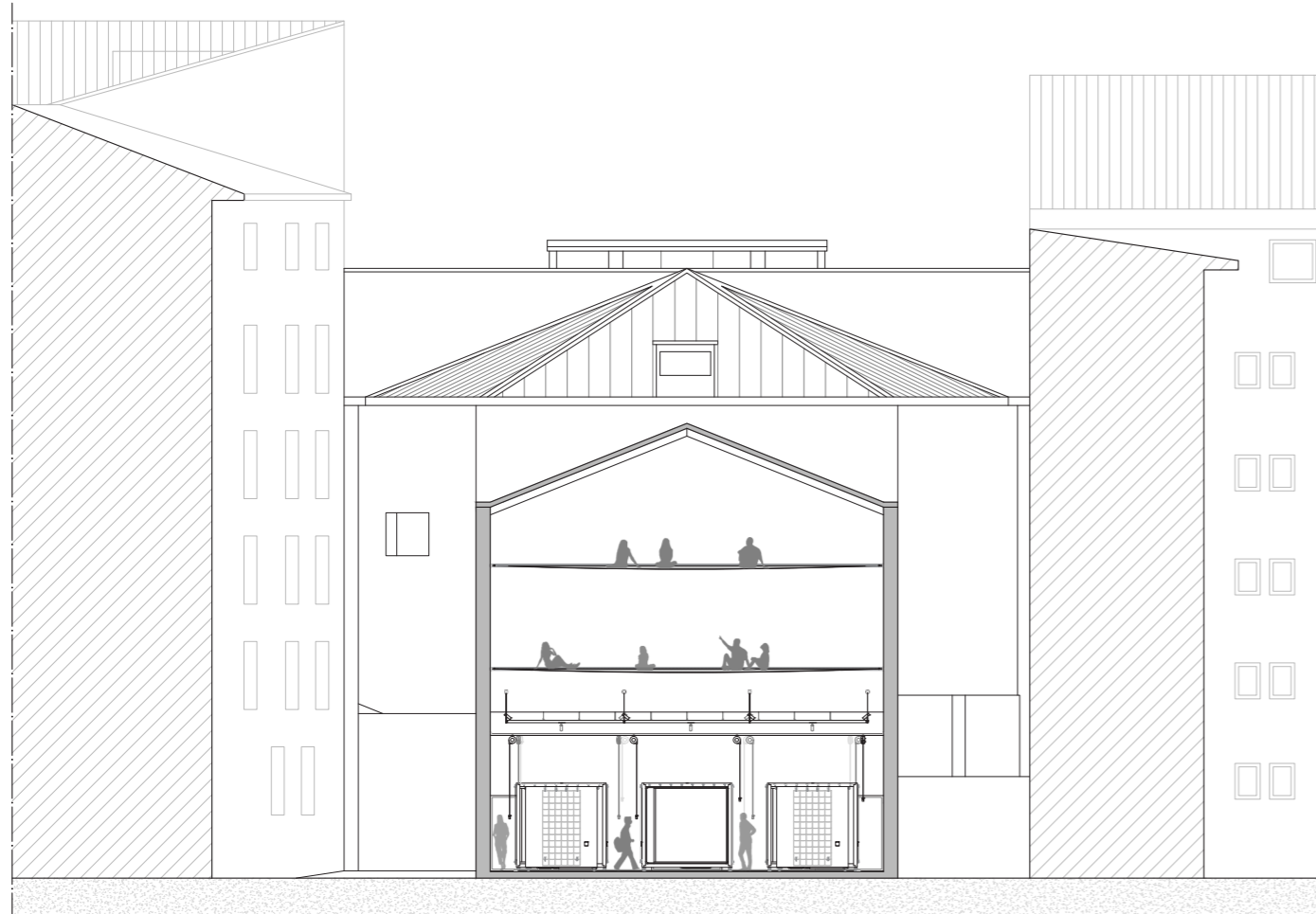




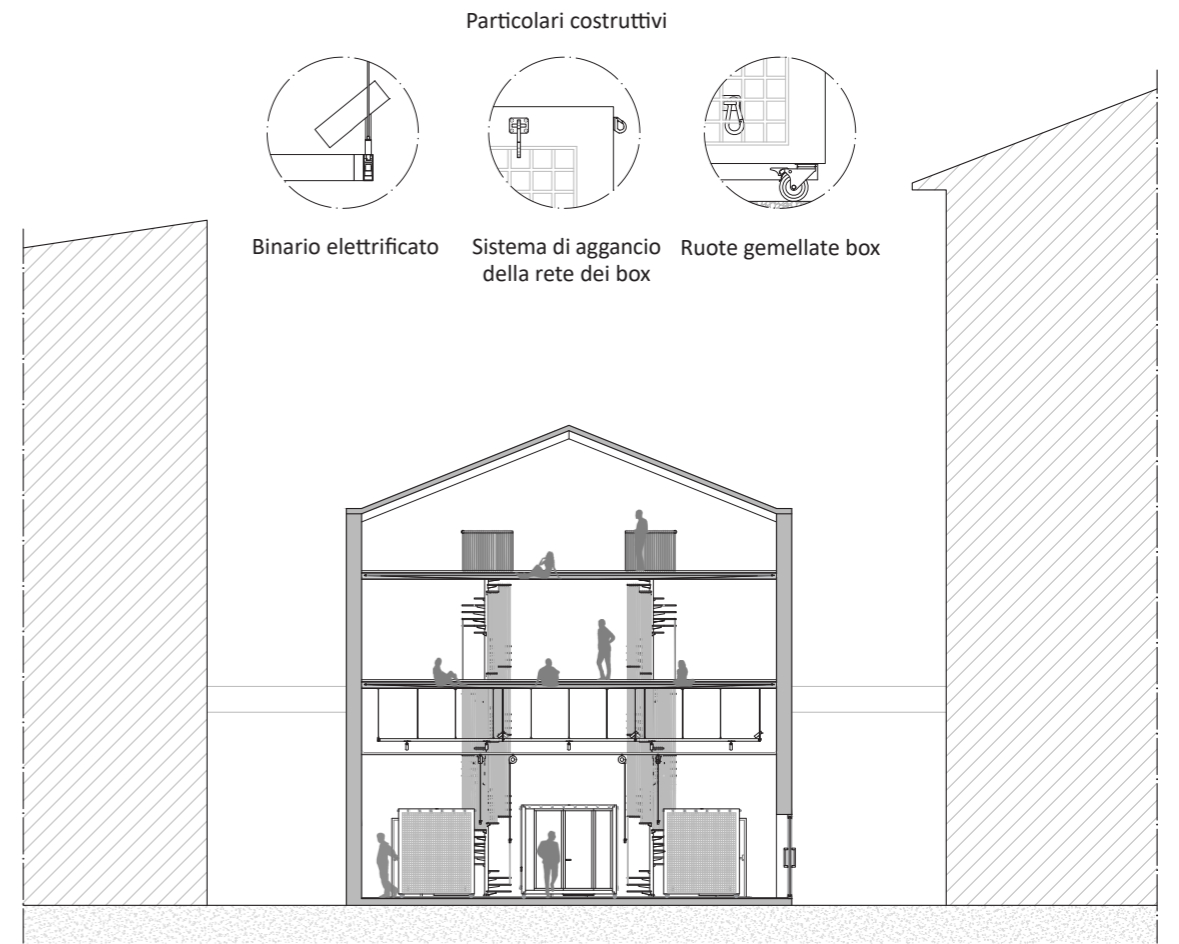
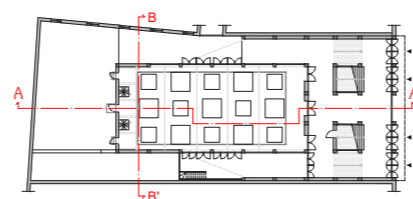
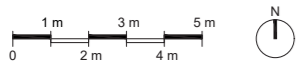
Prospetto cinema XXII Marzo



Sezione trasversale C-C'

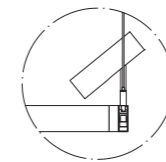


Sezione trasversale B-B'

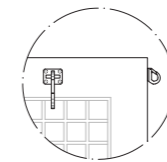


Sezione trasversale D-D'

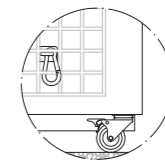
Particolari costruttivi



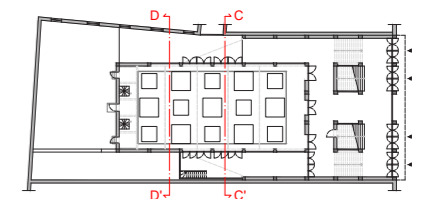
Binario elettrificato



Sistema di aggancio della rete dei box



Ruote gemellate box



Arredo e disposizione

La streaming area è caratterizzata dalla sola presenza dei box messi a disposizione per gli utenti interessati a utilizzare lo spazio per trasmettere in diretta online i propri contenuti. Nello spazio hanno trovato posto un totale di 15 box, suddivisi rispettivamente in sette box grandi (250x250cm), in grado cioè di ospitare fino a un massimo di due persone, e otto box singoli (200x200cm). Come già ampiamente descritto nel capitolo 6.2.1 relativo all'approfondimento di suddette strutture, ogni box presenta all'interno un piano scrivania ribaltabile; un monitor ad alta risoluzione e velocità di frequenza (frame rate, Hz) in grado di accontentare sia i giocatori che i professionisti che li utilizzano per lavorarci; una comoda seduta e, ovviamente, un PC, cuore propulsivo in grado di assolvere al meglio tutti i carichi di lavoro richiesti. Ognuno di questi elementi è stato studiato e progettato per assolvere nel modo migliore gli aspetti legati all'ergonomia delle postazioni di lavoro al videoterminale (di cui è presente una relazione di approfondimento) e alla qualità video-audio-luce. In aggiunta, anche il box è stato progettato per garantire un ottimo livello di confort acustico e di privacy per le persone al loro interno (aspetto che verrà approfondito nella sezione finiture). L'interno di ogni box è infatti rivestito con materiale fonoassorbente a sua volta ricoperto da un ulteriore tessuto che ne caratterizza anche l'aspetto finale. In fase di realizzazione del box, questo tessuto può essere infatti scelto in differenti colorazioni (a seconda della palette colori e della disponibilità della ditta fornitrice), in modo da rendere possibile una differenziazione interna dei box. Il colore scelto caratterizzerà inoltre anche l'aspetto dello sfondo per le persone che decideranno di inquadrarsi durante le loro dirette.

I box, posizionati centralmente rispetto alla sala, grazie alle ruote possono essere agevolmente spostati in modo da creare differenti configurazioni spaziali. Quella standard, mostrata nelle immagini, prevede una disposizione a "griglia ortogonale" in grado di evidenziare le differenze di grandezza delle due soluzioni dei box, creando in questo modo anche dei passaggi di ampiezza sempre differenti. Questa soluzione è stata sviluppata in modo da creare delle vie libere in prossimità sia delle uscite della sala, sia delle scale a chiocciola presenti sul fondo. In aggiunta, la possibilità di spostare gli streaming box è limitata da una piccola cornice rialzata a pavimento che ne delimita l'area di "pertinenza" e, di conseguenza, impedisce ai box di ostruire le uscite in caso di pericolo.

Oltre agli streaming box sono poi presenti numerosi avvolgicavi atti a portare la corrente elettrica necessaria all'alimentazione di suddette strutture, soluzione questa simile a quella adottata dai camper o da molti spazi come aree co-working o laboratori. Gli avvolgicavi sono sospesi sopra i box mediante una struttura metallica ancorata ai muri della sala e che si sviluppa in modo perpendicolare rispetto alla dimensione dell'area. Queste strutture (in totale 4) permettono all'avvolgicavo di essere facilmente spostato in modo

da essere posizionato nelle immediate vicinanze del box. In aggiunta, il sistema di ancoraggio dell'avvolgicavo alla trave di sostegno è stato sviluppato in modo da permettere a quest'ultimo di ruotare anche su sé stesso, così da adattarsi al meglio in ogni situazione. Da questa soluzione deriva che le configurazioni dei box che possono essere create nella sala dovrà inevitabilmente tenere conto della disposizione degli avvolgicavi necessari ad alimentare le strutture.

Conclude l'arredo dello spazio la presenza di due scale a chiocciola in acciaio a pianta quadrata (130x130cm) che, come descritto nel capitolo precedente, portano a due soppalchi posti ad altezza differente. Questi ultimi sono sostenuti per mezzo di travi HEB (180 e 140) fissate alla parete di fondo per mezzo di ancoraggi chimici e tra loro attraversano un giunto bullonato. Dalla trave di testa di ogni "soppalco" così creato, è ulteriormente ancorato (sempre per mezzo di una giunzione a bulloni) un sistema di ancoraggi "a trave" che si sviluppa anche sulle pareti dell'intero spazio a disposizione e al quale è fissata la rete metallica che permette agli utenti di rimanere "sospesi" nel vuoto (in modo simile alla già più volte citata installazione In Orbit di Tomás Saraceno).

Finiture

Dopo aver parlato dell'arredo, verranno ora analizzate tutte le differenti finiture adottate per gli streaming box e lo spazio. Dei primi, nonostante se ne sia già parlato nel capitolo 6.2.1 a loro dedicato, saranno ora approfonditi e specificati alcuni aspetti.

La struttura del box è realizzata per mezzo di pannelli di legno XLAM a tre strati con uno spessore complessivo di 10cm. La loro unione è garantita per mezzo di un incastro maschio-femmina rinforzato da viti autofilettanti per legno. La possibilità di spostare queste strutture è risolta mediante l'utilizzo di ruote gemellate con blocco alte 10cm e poste ai quattro angoli del box. In questo modo, l'altezza del box risulta essere di 20cm (escluso lo spessore della pavimentazione). Se questo dislivello non rappresenta un problema per le persone prive di difficoltà motorie, per queste ultime è stato pensato di realizzare una rampa in legno nascosta nello spazio sotto il box. Essendo questa già stata ampiamente analizzata in precedenza, non mi soffermo oltre. Le superfici esterne del box sono verniciate con una vernice protettiva lavabile (che può essere, a discrezione, di diversi colori) per garantire una facile pulizia in modo che, ad esempio, non rimangano impronte sulla struttura fastidiose impronte di scarpa ove è posizionata la rete che permette di salire sopra i box. A concludere l'esterno, la struttura è chiusa su due lati (opposti) mediante un intelaiatura (di poco arretrata rispetto il filo parete) di vetro camera 4:16-44.2 con spessore in PVB in grado di garantire ottimi livelli di sicurezza in caso di rottura e un eccellente livello di isolamento acustico. Sulla faccia esterna della vetrata è poi applicato un film plastico che garantisce

ulteriore privacy alle persone presenti all'interno, in quanto non permette a coloro che si trovano al di fuori di vedere dentro il box. L'ingresso è garantito infine da una porta a battente con apertura rivolta verso l'esterno.

Sponstandoci all'interno del box, la pavimentazione è formata da uno strato di sp. 2cm di gomma fonoisolante granulare compatta Rubbertone® prodotta dalla ditta Acustico. Questo materiale è infatti particolarmente indicato per pavimenti e solai ad elevato isolamento acustico al calpestio. La parete di fondo (quella cioè opposta la piano scrivania) e il soffitto sono invece tamponati con pannelli fonoassorbenti e fonoisolanti in poliestere mod. Echolitic® (sp. 3cm) della stessa Acustico, rivestiti a loro volta con un tessuto acustico prodotto dall'azienda Camira. Nonostante il pannello Echolitic® (in Classe 1 di reazione al fuoco) sia particolarmente adatto anche a installazioni a vista, senza quindi prevedere ulteriori rivestimenti superficiali, ho preferito utilizzare una finitura aggiuntiva in modo da migliorare le prestazioni di assorbimento del suono e, soprattutto, conferire un aspetto migliore all'interno, così da caratterizzare maggiormente lo spazio grazie alle differenti palette cromatiche che Camira mette a disposizione per ogni suo tessuto. Si ricorda infatti che la parete svolge una duplice funzione: isolare acusticamente l'ambiente e funzionare da fondale per le riprese. In aggiunta, rivestire col tessuto le superfici alle quali vengono applicati i pannelli Echolitic® rende lo spazio privo di fughe, le quali, in caso contrario, si vedrebbero (anche se in modo piuttosto minimo) applicando i soli pannelli alla parete (in quanto distribuiti in formati e dimensioni standard). Tuttavia, per contenere i costi, è possibile non prevedere il rivestimento in tessuto acustico. Le colorazioni disponibili per i pannelli saranno però limitate alle sole tinte nero, bianco, grigio e, su richiesta, verde chiaro.

Per conferire un aspetto migliore e uniforme dello spazio interno del box, anche la controparete che ospita il piano scrivania è a sua volta rivestita in tessuto. Quest'ultimo può essere lo stesso utilizzato nel resto dello spazio, così da reare continuità, o, in alternativa, essere di un altro colore. La controparete è formata da una coppia di pannelli di legno XLAM di sp. 5cm. Il primo (quello rivolto verso l'interno dello spazio) è sagomato per permettere alla scrivania di richiudersi fino a scomparire a filo parete, mentre il secondo funziona sia come supporto per nascondere lo spazio vuoto formatosi dalla lavorazione di fresatura per creare l'alloggio del piano, sia per nascondere la colonna telescopica che permette di regolare in altezza la scrivania. Infine, il piccolo spazio interno alla controparete necessario per nascondere la colonna telescopica e tutti i cavi elettrici degli apparecchi (PC e monitor) è anch'esso rivestito con i pannelli Echolitic® (sp. 3cm).

Per concludere la descrizione delle finiture del box, le reti esterne sono in nylon. Tuttavia, mentre quella usata per salire sul box presenta un intreccio trama-ordito largo circa 15cm, la rete che andrà invece attaccata agli altri box così da formare le piattaforme reali risulta molto più fitta, in modo da

evitare spiacevoli inconvenienti. Infine, nel caso si scegliesse l'opzione della scaletta, quest'ultima è realizzata in legno di bambù.

Per quanto riguarda i materiali utilizzati per il rivestimento della sala, la pavimentazione è realizzata in gomma antitrauma Paverplay. I granuli EPDM (disponibili in diverse colorazioni) permettono così di attutire eventuali colpi e, oltre alle loro ottime qualità di resistenza, permettono di assorbire in parte i suoni. Il colore della pavimentazione è poi di differenti tonalità: la zona "di pertinenza" dei box è di colore grigio, mentre la restante area è nera. Il profilo rialzato e di forma trapezoidale (con bordi smussati) che contorna l'area dei box è infine di colore bianco. In questo modo risulta immediatamente percepibile alla vista da parte degli utenti (evitando dunque la possibilità che vi inciampino sopra), svolgendo così una funzione anche di segnaletica. Le due piattaforme sospese, rivestite prima con pannelli lignei, sono a loro volta finite con uno strato superficiale in gomma antitrauma sempre di colorazione nera. Le reti sono invece in acciaio a trama fitta, come quelle utilizzate da Tomás Saraceno nell'installazione In Orbit.

Per quanto riguarda poi le due scale a chiocciola metalliche, una è nera, dedicata alla sola salita verso le due piattaforme, mentre l'altra, adibita alla sola discesa, è di colore bianco. Le scale sono quindi progettate di due colori differenti per segnalare in maniera evidente la diversa funzione (di salita o discesa) a cui devono rispondere.

Infine, mentre le pareti interne sono rivestite con tessuto Camira (modello Lucia CS e colore Havana) per garantire un elevato livello di confort acustico e, allo stesso tempo, una ottima resistenza al fuoco (Classe 1), il controsoffitto (sviluppato sotto l'ex galleria del cinema) è realizzato con pannelli fonoassorbenti in poliestere ECOPLAN® (dimensione 100x100cm) prodotti sempre dall'azienda italiana Acustico. Questa soluzione risulta infatti ideale per il trattamento acustico di grandi ambienti e questo stesso materiale è utilizzato come rivestimento ad esempio negli auditorium, centri polifunzionali, locali scolastici, palestre e così via. I pannelli ECOPLAN™ uniscono infatti le capacità di fonoassorbimento a pregevoli risultati estetici e decorativi (non devono quindi essere ricoperti). Delle tre tinte disponibili, è stata scelta la colorazione nera (oltre al bianco e grigio) in modo che il controsoffitto possa assolvere la sua funzione quasi non fosse percepibile alla vista degli utenti. In questo modo, insieme al tessuto di rivestimento delle pareti anch'esso di colore scuro, si crea un ambiente illuminato dalla sola luce artificiale (di seguito analizzata) studiata per mettere in evidenza gli streaming box. Come spiegato nel capitolo delle linee guida metaprogettuali relative a questo spazio, oltre a voler riordare l'installazione Forest of Light di Sou Fujimoto, in questo modo si richiama così anche il concetto di Black Box.

Illuminazione e impianti

L'illuminazione artificiale nell'area streaming è fornita mediante l'utilizzo di binari elettrificati. Il modello in riferimento è Superrail, prodotto da iGuzzini. Superrail è un particolare binario in grado di ospitare un'infinità di soluzioni. Largo solo 25mm, può essere composto creando infinite lunghezze in modo continuo, senza quindi evidenti effetti di giunzione. Superrail, in base alle differenti versioni, può essere inoltre installato a incasso, a soffitto o a sospensione. Il modello adottato nel progetto è quello a sospensione, alto 69mm. Come emerso, la particolarità di questo binario risiede quindi nella possibilità di integrare differenti apparecchi di illuminazione sia nella parte superiore sia in quella sottostante, come mostrato in *fig. 6.18*.

Nel progetto, il binario è stato posizionato in modo da inquadrare l'area soprastante gli streaming box. Dato però che questa non risulta totalmente coperta da quella che una volta era la galleria del cinema, per permettere il fissaggio del binario anche sulla parte finale della sala sono state create delle apposite barre metalliche che dal muro si congiungono alla trave HEB di testa della prima piattaforma (come evidenziato nei disegni in sezione). In questo modo è stato possibile fissare il binario elettrificato per inquadrare l'intera zona. Nell'alloggio superiore del binario sono stati disposti i proiettori Robin $\varnothing 62$, in particolare il modello QV67 in grado di emettere una quantità di luce pari a 2550 lm (ottica Wide Flood 42°). La temperatura di colore è di 4000K (neutra), mentre l'indice di resa cromatica (CRI) è pari a 90 (quindi in grado di riprodurre fedelmente i colori). Ogni faretto presente è stato disposto e orientato per illuminare i box così da metterli in risalto e cercare di ricreare un'effetto luminoso simile a quanto spiegato in precedenza e nel capitolo 5. Nella parte inferiore del binario invece, oltre alla presenza di alcuni faretti Robin rivolti verso le porte di ingresso e uscita e verso le scale che conducono alle due piattaforme, sono presenti dei led stick a illuminare in

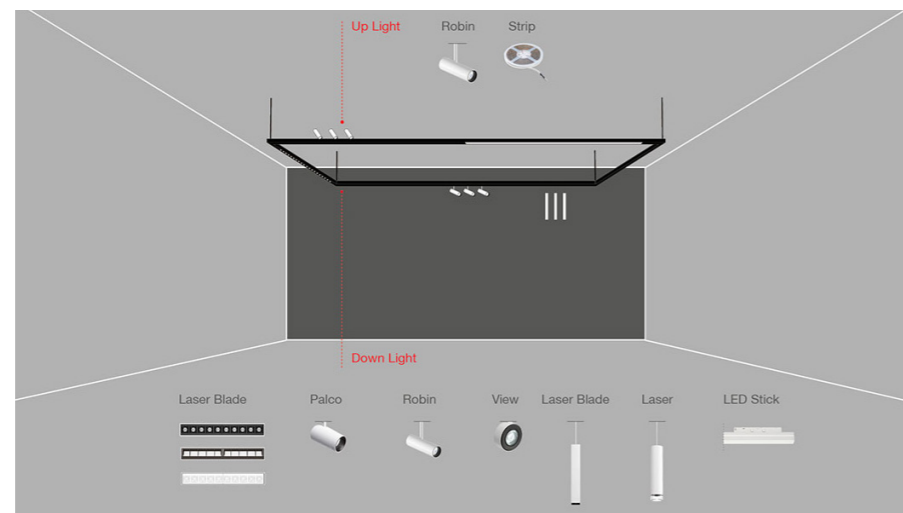


Figura 6.18:
Particolare del binario Superrail di iGuzzini e degli apparecchi luminosi che possono essere montati.

modo diretto e generale i passaggi tra i box e, allo stesso tempo, mettere in risalto la griglia formata col binario. Per evitare infine che le persone posizionate in piedi sopra ai box possano infilare le dita nell'incasso del binario (dove passa l'elettricità), gli spazi non occupati da una sorgente luminosa saranno tamponati da delle piccole placchette in materiale plastico.

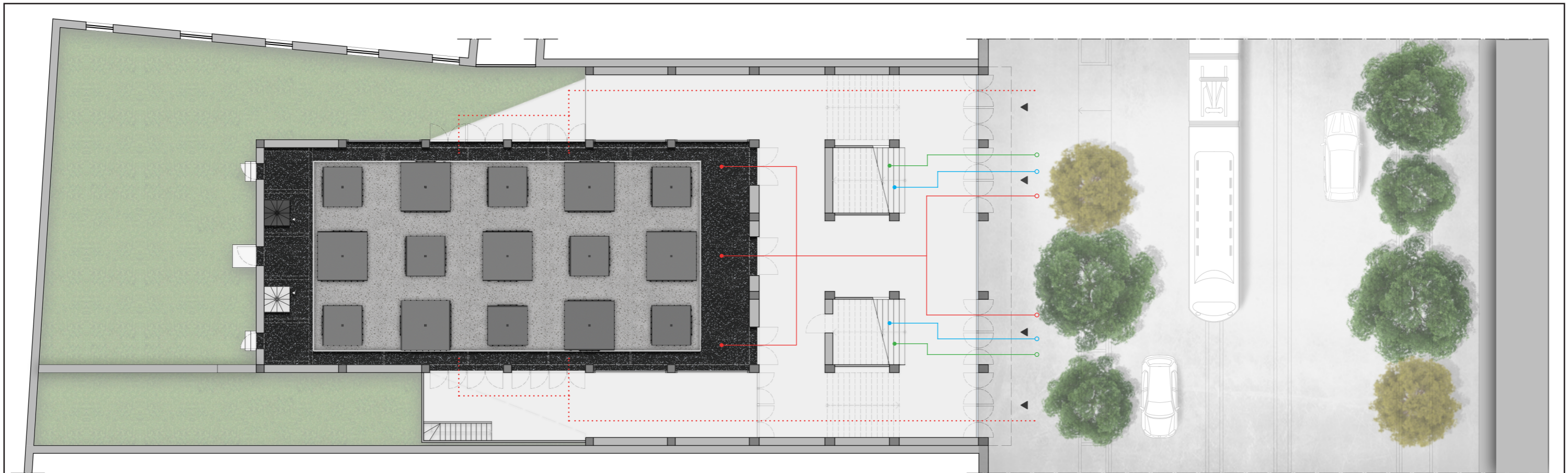
Per illuminare le reti metalliche delle due piattaforme, sono invece state posizionate delle strip led tra le travi del soffitto a falde che ricopre questa zona. Per completare l'illuminazione, anche all'interno dei box, come evidenziato in precedenza, sono state adottate delle strisce led con diffusore integrato ancorate sul soffitto della struttura e posizionate in modo perpendicolare rispetto al piano scrivania. In particolare, per questi due ultimi sistemi di illuminazione, è stato usato il profilo Underscore15 Superficie (con annesso schermo diffusore) prodotto sempre da iGuzzini. Il livello di illuminamento medio mantenuto (Em), in accordo alla norma UNI EN 12464-1: Illuminazione dei Luoghi di Lavoro, è di 500 lx all'interno del box, e di 200 lx per lo spazio esterno.

Per quanto riguarda gli impianti, nascosto nel controsoffitto è stato adottato un sistema di ventilazione meccanica (VMC) in modo da assicurare il giusto ricircolo e ricambio dell'aria, aspetto fondamentale per la progettazione di uno spazio pubblico al chiuso. L'impianto di distribuzione provvede dunque a veicolare l'aria da una unità di ventilazione verso delle bocchette di immissione e estrazione posizionate nei pannelli del controsoffitto. Il sistema adottato a doppio flusso con recupero, è così in grado di tenere sotto controllo la temperatura sia dell'aria immessa sia di quella espulsa, garantendo un elevato livello di qualità per tutta l'area. Per concludere, anche all'interno del box è presente a soffitto un piccolo apparecchio di immissione ed estrazione dell'aria in modo da evitare la formazione di fastidiosi odori (soprattutto dopo sessioni prolungate di utilizzo della struttura).

Terminata l'analisi dello spazio, come anticipato in apertura, prima ancora di mostrare i render realistici dello spazio, nelle *figure 6.19* e *6.20* riportate alle seguenti pagine, sono visibili la planimetria e una sezione longitudinale e trasversale dell'area che mostrano l'applicazione dei materiali e delle luci evidenziate in analisi. Infine, in pianta, sono evidenziati anche i flussi degli utenti distinti a seconda delle finalità di utilizzo della struttura.

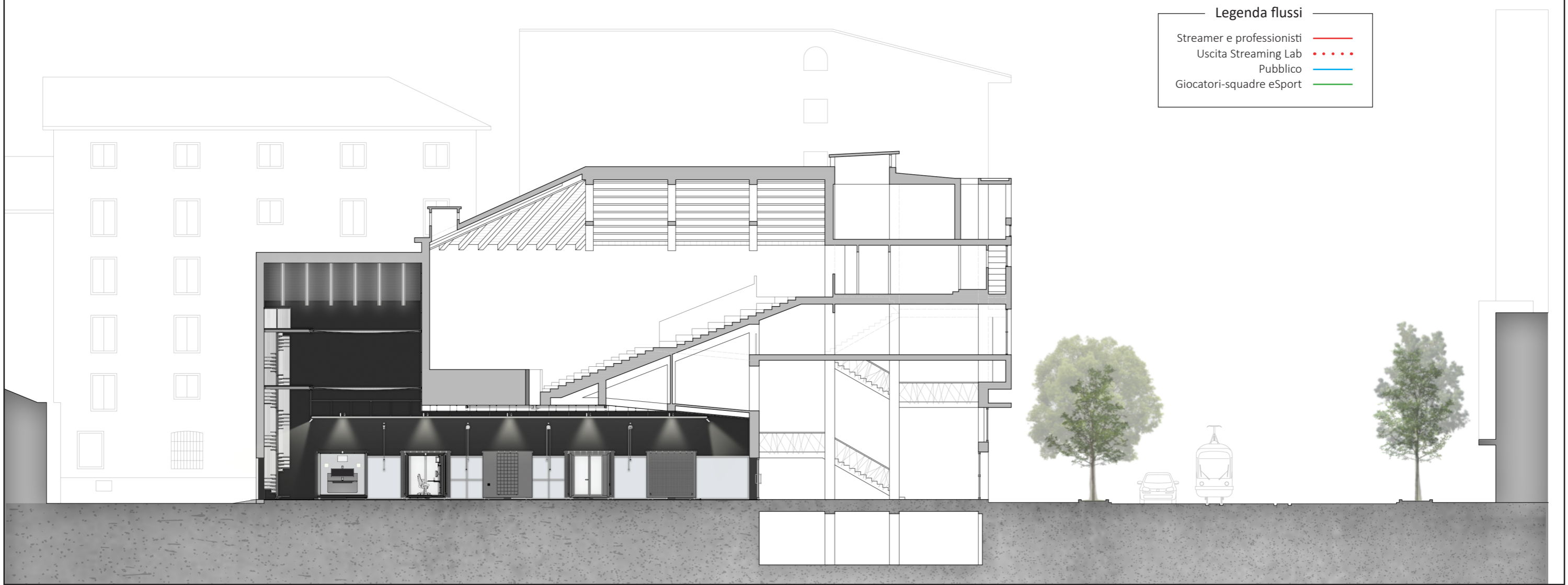
Figura 6.19 (pag. 328-329):
Planimetria e sezione longitudinale materica.

Figura 6.20 (pag. 330):
Sezione trasversale materica dello spazio Streaming Lab.



Legenda flussi

- Streamer e professionisti ————
- Uscita Streaming Lab ······
- Pubblico ————
- Giocatori-squadre eSport ————



6.6 Visualizzazioni realistiche dello Streaming Lab

Terminata la descrizione, in questo ultimo capitolo relativo alla parte progettuale vengono mostrate alle seguenti pagine le visualizzazioni realistiche relative all'area di progetto sviluppata, ossia lo Streaming Lab.

Varcata una delle tre porte di ingresso a questa zona, l'utente si ritroverà dunque immerso in uno spazio prevalentemente buio e dalle tonalità scure. Gli unici elementi illuminati saranno gli streaming box, personalmente progettati in modo da rispondere alle differenti esigenze che giocatori e professionisti possono manifestare.

L'attività principale volta alla realizzazione di questo spazio è lo streaming, ovvero la trasmissione in diretta dei propri contenuti sulle varie piattaforme online. Il fenomeno dello streaming rappresenta oggi infatti una pratica ampiamente diffusa a livello mondiale grazie anche alla nascita e diffusione di molte piattaforme di intrattenimento online. Questo mondo attrarre e attira ogni giorno gran parte della popolazione, dai giovanissimi sino alle persone più adulte. Questo spazio è quindi pensato e rivolto a tutti coloro che vogliono entrare in questo settore ma non dispongono dei mezzi e le attrezzature per farlo.

Oltre ai box, lo spazio è fortemente caratterizzato dalla presenza di reti che creano uno suggestivo scenario (anche di luce e ombre) e formano mutevoli spazi relax per tutti i fruitori. Per i più coraggiosi, sono poi presenti due piattaforme con delle reti in acciaio sospese a un'altezza massima di oltre 8m, sottolineando ancor più la sensazione di vuoto sotto di essi ma anche di connessione tra le persone (rievoando così la connessione internet). Come l'installazione In Orbit di T. Saraceno, la "configurazione spaziale sospesa diventa un'oscillante rete di relazioni, risonanze e comunicazioni sincrone"². La presenza simultanea di più persone su queste reti altera infatti la tensione dei fili di acciaio, generando un movimento che mette in comunicazione tutti i presenti.

Per concludere, si ricorda che la volontà di progetto di questa tesi è anche quella di creare un modello metaprogettuale per la riqualificazione di molti avanzi appartenenti al nostro patrimonio edilizio. Il progetto, prendendo in considerazione le vecchie sale cinematografiche dismesse, rappresenta dunque un attuale esempio capace di riportare in vita e attività molti manufatti oggi in stato di abbandono e degrado, seppur attribuendo loro una funzione diversa da quella originaria ma comunque molto attuale e in continua crescita, in grado soprattutto di attirare le nuove generazioni grazie alle attività che sono ospitate al suo interno.

2. https://www.domusweb.it/it/notizie/2013/06/18/tomas_saraceno.html

Render (pp. 332-335):

1. Vista dello spazio riservato a Streaming Lab dall'ingresso della sala.

2. Vista laterale dello spazio riservato a Streaming Lab.

3. Vista aerea dello spazio che mostra la possibilità di utilizzare le reti dei box come spazi relax.




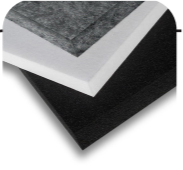

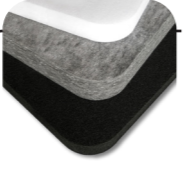


4. Vista dall'interno dei "corridoi" formati dagli streaming box.

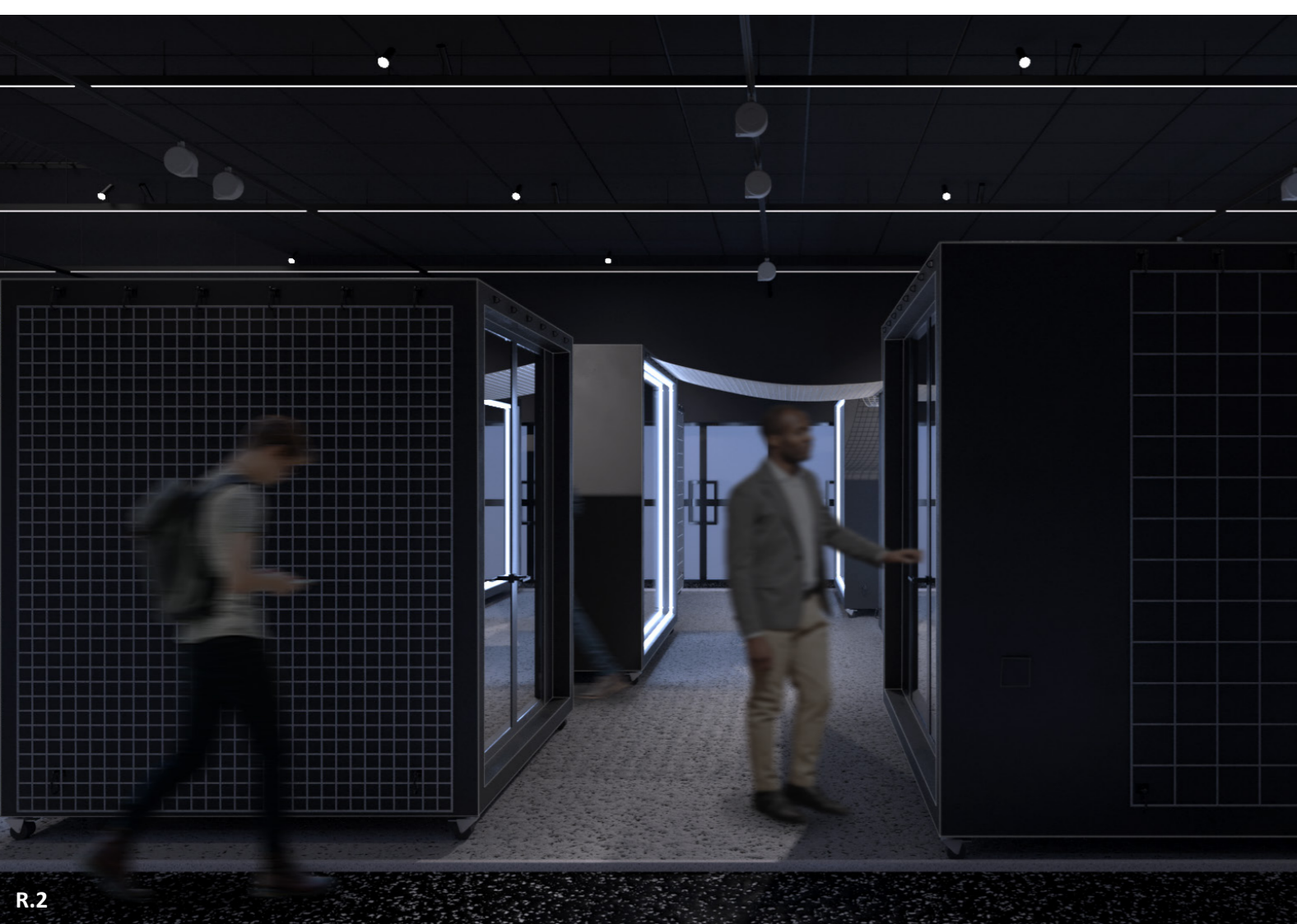
5. Vista dal fondo della sala dove sono posizionate le scale che conducono alle due piattaforme con le reti.

6. Vista sullo spazio relax formato dalla rete metallica.

7. Vista dalla rete relax verso le scale e le piattaforme.

Materiali

<p>Struttura box Pannelli di legno XLAM Alta resistenza, flessibilità e robustezza Colore: nero (vernice lavabile)</p> 	<p>Rivestimento pavimento box Rubbertone_Acustico Pannello fonoisolante in gomma</p> 
<p>Finitura scrivania box Rivestimento legno tinto grigio Basso coefficiente di riflessione</p> 	<p>Rivestimento pareti box Echolite_Acustico Pannello fonoassorbente, fibra PET Elevate prestazioni acustiche, ignifugo</p> 
<p>Finitura pavimento EPDM_Paverplay Resistente agli urti, al calore e all'acqua Colori: nero, grigio e bianco</p> 	<p>Rivestimento controsoffitto Ecoplan_Acustico Pannello fonoassorbente, fibra PET Elevate prestazioni acustiche, ignifugo</p> 
<p>Finitura pareti Tessuto acustico_Camira mod. Lucia CS Resistente alle abrasioni e ignifugo Colori: Havana e Rum</p> 	<p>Reti Box: nylon; Soppalchi: metallica Resistenza all'usura, alla trazione, e agli agenti chimici; leggerezza ed elasticità</p> 

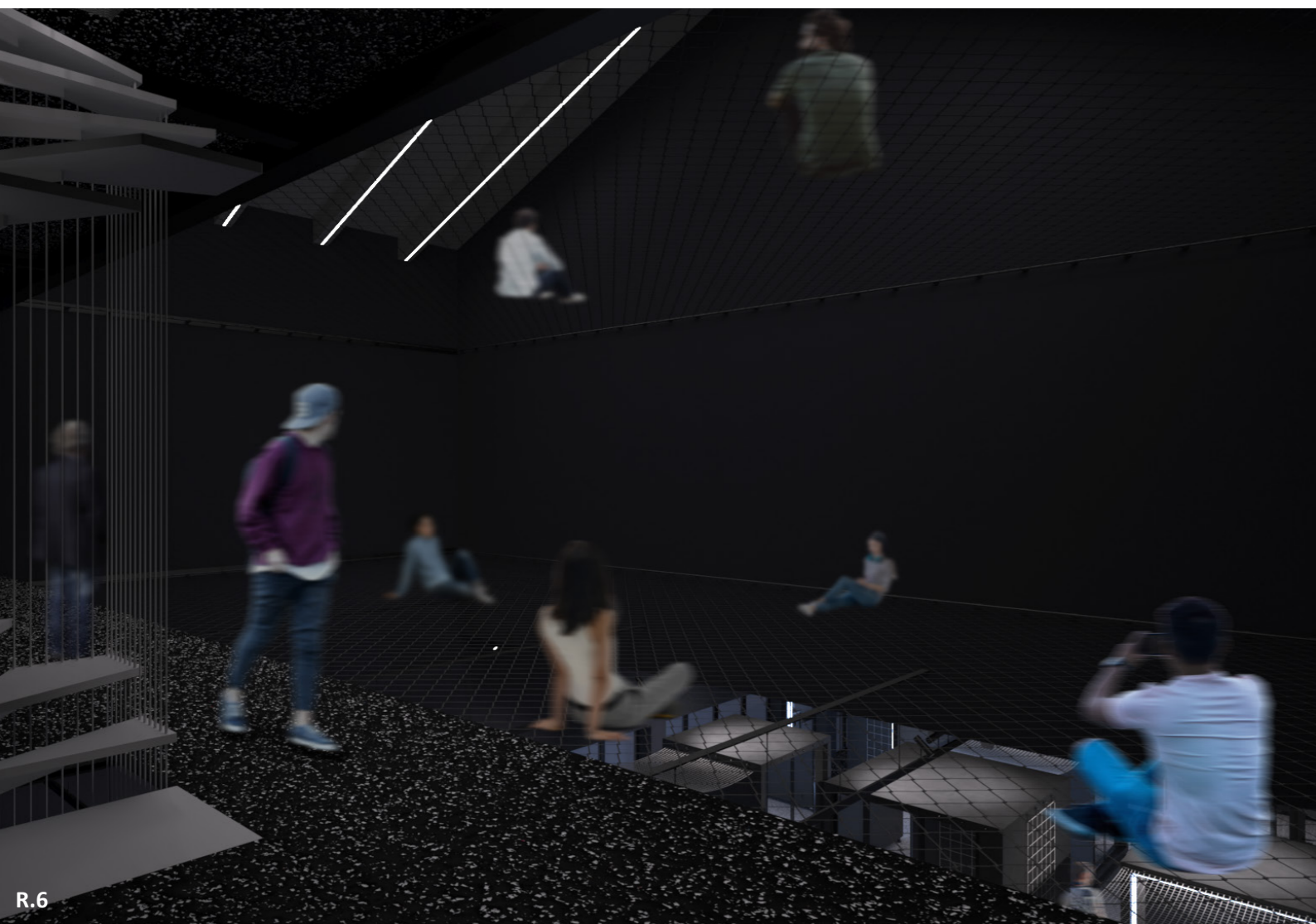




R.5



R.7



R.6

6.7 Future trends: prospettive future

Per concludere questo lungo percorso di tesi, iniziato con l'analisi del mondo videoludico e dell'eSport e terminato con la progettazione di un Hub rivolto a tutti gli appassionati (sia giocatori professionisti che spettatori) e futuri streamer, è emerso come la pratica della riconversione d'uso di manufatti architettonici dismessi (in particolare le sale cinematografiche cittadine) possa essere un'alternativa molto valida in opposizione alla costruzione di nuovi e maestosi edifici dedicati alle medesime finalità.

Nonostante il progetto abbia riguardato il solo sviluppo dell'area dedicata alla trasmissione di contenuti digitali online (lo Streaming Lab), definendola in tutti i suoi particolari, sono state comunque fornite delle linee guida per la creazione delle differenti aree evidenziate. La speranza è quindi quella che altri progettisti appassionati al tema possano ulteriormente sviluppare e completare questo lavoro così da renderlo una realtà concreta e realmente realizzabile. Mi auguro infine che questo lavoro possa servire da modello applicabile ai diversi "avanzi" che contraddistinguono la maggior parte delle città italiane e straniere.

Appendice

Casi Studio

A completamento del lavoro fin qui presentato, in questa sezione di appendice vengono proposte delle schede riepilogative e di approfondimento relative ai principali casi studio che sono stati citati all'interno dei vari capitoli della tesi. Ne sono presenti poi altri che, pur non avendo trovato spazio nella tesi, sono stati molto utili alla definizione del concept e del progetto.

Per ognuna della schede (qualora risultasse possibile) sono evidenziati i dati più importanti come: tipologia, progettista, luogo e data di realizzazione.

I casi studio presentati sono infine stati divisi per categorie:

- nella prima sezione, contraddistinta dalla lettera "a", vengono riportati alcuni esempi di strutture volte al mondo videoludico e alle maggiori squadre sportive professionistiche, sia italiane che internazionali. Per ciascuno di essi vengono evidenziate le principali aree che mi hanno portato all'identificazione degli spazi principali evidenziati nel capitolo del metaprogetto e delle linee guida;

- nella seconda sezione, contraddistinta dalla lettera "b", appartengono invece i casi studio, le installazioni artistiche o le mostre che sono servite da vocazione per lo sviluppo di alcuni dettagli, particolari o atmosfere di progetto.

A conclusione delle schede relative ai casi studio, sono riportati gli elenchi bibliografici e sitografici consultati per la stesura di questa tesi.

a.1 GameStop Performance Center

Tipologia: Centro di allenamento; area pubblica

Studio di progettazione: ICRAVE

Luogo: Frisco, Texas, Stati Uniti

Anno di realizzazione: 2019

Aperto nel 2019 all'interno del vasto complesso sportivo "The Star" dei Dallas Cowboys, ICRAVE ha realizzato per Complexity Gaming un centro specializzato rivolto sia alla propria squadra esportiva sia a tutti i suoi appassionati. Il GameStop Performance Center è un'enorme struttura di oltre 1000 mq che rappresenta l'unione dei due mondi sportivi, tradizionale e videoludico, dando l'opportunità a qualsiasi fan di interagire con i franchise in modo unico e pratico. Le aree realizzate all'interno della struttura sono le seguenti:

- Training room private: si tratta di due piccole aree con postazioni da gioco di ultima generazione, separate da un corridoio centrale accessibile al pubblico per mostrare lo svolgimento degli allenamenti. Le pareti vetrate sono rivestite da uno speciale strato che non impedisce ai professionisti di venir distratti dall'esterno durante le sessioni di allenamento; è presente inoltre un sistema audio e di illuminazione che ricrea vari scenari di luce a suono;
- Cognition Lab: sviluppato in collaborazione con Mamba Sports Academy e HyperX, è uno spazio riservato alle squadre dove poter svolgere allenamenti sia mentali che fisici grazie all'ausilio di attrezzature dedicate;
- Decompression Porch: dopo un allenamento intensivo, i giocatori possono riprendersi in quest'area che presenta delle strutture chiamate Nap Pod (sviluppati da MetroNaps) in grado di scaricare lo stress accumulato;
- Innovation Lab: area dedicata alla ricerca, allo sviluppo e alla prova di prodotti ideati per il settore esportivo;
- Replay Room: spazio che offre al team l'opportunità di rivedere tutte le azioni di gioco e le partite su un grande schermo touch screen per evidenziare immediatamente le giocate migliori e gli errori;
- Stream Studio: spazio attrezzato dove è possibile creare e trasmettere in diretta contenuti di alta qualità;
- Miller Lite Player Lounge: cuore della struttura riservato a staff e giocatori. In questo ambiente è possibile rilassarsi e condividere un pasto insieme, guardando eventi esportivi sull'enorme schermo a parete;
- Spazio pubblico: è caratterizzato da un "nastro" LED di circa 15 metri e da un grande video wall che trasmette diversi contenuti. Sono collocate anche postazioni mobili e PC all'avanguardia liberamente fruibili dai visitatori, oltre ad un piccolo punto vendita con il merchandise del team.

Il GameStop Performance Center rappresenta dunque una struttura di formazione all'avanguardia dove è possibile imparare a competere ai massimi livelli grazie alla vicinanza con alcuni dei migliori professionisti esport.

Figura A.1:
Vista complessiva
dell'edificio GSPC.

Figura A.2:
Sessione di allenamento
presso la Training Room.

Figura A.3:
Vista generale del
complesso The Star, Frisco.

Figura A.4:
Vista dello spazio pubblico
con le postazioni PC.

Figura A.5:
Vista Player Lounge
riservata al team e allo staff.



a.2 eSport Palace

Tipologia: Centro di allenamento; bar-ristorante; sala LAN

Luogo: Bergamo, Italia

Anno di realizzazione: 2018

Nata dall'idea di quattro ragazzi, l'eSport Palace di Bergamo è una struttura poliedrica di oltre 1000 metri quadri. Aperto a tutti, dagli appassionati ai professionisti, rappresenta un vero e proprio luogo di aggregazione per ogni appassionato e professionista.

Sviluppata su tre piani, al piano terra si trova il bar-ristorante dove fare un aperitivo o mangiare un hamburger. Lo spazio è in grado di ospitare 80 consumatori seduti all'interno ed altri 80 all'esterno. La capacità complessiva è invece di circa 400 persone. Oltre a quest'area, si trova anche uno store che vende prodotti e accessori di AK Informatica, partner ufficiale del Palace, il quale ha realizzato la struttura in collaborazione con Samsung.

Salendo al primo piano si accede al Level One, ossia il Gaming Center, in cui i visitatori vengono catapultati nell'atmosfera degli esport. L'area è infatti una sala LAN dotata di 40 postazioni PC all'avanguardia, 20 console e 10 Simulatori da corsa, tutti collegati per mezzo di una rete internet dedicata in fibra simmetrica da 2Gb. Vi è poi un piccolo angolo bar e un palco dove poter svolgere molteplici eventi, dai tornei ad attività di promozione o presentazione. L'ultimo piano è infine sede dei team di Samsung Morning Stars, la quale ha qui costruito la propria gaming house. I componenti delle diverse squadre possono dunque allenarsi in privato all'interno della struttura. Il secondo piano presenta poi un'area dedicata alla realizzazione di contenuti da pubblicare sui diversi canali social e di intrattenimento, così da tenere sempre aggiornati gli appassionati.

Il Palace è poi anche sede dell'Atalanta Esports Experience, la squadra di calcio di Serie A italiana con 12 postazioni dedicate e una grafica coordinata dove i giocatori possono competere sulle varie piattaforme di gioco.

All'interno della struttura, Samsung ha infine creato la Samsung Morning Stars Academy, un'accademia che dà a tutti gli appassionati non ancora professionisti la possibilità di mettere in luce le proprie doti e di candidarsi online per entrare a far parte della squadra a livello preprofessionale.

Per concludere, L'eSport Palace di Bergamo è quindi un vero e proprio palazzetto dedicato al mondo degli eSport basato sul concetto di community e accessibile a tutti.

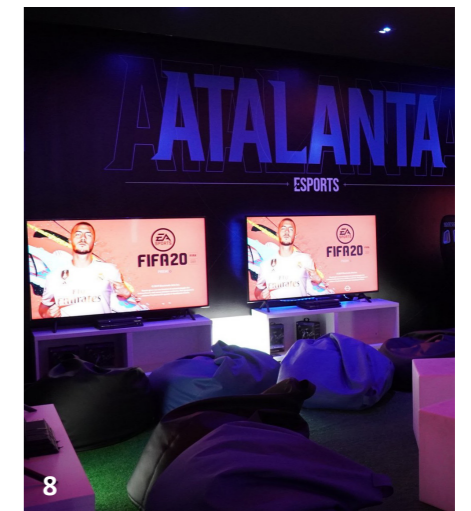


Figura A.6:
Vista della facciata
dell'eSport Palace e dell'area
esterna dove mangiare.

Figura A.7:
Vista del bar presente al
piano terra.

Figura A.8:
Area riservata all'Atalanta
Esports Experience.

Figura A.9:
Vista del primo piano (Level
One) con le postazioni PC.

a.3 MOBA - Esports Bar & Gaming Centre

Tipologia: eSport bar; sala LAN

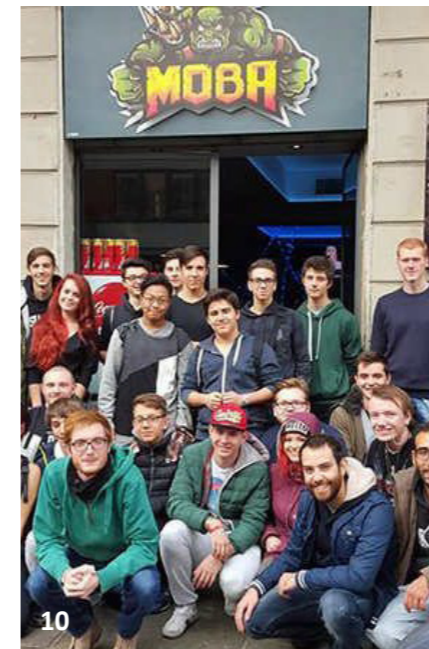
Luogo: Torino, Italia

Anno di realizzazione: 2015

Aperto nel 2015, il MOBA di Torino rappresenta il primo esport bar in Italia che fonde il mondo videoludico con quello della ristorazione. Il locale di circa 250 metri quadri unisce videogiochi, cibo e bevande in un unico luogo. Tutto è curato nei minimi dettagli e ruota attorno ai giochi (e non solo), persino i nomi dei drink. Oltre ai videogiochi sono infatti presenti anche tradizionali giochi da tavola e gadget tratti dal mondo dei supereroi, dai manga, dai fumetti e molto altro. La visione del proprietario Tito Latella dietro all'apertura del locale è stata la volontà di cambiare la concezione delle persone nei confronti del mondo videoludico. MOBA vuole essere quindi più di una semplice sala LAN, di un luogo di incontro e un posto dove svolgere tornei. MOBA vuole porsi come un punto di riferimento per tutti gli appassionati di tutte le età, vuole essere un luogo immobile dedicato ai videogiochi aperto 365 giorni l'anno; un luogo di incontro reale e fisico dove è possibile condividere le proprie esperienze e passioni con altre persone, avendo un contatto diretto con altri utenti, e non astratto come frequente ormai nel mondo dell'online. Oltre al servizio ristorazione, sono presenti un piccolo spazio dove poter acquistare e testare le periferiche di gioco e, infine, le immancabili postazioni PC (10) e console che possono essere affittate per giocare sia con gli amici che con nuove persone (in modo simile a quanto avviene nelle tradizionali ludoteche). Sugli schermi presenti nel locale non sono trasmessi i tradizionali match sportivi, ma tornei ed eventi esportivi internazionali. Grazie alla connessione tramite fibra è infine possibile anche streammare.

Nel 2017 ha poi aperto anche un altro locale a Milano, il MOBA Milano - Gaming House & eSports Cafè. Rispetto allo spazio torinese, questa struttura si sviluppa su tre piani. Il piano terra è dedicato al bar-ristorante, nonché all'accoglienza, al relax e agli eventi. Il primo piano è interamente dedicato alle postazioni console, utilizzate anche per disputare diversi tornei videoludici. All'ultimo si trovano infine le postazioni PC e streaming, con un'area dedicata anche alla realtà virtuale. Questo secondo locale, indubbiamente più grande di quello torinese, a mio avviso risulta più curato per quanto riguarda il design e l'atmosfera generale, con una migliore suddivisione degli spazi.

Per concludere, entrambi i locali rappresentano come detto i primi esempi italiani che fondono il mondo videoludico a quello della ristorazione.



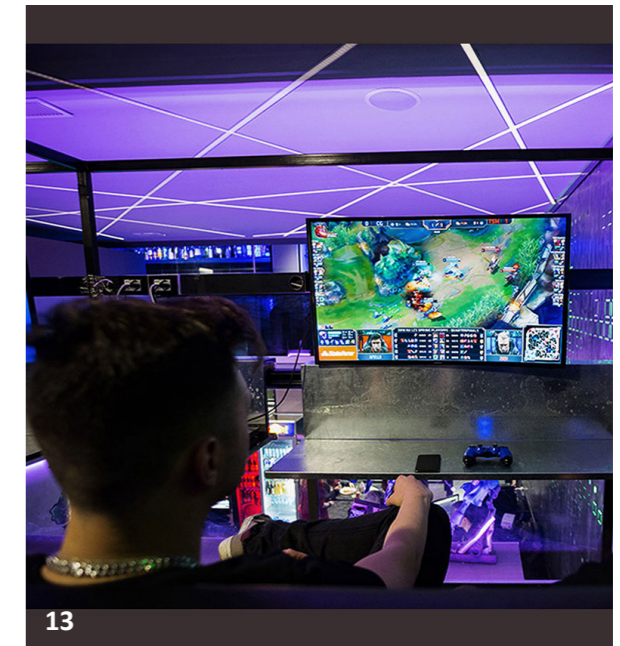
10



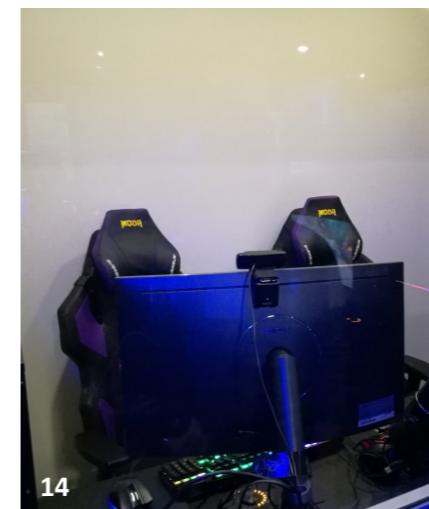
11



12



13



14



15

Figura A.10:
Inaugurazione del MOBA di
Torino.

Figura A.11:
Inaugurazione del MOBA di
Milano.

Figura A.12:
Vista delle postazioni PC del
MOBA di Milano.

Figura A.13:
Vista delle postazioni
console del MOBA di
Milano.

Figura A.14:
Vista delle postazioni
dedicate allo streaming
presenti al MOBA di Milano.

Figura A.15:
Vista sull'area bar
dall'ingresso del MOBA di
Milano.

a.4 100 Thieves Cash App Compound

Tipologia: Esport facility, punto vendita

Studio di progettazione: OKB Architecture & Construction

Luogo: Culver City, Los Angeles, California

Anno di realizzazione: 2020

Aperta di recente, questa struttura è riconosciuta come la più grande struttura esport in Nord America. Lo spazio di quasi 1500 metri quadri ospita diverse funzioni: dalle aree per lo sviluppo del business del team 100 Thieves a spazi dedicati all'allenamento dei loro giocatori, da sale streaming rivolte ai creatori di contenuti, a spazi dedicati al design della moda con anche un punto vendita.

Situato a Culver City, in un distretto industriale per aziende creative e innovative in continua crescita (qui si trovano anche Nike LA e Beats Electronics), il 100 Thieves Cash App Compound rappresenta dunque un vero fiore all'occhiello per i creatori di contenuti, i designer della moda e della tecnologia, capace di portare nuova energia nel nascente quartiere.

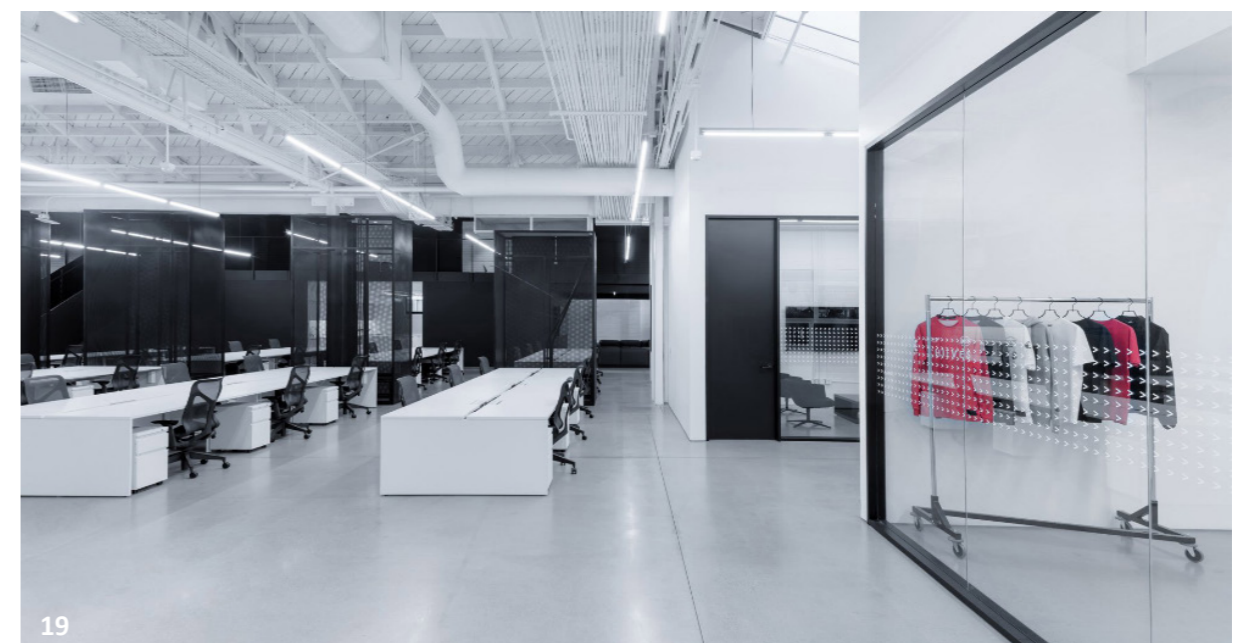
La struttura è stata realizzata a Los Angeles in quanto la città è riconosciuta come l'epicentro degli esport, dell'intrattenimento e della moda, i medesimi pilastri su cui si fonda il marchio 100 Thieves.

Lo spazio, sviluppato su due livelli, ha un design molto minimale e pulito, basato sui colori bianco e nero, con alcuni dettagli rossi. Molti elementi, tra cui la scala che porta al piano superiore, sono in acciaio, così come anche le strutture a "gabbia" presenti nell'open space centrale, le cui postazioni di lavoro sono firmate Herman Miller. Al piano terra, oltre a questo spazio, sono presenti anche lo store di abbigliamento (all'ingresso) e l'Apparel Design Studio dove vengono creati tutti i capi, un paio di uffici privati, uno studio di produzione con accanto delle sale streaming, una cucina, sale conferenze e per riunioni, due training room per i membri del team (di cui una è segnalata da un ingresso rosso) e, infine, uno spazio lounge. Al piano superiore si trovano invece altre due training room (di cui una dedicata ad *academy* di League of Legends), due meeting room e, per concludere, due postazioni di montaggio video. Tutte queste sale sono rivolte su un piccolo spazio lounge che si affaccia sul piano sottostante. All'esterno è infine presente un piccolo campo di basket a un solo canestro.

Matthew "Nadeshot" Haag, Fondatore e CEO di 100 Thieves, ha dichiarato come il Cash App Compound sia "il prodotto della nostra visione di costruire una nuova categoria di aziende, un brand di lifestyle nato dal gaming"¹.

100 Thieves Cash App Compound è quindi la casa perfetta per innovare su ciò che un'organizzazione eSport e un brand di abbigliamento può essere.

1. <https://100thieves.com/blogs/news/100-thieves-opens-state-of-the-art-100-thieves-cash-app-compound-the-largest-esports-team-facility-in-the-us>



b.1 Naked House

Tipologia: Residenza privata

Progettista: Shigeru Ban

Luogo: Kawagoe, Saitama, Giappone

Anno di realizzazione: 2000

Il progetto di questa abitazione completamente spoglia e libera è nato da una precisa richiesta del committente, il quale voleva realizzare una casa in grado di incoraggiare il rapporto tra il nucleo familiare. La residenza, realizzata nel 2000 da Shigeru Ban, sorge alla periferia di Tokyo, in un paesaggio caratterizzato prevalentemente da risaie e serre. Sviluppata su un unico livello di quasi 200 mq e racchiusa da una struttura traslucida bianca simile appunto a una serra, lo spazio interno è unico e comune. Le aree private, ridotte al minimo, sono infatti formate da quattro camere da letto mobili cubiche, una per ogni membro della famiglia. Queste stanze-box sono realizzate in cartone ondulato e montate su ruote in modo da poter essere liberamente spostate così che lo spazio possa essere organizzato e trasformato in base alle diverse esigenze e necessità. Le basi dei box sono dei tatami in modo da richiamare la tradizione giapponese. Queste strutture possono essere poste una a fianco all'altra per creare un'ambiente unico più grande o, ad esempio, essere spostate all'esterno così da utilizzare a pieno lo spazio interno. Infine possono essere utilizzate come piani supplementari su cui i bambini possono salire per giocare.

Oltre ai quattro box, sul lato del portico (che funziona anche da parcheggio), si trovano il bagno, la lavanderia e uno spogliatoio. Questi tre ambienti sono posti vicini in modo da massimizzare lo spazio libero. La cucina è invece posizionata centralmente su un lato dell'abitazione. Quest'ultima è separata dalla zona giorno per mezzo di una tenda.

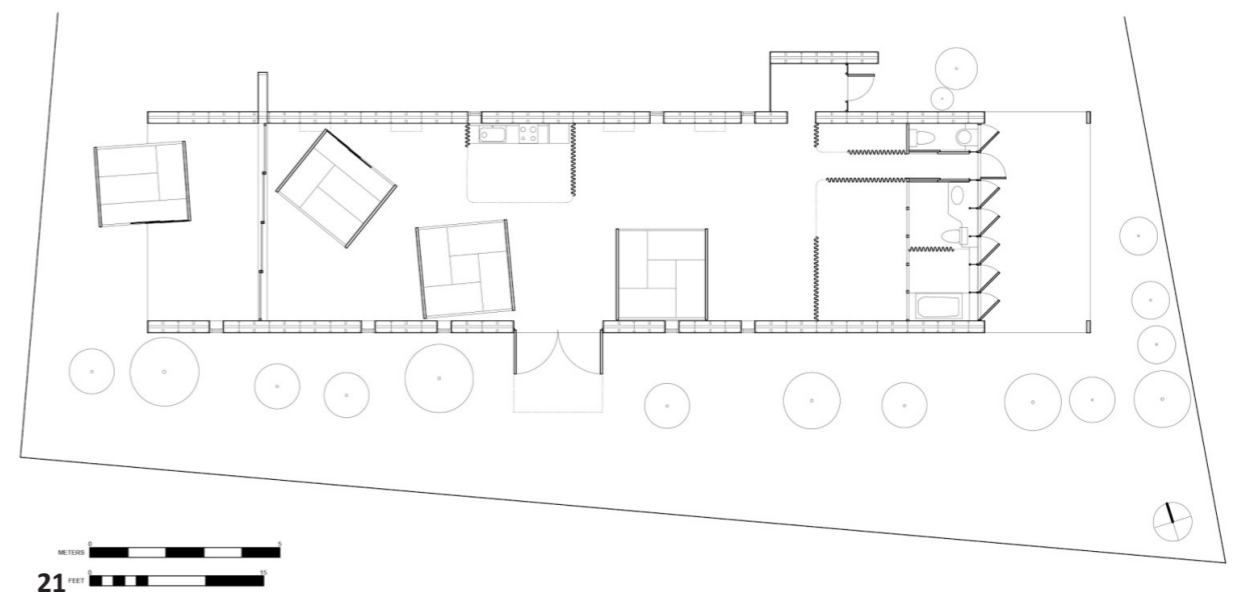
Per quanto riguarda la struttura dell'abitazione, essa è realizzata in legno e tamponata esternamente con pannelli di plastica traslucida ondulata rinforzata con fibra di vetro. Le facciate interne sono invece rivestite in tessuto e fissate alla struttura col Velcro, così da facilitarne la pulizia. Perseguendo il suo interesse di sperimentare e introdurre nuovi materiali nella realizzazione delle sue strutture, Shigeru Ban decise di riempire la cavità delle pareti con trucioli di polistirolo, gli stessi che venivano ampiamente utilizzati per imballare la frutta. Questi trucioli, trattati con un liquido ignifugo, sono racchiusi in sacchetti di vinile trasparente e fissati allo scheletro in legno dell'abitazione. Le pareti traslucide della residenza così formate sono state realizzate in modo tale da proteggere la privacy della famiglia ed evitare sguardi indesiderati. Per concludere, ad eccezione dei cubi, l'interno di tutta la casa gode della stessa luce bianca latte che caratterizzava le vecchie case tradizionali con le pareti realizzate con la carta di riso.

Figura A.20:
Vista esterna della
residenza caratterizzata
dalle pareti traslucide.

Figura A.21:
Planimetria della casa.

Figura A.22:
Vista generale dello spazio
interno.

Figura A.23:
Particolare dei box-camera
in cartone e della cucina.



b.2 Google EMEA Engineering Hub

Tipologia: Uffici

Studio di progettazione: Evolution Design

Luogo: Zurigo, Svizzera

Anno di realizzazione: 2008

Situato all'interno di un ex birrificio poco distante dal centro di Zurigo, l'edificio di sette piani da 12mila mq è una struttura contemporanea che ospita al centro il blocco dedicato agli uffici Google, i cui spazi sono in grado di ospitare un massimo di 800 dipendenti. Il Google EMEA Engineering Hub è stato realizzato da Evolution Design lavorando a stretto contatto con i dipendenti dell'azienda, gli Zoogler, per capire quali fossero le loro esigenze e richieste. Il risultato di questa collaborazione ha portato alla progettazione di un perfetto equilibrio fra spazi lavorativi privati e aree comuni, realizzati per stimolare la creatività, l'innovazione e la collaborazione tra i dipendenti. Il design si è dunque concentrato sugli utenti e sulla cultura aziendale, in modo da coltivare un ambiente di lavoro stimolante e, allo stesso tempo, rilassante.

Il focus è stato posto nell'ampliamento degli spazi comuni e di incontro, riprogettando nel mentre le aree di lavoro con un alto grado di efficienza spaziale, in modo tale da potersi adattare alla crescita e alle frequenti rotazioni del personale. Le aree degli uffici sono state dunque organizzate lungo un nucleo centrale e sono composte da una combinazione di spazi open space adatti ad accogliere 6-10 persone e uffici chiusi per un massimo di 6 dipendenti.

Ogni livello della struttura è codificato da differenti colori e temi così da facilitarne l'orientamento. Oltre a un gran numero di sale riunioni di piccole e medie dimensioni (tutte dotate di apparecchiature per videoconferenze), per ogni piano sono presenti anche molte aree caratterizzate da un'atmosfera più rilassata dove è possibile svolgere incontri più informali per incentivare la creatività. Lavoro e gioco diventano dunque un tutt'uno, senza escludersi a vicenda. A questo proposito, come detto, le aree comuni sono associate a tematiche quali lo sport e il tempo libero. Da spazi di lavoro immersi nella giungla si passa ad aree di montagna o in stile *underground*, fino a una sala acquario dedicata al relax. Non mancano poi sale giochi dove è possibile divertirsi giocando a biliardo, calcio balilla o ai videogiochi.

Per favorire la comunicazione e l'interazione tra gli Zoogler le aree comuni sono intenzionalmente sparse in tutto l'edificio, in modo da invogliare gli spostamenti. Per consentire un rapido spastamento tra i diversi piani, non mancano poi sistemi di "connessioni rapide" come scivoli o pali simili a quelli utilizzati dai vigili del fuoco, ideati sempre nell'ottica del divertimento e del gioco. Al piano terra dell'edificio sono infine presenti grandi spazi dove tenere conferenze ed eventi di presentazione, capaci di ospitare fino a 200 persone.

Figura A.24:
Ingresso del Google EMEA
Engineering Hub.

Figura A.25:
Spazio relax a tema
acquario.

Figura A.26:
Area di lavoro pubblica in
stile underground.



24



25



26

b.3 In Orbit

Tipologia: Installazione artistica

Progettista: Tomás Saraceno

Luogo: Düsseldorf, Germania

Anno di realizzazione: 2013

In Orbit è una installazione site-specific progettata da Saraceno insieme a ingegneri, architetti e biologi che si estende per 2.500 metri quadri sopra la piazza del K21 Ständehaus di Düsseldorf. Formata da tre diversi livelli di rete di acciaio sospesi a 25 metri da terra e al di sotto cupola di vetro del museo, In Orbit è una delle installazioni più complesse mai realizzate dell'artista. Saraceno impiegò infatti tre anni per il suo sviluppo (dal 2011 al 2013).

L'opera appare come un paesaggio surreale: un oceano di nuvole e pianeti fluttuanti nel vuoto. Cinque sfere trasparenti e riflettenti riempite d'aria tengono divisi i tre livelli della rete. Nonostante solo questa pesi tre tonnellate, e la più grande delle sfere 300 chilogrammi, la cura e la precisione con cui questo lavoro è stato adattato alla cornice del Ständehaus fanno sembrare questa installazione sorprendentemente leggera. La finezza e la stabilità con cui è realizzata In Orbit ricorda la struttura di una ragnatela, un tema questo di cui l'artista è un grande appassionato e studioso. In generale, tutti i suoi lavori si basano infatti sulla precisa osservazione della natura e sullo sviluppo concettuale dei suoi fenomeni.

Per entrare al primo livello della rete i visitatori sono invitati a strisciare ed arrampicarsi. Una volta all'interno, si ritrovano incorporati in un ampio ecosistema in cui ogni persona è ugualmente influente: ogni singolo movimento prodotto da ogni singola presenza fisica riverbera infatti per tutto lo spazio. Come in una ragnatela, i visitatori percepiscono dunque la presenza degli altri attraverso le vibrazioni. Essi devono così adattarsi alle mutevoli condizioni che produce la rete attraverso i movimenti prodotti dagli altri utenti. Quante più persone si trovano immerse all'interno di questo ecosistema, tanto più viene alterata la tensione dei cavi d'acciaio e le distanze tra i tre livelli della rete. Lo spazio fluttuante diventa in questo modo una rete vibrante di relazioni, risonanze e comunicazioni sincrone, rievocando la pratica artistica di Saraceno e la sua ricerca sulle forme di comunicazione ibride.

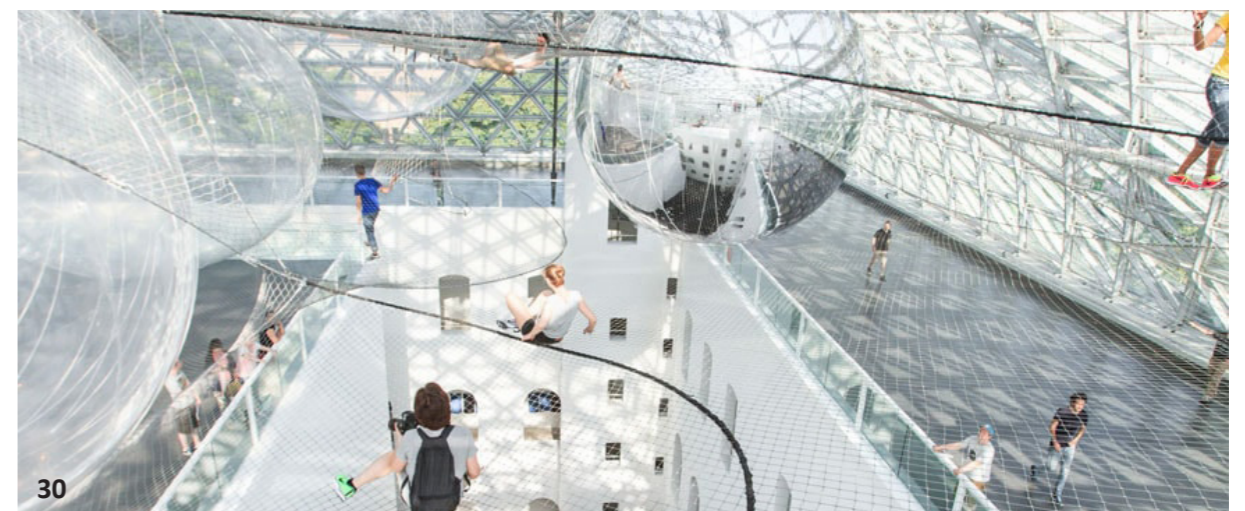
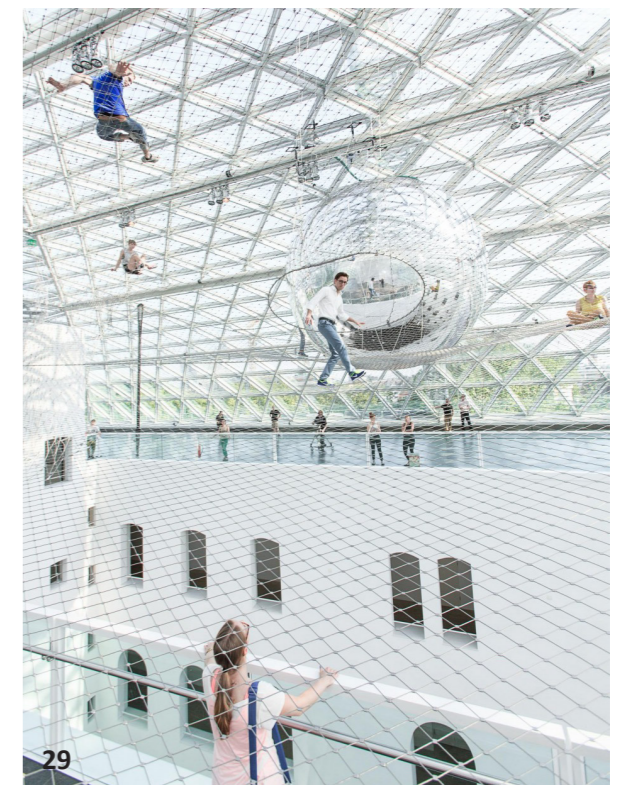
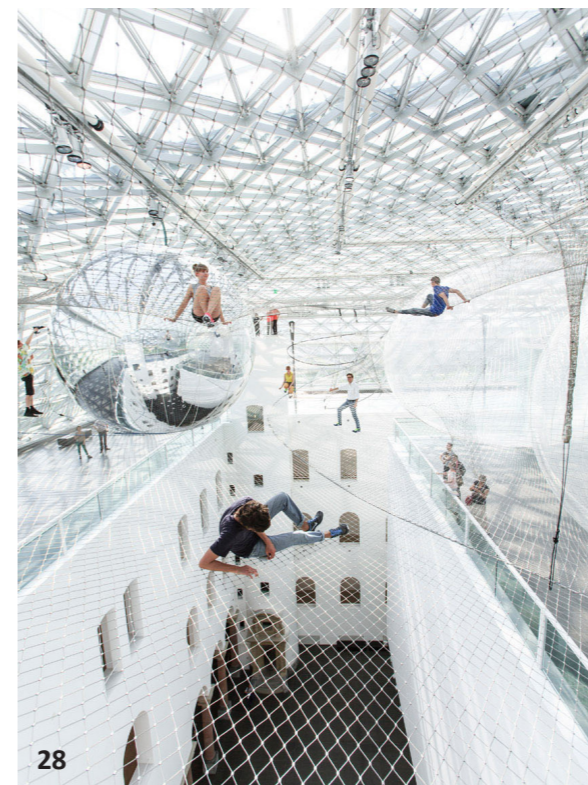
L'installazione, oltre a rappresentare un punto di ingresso nella pratica artistica di Saraceno, è in grado di alterare e valorizzare l'ambiente sensoriale ordinario.

Per concludere, questa architettura sospesa, simile per certi versi a quanto realizzato all'Hangar Bicocca con l'installazione On Space Time Foam² (2012-2013), fornisce un modello per l'abitazione aerea, per riconnettersi con l'interfaccia tra il terrestre e il cosmico, riecheggiando il suo lavoro sulle Cloud Cities.

Figure A.27-A.30:
Viste generali della
rete e delle sfere
che caratterizzano
l'installazione.

1. <https://studiotomassaraceno.org/in-orbit/>

2. Saraceno realizzò nel Cubo sempre una struttura fluttuante praticabile dai visitatori realizzata però da tre livelli di pellicole trasparenti.



b.4 Game On. La storia del videogioco. 1972-2020

Tipologia: Mostra e installazione artistica

Studio di progettazione: Smart & Green Design

Luogo: Madrid, Spagna

Anno di realizzazione: 2019-2020

Game On è una mostra itinerante internazionale curata dal Barbican Centre London che esplora la storia dei videogiochi. Presentata per la prima volta a Londra nel 2002, da allora ha visitato oltre 30 Paesi in tutto il mondo. In questa sua ultima esposizione in Spagna, la mostra è stata sviluppata all'interno di un'ex cisterna sotterranea nel centro di Madrid, i cui spazi sono contraddistinti da un antico linguaggio architettonico caratterizzato da grandi archi e l'uso di mattoni a vista come rivestimento.

Coordinata da Fundación Canal e progettata dallo studio Smart & Green Design, l'esposizione è basata sul concept vettoriale in modo da ricollegarsi agli anni Ottanta, periodo riconosciuto come la "Golden Age" della storia videoludica. Definita "la più grande mostra internazionale sulla storia e la cultura del videogioco", gli oltre 2.500 mq dello spazio espositivo della Fundación Canal sono stati suddivisi in 15 sezioni tematiche che esploravano e raccontavano l'affascinante storia dei videogiochi dagli anni Sessanta fino all'attuale generazione, concentrandosi principalmente sugli sviluppi chiave del *gaming* e offrendo così un'affascinante prospettiva globale della sua storia. Tuttavia non si è trattata di una semplice mostra da guardare. I visitatori hanno infatti potuto anche giocare agli oltre 150 titoli messi a disposizione di tutti per provare in prima persona l'evoluzione che questo *medium* ha subito nel corso degli anni.

Ogni area espositiva era caratterizzata da una serie di luci lineari colorate a LED posizionate in sincronia con i ritmi e le geometrie del sotterraneo, in modo tale da risaltarlo. "Queste linee hanno creato prospettive e l'illusione di uno spazio 3D, nonostante tutti gli elementi siano bidimensionali"². Lo spazio espositivo è stato dunque trasformato dalla luce e dall'uso di alcuni elementi architettonici aggiuntivi che hanno aiutato a creare un luogo magico e incantato, degno di qualsiasi videogioco. Ogni sezione era poi segnalata attraverso una scritta al neon sospesa che ne proclamava il tema, in modo simile ai punteggi all'interno dei videogiochi.

Mentre le stazioni per giocare erano posizionate all'interno degli archi in mattoni alti 7,5 metri, ognuno di essi illuminato da un telaio a LED, le mostre erano ospitate in tunnel luminosi che correvano perpendicolarmente alle aperture degli archi.

Basandosi su attenti criteri di sostenibilità, lo studio guidato da Fernando Muñoz ha attinto raramente all'uso di materie prime, privilegiando l'utilizzo di sistemi leggeri, modulari e di dimensioni standardizzate, i quali possono

poi continuare ad essere usati senza generare nuovi rifiuti. Tutti i materiali adoperati sono stati dunque selezionati per le loro caratteristiche sostenibili, scartando fin da subito ogni tipologia di materiale inquinante.

In conclusione, Game On è stata una mostra progettata al fine di divertire tutti i visitatori: dai più nostalgici sino ai giocatori più moderni, ma comunque rivolta anche ai semplici curiosi appartenenti a tutte le età.

Figura A.31:
Vista dell'ingresso
dell'esposizione.

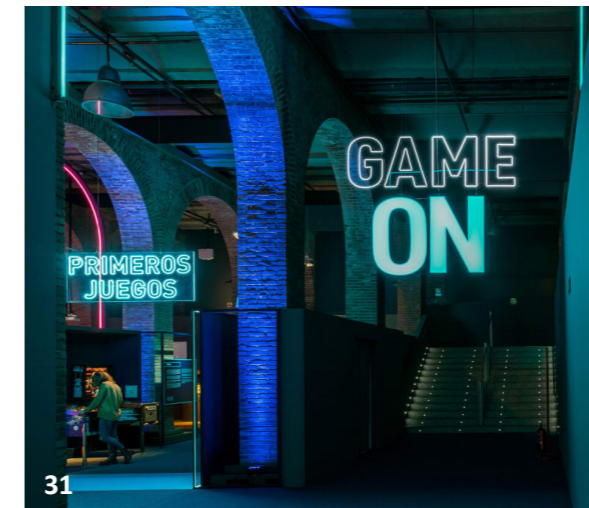
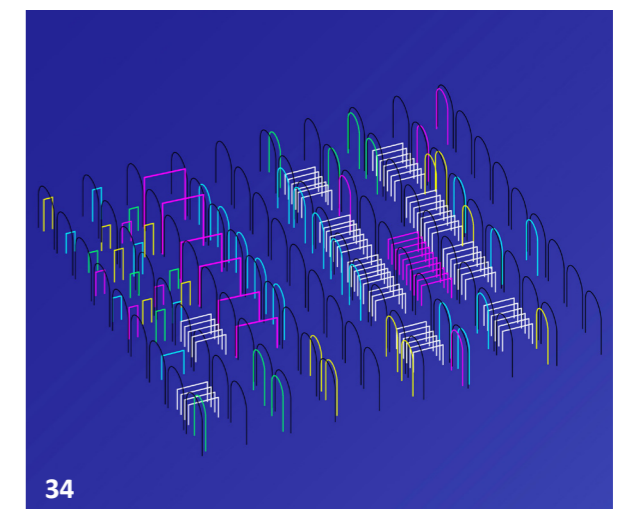
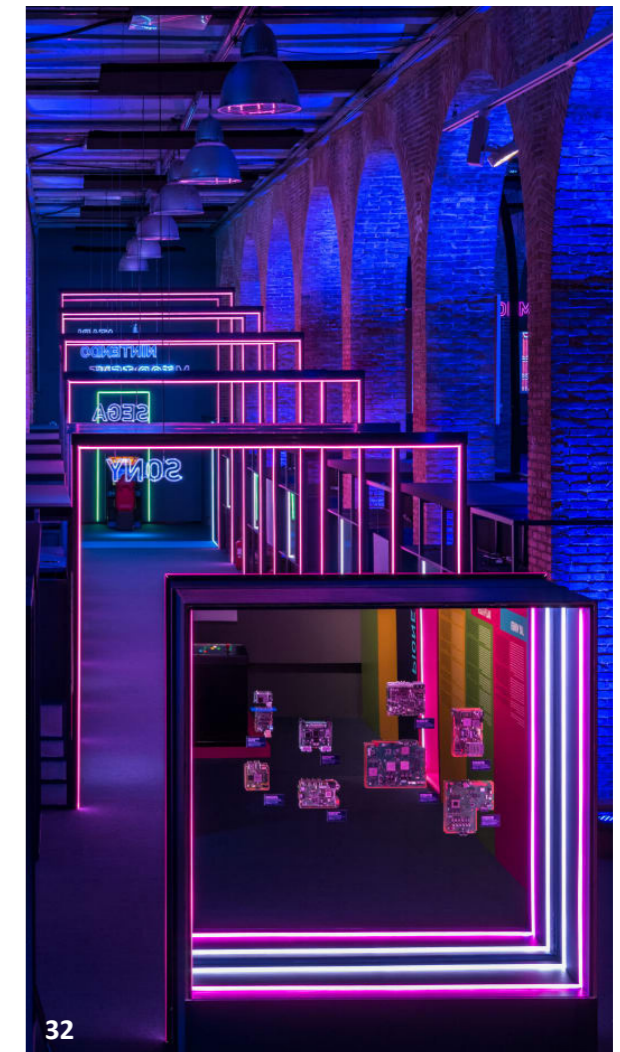


Figura A.32:
Moduli quadrati progettati
per l'esposizione.

Figura A.33:
Integrazione delle
postazioni di gioco sotto gli
archi preesistenti.

Figura A.34:
Visualizzazione grafica
dell'intervento progettuale.

1. <https://www.fundacioncanal.com/exposiciones/game-on-la-historia-del-videojuego-1972-2020/>
2. <https://www.dezeen.com/2020/10/23/game-on-smart-green-design-exhibition-fundacioncanal/>



b.5 Forest of Light

Tipologia: Installazione artistica

Progettista: Sou Fujimoto

Luogo: Milano, Italia

Anno di realizzazione: 2016

Realizzata in occasione del Salone del Mobile 2016 di Milano, l'installazione creata dall'architetto giapponese per il marchio di abbigliamento svedese COS è un ambiente ispirato alla natura e all'atmosfera di una foresta, il quale riesce ad essere allo stesso tempo intimo e pubblico. Progettata come un'esperienza multisensoriale per la collezione bel brand, l'installazione era dotata di una forte componente interattiva: 25 riflettori a soffitto proiettavano immensi coni di luce sul pavimento che si attivavano ogni qualvolta un visitatore entrava nel fascio. Questo era possibile grazie a dei sensori di movimento installati accanto alla sorgente luminosa.

"Una volta, questo posto era un cinema e adottare l'uso dei riflettori è un'omaggio. I riflettori diventano un'interfaccia, che collega moda, spazio e foresta come forma di architettura" ¹. L'installazione era infatti sviluppata all'interno dell'ex Cinema Arti. In aggiunta, l'opera giocava sui concetti di interazione e prospettiva: oltre allo spazio buio illuminato dai coni di luce, nell'ambiente era diffuso una colonna sonora creata *ad hoc* e una sottile coltre di nebbia che accentuava i fasci luminosi. Essi diventavano così degli alberi astratti di una mutevole foresta di luce. Tutto era poi riflesso dagli specchi che circondavano la sala, i quali contribuivano a conferire profondità allo spazio, creando un paesaggio infinito di alberi che, riflettendosi e unendosi, formavano dunque una foresta di luce mutevole. *"La gente si snoda attraverso questa foresta, come se attirata dal fascino della luce. La luce e le persone interagiscono tra loro, la sua esistenza definisce la transizione dell'altro"* ².

Sou Fujimoto creò quindi uno spazio rarefatto utilizzando come elemento primario la luce, il più puro e semplice dei materiali. *"Il padiglione COS è la realizzazione più pura del concetto di foresta"* ³. Anche se l'architettura non si muove, le persone interagiscono ed entrano in comunicazione con lo spazio.

Figura A.35:
Vista esterna del cinema con l'insegna dell'installazione.

Figura A.36:
Artista e installazione.

Figura A.37:
Vista dei coni luminosi che ricordano una foresta di luce.

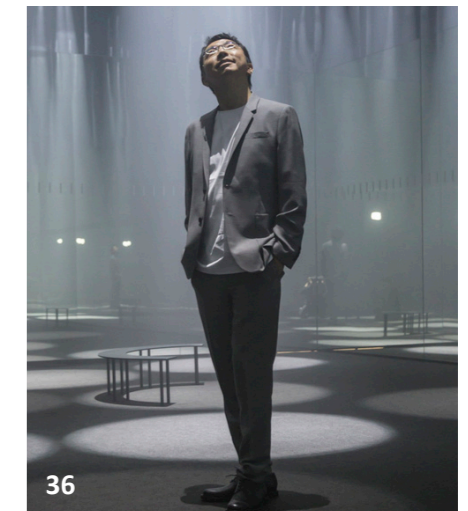
Figura A.38:
Effetto creato dalle luci sul pavimento della sala.

Figura A.39:
Vista generale dell'installazione.

1. <https://divisare.com/projects/315663-sou-fujimoto-architects-milano-design-week>

2. Idem

3. <https://www.dezeen.com/2016/04/12/video-sou-fujimoto-forest-of-light-for-cos>



Riferimenti

Bibliografia

Capitolo 1:

ALINOVI, Francesco, 2011, Game start! Strumenti per comprendere i videogiochi, Springer Verlag, Milano

BERTOLO, Maresa, MARIANI, Ilaria, 2014, Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto, Pearson, Milano

MOSNA, Lorenzo, 2018, Il videogioco. Storia, forme linguaggi e generi, Dino Audino, Roma

RICKARDS, Marco Accordi, 2014, Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi, Carocci editore, Roma

RICKARDS, Marco Accordi, VANNUCCHI, Francesca, 2013, Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori, Mondadori Università, Milano

Capitolo 2:

LI, Roland, 2016, Good Luck Have Fun: The Rise of Esports, Skyhorse Publishing

SAMBALDI, Chiara, STRATA, Andrea, 2019, eSports. Un universo dietro al videogioco, GN Media, Terni

SUITS, Bernard, 2007, The elements of sport, in Ethics in sport (2nd Ed.), William J. Morgan editore, Champaign, IL

Capitolo 3:

CAMOCINI, Barbara, 2016, Adapting Reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano, FrancoAngeli, Milano

CLÉMENT, Gilles, De Pieri, Filippo (a cura di), 2005, Manifesto del Terzo Paesaggio, Quodlibet

COPPETTI, Barbara, COZZA, Cassandra (a cura di), 2017, Ri-formare Milano. Progetti per aree ed edifici in stato di abbandono, Pearson, Milano-Torino

CRESPI, Luciano, 2018, Manifesto del design del non-finito, Postmedia Books, Milano

DI BATTISTA, Valerio, FONTANA, Carlotta, PINTO, Maria Rita (a cura di), 1995, Flessibilità e Riuso, Alinea editrice, Firenze

FARINA, Gennaro, 1981, Dall'abbandono al riuso. Attività della Provincia di Roma per il recupero di beni architettonici, Artemide edizioni, Roma

KOSOVA, Aleda, 2017, Creatività e pratiche di riuso degli spazi urbani, in GALDINI, Rossana, MARATA, Alessandro (a cura di), La città creativa. Spazi pubblici e luoghi della quotidianità, CNAPPC, Roma

Capitolo 4:

DE BERTI, Raffaele, 1996, Un secolo di cinema a Milano, Editrice Il Castoro, Milano

Capitolo 1:

BIGGI, Cecilia, 2015, I videogiochi in biblioteca.

NĚMEC, Martin, FASUGA, Radoslav, TRUBAČ, Jan, KRATOCHVÍL, Jan, 2017, Using Virtual Reality in Education.

AESVI, 2019, Rapporto sugli Esport in Italia.

Capitolo 2:

AESVI, 2019, Guida agli eSports: tutto ciò che c'è da sapere sul mondo dei videogiochi competitivi, Commissione delle comunità europee, 2007, Libro Bianco sullo Sport, Bruxelles.

ANYANG-KAAKYIRE, Stanley Nana, 2018, IS ESPORT, A SPORT?

DELOITTE INSIGHTS, 2020, Let's Play! 2020. The European esports market.

EURISPES, 2020, Rapporto Italia 2020, Scheda 47, Gli eSports verso le Olimpiadi, Minerva Editore, Roma.

FUNK, Daniel C., PIZZO, Anthony D., BAKER, Bradley J., 2018, eSport management: Embracing eSport education and research opportunities, in Sport Management Review, Temple University, Philadelphia, USA.

HAMARI, Juho, SJOBLUM, Max, 2016, What is eSports and why do people watch it?, in Emerald Insight, Internet Research, Vol. 27, No 2, 2017.

HILTSCHER, Julia, SCHOLZ, Tobias M., 2015, eSports Yearbook 2013/2014, Books on Demand GmbH, Germania.

IIDEA e Nielsen, 2020, Rapporto sugli eSports 2020, Milano.

MARSH, 2020, Esports Insights.

MORGAN, William J., 1977, Some Aristotelian notes on the attempt to define Sport, in Journal of the Philosophy of Sport, Vol. 4, No 1, 1997.

NEWZOO, 2020, 2020 Global Esports Market Report, free version.

PARRY, Jim, 2018, E-sports are Not Sports, in Sport, Ethics and Philosophy, Routledge, Vol. 13, No 1, 2019.

ROSELL LLORENS, Mariona, 2017, eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice, in Sport, Ethics and Philosophy, Routledge, Vol. 11, No 4, 2017.

SETH, E. Jenny (et Al.), 2016, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", Quest.

WAGNER, Michael G., 2006, On the Scientific Relevance of eSports, Danube University Krems, Austria.

Capitolo 3:

CARTA, Maurizio, 2014, Re-cycle: molecolare/sistemico, in MARINI, Sara e ROSELLI, Sissi Cesira (a cura di), Re-cycle Op_position II, Aracne editrice, Roma.

FERRINI, Susanna, 2016, Re-cycle housing. Nuovi cicli di vita per l'abitare, in Re-cycle Italy, Aracne editrice, Roma.

GALDERISI, Adriana, GUIDA, Giuseppe, 2020, Territori periurbani oltre la sostenibilità: luoghi snodo per l'attivazione di strategie rigenerative.

ISPRA, 2020, Consumo di suolo, dinamiche territoriali e servizi ecosistemici.

LANZANI, Arturo, MERLINI, Chiara, ZANFI, Federico (a cura di), 2016, Dopo la crescita, in Re-cycle Italy. Riciclare distretti industriali, Aracne editrice, Roma.

MOSÈ, Ricci, 2017, Re-cycle footprint, in BOCCHI, Renato, FABIAN, Lorenzo, MUNARIN, Stefano (a cura di), Re-cycle Italy. Atlante, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa.

SETTI, Giulia, 2017, Tempi della dismissione, tempi del progetto. Strategie progettuali per il consolidamento di tessuti e manufatti industriali: il caso di aubervilliers, Parigi.

VITALI, Paolo, 2018, Territori abbandonati: da occasioni per ripensare la città a luoghi del non progetto.

VITELLIO, Ilaria (a cura di), 2013, Urbanistica online DOSSIER 006, Città Open Source, Rivista monografica online, INU Edizioni.

WWF, 2013, Riutilizziamo l'Italia. Dal censimento del dismesso scaturisce un patrimonio di idee per il futuro del Belpaese.

Capitolo 6:

INAIL, 2008, ATTAIANESE, Erminia, DUCA, Gabriella (a cura di), Manuale di raccomandazioni ergonomiche per le postazioni di lavoro metalmeccaniche, Fridericiana Editrice Universitaria, Napoli.

INAIL, 2010, MANFREDI, Barbara (a cura di), Il lavoro al videoterminale, INAIL, Roma.

TODARO, Nicoletta, 2013, Contarp (a cura di), L'ambiente di lavoro.

TODARO, Nicoletta, 2013, Contarp (a cura di), La postazione al Videoterminale.

TODARO, Nicoletta, 2013, Contarp (a cura di), VDT e periferiche.

TODARO, Nicoletta, 2013, Contarp (a cura di), Postazione da ufficio.

TODARO, Nicoletta, 2013, Contarp (a cura di), Le norme tecniche sui VDT.

PEPER, Erik, HARVEY, Richard, 2018, Digital Addiction: Increased Loneliness, Anxiety, and Depression. Pubblicato su NeuroRegulation, Vol. 5, No 1, 2018.

Capitolo 1:

COSTANZA, Giuseppe, 2005/06, Videogiochi & Comunicazione, Tesi di Laurea, Facoltà di Scienze della Formazione di Palermo, Corso di Laurea in Tecnica Pubblicitaria, Rel.: Prof.ssa FICI, Anna.
Consultabile al sito: http://www.giuseppcostanza.it/research_videogames_storia.htm

LORENZINI, Tomas Alberto, 2014/15, Il mondo dei videogames: mercato ed eventi, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Scienze Economiche e Aziendali "Marco Fanno", Corso di Laurea in Economia Internazionale, Rel.: Prof.ssa PERTILE, Martina.
Consultabile al sito: http://tesi.cab.unipd.it/50977/1/Tomas_Lorenzini.pdf

BUO, Emanuele, 2018/2019, Gli effetti inattesi dell'esposizione ai videogiochi: una rassegna internazionale, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Dipartimento di Scienze Sociali, Corso di Laurea triennale in Sociologia, Rel.: Prof. FASANELLI, Roberto.

Capitolo 2:

COZZITORTO, Carmelo, 2018/2019, leSF e e-sports governance: un nuovo modello di business, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Torino, Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Gestionale, rel.: Prof. ssa MONTAGNA, Francesca

FRANCO, Alessandro, 2017/2018, L'evoluzione degli eSports: da un mercato di nicchia a un mercato di "community", Tesi di Laurea, Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Scienze economiche ed aziendali "M. Fanno", Corso di Laurea in Economia, rel.: Prof. CAPPUCCIO, Nunzio

ARENELLA, Luca, 2016/2017, eSport: una prospettiva sociologica, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Dipartimento di Scienze Sociali, Corso di Laurea in Sociologia, rel.: Prof. BIFULCO, Luca

CERON, Francesco, 2016/2017, Esports: analisi dell'evoluzione dei giochi elettronici competitivi, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata, Corso di Laurea in Comunicazione, rel.: Prof. RIVA, Claudio

LEHNER, Johannes, 2015/2016, The Rise of eSport Events: Its current success factors and future challenges in Europe and the U.S., Tesi di Laurea, Università Scienze Applicate (UoAS) di Salzburg, Corso di Laurea in Innovation & Management in Tourism, rel.: Dr. JOOSS, Mario

SCOZZAFAVA, Andrea, 2016/2017, eSports: analysis of the supply chain and its evolution, Tesi di Laurea, Politecnico di Milano, Scuola di Ingegneria Industriale e dell'Informatica, Master in Science in Management Engineering, rel.: Prof. LETTIERI, Emanuele, Co-supervisor(s): Eng. FRATERNALI, Samuele, Eng. IANNELLA, Federico

STORINO, Damiano, 2015/2016, Lo spettatore di esports: uno studio del consumatore di tornei video-ludici, Libera Università Internazionale degli Studi Sociali (LUISS) Guido Carli, Dipartimento di IMPRESA E MANAGEMENT, rel.: Prof. MARCATI, Alberto

Capitolo 3:

ALDÀ, Elena, CERETTI, Amanda, 2011/2012, Riconvertire il costruito. Rifunzionalizzazione del polo produttivo di Sant'Eufemia, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano, Scuola di Architettura e Società, Corso di Progettazione Tecnologica e Ambientale, rel.: Prof. CAMPOLI, Andrea

HAMITAJ, Egli, 2014/2015, Recycle Milano. Riflessioni e scenari sulla dismissione secondo le prospettive del metabolismo urbano, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano, Scuola di Architettura e Società, Corso in Urban Planning and Policy Design, rel.: Prof. BRUZZESE, Maria Antonella

LAZARI, Gloria, 2013/2014, La riqualificazione urbana, Tesi di Laurea, LUISS Guido Carli, Libera Università Internazionale degli Studi Sociali, Dipartimento di Giurisprudenza, rel.: Prof. STELLA RICHTER, Paolo, Co-relatore: prof. URBANI, Paolo

PAGLIARO, Pietro, 2008/2009, Tattiche di Riuso Temporaneo: spazi, tempi ed interventi per la rigenerazione urbana, Tesi di Laurea, Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura e Società, Corso di Laurea AEI Concentration - Landscape Architecture, rel.: Prof. BOERI, Stefano, Tutor: INTI, Isabella

SAGRIPANTI, Stefano, 2011/2012, Spazio pubblico e rovina industriale. La suggestione della memoria per il recupero dell'identità, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano, Facoltà di Design, Corso in Design degli interni, rel.: Prof. CRESPI, Luciano, Co-relatore: Prof. FASSI, Davide

SASSU, Chiara Maria, 2012, Architettura moderna e monumento: ipotesi di un metodo per la verifica progettuale di nuove funzioni. Osservazioni su alcune opere a Roma, Dottorato di Ricerca in Riqualificazione e Recupero Insediativo, Sapienza, Università di Roma, Facoltà di Architettura, rel.: Prof. CASSETTI, Roberto, Supervisore: prof. PALMERIO, Giancarlo, Tutor: arch. D'AQUINO, Riccardo

VEDOA', Marco, 2010/2011, Il paesaggio urbano latente: verso una mappatura attiva dei microspazi, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano, Scuola di Architettura e Società, Corso di Architettura, rel.: Proff. VILLA, Daniele

VERGA, Pietro Lupo, 2007/2008, Riciclare l'abbandonato. Pratiche spontanee e politiche pubbliche per il riuso di spazi dismessi, Tesi di Laurea, Politecnico di Milano, Scuola di Architettura e Società, Corso di primo livello in Urbanistica, rel.: Prof. NOVAK, Christian

Capitolo 4:

BERNI, Francesca, COLOMBO, Giorgia, 2014/2015, I cinema dismessi a Milano. Frammenti urbani e proiezioni architettoniche, Tesi di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Milano, rel.: Prof.ssa VALENTE, Ilaria, corr.: Prof. BRICOCOLI, Massimo

BOTTONI, Cecilia, MINELLI, Francesca, 2014/2015, CREO. Centro autoproduzione cinema Maestoso. Progetto di riconversione dell'area dell'ex cinema Maestoso a Milano, Tesi di Laurea in Architettura, Facoltà di Architettura Civile, Politecnico di Milano, rel.: Prof. RIZZI, Roberto

Capitolo 5:

ZAMPORRI, Renato, 2014/2015, Board-game centre. Riprogettazione e valorizzazione degli spazi ludici per adulti, Tesi di Laurea Magistrale, Politecnico di Milano, Corso di Interior Design, rel.: Prof. SCULLICA, Francesco, Co-relatori: prof. BERTOLO, Maresa

Capitolo 1:

<https://www.wired.it> (Consultato il 3 maggio 2020)
<https://www.landmuseum.ch> (Consultato il 3 maggio 2020)
<https://www.develop4fun.it> (Consultato il 15 maggio 2020)
<https://plarium.com> (Consultato il 15 maggio 2020)
<https://www.georgefiorini.eu> (Consultato il 18 maggio 2020)
<https://www.thismarketerslife.it> (Consultato il 25 maggio 2020)
<https://www.panorama.it/cultura/storia-videogiochi> (Consultato il 30 maggio 2020)
<https://www.focus.it/tecnologia/innovazione> (Consultato il 31 maggio 2020)
<https://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi> (Consultato il 6 giugno 2020)
<https://www.everyeye.it> (Consultato il 8 giugno 2020)
<https://www.tomshw.it/videogioco/> (Consultato il 12 giugno 2020)
<https://www.hdblog.it> (Consultato il 13 giugno 2020)
<https://archive.org/details> (Consultato il 20 luglio 2020)
<https://mud.co.uk/richard/hcds.htm#1> (Consultato il 5 agosto 2020)
https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types (Consultato il 5 agosto 2020)
<https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification> (Consultato il 5 agosto 2020)
<https://pegi.info/it> (Consultato il 8 agosto 2020)
<https://www.businessinsider.com/> (Consultato il 10 agosto 2020)
<https://techland.time.com/> (Consultato il 11 agosto 2020)
<https://www.rivistastudio.com/pacman-storia/> (Consultato il 13 agosto 2020)
<https://alchetron.com/> (Consultato il 13 agosto 2020)
<https://www.nintendo.it/> (Consultato il 18 agosto 2020)
<https://www.playstation.com/it-it/> (Consultato il 18 agosto 2020)
<https://www.xbox.com/it-IT> (Consultato il 20 agosto 2020)
<https://www.atari.com/> (Consultato il 21 agosto 2020)
<https://www.treccani.it/enciclopedia/videogioco> (Consultato il 20 settembre 2020)
<https://www.vigamusmagazine.com/72182/la-storia-del-videogioco-1/> (Consultato il 21 settembre 2020)
<https://www.georgefiorini.eu/hub-videogames.php> (Consultato il 21 settembre 2020)
<https://www.artapartofculture.net> (Consultato il 22 settembre 2020)
<https://www.thismarketerslife.it/stories/la-storia-dei-videogiochi-dal-nesal-nes/> (Consultato il 22 settembre 2020)
<https://leganerd.com/2016/03/25/console-war-vincitori-vinti/> (Consultato il 24 settembre 2020)
<http://404-notfound279.blogspot.com/> (Consultato il 25 settembre 2020)
<https://www.wemedia.it/> (Consultato il 25 settembre 2020)
<https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/> (Consultato il 27 settembre 2020)
<https://iheartoldgames.wordpress.com/> (Consultato il 28 settembre 2020)
<https://www.gamesvillage.it/> (Consultato il 30 settembre 2020)
<https://retrogaming-italia.it/> (Consultato il 1 ottobre 2020)
<https://store.steampowered.com/news/app/1402320/view/3067490727318183326> (Consultato il 30 aprile 2021)

Capitolo 2:

<https://psicologia.iusve.it/esports> (Consultato il 16 agosto 2020)

Storia

<https://techprincess.it/esport-cosa-sono-storia/> (Consultato il 16 agosto 2020)

<https://gammalaw.com/a-short-history-of-esports/> (Consultato il 16 agosto 2020)
<https://www.ultimouomo.com/gli-esports-sono-una-cosa-seria/> (Consultato il 16 agosto 2020)
<https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports> (Consultato il 17 settembre 2020)
<https://www.esports.net/wiki/esports-history/> (Consultato il 17 settembre 2020)
<https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/> (Consultato il 17 settembre 2020)

Principi universali

<https://iideassociation.com/notizie/in-primopiano/principi-universali-esports.kl> (Consultato il 18 agosto 2020)
<https://tech.fanpage.it/da-oggi-gli-esport-hanno-i-loro-principi-universali/> (Consultato il 18 agosto 2020)
https://www.repubblica.it/tecnologia/2019/11/05/news/nascono_i_principi_universali_per_gli_esports-240301270/ (Consultato il 18 agosto 2020)

Ecosistema

<https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/> (Consultato il 2 novembre 2020)
<https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report?IR=T> (Consultato il 2 novembre 2020)

Streaming

<https://www.wired.it/internet/web/2019/05/28/youtube-gaming-chiude/> (Consultato il 24 ottobre 2020)
<https://www.businesswire.com/news/home/20110606005437/en/Justin.tv-Launches-TwitchTV-World-Largest-Competitive-Video> (Consultato il 24 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/tech/29-04-2020/facebook-gaming-streaming-e-tornei2-0-il-futuro-e-giara-noi-esports-57657> (Consultato il 24 ottobre 2020)
<https://www.theverge.com/2020/6/22/21299032> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.kemperlesnik.com/2020/05/esports-explained-discord/> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://venturebeat.com/2020/10/26/discord-could-be-the-next-esports-ecosystem/> (Consultato il 25 ottobre 2020)

Eventi e fiere

<https://e3expo.com/> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-storia-dell-e3-prima-edizione-della-fiera-nel-1995-33519.html> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://it.ign.com/e3-2016/110959/feature/che-cose-le3> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-storia-dell-e3-fiera-dei-videogiochi-los-angeles-dal-2005-2010-33691.html> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-storia-dell-e3-fiera-los-angelesdal-2011-2016-33693.html> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://it.ign.com/e3-2017/126217/news/tornei-di-arms-e-splatoon-2-alle3-2017> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.hdblog.it/2017/05/11/E3-2017-Mario-Switch-protagonisti-Nintendo/> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2019/event/esportsx/index.html> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://multiplayer.it/articoli/tokyo-game-show-storia-guida-tgs-2019-video.html> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-gamescom-storia-della-fiera-tedesca-dal-2009-2016-34663.html> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://www.koelnmesse.it/gamescom/home/index.php> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<http://www.e-duesse.it/News/Videogiochi/> (Consultato il 26 ottobre 2020)

<https://www.everyeye.it/notizie/valve-conferma-dota-2-alla-gamescom-2011-ed-organizza-un-torneo-104523.html>
<https://multiplayer.it/articoli/188095-gamescom-2017-5000-m2-di-esport-e-politica.html> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://www.everyeye.it/notizie/gamescom-2019-numeri-record-fiera-colonia-opening-night-live-396305.html> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://www.milangamesweek.it/> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://leganerd.com/2011/11/21/games-week-2011-un-breve-riassunto/> (Consultato il 25 ottobre 2020)
<https://multiplayer.it/notizie/94873-gamesweek-il-programma-della-games-week-2011.html> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://www.melty.it/milan-games-week-2014-date-orari-e-fuori-salone-per-la-fiera-di-videogiochi-a135616.html> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://game-experience.it/milan-games-week-2019-grande-successo-per-il-debutto-della-adidas-esports-arena/> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/news/30-09-2019/e-dominio-assoluto-per-gli-esportsalla-milan-games-week-54157> (Consultato il 26 ottobre 2020)
<https://www.afnews.info/wordpress/2020/07/01/cartoomics-e-milan-games-week-2020-si-svolgeranno-solo-in-digitale-a-fine-novembre/> (Consultato il 26 ottobre 2020)

eSports in numeri

<https://iideassociation.com/notizie/in-primopiano/iidea-presenta-a-round-one-la-nuova-edizione-del-rapporto-annuale-sugli-esports.kl> (Consultato il 27 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/news/21-09-2020/esports-in-italia-1-410-000-fan-ecco-chi-sono-e-cosa-vo-gliono-esports-59813> (Consultato il 27 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/news/23-09-2020/deloitte-traccia-il-mercato-europeo-degli-esports-esports-59893> (Consultato il 27 ottobre 2020)
<https://game-experience.it/report-lets-play-2020-il-mercato-europeo-degli-esport-cresce-ancora/> (Consultato il 27 ottobre 2020)

eSports vs sport

<https://www.wired.it/internet/regole/2020/06/17/esport-sport/> (Consultato il 4 novembre 2020)
<https://www.esportsmag.it/coni-barbone-incaricato-di-unificare-lesports-e-ora/> (Consultato il 4 novembre 2020)
<https://www.esportsmag.it/esports-ecco-cosa-portera-laccordo-storico-wesco-iesf/> (Consultato il 5 novembre 2020)
<https://www.esportsmag.it/itespa-e-gec-fondano-la-federazione-italiana-discipline-elettroniche/> (Consultato il 4 novembre 2020)
<https://www.corrieredellosport.it/news/esports/2020/06/01-70349068/inizio-dei-lavori-da-parte-del-coni-per-riconoscere-l-esport/> (Consultato il 5 novembre 2020)
<https://www.tomshw.it/videogioco/esports-coni-riconoscimento/> (Consultato il 5 novembre 2020)
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2018.1559019> (Consultato il 8 novembre 2020)
<http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/> (Consultato il 8 novembre 2020)
http://db.nelsonmandela.org/speeches/pub_view.asp?pg=item&ItemID=NMS1148 (Consultato il 8 novembre 2020)
<http://journals.iupui.edu/index.php/jlas/article/view/22241/21381> (Consultato il 8 novembre 2020)

Olimpiadi

<https://www.esportsmag.it/si-torna-a-parlare-di-olimpiadi-gli-esports-a-parigi-2024-ci-saranno/> (Con-

sultato il 22 ottobre 2020)

<https://www.sporteeconomy.it/olimpiadi-il-cio-pronto-ad-incorporare-gli-esports/> (Consultato il 22 ottobre 2020)
<https://games.fanpage.it/e-sport-i-videogiochi-puntano-alle-olimpiadi/> (Consultato il 22 ottobre 2020)
<https://www.player.it/esports/23565-cio-videogiochi-sport.html> (Consultato il 22 ottobre 2020)
https://www.player.it/archivio/400703-esports-tutti-gli-aggiornamenti-sui-videogiochi-competitivi.html#pc_post_14088 (Consultato il 22 ottobre 2020)
<https://esportsobserver.com/sea-games-2021-esports/> (Consultato il 22 ottobre 2020)
<https://www.eurogamer.it/articles/2019-09-12-news-videogiochi-videogiochi-esport-si-avvicinano-alle-olimpiadi> (Consultato il 25 ottobre 2020)
https://www.corrieredellosport.it/news/esports/industry/2019/12/04-64146499/i_gamer_professionisti-verso-le-olimpiadi-grazie-a-pelle-azzurra/ (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.lapelleazzurra.it/> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.esportsmag.it/anche-i-pro-player-hanno-la-pelle-azzurra-e-andranno-alle-olimpiadi/> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.ilsole24ore.com/art/il-cio-riconosce-esport-come-attivita-sportiva-AEbSI7zC> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/senza-categoria/02-09-2018/il-presidente-del-cio-bach-esports-alle-olimpiadi-se-46359> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://esports.gazzetta.it/news/15-05-2018/konami-pes-2018-esport-giochi-asiatici-2018-jakarta-palembang-43897> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.gazzetta.it/Sport-Vari/28-10-2017/esports-videogiochi-olimpiadi-cio-ci-pensa-ma-230215584438.shtml> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.player.it/esports/24423-intel-porta-gli-esports-pyeongchang-2018.html> (Consultato il 23 ottobre 2020)
<https://www.redbull.com/it-it/esport-videogiochi-olimpiadi> (Consultato il 23 ottobre 2020)

Pandemia

<https://esports.gazzetta.it/senza-categoria/15-04-2020/gli-esports-al-tempo-del-coronavirus-quando-lintrattenimento-e-digitale-57505> (Consultato il 19 ottobre 2020)
<https://iideassociation.com/notizie/in-primopiano/iidea-presenta-a-round-one-la-nuova-edizione-del-rapporto-annuale-sugli-esports.kl> (Consultato il 19 ottobre 2020)
https://www.ansa.it/sito/notizie/topnews/2020/09/21/coronavirus-con-lockdown-cresciuti-esports-e-videogame_5a458e20-f128-4a41-a823-06daedc1ae5c.html (Consultato il 19 ottobre 2020)
<https://www.rivistacontrasti.it/esports-sport-elettronici-esport-scommesse-quarantena-covid19-coronavirus/> (Consultato il 19 ottobre 2020)
<https://www.ilfattoquotidiano.it/2020/04/05/esports-lemergenza-coronavirus-tra-stop-dei-campionati-e-riconversione-ad-eventi-online/5760475/> (Consultato il 19 ottobre 2020)
<https://informareonline.com/videogiochi-ed-esports-lintrattenimento-alternativo-ai-tempi-del-coronavirus/> (Consultato il 19 ottobre 2020)
<https://www.tio.ch/newsblog/target/1433961/sport-esports-atleti-attivita-squadre-videogiochi> (Consultato il 20 ottobre 2020)
<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/il-decollo-degli-esports-durante-il-covid-come-sfruttare-loportunita-di-business/> (Consultato il 20 ottobre 2020)
<https://www.gamingtechlaw.com/2020/06/esports-covid-federico-brambilla-edoardo-revello.html> (Consultato il 20 ottobre 2020)

Capitolo 3:

<http://www.temporiuso.org/> (Consultato il 29 novembre 2020)
<https://www.domusweb.it/it/opinion/2014/01/09/riuso-del-paesaggio-in-abbandono.html> (Consul-

tato il 7 dicembre 2020)
<https://neotopie.wordpress.com/avanzi/> (Consultato il 8 dicembre 2020)
<https://neotopie.wordpress.com/tag/luciano-crespi/> (Consultato il 8 dicembre 2020)
<https://www.kcity.it/en/rigenerazione-urbana-2/> (Consultato il 12 dicembre 2020)
<http://www.isprambiente.gov.it> (Consultato il 12 dicembre 2020)
<https://www.teknoring.com/wikitecnica/tecnologia/riuso-edilizio/> (Consultato il 19 dicembre 2020)
<https://www.teknoring.com/wikitecnica/tecnologia/recupero-tecnologia/> (Consultato il 19 dicembre 2020)
<https://www.domusweb.it/it/opinion/2011/12/14/-im-possible-living-mappature-dell-abbandono.html> (Consultato il 19 dicembre 2020)
<http://www.riformaremilano.polimi.it/> (Consultato il 20 dicembre 2020)
<https://www.arcipelagomilano.org/archives/42994> (Consultato il 20 dicembre 2020)
<https://www.comune.milano.it/servizi/orti-urbani> (Consultato il 4 gennaio 2021)
<https://cowo.it/> (Consultato il 12 gennaio 2021)
<https://base.milano.it> (Consultato il 12 gennaio 2021)
<https://artbonus.gov.it/spazio-ex-ansaldo-progetto-base-milano.html> (Consultato il 13 gennaio 2021)
<https://www.arexpo.it> (Consultato il 13 gennaio 2021)
<https://www.mindmilano.it> (Consultato il 13 gennaio 2021)
<https://www.abitarecascinamerlata.it/qui-sorgera-mind-milano-innovation-district/> (Consultato il 13 gennaio 2021)

Capitolo 4:

http://www.giusepperausa.it/cinema_arti.html (Consultato il 18 gennaio 2021)
http://www.giusepperausa.it/cinema_italia_-_cinema_maestos.html (Consultato il 18 gennaio 2021)
http://www.giusepperausa.it/cinema_xxii_marzo.html (Consultato il 18 gennaio 2021)

Capitolo 5:

<https://gspc.gg/> (Consultato il 1 febbraio 2021)
<https://www.businessinsider.com/complexity-gaming-opens-new-headquarters-on-dallas-cowboys-campus-2019-5?IR=T#like-other-facilities-at-the-star-the-gamestop-performance-center-will-also-be-open-to-the-public-to-socialize-shop-attend-events-and-enjoy-other-entertainment-starting-this-summer-1> (Consultato il 1 febbraio 2021)
<https://www.fondoambiente.it/luoghi/villa-necchi-campiglio> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://casemuseo.it/project/necchi-campiglio/> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://www.panorama.it/panoramaditalia-2017/milano-2017/villa-necchi-campiglio-icona-dello-stile-razionalista> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://www.hi-storia.it/fablab/> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<http://fab.cba.mit.edu/about/chapter/> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://wemake.cc/wemake-e-un-makerspace/> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://www.polifactory.polimi.it/> <https://www.polifactory.polimi.it/> (Consultato il 2 febbraio 2021)
<https://wemake.cc/wemake-e-un-makerspace> (Consultato il 9 marzo 2021)
<http://fab.cba.mit.edu/about/chapter> (Consultato il 9 marzo 2021)
<https://archeyes.com/naked-house-shigeru-ban/> (Consultato il 12 marzo 2021)
<http://architectuul.com/architecture/naked-house> (Consultato il 12 marzo 2021)

Capitolo 6:

<https://www.inventivashop.com/blog/wayfinding-significato/> (Consultato il 18 febbraio 2021)
<https://www.architectsjournal.co.uk/buildings/cartlidge-levene-interview-wayfinding-isnt-just-about-signs-it-starts-with-the-architecture> (Consultato il 18 febbraio 2021)
<https://www.xlamdolomiti.it/schede-tecniche-xlam-e-documentazione> (Consultato il 1 marzo 2021)

<https://www.treccani.it/vocabolario/ergonomia/> (Consultato il 20 febbraio 2021)
<https://languages.oup.com/google-dictionary-it/> (Consultato il 20 febbraio 2021)
<http://adigitalinteractiveart.altervista.org/ernesto-neto/> (Consultato il 22 febbraio 2021)
<https://www.artwort.com/2014/08/11/arte/james-turrell-art-as-revelation> (Consultato il 22 febbraio 2021)

Casi Studio:

GameStop Performance Center (Consultati il 4 aprile 2021)
<https://gspc.gg/>
<https://www.gamelegends.it/apre-ufficialmente-il-gamestop-performance-center>
<https://www.pdvg.it/2019/05/20/complexity-gaming-opens-the-doors-to-its-new-headquarters-the-gamestop-performance-center/>
<https://esportsobserver.com/tag/gamestop-performance-center/>

eSport Palace (Consultati il 4 aprile 2021)
<https://3labs.it/la-nostra-flotta/esport-palace/>
<https://www.esportsmag.it/samsung-apre-a-bergamo-lesport-palace/>
<https://www.tomshw.it/videogioco/esport-palace-di-bergamo-il-futuro-e-alla-portata-di-tutti/>
<https://esports.thegamesmachine.it/reportage/36029/inaugurazione-esport-palace-bergamo/>

MOBA esport bar (Consultati il 4 aprile 2021)
<https://www.redbull.com/it-it/moba-intervista-al-fondatore-del-primi-esports-bar>
<https://leganerd.com/2016/08/05/moba-esport-bar/>
<https://leganerd.com/2017/03/08/moba-apre-milano/>
<https://www.gamesoul.it/moba-intervista-gaming-bar-italia/>

100 Thieves Cash App Compound (Consultati il 4 aprile 2021)
<https://100thieves.com/blogs/news/100-thieves-opens-state-of-the-art-100-thieves-cash-app-compound-the-largest-esports-team-facility-in-the-us>
<https://www.interiordesign.net/projects/18509-okb-designs-100-thieves-headquarters>
<https://www.dexerto.com/csgo/zywoo-can-fly-dreamhack-top-10-plays-1566797/>
<https://variety.com/2020/digital/news/100-thieves-facility-compound-unveiling-nadeshot-scooter-braun-1203476274/>

Naked house (Consultati il 5 aprile 2021)
<http://architectuul.com/architecture/naked-house>
<https://archeyes.com/naked-house-shigeru-ban/>

Google EMEA Engineering Hub (Consultati il 5 aprile 2021)
<https://www.e-architect.com/switzerland/google-offices-zurich>
<https://www.evolution-design.info/Office/Google/Google-Hub-Zurich>
<https://www.archdaily.com/41400/google-emea-engineering-hub-camezind-evolution>
<https://www.businessinsider.com/google-zurich-headquarters-tour-2018-1>

In Orbit (Consultati il 5 aprile 2021)
https://www.domusweb.it/it/notizie/2013/06/18/tomas_saraceno.html
<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/dusseldorf-saraceno-orbit-nella-standehaus/>

Game on (Consultati il 6 aprile 2021)
<https://www.floornature.com/blog/architecture-and-video-games-game-exhibition-madrid-15552/>

<http://smartandgreendesign.com/en/game-on/>
<https://www.fundacioncanal.com/exposiciones/game-on-la-historia-del-videojuego-1972-2020/>
<https://www.dezeen.com/2020/10/23/game-on-smart-green-design-exhibition-fundacion-canal/>
<https://www.designboom.com/design/game-on-exhibition-smartandgreendesign-video-game-expo-madrid-spain-06-09-2020/>

Forest of Light (Consultati il 6 aprile 2021)

https://www.domusweb.it/en/news/2016/04/14/fujimoto_forest_light.html
<https://divisare.com/projects/315663-sou-fujimoto-architects-milano-design-week-forest-of-light>
<https://www.dezeen.com/2016/04/12/video-sou-fujimoto-forest-of-light-for-cos-milan-design-week-2016-movie/>
<https://www.archdaily.com/785460/sou-fujimoto-installs-a-forest-of-light-for-cos-at-2016-salone-del-mobile>
<https://www.elle.com/it/shopping/news/a1337748/salone-mobile-2016-cos-forest-of-light-sou-fujimoto/>

