

Le tecnologie mediali, telecomunicazioni e network telematici, rappresentano oggi il cardine della comunicazione globale consentendo lo scambio veloce ed efficace di informazioni complesse e di varia natura: testuali, iconiche, sonore, audiovisive.

Nella civiltà occidentale lo spazio dell'informazione è continuamente in corso di trasformazione; i luoghi della comunicazione, della relazione, della socializzazione, dello studio, del gioco sono sempre meno rappresentati da ambienti fisici tradizionali e caratterizzati da una maggiore consistenza virtuale.

Basti pensare che *Internet* ha ormai a disposizione più di una *Piazza Virtuale* dove è possibile condividere spazi virtuali telematici e comunicare mediante video, audio, testi scritti.

È interessante notare che le ambientazioni virtuali, usate comunemente come interfaccia di comunicazione, riproducono molto spesso luoghi dotati di una precisa identità di figura e di significato per l'architettura e l'urbanistica.

Seguendo questa via il progetto *Come-nius*, sviluppato in Germania da cinque scuole di Berlino, ha usato come interfaccia con gli utenti la metafora di una piazza contenente edifici rappresentanti varie funzioni: la *Conference House*, il *Commu-*

nity Center, la *Project House*, edifici dove è possibile condividere spazi virtuali, progettare, giocare comunicare mediante video, audio, testi scritti¹.

Rimanendo sullo stesso piano, si sono trasferiti sulla rete i concetti generali di uno dei più interessanti e longevi giochi di simulazione di scenari urbani, qual'è *Sim-City*, che nella rivisitata versione telematica consente agli addetti ai lavori di proporre contemporaneamente e direttamente un modello di città destinato ad essere *in itinere*: in questo caso, al di là di qualsiasi metafora e/o intento comunicativo, è interessante notare come la simulazione e l'interpretazione di scenari urbani tenda a distaccarsi dalla sua base referenziale e divenire partner autonomo di ricerca².

C'è da aggiungere che lo stato attuale delle modalità di comunicazione a "bassa risoluzione", dovuto allo stadio primordiale delle tecnologie e delle conoscenze in proposito, rende ancora improbabili trasmissioni di informazioni sensoriali e sensomotorie, terreno su cui si è già misurato il gruppo *Knowbotic Research* riportando risultati interessanti nella definizione di complessi sistemi di informazioni di vario genere interfacciati da particolari algoritmi generativi che consentono la navigazione interattiva dell'utente in rete.

¹ Pier Luigi CAPUCCI, *Nuovi luoghi di relazione*, in «Domus» n. 782, 1996

² Pier Luigi CAPUCCI, *Estetiche della complessità*, in «Domus» n. 785, 1996



1.-2.-3. Navigatori virtuali dotati di equipaggiamento consistente in un visore monoculare da indossare sul capo, in un sensore a ultrasuoni pilotato dalla mano ed in un terminale mobile. Dodici diffusori acustici nello spazio dell'installazione collocano tridimensionalmente i suoni ed i gruppi di suoni.
Fonte: P.L. Capucci in Domus, n. 785, 1996.

Un filone innovativo riguardante le ambientazioni virtuali, non secondario alla universalmente discussa rete telematica, è quello rappresentato dai giochi di simulazione.

Parte di questo settore ha da tempo intrapreso la strada che porta allo sviluppo della simulazione, qualitativamente sempre più definita, di ambienti reali virtualmente costruiti al computer, ambienti che hanno in parte contribuito a cambiare il concetto stesso di pc-game.

Con l'introduzione dell'architettura virtuale l'approccio è molto diverso rispetto al gioco di prima generazione: esaurita la propensione al confronto con se stessi, le sorprese che si chiedono al programma sono un nuovo effetto visivo multicolor od un'orgia di poligoni texturizzati; non è più l'abilità del giocatore che conduce alla vittoria ma è il gioco stesso che, narcisisticamente, si lascia sedurre e finire in modo spesso già confezionato³.

Le ambientazioni virtuali analizzate riguardano i pc-games ritenuti più interessanti ai fini della ricerca, che intende indagare sulle diverse tipologie di simulazioni virtuali con particolare riferimento all'ambito architettonico.

Tra la grande quantità di prodotti software reperibili si segnalano quelli distribuiti dalla GT Interactive, una multinazionale del settore che ha sede a Londra nella ex scuola vittoriana Old Grammar School al 248 di Merylebone Road che ha distribuito alcuni tra i titoli di maggior successo come *Doom*, *Duke 3D*, *Quake*, *Amok*, *Scorcher*, *Death Unreal*, e programmi di uguale interesse come *Tomb Rider* (prodotto da Eidos), *Heretic*, *Tiberian Sun 3D* (Westwood Studios-Electronic Arts), *Diablo* (Blizzard Entertainment-Sierra), *Shadow Man* (Acclaim), gli ultimi tre di prossima uscita.

A partire da *Doom* la caratteristica comune di questi pc-games è la localizzazione all'interno di scenari infernali, in labirinti ed ambienti estremamente bui infestati da esseri mostruosi e alieni, illuminati da torce e da sottili spiragli di luce naturale zenitale o laterale, in architetture con notevoli gradi di complessità, non immediatamente percepibili e dovuti a so-



³ Massimo REYNAUD, introduzione in «The Games Machine» n. 97, 1997

vrapposizioni di livelli, passaggi angusti e pericolosi che oltrepassano eventi naturali virtualmente ricostruiti, coperture a cupola e pareti texturizzate come circuiti elettronici.

Si tratta di ambienti che per la loro conformazione sono in qualche modo debitori della tradizione figurativa rappresentativa di ambienti infernali, con alcune varianti per così dire "moderne" tra le quali l'introduzione dell'elettronica (armi e dispositivi vari), la presenza di umani che hanno la meglio su creature infernali tradizionalmente rappresentate come loro aguzzine (pensiamo alle opere di Bosch), e l'ambientazione in scenari che devono molto all'immaginario fantascientifico cyberpunk di autori come Bruce Sterling e William Gibson e di registi come Ridley Scott, i giovani fratelli Wachowsky, Steven Lisberger, Brett Leonard.

La strada percorsa dai registi del *cyber-spazio* ha fornito gli elementi più interes-