



DI STEFANO GUALENI

THE ANARCHITECT

The bicycle diaries: Sere di Fibonacci

Sera 01
I led dell'ozioso timer in cucina sembrano insistere affinché io sappia che è tarda sera. Il solo pensiero che riescono a stimolare in me è invece che la funzione di ingombrante orologio sarà per un bel pezzo l'unica per quel forno. Scrivo su un portatile che è caldissimo, forse proprio per spavalderia nei confronti dell'orologio-forno, e traballa sulle mie gambe incrociate, ancora umide dalla doccia, che appoggiano a loro volta sulle assi di legno del pavimento dell'appartamento al numero 3 di St. Annastraat di Breda, Olanda.

Non è una mia abitudine quella di sedere sul pavimento, bensì la coincidente conseguenza del fatto che i mobili che ho ordinato non siano ancora arrivati. Al momento dormo su un sottile materasso adagiato su quello stesso pavimento e ho per armadio una vecchia valigia aperta.

Immagino non sorprenderà nessuno che da un paio di giorni sia io l'ultima anima ad abbandonare il GameLab. A prescindere dalla macabra condizione

avvicinato da uno dei miei studenti dopo una lezione e sentirmi dire: "Ehi, è stato davvero divertente!".

Come se non fosse abbastanza, comincio anche a credere che il più grande incentivo di questo lavoro non risieda né in qualche rara lode né nel privilegio di potersi svegliare tardi alla mattina, quanto... Be', un brandello di un romanzo di Douglas Adams (già vedo i lettori più snob storcere i loro nasi incipriati) dal titolo 'Dirk Gently's Holistic Detective Agency' (1987) credo esprima questa sensazione in modo talmente accurato che sarebbe quasi un peccato non riportarlo qui:

"Che senso ha, davvero, insegnare qualcosa a qualcuno?" La domanda sembrò provocare un mormorio di empatica approvazione dalla cima al fondo della tavolata. Richard continuò: "Quello che intendo dire è che se davvero vuoi imparare qualcosa, la cosa migliore da fare è quella di provare ad insegnarla a qualcun altro. Ciò ti obbliga a sbrogliarlo, per prima cosa, nella tua mente. Più lenti ed ottusi sono i tuoi studenti e più dovrai spezzettare le cose in idee via via più semplici. Questa è l'essenza della programmazione. Quando

denti della giornata e le relative presentazioni, mi accingeva a tornare (ne avevate qualche dubbio?) nel mio ufficio all'interno del GameLab. Stavo riavvolgendo i cavi del proiettore quando mi si avvicina uno degli studenti del corso; la sua statura è inspiegabilmente sotto i due metri. Lo riconosco a fatica, non è uno di quelli che intervengono spesso e vengono in ufficio a ogni buona occasione.

"Professore, mi scusi ma io non posso proprio fare la mia presentazione la settimana prossima", esordisce. "Non si tratta di un problema tecnico, ma di timidezza. Io... lo non riesco a parlare in pubblico!".

Ci penso per un po' e rispondo: "Uhm, questo è un bel problema. Vedi, quello dell'industria del videogiochi è un ambiente di lavoro collettivo. Difficoltà a relazionarsi con il gruppo potreb..."

"Alternativamente potrei presentarle quell'assignment...", mi propone.

"Ah, l'assignment che voi non vorreste scrivere e io non vorrei leggere?", chiedo ironico.

"Proprio quello", risponde con fermezza.

"Be', è nelle regole ma... Senti, scrivere quindici dense pagine al posto di una presentazione di sette minuti netti mi sembra una follia. Ne sei sicuro?".

"A me sembra ragionevole, professore".

Mi volto e finisco di avvolgere i cavi. Ci penso, e poi dico: "Prendi nota: undici pagine, ognuna delle quali dovrà iniziare con la lettera A".

"Con la lettera A?!", mi chiede comprensibilmente stupito.

"Precisamente".

"E... e l'argomento?"

"Le tue considerazioni sul perché nel mercato del videogiochi le ragazze siano considerate una nicchia". "E qual è lo spelling di 'nicchia'?"

Ignoro la domanda e concludo: "Inoltre mi piacerebbe molto tu accludessi interviste personali alle tue quattro compagne di sesso femminile. Vorrei tu chiedessi ad ognuna di loro come si sente a riguardo, quali sono le sue aspettative e se ha proposte operative da opporre a questa forma di discriminazione mediatica". Speriamo che così gli passi la timidezza.

Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfatch.org/kiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)

Nemmeno nei sogni più rosei potevo sperare di venire avvicinato da uno dei miei studenti e sentirmi dire: "Ehi, è stato davvero divertente!"

del mio appartamento altrimenti delizioso, la mia permanenza fuori orario nel laboratorio è dovuta non solo al suo essere un ambiente attrezzato ed accogliente in cui è piacevole lavorare e dedicarsi alla ricerca, ma anche al fatto che, per il sottoscritto, ore supplementari di lavoro siano una necessità. Non avendo esperienza didattica alle spalle, ogni presentazione, ogni riferimento, ogni collegamento più o meno sperticato tra le diverse discipline che collaborano alla formazione di un designer costa una quantità di tempo e fatica che non posso definire inaspettata, ma nemmeno immaginavo tanto ingente.

Le prime settimane di lavoro con i ragazzi del primo anno del corso di 'International Game Design & Architecture' (un centinaio di facce rotonde e partecipative) sono state un grosso stimolo e, almeno finora, una soddisfazione di proporzioni gargantuane. Nemmeno nei sogni più rosei potevo sperare di venire

avrai suddiviso un'idea complessa in piccoli passi che persino una stupida macchina sarà in grado di compiere, allora tu stesso ne avrai imparato qualcosa".

Sera 02

Forno intermittente, computer portatile, gambe incrociate, pavimento spoglio. I mobili non sono ancora arrivati. Niente divano, niente letto... In compenso ho qualche aneddoto edificante riguardo alla giornata di oggi, dedicata alle analisi di alcune vecchie glorie degli shoot'em up bidimensionali da parte degli studenti. Tralasciando gli aspetti più folkloristici della questione, come ad esempio il fatto che abbia dato un dieci ad un aspirante rasta-coder mezzo olandese e mezzo inglese per un'impeccabile presentazione di *Time Pilot* (Konami, 1982), vi racconterò di quanto pungente io possa essere.

Mancava qualche minuto dalle cinque di questo pomeriggio e, liquidato anche il terzo gruppo di stu-

