

Gustavo Adolfo Carabajal

## L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

## THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME



WAVE luav 2004. Workshop diretto/Workshop directed by da Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un aquilone/  
Design and construction of a kite.  
Student/Student: Astegno

### Abstract

L'esperienza dei workshop diventa occasione per frequentare l'argomento dell'utilità dell'apparentemente inutile: Cosa si ottiene affrontando i problemi del progetto di una casa per un uccello, un aquilone o un gioco? Si avvia un'indagine sulle tecniche del progetto e sulla sua rappresentazione, con l'obiettivo di approfondire gli aspetti essenziali del lavoro dell'architetto: come si inizia, come avviene il processo di ideazione, il modo di documentarsi, il tema della scala, il ruolo della struttura, i materiali, gli elementi naturali e le componenti ambientali specifiche di un luogo. Questi esercizi sono il luogo della collezione dei materiali per una enciclopedia non scrivibile dell'ispirazione, dell'immaginazione o addirittura delle decisioni felici delle quali parlano.

“Sólo este lenguaje instantáneo se revela eficaz para encarar el momento presente.”

Walter Benjamin. Sentido único (1928)

La valutazione sul ruolo dei workshop come momento d'insegnamento intensivo della progettazione architettonica, nel percorso formativo degli studenti, merita in primo luogo una riflessione sul come s'intende l'insegnamento del progetto.

Il progetto nasce sempre all'interno di una negoziazione fra quello che si è imparato in modo simultaneo o in maniera sequenziale. Studiare, ricercare o guardare solo una parte è, come minimo, un'attività ridut-

### Abstract

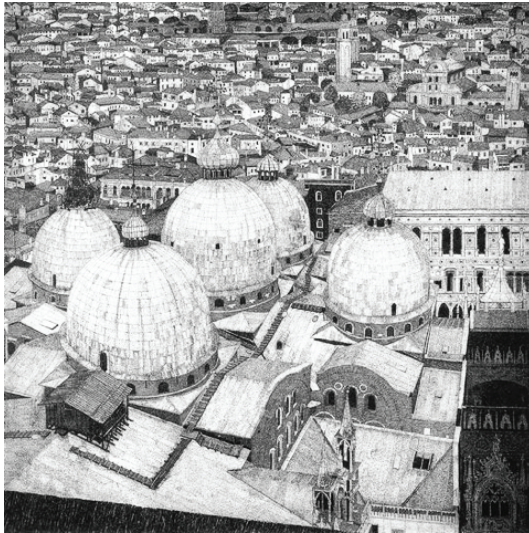
The workshop experience becomes an occasion to address the theme of the usefulness of what seems useless: What is obtained in dealing with the design issues of building a bird house, a kite or a game? An investigation is set forth regarding the techniques of a project-design and its representation, with the objective of enhancing one's knowledge about the essential aspects of the architect's work: how to begin, how is the process of design developed, how and what information is to be obtained, the issue of scale, the role of structure, materials, the natural elements, and the environmental components that are specific to a place. These exercises become the place for a collection of materials that can make up an un-writable encyclopedia of inspired knowledge, imagination, and even the satisfactory decisions in the true story they tell.

“Sólo este lenguaje instantáneo se revela eficaz para encarar el momento presente.”

Walter Benjamin. Sentido único (1928)

To evaluate the role of a workshop, as a moment for the intensive teaching of architectural project-design in the course of education of students, one should first reflect upon what is intended by the teaching of project-design.

Projects are always generated within a nego-



WAVe luav 2004. Workshop diretto/Workshop directed by da Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un aquilone/  
Design and construction of a kite.  
Student/Student: Astegno

Gustavo Adolfo Carabajal

tiva qualche volta utile. Nell'insegnamento del genere narrativo letterario si apprende che esso impone la composizione di una 'sequenza' di fatti ed azioni. Tutta la descrizione è di fatto 'sequenziale', solo le immagini – anche molto parziali – possono offrire 'simultaneità'. Risulta evidente, quindi, la difficoltà dell'insegnamento di descrivere e mostrare processi di formazione simultanei come quelli che si sviluppano all'interno dell'attività di progetto. Non è raro assistere a descrizioni in cui l'architettura è raccontata come frutto dell'attività di un istante, di un presente continuo che in realtà racchiude un periodo di tempo più lungo. Per quanto possa apparire paradossale, anche questo è il risultato del confronto permanente – che si produce in tutta l'attività creativa – fra quello che si è assimilato in modo simultaneo o sequenziale. Le attività sviluppate per gli studenti nella forma didattica del Laboratorio di progettazione, che prevede l'integrazione di più insegnamenti, tende alla simultaneità dell'acquisizione delle conoscenze. La stessa è resa possibile solo se lo studente ha un atteggiamento positivo ed attivo nel generare il dovuto confronto ed integrazione del sapere acquisito. Nell'attività di progetto, quindi, l'apprendista compone una serie di informazioni multiple e specializzate.

Il modo d'operare dell'architetto non è sequenziale, non si può immaginare una determinata tipologia strutturale a continuazione delle principali decisioni spaziali prese. Neppure è possibile immaginare che affrontare il ruolo ed il destino delle reti tecnologiche sia ridotto a prevedere qualche buco dove esse devono districarsi, o a lasciare spazio sufficiente per affrontare il tema in un momento successivo. Il progetto di architettura è un processo – guidato con una certa intenzionalità – nel quale esiste, necessariamente, un confronto continuo d'informazioni e conoscenze multiple che conferiscono entità alla proposta.

La sfida, nel caso specifico dell'esperienza dei workshop estivi intensivi, è doppia: da una parte lavorare con studenti che ancora stanno acquisendo gli strumenti essenziali per affrontare un progetto d'ar-

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

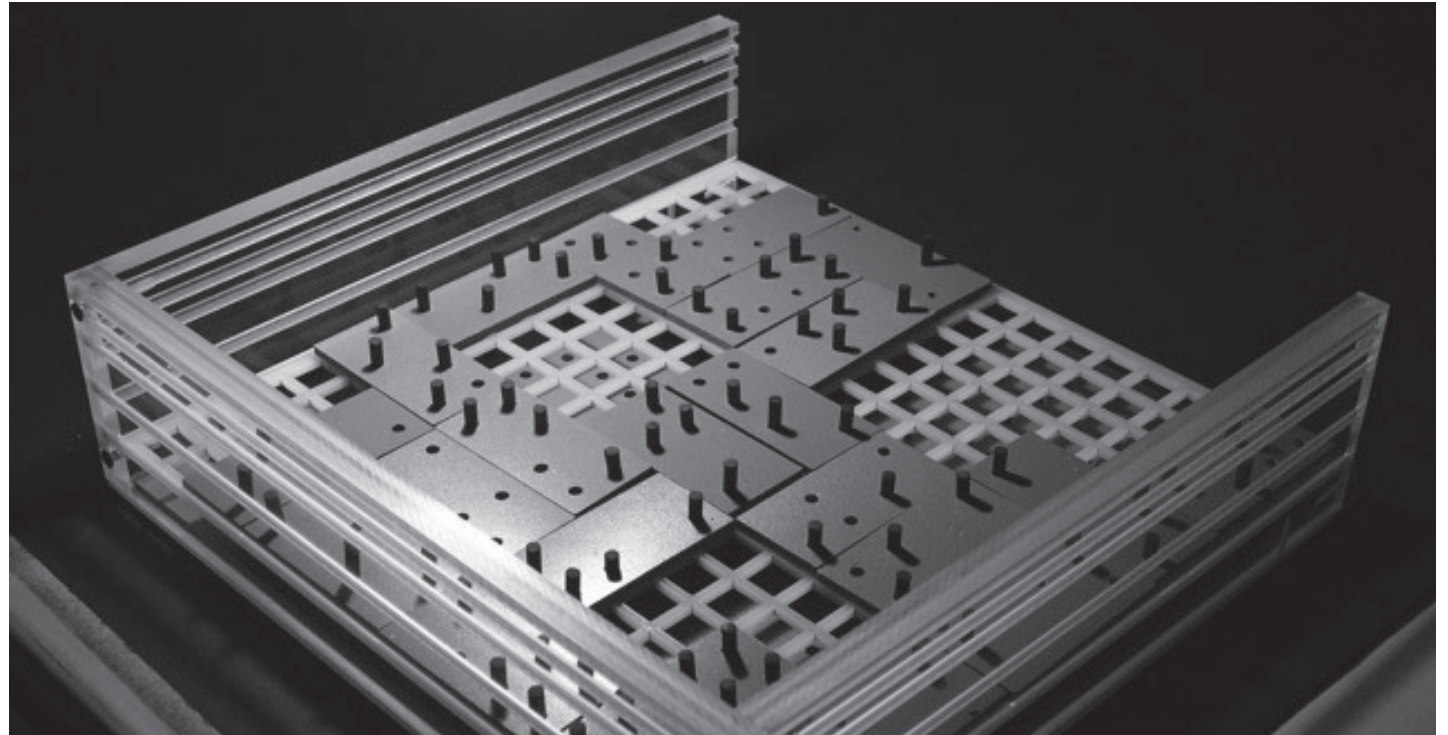
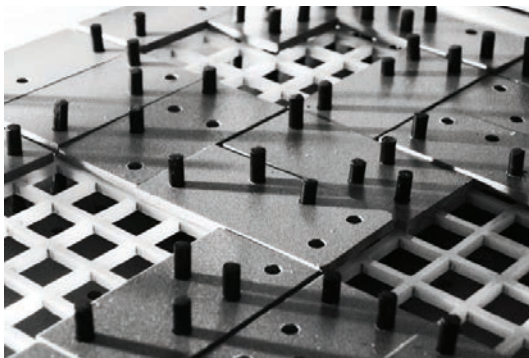
*...tiation process between what has been learned simultaneously and what has been learned sequentially. To study, research or examine only one part of them would be a rather reductive and sometimes useless activity to say the least. In the teaching of narrative literature, one learns that it requires the composition of a sequence of events and actions. All description is in fact sequential, while only images – even if only partial – offer simultaneity. What therefore becomes evident is the difficulty in teaching that comes in describing and demonstrating processes of simultaneous education, such as those that are developed within the activities of a project. It is not rare to see or hear descriptions in which architecture is recounted as the fruits of the activities of a single instant, or a present-continuous, which in reality contains a much longer period of time. As paradoxical as it may seem, this is the result of permanent exchange – occurring in all creative activity – between what is assimilated simultaneously and what is instead learned sequentially.*

*The activities developed for students in the didactic form of a project-design laboratory, which also allows for the integration of different subject matter, tends towards the simultaneity of acquiring knowledge. However, this is only possible if the student has a positive and active approach in generating the right kind of exchange and integration of acquired knowledge. Therefore, throughout the project's activities, the student is to comprise multiple and specialized sets of information.*

*The work of an architect is not sequential; and one cannot imagine a certain type of structure as a resulting continuation of principal spatial decisions. Nor is it possible to imagine that dealing with the role and destiny of technological networks can be reduced to providing a few holes where they can extricate themselves, or else leave enough room to address the issues at a later time. Architectural design is a process – driven with a certain inten-*

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME





WAVE luav 2004. Workshop diretto da/Workshop directed by Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un gioco: New Babylon/Design and construction of a game: New Babylon. Studenti/Students: Antoniadis, Mattiussi, Sakellariou

chitettura; e dall'altra predisporre un'esperienza – per studenti, non dimentichiamo, che frequentano diversi livelli di studio – che possa essere affrontata da tutti, che collochi tutti allo stesso livello, indipendentemente dalla preparazione e dalle conoscenze precedentemente acquisite. La sfida – attività strutturata – diventa occasione didattica 'ex tempore' per frequentare l'argomento 'dell'utilità dell'apparentemente inutile': "Per l'uomo odierno", infatti, è sempre più complicato provare interesse per qualcosa che non implichi un uso pratico e immediato per 'scopi tecnici'" (1).

A cosa serve la Filosofia?

A cosa serve la poesia?

Cosa si ricava da un teorema?

Nel saggio di N. Ordine si porta alla luce, attraverso la riflessione di grandi filosofi, il rischio di come l'ossessione del possesso ed il culto dell'utilità possano inaridire lo spirito e minare alcuni valori fondamentali come la 'dignitas hominis'. Lo fa, tra l'altro, ricordandoci come già nel mondo classico si aveva coscienza della differenza tra scienza puramente speculativa

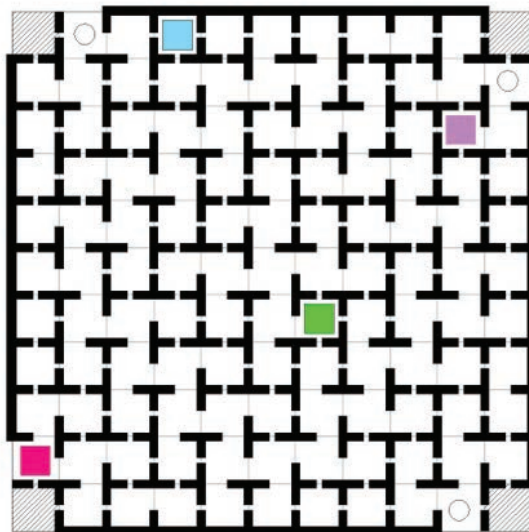
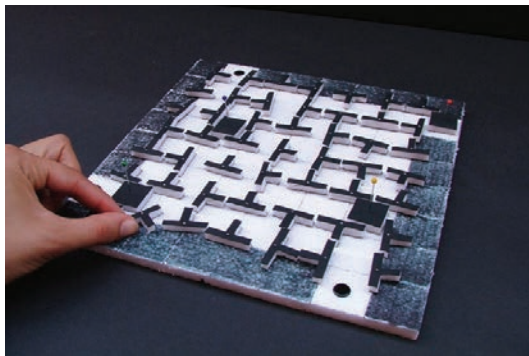
*tionality – in which there is a necessary continuous exchange of multiple forms of information and knowledge, giving plural entities to the proposal. In the specific case of the intensive summer workshops the challenge was two-fold: on one side, there was the work with students who are still acquiring the necessary essential tools to dealing with an architecture project; and on the other, there was the preparing of an educational experience that could be handled by all students – coming from different areas of study – in order to put them at the same level, independently of their previously acquired knowledge and experiences. The challenge of these structured activities became an ex-tempore didactic opportunity to address the topic of the usefulness of what seems useless: "For modern man, as a matter of fact, it is always more complicated to find interest in something that does not imply a practical and immediate use for technical purposes" (1).*

*What use is Philosophy?*

Gustavo Adolfo Carabajal

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME



WAVE luav 2004. Workshop diretto/Workshop directed by da Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un gioco: Cnosso/Design and construction of a game: Knossos. Studenti/Students: Bertolaso, Zugno

Gustavo Adolfo Carabajal

(disinteressata) e scienza applicata. Riporta l'aneddoto che coinvolge Euclide raccontato da Stobeo: per rispondere all'interrogativo di un suo allievo – che, appena imparato un primo teorema, gli chiese “Ma cosa ne ricaverò” – il famoso matematico fece venire uno schiavo e gli ordinò di dare una moneta allo studente “poiché [costui] ha bisogno di ricavare qualcosa da ciò che impara” (2).

Cosa si ottiene affrontando i problemi proposti del progetto di una casa per un uccello, un aquilone o un gioco?

L'esercitazione proposta – collocata alla fine di un anno accademico lungo ed in piena estate – ha avuto come vocazione quella di illustrare e quasi istituzionalizzare l'espressione, apparentemente superficiale, secondo cui per concepire architettura 'quasi tutto vale'.

Si è avviata con lo studente un'indagine sulle tecniche del progetto e sulla sua rappresentazione, con l'obiettivo di approfondire gli aspetti essenziali del lavoro dell'architetto: come si inizia, come avviene il processo di ideazione, il modo di documentarsi, il tema della scala, il ruolo della struttura, i materiali, gli elementi naturali, le componenti ambientali specifiche, di un luogo, ecc.; rafforzando il senso dell'esperienza individuale e originale del progetto.

Questi esercizi promuovono la pratica del mostrare più che dell'affermare, e sono stati il luogo della collezione dei materiali per una enciclopedia non scrivibile dell'ispirazione, dell'immaginazione o addirittura delle 'decisioni felici' delle quali taluni parlano.

Non vi è stata l'intermediazione della scala nello sviluppo e nella realizzazione del progetto, tutti i partecipanti al laboratorio hanno lavorato e 'costruito', in scala 1:1, decidendo man mano i materiali da utilizzare, la struttura adottata, le finiture, ecc. Si è insistito sull'importanza di capire, fin dall'inizio, che tutto deve essere concepito con finalità costruttiva. Progettare e costruire è, in sostanza, il mestiere dell'architetto. Si è inteso inoltre, con questo tipo d'esercitazione, stimolare l'autocritica ed il confronto fra i partecipanti

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

*What use is poetry?*

*What is obtained from a theorem?*

*In the essay by Nuccio Ordine, through his reflections on great philosophers, what comes to light is the risk of how the obsession of possession and the myth of utility can undermine certain fundamental values such as dignitas hominis and ultimately dry up the human spirit. He explains this by reminding us how in the classical world there was recognition of the difference between a speculative (disinterested) science and applied sciences. He cites an episode involving Euclid, as told by Stobaeus: to answer the question of one of his pupils – who, having just learned his first theorem, asked, "But what will I obtain" – the famous mathematician called upon a slave and ordered him to give a coin to the student "because [the student] needs to get something from what he learns" (2). So what is obtained by dealing with the problems proposed by a project for a bird-house, a kite or a game?*

*The proposed exercise tutorials – scheduled at the end of a long academic year, in the middle of the summer – had the vocation of illustrating and almost institutionalizing a seemingly superficial expression, according to which, in conceiving of architectural design, almost anything goes.*

*The initiative started with a student survey regarding design techniques of projects and their representation, with the aim of enhancing knowledge about the essential aspects of the work of an architect, while reinforcing the individual and original experience of project-design: how to start a project, how does the design process unfold, how to obtain information, the theme of the scale, the role of structure, what materials, natural elements, and environmental components are specific to a given place and so on.*

*These exercises promote the practice of demonstrating, more than of affirming, and they became a place for the collection of materials that could*

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME





WAVE luav 2004. Workshop diretto da/Workshop directed by Carlos Ferrater.  
Case per uccello/Bird houses.  
Studenti/Students: Fabris (sinistra/left), Varaschin (destra/right)

al workshop ed è stato evidente fin dall'inizio che il risultato conclusivo avrebbe avuto una valutazione quasi automatica: se il gioco è divertente o ingegnoso, se l'aquilone vola e se gli uccelli vengono alle loro case. Per lo sviluppo del lavoro, per documentarsi, ci siamo rivolti ad esperti il cui contributo è stato fondamentale – oltre al contributo specifico – per 'mostrare' agli studenti l'importanza del cercare, dialogare e collaborare con chi ha le competenze specifiche, in questa occasione: l'ornitologo, l'esperto di aquiloni acrobatici, l'inventore di giochi.

#### Case per uccelli

La casa per un uccello non è una gabbia. Questo tipo di esperienze ha dei precedenti illustri nell'ambito dell'architettura contemporanea. Nel 1993, per un'esposizione nella galleria d'arte "Antonio de Barnola" di Barcellona, Carlos Ferrater, Enric Miralles ed Elias Torres, fra gli altri, sono invitati a realizzare il progetto per 'Una casa para pajaros'. Il modello a scala naturale presentato dal primo era composto da un tetraedro di tubi assemblati con nodi inventati da Alex D'Acosta. Questa struttura era tesa da un unico filo di nylon che costruiva la tessitura delle superfici dei lati del tetraedro. In questo modo erano risolti, allo stesso tempo, l'accesso all'interno e l'equilibrio fra i

go into making up a non-writable encyclopaedia of inspiration, imagination, or even the successful decisions that some have mentioned.

There was no intermediary scale in the development and implementation of the project-designs; so all participants in the workshop had to work and build on a 1:1 scale, deciding what materials to be used, what structure to adopt, the finishing touches etc. From the onset, there was a stress on the importance of understanding that everything must be designed with constructive purposes. Designing and building is, in essence, the architectural profession. Moreover, it was understood that this type of exercise would stimulate a sense of self-criticism and discussion among the workshop's participants, and it soon became clear that the end results would carry an almost automatic evaluation: is the game was fun or clever? can the kite fly? and will the birds come to their homes. For the development of the work-project, and to gather information, we turned to experts whose participation was crucial – beyond their specific contributions – to showing students the importance of research, communication and collaboration with those who have specific skills. On this occasion in particular, these specialists included an ornithologist, an expert of stunt kites, and an inventor of games.

#### Bird houses

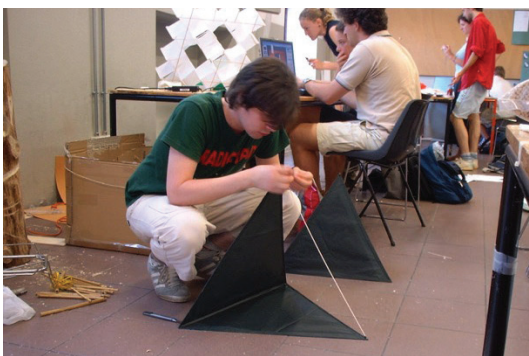
The bird house is not a cage. This type of experience has illustrious precedents in the realm of contemporary architecture. In 1993, for an exhibition at the "Antonio de Barnola" gallery in Barcelona, Carlos Ferrater, Enric Miralles and Elias Torres, among others were invited to render a project for Una casa para pajaros (A home for birds). The full-scale model presented by the first of these architects consisted of a tetrahedron of tube assemblies with knots invented by Alex D'Acosta. This structure was held together

Gustavo Adolfo Carabajal

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME





WAVE luav 2004. Workshop diretto da/Workshop directed by Carlos Ferrater.  
Lavori in corso/Work in progress

Gustavo Adolfo Carabajal

lati, con una consistenza strutturale favorita dalla tensione. La casa, che risolveva le questioni funzionali relative al tema, possedeva l'eleganza di una scultura di Naum Gabo e una qualità in più: ad una scala minore poteva essere immaginata come nido; ad una maggiore come voliera.

Un altro progetto felice era quello di Enric Miralles. Era composto da un insieme di tre fronde o frasche artificiali idonee per uccelli di passo: una metallica conformando un abbeveratoio; un'altra contenente un neon alquanto perverso; la terza, foderata di pane, metteva in luce la sua condizione di essere effimera a partire della sua commestibilità.

Così come le peculiarità che differenziano il gran numero di specie di uccelli, dalle innumerevoli forme alle infinite fantasie di colori e canti, anche le esigenze abitative si concretizzano in numerosissime forme e fantasiose soluzioni. La scelta del posto dove costruire il nido, i materiali, la forma e l'esposizione non sono fattori casuali, ma rispondono a precisi compromessi tra funzionalità e disponibilità delle risorse. La capacità di costruire il nido non è tramandata culturalmente, ma fa parte di quel grande bagaglio di conoscenze acquisite nel lungo percorso evolutivo di ogni specie. Spesso la presenza dell'uomo porta a modificazioni dell'habitat molto veloci, alle quali non corrisponde un'altrettanto veloce evoluzione biologica delle specie interessate, producendo gravi effetti sulla loro possibilità di costruire i nidi e di conseguenza di riprodursi. Un caso esemplare è quello delle rondini.

#### Gli aquiloni

Il progetto-costruzione di un aquilone pone alcune questioni sostanziali utili ad un apprendimento empirico del fare. Esso necessita dell'applicazione di una tecnica specifica legata a questioni aerodinamiche, della quale è necessario impadronirsi. Non si può procedere senza una opportuna scelta dei materiali. Bisogna tenere in considerazione le dimensioni, le misure: più piccolo è l'aquilone, più sarà possibile farlo librare in aria e volteggiarvi, poiché il vento a di-

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

*by a single nylon string that created the texture of the side surfaces of the tetrahedron. This solution provided for access to the inside of the structure, and, at the same time, created an equilibrium between the sides, with a structural consistency that was favoured by the string's tension. The house, which resolved functional issues relating to the topic, also possessed the elegance of a sculpture by Naum Gabo, as well having one other distinct quality: at a smaller scale, the project could be imagined as a nest; and at a larger scale, as an aviary.*

*Another successful project was that of Enric Miralles. It consisted of a set of three artificial leaves or twigs that would attract migrating birds: one was metal, making up a small water trough; another contained a somewhat perverse neon strip; and the third, lined with bread, showed its condition of being ephemeral, given the structure's edibility. Just as the peculiarities that differentiate a large number of species of birds, from their many forms to the infinite patterns of their colours and songs, also their housing needs were reflected in numerous shapes and imaginative solutions. The choice of the place to build the nest, materials, shape and sun exposure are not random factors; rather they respond to specific trade-offs between functionality and availability of resources. The ability to build a nest is not passed down culturally, but it is part of that great wealth of knowledge gained in the long evolutionary path of every species.*

*Often the presence of man quickly leads to changes in habitats, which does not correspond to an equally rapid biological evolution of the species living there, and this produces serious effects on their ability to build nests and hence reproduce. Exemplifying this phenomenon is the case of the Swallows species.*

#### The kites

*The project-design of a kite poses some substan-*

*THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME*



WAVE luav 2004. Workshop diretto da/Workshop directed by Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un aquilone/Design and construction of a kite: Volo d'Icaro.  
Studiante/Student: Chiarello



sposizione sarà sufficiente a farlo innalzare e muovere; più l'aquilone è grande, più necessita di vento per muoversi. Per farlo alzare velocemente bisogna porsi in modo che il vento venga da dietro le proprie spalle, e così via. Senza queste considerazioni accurate si rischia di costruire un bellissimo oggetto formalmente attraente che però, se non prende il volo, può essere tutto tranne che un aquilone.

Gli aquiloni in Oriente si conoscono fin dalla preistoria ed hanno sempre goduto della massima popolarità ed importanza. I cervi-volanti orientali evocano episodi leggendari o storici con le loro forme, i loro nomi e le loro decorazioni tradizionali.

In Giappone la loro sagoma varia: può avere forma geometrica o assumere contorni umani, foggia di uccello o di qualsiasi altro animale. La consuetudine vuole che essi siano tenuti in aria, la notte, sopra le case per allontanare gli spiriti maligni.

In Corea ed in Malesia esiste la consuetudine di descrivere le sventure accadute durante l'anno sul dorso di un aquilone che poi si fa volare nell'aria; quando l'altezza massima sembra raggiunta si brucia lo spago, affinché l'aquilone si allontani ben carico del suo fardello, in modo che il suo proprietario possa iniziare un nuovo anno senza problemi.

Nell'Honduras e nel Guatemala si fanno volare grandi aquiloni nel giorno dedicato ai defunti, quando il

tial issues that can be useful to the experiential learning process of doing. It requires the application of specific techniques relating to aerodynamics, which are necessary to master. One cannot proceed without the appropriate choice of materials, and of course the size and measurements of the kite must be taken into consideration. The smaller the kite, the more capacity it has to hover in the air and twirl, as the available winds will suffice at making it rise, fly and move, while larger kites instead require more wind to move. To get the kite up quickly, one has to be positioned with the wind at their backs, and so on. Without such accurate considerations one can likely build a beautiful object that is formally attractive, however, if it does not take the flight, it can be anything but a kite.

The tradition of kites in the East has been known for ages, and it has always held a high degree of popularity and importance. The flying-deer kites of the East evoke legendary or historical episodes with their shapes, names and traditional decoration.

In Japan the kites' shapes vary: they can have geometric forms or take on a human contour, the shape of bird or any other animal. Custom has it that they are to be kept afloat in the air at night, above the houses to ward off evil spirits.

In Korea and Malaysia there is the custom of transcribing the misfortunes that happened during the year along the back of a kite, which is then flown through the air. When the maximum height is reached the string is burned, so that the kite is far away, and it flies away highly charged with its burdens so its owner can begin a new year with no problems.

In Honduras and Guatemala they fly large kites on the day dedicated to the dead, when changes in the winds bring hope for the arrival of a dryer season.

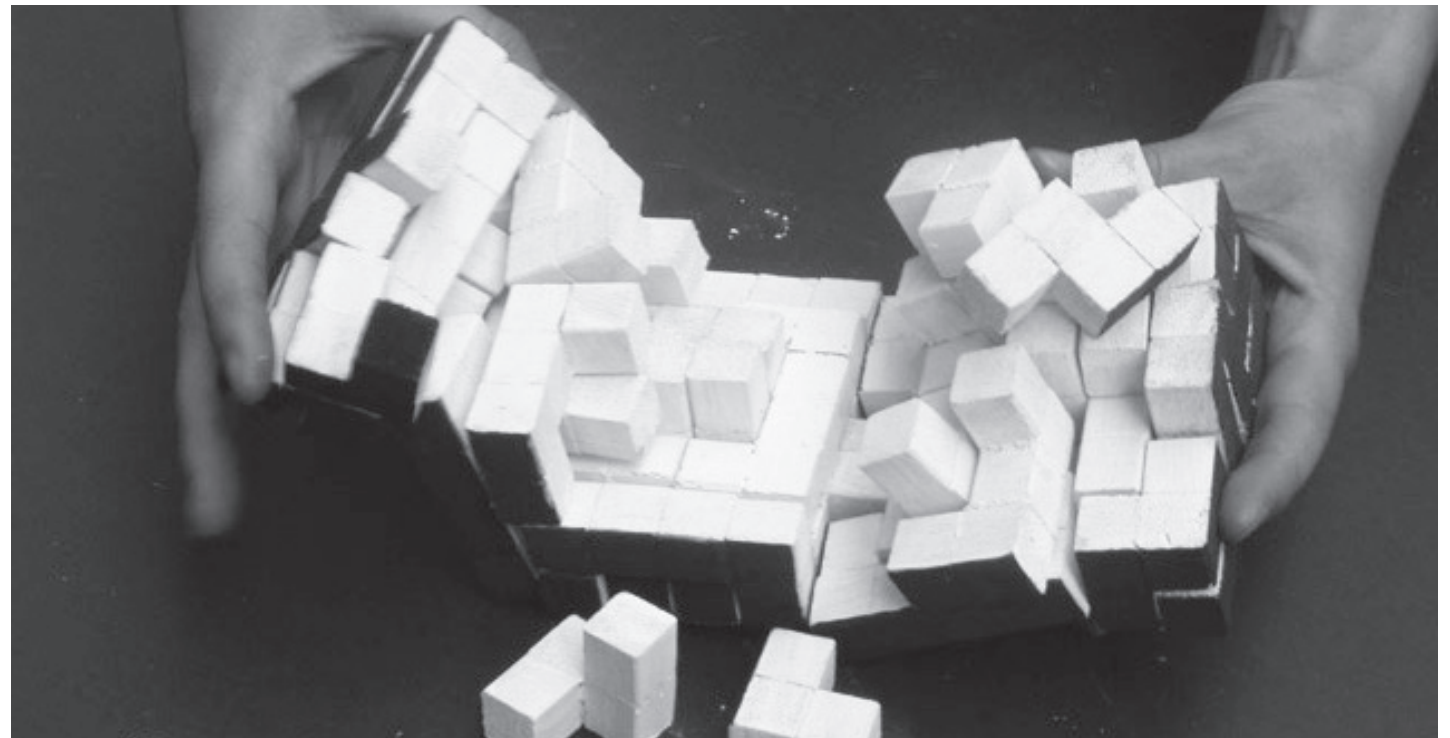
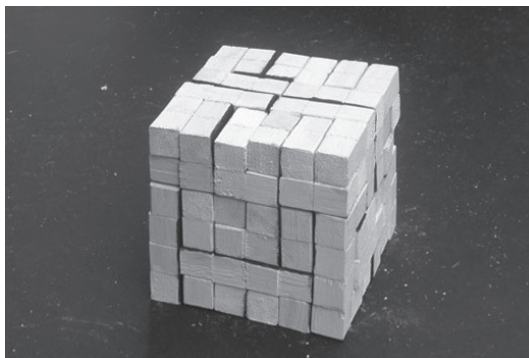
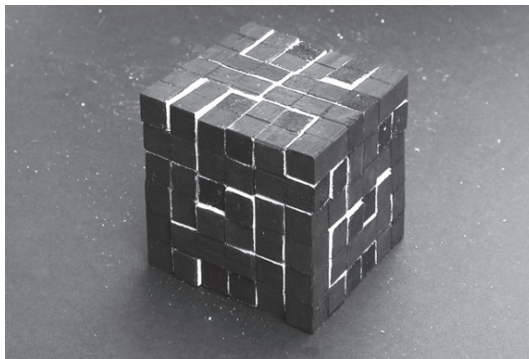
In various other countries, a popular activity is to

Gustavo Adolfo Carabajal

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME





WAVE luav 2004. Workshop diretto da/Workshop directed by Carlos Ferrater.  
Progetto e costruzione di un gioco/Design and construction of a game. Studenti/Students: Bertuccio, Maffesanti, Sakellanou

cambiamento del vento lascia sperare nell'arrivo della stagione asciutta.

È molto diffusa in vari paesi la battaglia degli aquiloni: uno dei partecipanti cerca di guidare il proprio cervo-volante in modo da sbarrare il percorso all'altro concorrente e quando le corde sono molto vicine egli dà un colpo alla propria in modo che tagli quella dell'avversario e l'aquilone di questo cada.

#### Il gioco

Ciò che c'è da imparare sviluppando questa esercitazione è l'importanza delle regole. Un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, le regole sono il gioco e viceversa.

Inoltre, affrontare questo tipo di progetto significa, prima di tutto, comprendere gli elementi che interagiscono tra loro nei giochi.

In generale, un gioco è contraddistinto dalla fusione più o meno efficace di due componenti fondamentali: il meccanismo e l'ambientazione. Il meccanismo è la 'conditio sine qua non' di un gioco. Può esistere

*have a battle of the kites where one participant tries to lead his flying-deer kite to block the path to other competitors, and when the strings get close, he gives a quick tug to his own so that it cuts the opponent's string and their kites then fall to the ground.*

#### *The game*

*What there is to learn in developing this exercise is the importance of rules. A game and its rules are the same thing, the rules are the game and vice versa.*

*Furthermore, to deal with this type of project, one must first of all understand the interacting elements in each game.*

*Generally speaking, a game is distinguished by the more or less effective fusion of two fundamental components: the mechanism and the setting. The mechanism is the sine qua non of a game. There can be an abstract game, i.e. a mechanism without setting, but there can be no setting without*

Gustavo Adolfo Carabajal

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME





WAVE luav 2004.  
Carlos Ferrater mentre gioca a Cnosso/Carlos  
Ferrater playing Knossos

un gioco astratto, e cioè un meccanismo senza ambientazione, ma non può esistere un'ambientazione senza meccanismo. Quest'ultimo è il motore che fa muovere il gioco, è cioè quella regola o quell'insieme di regole che governano le mosse dei giocatori e le condizioni di vittoria.

Ad esempio, il meccanismo motore del tradizionale Gioco dell'Oca è: "Al proprio turno il giocatore tira un dado e muove la sua pedina di un numero corrispondente di passi". Questo sensazionale meccanismo, creato da una mente brillante, è stato pensato per la prima volta circa mezzo millennio fa.

L'ambientazione di un gioco, invece, spesso non è nient'altro che un mero vestito. Come tutti i vestiti è quindi intercambiabile con una certa facilità o addirittura del tutto eliminabile; in questo caso il sistema, rimasto "nudo", diventa un gioco astratto (3).

*a mechanism. The latter is the engine that drives the game, and it is that rule, or that set of rules, that govern the movements of the players and the conditions of victory.*

*For example, the driving mechanism of the traditional Snakes and Ladders game is: "At everyone's turn the player rolls a die and moves his piece a corresponding number of steps." This sensational mechanism, created by a brilliant mind, was thought of for the first time about half a millennium ago.*

*The setting of a game, however, is often nothing more than a mere piece of clothing. All garments can be interchanged with a certain degree of ease or even entirely eliminated; and the system, in this case, remaining "naked", becomes an abstract game (3).*

(Traduzione dall'italiano all'inglese di/Translation from italian to english by Alexander Sera)

#### Note / Captions

(1) Ordine, N. (2013). L'utilità dell'inutile. Milano: Bompiani.

(2) Ibidem op cit, 152.

(3) Colovini, L. (2002). I giochi nel cassetto. Guida teorica per aspiranti autori di giochi. Milano: Unicopli - Venice Connexion.



Gustavo Adolfo Carabajal

Gustavo Adolfo Carabajal è Ordinario nell'Area di Teoria e Tecnica del Progetto Architettonico e membro del Collegio del Dottorato in Architettura presso la FAPyD dell'Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

*Gustavo Adolfo Carabajal is a Full Professor of Theory and Technique of Architectural Project Design, and he is member of the Boar of Doctorate Studies in Architecture at the FAPyD dell'Universidad Nacional de Rosario, Argentina.*

L'UTILITÀ DELL'APPARENTEMENTE INUTILE. LA CASA PER UN UCCELLO, UN AQUILONE, UN GIOCO

*THE USEFULNESS OF WHAT SEEMS USELESS. PROJECT-DESIGNS FOR A BIRD HOUSE, A KITE AND A GAME*