

COLLETTIVO PAULI ACCOLA (SAMUELE CHERUBINI, RICCARDO FASSONE, ROBERTO FASSONE)\*

## THE TITLE OF THE WORK HAS TO CONTAIN ONLY WORDS TAKEN FROM THE SONG “WHAT’S GOING ON” BY MARVIN GAYE<sup>1</sup>

L’esperienza di SIBI: The Playroom

### 1. SIBI

SIBI<sup>2</sup> è un generatore di istruzioni per la produzione di artefatti progettato da Roberto Fassone nel 2011. Attraverso un processo combinatorio, il generatore è in grado di produrre un altissimo numero di istruzioni che fungono da vincoli per l’utente rispetto alla realizzazione di un progetto creativo. SIBI è dunque una matrice cibertestuale<sup>3</sup>, un testo che non prevede un attraversamento teleologico, ma un utilizzo procedurale guidato da un fattore esterno aleatorio (il lancio di un dado, la randomizzazione dei risultati gestita tramite software ecc.). È possibile, almeno preliminarmente, pensare a SIBI come a un database composto da oggetti tra loro combinabili, la cui composizione è affidata al caso, in una dinamica simile a quella descritta da Manovich in relazione al funzionamento modulare dei nuovi media<sup>4</sup>. D’altra parte, tuttavia, l’utilizzo *finalizzato* che gli utenti fanno di SIBI lo rende affine a oggetti come l’*I Ching*, uno strumento di divinazione cinese, il cui manoscritto più antico risale al V secolo a.C. Gli utilizzatori di questo testo divinatorio accedono a uno dei sessantaquattro esagrammi in esso contenuti tramite il lancio di monete o l’utilizzo di altri strumenti aleatori. L’esagramma fornisce una risposta alla domanda posta all’*I Ching*.

Il funzionamento di SIBI è affine a quello dell’opera cinese: la matrice, attivata dall’utente, genera tre opzioni, relative rispettivamente al medium da utilizzare per realizzare l’artefatto (pittura, scultura, video ecc.), al tema da affrontare e al titolo dell’opera. SIBI discende da una riflessione teorica sulla permeabilità delle nozioni di gioco e arte e sull’interazione tra questi due ambiti. Da un lato, SIBI è assimilabile a un oggetto ludico: come molti giochi (dai libro-game ai videogiochi) esso è un oggetto intrinsecamente combinatorio e procedurale<sup>5</sup>, dal momento che richiede la collaborazione dell’utente per essere aggiornato. SIBI, insomma, non ha senso fino a quando non è

\* Samuele Cherubini (1984) è artista. Laureato in Arti Visive allo IUAV di Venezia, lavora principalmente con il 3D e con le nuove tecnologie; Riccardo Fassone (1982) è dottorando presso l’Università di Torino. Si occupa di videogiochi, cinema popolare e teoria dei generi; Roberto Fassone (1986) è artista. Studia i rapporti tra arte e gioco e le strutture che sottendono alla produzione di artefatti creativi.

<sup>1</sup> Il titolo dell’intervento – lo ammettiamo, piuttosto bizzarro – è un’istruzione generata casualmente dal software SIBI, a cui è dedicato l’articolo.

<sup>2</sup> Il sito ufficiale di SIBI è [www.sibisibi.com](http://www.sibisibi.com).

<sup>3</sup> Sulla nozione di *cybertext*, si veda E. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

<sup>4</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano: Olivares, 2002.

<sup>5</sup> A tal proposito si veda I. Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006.

attivata una dinamica interattiva. L'affinità di SIBI con il medium videoludico (e, più in generale, con le pratiche ludiche) discende quindi dalla sua duplicità: è, certamente, un artefatto (a seconda delle iterazioni un libro o un software), ma si carica di senso solo in presenza di un utilizzatore. In altre parole, SIBI appartiene a quella famiglia di oggetti mediali procedurali che, secondo Miguel Sicart, “are ontologically both objects and experiences”<sup>6</sup>. Gli studi sul gioco si sono storicamente soffermati sul dualismo apparentemente irriducibile che connota il ludico: da un lato il *game* come sistema di regole spesso incarnate in un artefatto, dall'altro il *play* come attività peculiare. Thomas Malaby, nel tentativo di ricomporre questa frattura essenziale, propone di considerare il *play* come un “mode of human experience”<sup>7</sup>, una modalità di interazione con la realtà e con altri soggetti caratterizzata dall'emersione del ludico. Per Malaby, dunque, il *play* è un processo in grado di mutare la realtà circostante e di dare vita a una serie di ulteriori processi, al di là delle regole che lo sorreggono. La definizione di SIBI in quanto *game*, dunque, non discende solamente dal suo essere un artefatto che possiede regole definite, ma anche – e soprattutto – dal fatto che i suoi utilizzatori vi si avvicinano mostrando quella che Bernard Suits definisce una “lusory attitude”<sup>8</sup>, una disponibilità al ludico. Nel caso di SIBI, questa speciale disposizione sembra derivare almeno in parte dalla generazione artificiale di una serie di vincoli da applicare a un'attività (la produzione di un artefatto); una restrizione volontaria che ancora una volta evoca il pensiero di Suits, secondo cui “playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles”<sup>9</sup>. Il lavoro di Fassone, insomma, si configura pienamente come uno spazio di possibilità<sup>10</sup> al contempo creato e delimitato dalla struttura stessa di SIBI, che impone ai giocatori una serie di vincoli entro cui esercitare la propria creatività.

Tuttavia, SIBI evoca anche la cosiddetta *questione dell'arte*, che riguarda la possibilità di definire stabilmente il concetto di arte e opera d'arte. Secondo il filosofo Nigel Warburton<sup>11</sup>, l'arte contemporanea mette in crisi la possibilità di riconoscere con certezza un'opera d'arte. La tesi di Warburton è che la speculazione filosofica – della quale la questione dell'arte è un compendio – e la pratica artistica possono creare una sinergia nel tentare di avvicinarsi, se non di fornire risposte, alla domanda ‘che cosa è arte?’. SIBI è, in questo senso, un'interrogazione circa la portata e i confini della questione dell'arte. Le soluzioni generate da SIBI, infatti, nella maggior parte dei casi non vengono interpretate da artisti, ma sono state tuttavia esposte in contesti museali (ad esempio Artissima, 9-11 novembre 2012, Torino) e conseguentemente candidate all'apprezzamento del mondo dell'arte<sup>12</sup>, creando un cortocircuito potenzialmente interessante tra contesto di produzione e contesto di fruizione. Le soluzioni presentate in ambiente museale non sono state in genere riconosciute come oggetti alieni da visitatori e curatori e hanno così generato numerose considerazioni riguardanti la qualità e l'ambiguità del prodotto artistico contemporaneo.

<sup>6</sup> M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2009, 30.

<sup>7</sup> T.M. Malaby, “Beyond Play: A New Approach to Games”, *Games and Culture*, 97, 2 (2007): 100.

<sup>8</sup> B. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press, 1978, 35.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 41.

<sup>10</sup> Il game designer Will Wright, intervistato in T. Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes: Yellow Ant, 2010, 190, definisce “possibility space” l'arbitrarietà delle azioni potenziali del giocatore all'interno di un sistema di regole. L'espressione sembra essere presa in prestito dal pensiero dello psicologo D.W. Winnicott, che in *Playing and Reality*. London: Routledge, 2005, 128-139, parla di “potential space” in relazione allo spazio al di fuori di sé che il bambino esplora con l'aiuto dei giocattoli.

<sup>11</sup> N. Warburton, *La questione dell'arte*, Torino: Einaudi, 2004.

<sup>12</sup> Una teoria relazionale di questo tipo è proposta, ad esempio, da G. Dickie, *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, Ithaca, NY: Cornell University Press, 1974.

## 2. LA STORIA DI SIBI

Nella primavera del 2011, Roberto Fassone propone ad alcuni amici di bandire un video-concorso i cui limiti per i filmmaker partecipanti (ambientazione, durata, tecnica ecc.) fossero stabiliti da sei lanci di dado, il cui risultato desse vita a sei vincoli tassativi per l'accesso alla selezione.

A partire dall'idea di creazione vincolata, nell'estate 2011 viene creato il primo prototipo di SIBI, stampato interamente su fogli A3 colorati e intitolato *Artwork Generator*. Attraverso cinque tiri di dado il generatore produceva istruzioni per la realizzazione di una performance, una scultura, un artefatto visuale (foto o dipinto), un video una traccia audio o un libro. Le combinazioni totali possibili erano 7.776. Nell'autunno successivo, durante una residenza a Banna (Corso di arti visive, Fondazione Spinola Banna per l'arte), dietro consiglio di Massimo Bartolini<sup>13</sup>, F. amplia il gioco e decide di dedicare al progetto la propria tesi di laurea.

Ribattezzato SIBI, il generatore trova finalmente una struttura definitiva a tre sezioni: una per il medium, una per il tema e una per il titolo dell'artefatto. Ognuna delle tre aree comprende sottosezioni; l'area relativa al medium, ad esempio, si articola in tre sottosezioni che generano tre limiti diversi. La progettazione di SIBI richiede l'introduzione di formule matematiche del tipo:

$$(SET+N)*2 + N$$

dove N indica che è necessario un solo tiro di dado per definire l'istruzione, mentre (SET+N) indica che sono necessari due tiri di dado per definire l'istruzione: il primo per definire il set, il secondo per definire l'istruzione. Formule come (COLLEZIONE+SET+N) indicano che sono necessari tre tiri di dado per definire l'istruzione: il primo per definire la collezione, il secondo per definire il set, il terzo per definire l'istruzione. (SET+N)\*2+N indicherà quindi come definire tre istruzioni. La prima tramite (SET+N), la seconda di nuovo tramite (SET+N) (è infatti presente un \*2) e la terza attraverso N.

SIBI diventa a tutti gli effetti un cibertesto (fig. 1); le possibilità aumentano a dismisura, ma l'utilizzo di un dado a sei facce fa sì che il numero di soluzione e la loro ripartizione debba essere in base 6. SIBI viene a questo punto riscritto in forma di triplice archivio (il cibertesto viene dunque 'linearizzato' *ex post*): un archivio comprende tutte le soluzioni possibili relative al medium, uno quelle relative al tema e uno quelle relative al titolo. A partire da questi archivi viene compilata (in Basic per MS DOS) la prima versione software di SIBI, il cui codice è realizzato da Guglielmo Bogetti. Le soluzioni possibili sono 53.597.878.848. Lo stesso software viene poi convertito per l'utilizzo tramite browser dallo studio Trattopunto (fig. 2).

## 3. SIBI: THE PLAYROOM

SIBI The Playroom è un'iterazione di SIBI in un ambiente laboratoriale realizzata dal collettivo Pauli Accola. SIBI viene installato e messo a disposizione dei giocatori in un

<sup>13</sup> Massimo Bartolini è un artista che ha utilizzato nel proprio lavoro diverse tecniche come la fotografia, il video, l'installazione ma che, negli ultimi anni, ha focalizzato la sua attenzione nella progettazione e costruzione di spazi e luoghi in grado di trasformare lo spazio iniziale. Ha esposto nelle più grandi manifestazioni d'arte contemporanea, tra cui DOCUMENTA a Kassel e alla LIII e LIV Biennale di Venezia.

laboratorio (la Playroom) per un mese con l'intento di consentire l'utilizzo del software a più utenti possibile. SIBI The Playroom viene inaugurata ufficialmente il 14 settembre 2012 in tre sale di Palazzo Ottolenghi, ad Asti. La prima sala contiene materiali di ogni genere: videocamere, fotocamere, colori, tele, materiale plastico, strumenti musicali e oggetti riciclati (fig. 3). La seconda sala ospita il software SIBI, installato su un laptop, un computer con connessione Internet e una lavagna a fogli mobili. La terza sala è in principio vuota e fungerà più avanti da galleria per ospitare i lavori realizzati dai giocatori. Dal giorno successivo all'inaugurazione la Playroom è aperta a chiunque abbia intenzione di sperimentare SIBI. In un mese di attività, partecipano all'esperimento 20 gruppi di giocatori, che producono altrettante soluzioni. Ciascun gruppo avvia il software, riceve le sei istruzioni, discute diverse ipotesi di progetto e infine, sfruttando i materiali collocati nella prima sala, produce la propria soluzione.

Anche in questa fase si ritrova l'ambiguità propria di SIBI. I giocatori sono motivati dall'esposizione pubblica del proprio lavoro. Tutti gli artefatti saranno infatti esposti in una mostra aperta al pubblico al termine del mese di apertura della Playroom. In questo senso, per molti giocatori, un'esposizione para-museale sembra rappresentare un motivo di nobilitazione del proprio lavoro e, di conseguenza, una motivazione concreta alla partecipazione. In questo contesto si instaura anche una doppia dinamica ludica. Da un lato l'interazione tra i componenti del gruppo ha spesso le caratteristiche del gioco sregolato, dell'associazione libera e – in alcuni casi – della competizione interpersonale; dall'altro, la presenza di una giuria critica che assegnerà un premio all'artefatto ritenuto più interessante stimola la competizione tra i gruppi, proponendo di fatto una ricompensa. Ancora una volta, SIBI dà luogo a una dualità; volendo usare le categorie ormai associate teorizzate da Caillois<sup>14</sup>, si può ipotizzare che il *ludus* costituito dai vincoli imposti da SIBI dia luogo a una fase di gioco sperimentale e sregolato, dalle dinamiche emergenti (la *paidia* secondo il sociologo francese) durante l'elaborazione dell'artefatto<sup>15</sup>, per poi riprendere la forma della competizione regolata al momento del concorso tra i lavori presentati. Al termine del periodo di utilizzo di SIBI, durante l'evento di chiusura della Playroom, le opere realizzate vengono presentate al pubblico accompagnate da una didascalia che riporta le istruzioni ricevute dal gruppo. L'esperienza della Playroom è inoltre documentata dal film *2CàB (to see a bee)*<sup>16</sup>, realizzato da Roberto Fassone e Paolo Novarese.

Un esempio significativo dei processi instauratisi all'interno di SIBI: The Playroom è il lavoro prodotto da Michele Delemont, musicista, e Nicolò Licausi, pasticciere. I due ricevono da SIBI il seguente set di istruzioni:

MEDIUM

You have to make a sculpture with light and sticky materials, shorter than 10 cm.

<sup>14</sup>R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano: Bompiani, 2007. È da notare che questa spola tra *ludus* e *paidia* si realizza a fianco di un'altra oscillazione, quella tra gioco con(tro) la macchina SIBI e gioco intersoggettivo tra i membri del gruppo di lavoro.

<sup>15</sup>Osservando i processi decisionali e creativi dei gruppi di giocatori ci è spesso capitato di osservare forme di gioco deregolato che emergevano in particolar modo a partire dal contatto con i materiali messi a disposizione. È forse possibile ipotizzare che la pratica creativa realizzata all'interno di un contesto percepito come ludico dai partecipanti assuma anch'essa – quasi per osmosi – una declinazione para-ludica. Il fenomeno è osservabile in alcune sequenze del documentario *2CàB (to see a bee)*.

<sup>16</sup>Visionabile gratuitamente a [vimeo.com/56979184](https://vimeo.com/56979184).

ABOUTNESS<sup>17</sup>

The work has to be about evil and richness.

## TITLE

The title of the work has to start with a "D".

La soluzione proposta da Delemont e Licausi consiste nella realizzazione di una piccola installazione, in cui una bottiglia in vetro (materiale leggero) è sospesa nell'aria nei pressi della finestra dello spazio espositivo. L'effetto è quello di dare vita a un fermo immagine concreto di una bomba molotov (il nastro adesivo che unisce lo straccio alla bottiglia è il materiale appiccicoso) lanciata dall'esterno. La molotov rappresenta coerentemente, secondo i due giocatori, il concetto del 'male' contro la 'ricchezza'. Lo spazio verticale della bottiglia inclinata è minore di 10 centimetri e il titolo assegnato all'artefatto è *Danni di piombo* (fig. 4). Nel processo che porta alla realizzazione della propria soluzione, Delemont e Licausi hanno 'aggirato' il vincolo relativo all'altezza della scultura, ponendo la bottiglia in orizzontale; questo posizionamento insolito, a sua volta, ha costituito per i due giocatori uno spunto per la collocazione della bottiglia presso la finestra e la realizzazione dell'effetto 'fermo immagine'.

## 4. PROSPETTIVE FUTURE

SIBI è un progetto aperto a diverse prospettive. Il formato della Playroom può essere riproposto in contesti diversi, in forma di 'sala giochi itinerante', dal momento che la sua realizzazione può essere adattata a spazi diversi. Il software, slegato dalla sua installazione nella Playroom, può essere utilizzato come strumento didattico e laboratoriale in contesti di ricerca con l'intento di avvicinarsi sperimentalmente a nozioni quali creatività, limiti e *problem solving*. Questa applicazione è stata realizzata, ad esempio, durante il corso di User and Social Innovation (a.a. 2011-2012, prof.ssa Rebecca Pera) tenutosi al Politecnico di Milano.

Un'ulteriore prospettiva riguarda un ampliamento dell'archivio delle soluzioni proposte volto a dar vita a una sorta di meta-contesto artistico all'interno del quale si ricreino alcune dinamiche tipiche dell'arte contemporanea. La realizzazione di tale progetto passa attraverso la trasformazione del sito web sibilibi.com in uno spazio di interazione all'interno del quale i giocatori possano ricevere le istruzioni e condividere le proprie soluzioni. Il software potrebbe inoltre essere dato in uso ad artisti, game designer e studiosi che potrebbero produrne versioni personalizzate tramite l'inserimento di nuove variabili.

Infine, SIBI può essere utilizzato all'interno di *contest* o festival ai cui partecipanti sia richiesto di proporre delle soluzioni a partire da un nucleo di istruzioni comune. In questo modo i lavori risultanti sarebbero fruibili anche dal vivo e la competizione tra partecipanti, che si è rivelata un fattore significativo durante l'esperienza di SIBI: The Playroom, costituirebbe un ulteriore elemento di stimolo.

L'esperienza di SIBI è dunque quella della creazione di uno spazio di possibilità

<sup>17</sup> L'*aboutness* è, semplificando, il tema dell'opera. Il termine è preso in prestito dagli studi di Arthur Danto, che definisce con questa espressione la caratteristica identificativa dell'opera d'arte, cioè l'essere "about something". In A. Danto, *The Transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1981.

entro il quale i giocatori possono operare scelte e configurare strategie di risoluzione degli enigmi proposti dal software. In questo senso, quello dei giocatori di SIBI ci pare essere un lavoro non solo *a partire* dalle regole, ma anche e soprattutto *intorno* alle regole, nel tentativo di sfruttarne le ambiguità, le contraddizioni e gli spazi di manovra. Tale condizione di gioco contro la macchina è resa possibile essenzialmente dalla natura cibernetica del testo SIBI, che anziché simulare l'operato di un eventuale *game master* umano, le cui regole potrebbero essere modificate nel tempo, si pone come contraltare macchinico rispetto all'operato di giocatori umani. Questo processo di antagonismo con la macchina sembra dare luogo a una dinamica critica descritta dalla sociologa Sherry Turkle nell'articolo "Seeing through Computers"<sup>18</sup> in termini di riconoscimento e utilizzo dei limiti e delle potenzialità di una simulazione computerizzata, una partita *con* e *contro* le regole che i giocatori di SIBI decidono di giocare quando iniziano a leggere le istruzioni sullo schermo.

#### RIASSUNTO

L'articolo affronta il *case study* di SIBI The Playroom, un'installazione realizzata dal Collettivo Pauli Accola nei mesi di settembre-ottobre 2012 ad Asti. Durante questo periodo il Collettivo ha messo a disposizione del pubblico una 'sala giochi' in cui sperimentare le potenzialità di SIBI, un software in grado di generare migliaia di istruzioni per la realizzazione di lavori creativi. La pratica creativa presupposta da SIBI, a metà tra il gioco e la creazione artistica, interroga la tenuta e la permeabilità di questi due concetti. Nell'articolo si descrive l'esperienza della Playroom offrendo alcune ipotesi teoriche emerse durante la creazione e la sperimentazione di SIBI.

#### SUMMARY

The article is about SIBI The Playroom, an installation by the Pauli Accola Collective presented in Asti (Italy) in September-October 2012. During this period the Collective has opened a Playroom that allowed the audience to try SIBI, a software that can generate thousands of instructions for the production of creative artifact. The creative practice emerging from the use of SIBI, a peculiar hybrid of play and artistic creation, questions the relevance and permeability of these two notions. The article traces the experience of the Playroom and presents some theoretical hypotheses that emerged while experimenting with SIBI.

<sup>18</sup> S. Turkle, "Seeing through Computers, *American Prospect*, 31, 8 (1997).

## APPENDICE ICONOGRAFICA

**(VIDEO) ATMOSFERA**  
*N+N+(SET+N)*COLLEZIONE QUANDO *N*

- 1.il video deve essere girato tra le 24:00 e le 04:00
- 2.il video deve essere girato tra le 04:00 e le 08:00
- 3.il video deve essere girato tra le 08:00 e le 12:00
- 4.il video deve essere girato tra le 12:00 e le 16:00
- 5.il video deve essere girato tra le 16:00 e le 20:00
- 6.il video deve essere girato tra le 20:00 e le 24:00

COLLEZIONE PRESENZA *N*

- 1.nel video devono essere presenti animali
- 2.nel video devono essere presenti solo donne
- 3.nel video devono essere presenti solo uomini
- 4.nel video devono essere presenti personaggi inanimati
- 5.nel video devono essere presenti personaggi vestiti con gli stessi colori
- 6.nel video devono essere presenti solo personaggi sotto i 20 anni di età

COLLEZIONE LUOGO (*SET+N*)

## SET1

- 1.bosco
- 2.macchina
- 3.montagna
- 4.mare
- 5.lago
- 6.città

## SET2

- 1.bagno
- 2.cucina
- 3.treno
- 4.strada
- 5.letto
- 6.cielo

## SET3

- 1.nord
- 2.sud
- 3.ovest
- 4.est
- 5.inferno
- 6.paradiso

## SET4

- 1.caverna
- 2.cimitero
- 3.sottoterra
- 4.luna

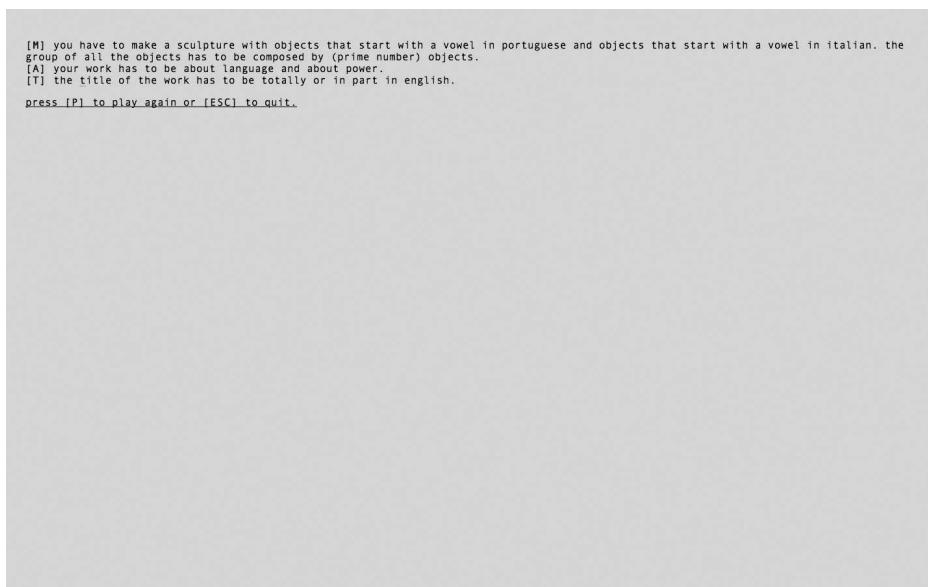


Figura 2 - Una schermata del software SIBI



Figura 3 - La sala dei materiali di SIBI The Playroom





Figura 4 - Il lavoro di Delemont e Licausi: *Danni di piombo*