Punti di Svista

ing. Aurelio Ghersi

professore ordinario di Tecnica delle costruzioni presso
il Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'Università di Catania

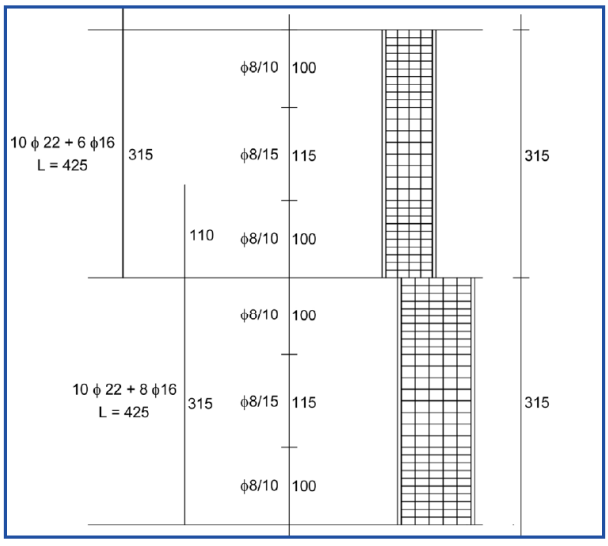
GIOCHIAMO A ... "PROGETTO L'EDIFICIO"

I videogiochi mi hanno sempre attirato, anche se solo in rari periodi ho trovato il tempo per giocarci con continuità. Ricordo ad esempio il Principe di Persia, nel quale io, impersonando il principe, dovevo fuggire dai sotterranei lottando contro innumerevoli nemici e attraversando terribili lame ruotanti. Sono morto innumerevoli volte, ma alla fine, livello per livello, ce l'ho fatta a ritrovare la libertà. E mi ha tanto divertito anche SimCity, niente battaglie e morti ma l'obiettivo di sviluppare la mia città, piazzando in modo opportuno le centrali elettriche, le aree edificabili e tante altre cose che ho quasi dimenticato.

Ma ora mi sto appassionando ad un nuovo videogioco (in realtà forse neanche tanto nuovo, mi dicono che abbia oltre 10 anni). Non più guerriero o pianificatore urbano, mi trovo oggi nei panni di un ingegnere strutturista che, come dicono le istruzioni, deve progettare un edificio in grado di resistere al terremoto. Ovviamente non ne capisco niente, a stento riesco a capire cosa sia una pianta architettonica, e solo perché una volta mia moglie mi ha assillato con l'idea di "ristrutturare casa". E in effetti il gioco parte proprio presentandomi la pianta di un edificio a tanti piani (posso scegliere il numero e mi diverte cimentarmi con almeno sei o sette piani). In questa pianta devo posizionare oggetti che non so bene cosa siano. Ho a disposizione "pilastri" e "travi" ai quali devo assegnare una "sezione" ed anche una non meglio chiarita "orditura dei solai". Ho provato a cercare in internet ma le definizioni trovate sono troppo complicate e ho lasciato perdere, tanto riesco a giocare bene lo stesso. A volte, quando e perché non so, il videogioco inserisce automaticamente altri oggetti chiamati "setti", che a quanto ho capito sono degli handicap inseriti per rendere più difficile la vittoria. Ho pensato che setti possa essere il plurale di sette (non potete immaginare quanto mi sia piaciuto il film "il 7 e l'8" con Ficarra e Picone), ma anche in questo caso internet non mi ha illuminato.

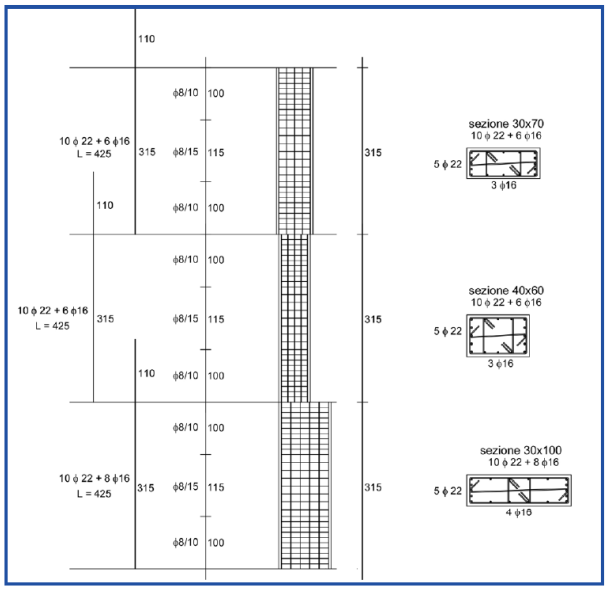
Dopo aver definito la posizione di questi oggetti e le dimensioni richieste (ormai ho più o meno sviluppato una mia tecnica, abbastanza casuale ma efficace) comincia il gioco vero e proprio. Questa volta niente sangue e niente morti. Semplicemente, le mie scelte vengono esaminate e (quasi sempre) bocciate, di solito evidenziando in rosso alcuni degli oggetti inseriti (prevalentemente pilastri o setti) e indicando che in essi "l'armatura" è eccessiva. Mi viene segnalato anche un valore numerico e da questo mi sembra di poter dedurre che ci sia un limite, forse del 4%. Internet mi chiarisce che l'armatura era usata dai guerrieri medioevali per difendersi, ma non ho mai capito cosa questo c'entri con il mio gioco. Devo quindi riprovare modificando le mie scelte ed io lo faccio in genere aumentando la sezione degli oggetti per i quali mi viene segnalato l'errore, perché penso che aumentando la sezione l'armatura sia in percentuale minore. Alcuni amici, pure loro appassionati di questo gioco, sostengono che si debba invece ridurre la sezione o aumentare quella di oggetti che già stanno bene, ma mi sembra un controsenso e penso che quando questi amici ce la fanno ad arrivare alla fine è solo per una gran botta di xxxx. Non pensate che il gioco sia monotono, io continuo a provare e riprovare, costantemente bocciato, ma sviluppo le mie tecniche ed ormai sono bravino, in un paio di giorni di tentativi riesco ad arrivare alla fine. Che soddisfazione quando il gioco mostra tutto con semafori verdi e mi dice "ora tu sei un vero strutturista"!
Ma la cosa più bella è che recentemente ho scoperto che questo gioco può diventare fonte di guadagni. No, niente gioco d'azzardo, niente rischio di perdere soldi, c'è solo da guadagnare. Questa nuova versione parte da una sfida on-line, nella quale un cosiddetto "committente" presenta una pianta architettonica, con un numero di piani

già definito, e chiede che compenso volete per giocarci. Avete capito bene, non chiede ma anzi offre soldi a chi vuole giocare! Parte così un'asta on-line al ribasso, nella quale ciascun concorrente chiede di meno per aggiudicarsi il premio e promette di riuscirci in tempi sempre minori. All'inizio sparavo richieste alte, visto che sembravano non esserci limiti, ma non riuscivo a vincere l'asta. Poi sono passato a richieste molto basse (ma sempre alcune centinaia di euro!!!) e l'ho spuntata più volte di seguito. Ma ho visto che la fatica era eccessiva perché le piante architettoniche erano più complicate di quelle con cui ero abituato a giocare ed in più occasioni non ce l'ho fatta a finire nel tempo che avevo promesso e non ho avuto niente. Ora mi sono attestato su richieste di alcune migliaia di euro e riesco a vincere l'asta ed a mantenere l'impegno più di una volta al mese (quindici volte nell'ultimo anno). Altro che lavoro stipendiato, questa è ormai la mia vera fonte di reddito! Ovviamente al termine devo dimostrare di avercela fatta e quindi devo inviare al "committente" una serie di disegni che vengono automaticamente prodotti dal videogioco, ai quali devo apporre, tavola per tavola, la mia firma sotto la scritta "il progettista strutturale". Che soddisfazione nel mettere queste firme, ma soprattutto che piacere quando mi arriva l'assegno col compenso richiesto. Confesso che più volte ho pensato di far giocare il mio bimbo, che ormai ha 5 anni ed è più bravo di me con il computer. Avrei potuto anche risparmiare così i soldi della babysitter, perché quando gioca al computer sta lì attaccato, calmo e tranquillo, e sembra sconnesso dal mondo intorno. Ma il piacere e l'orgoglio di essere io a firmare perché sono io che ce l'ho fatta per ora mi ha impedito di coinvolgerlo.
Purtroppo ci sono anche amici o conoscenti, secondo me invidiosi, che mi criticano. Ad esempio, c'è un mio vicino di casa, lui si veramente ingegnere anche se è finito a fare l'insegnante, che ha visto una volta delle tavole che avevo appena firmato. Mi ha detto ad esempio che secondo lui è folle pensare a due pilastri sfalsati, come quelli che vedete in Figura 1.



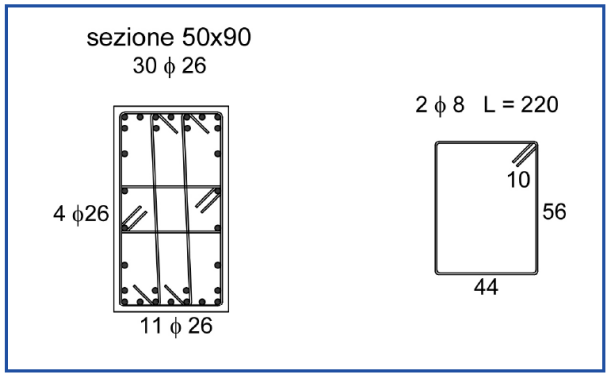
>> Figura 1

Oppure cambiare sezione di piano in piano allargando e stringendo il pilastro "senza criterio e senza pudore" (così mi ha detto) come vedete in Figura 2.



>> Figura 2

O, infine, che sezioni con armatura come quella che vedete in Figura 3 (ma io vedo solo pallini, non armature) anche se rispettano i limiti non sono realizzabili "specialmente nella zona di sovrapposizione delle sbarre" (spero di aver ricordato bene le sue parole).



>> Figura 3

Ripeto, secondo me è tutta invidia, lui col suo misero stipendio di insegnante. Il mio videogioco ha detto che così va bene, e quindi è certamente vero, indipendentemente da quello che dice un ingegnere mezzo fallito. Si è addirittura permesso di dirmi che rischio di passare un guaio, perché "quando arriverà il terremoto e il palazzo cadrà io avrò sulla coscienza tutti quelli che ci rimarranno sotto". Ma io ho solo giocato e cosa c'entra tutto questo col terremoto?
Ma ora vi lascio perché ho una nuova partita da giocare, con un edificio a nove piani con pianta molto contorta, e devo sbrigarmi perché domani devo consegnare al "committente" le tavole firmate.