

# THE ALIENS WITHIN

BY DOUGLAS COUPLAND



At this point countless generations gaze with nostalgia (and a bit of envy for their offspring) at the colored bricks that were and are a part of happy childhood moments. Amazingly enough, the venerable Lego blocks have crossed decades practically intact, while reproducing themselves through parthenogenesis to hatch infinite, ever more complex solutions worthy of the legions of little engineers who have forged on with

their tireless constructions. With their utopian appeal, Lego blocks couldn't help but infiltrate the futuristic world par excellence, namely that of digital 3D. Douglas Coupland suddenly discovers that he was the prophet behind "Minecraft": his text follows a trail of miniature bricks leading from the National Building Museum of Washington DC to the extraordinarily nimble little fingers of a 5-year-old digital native.



Douglas Coupland, "Crowd-sourced Lego modules randomly attached to each other", 2014. Courtesy: Daniel Faria Gallery, Toronto. Photo: Andrew Jenkins

Two years ago July I was in Washington DC viewing an exhibition at the National Building Museum titled "American World's Fairs of the 1930s." Afterward I noticed that upstairs was a Lego show called "Towering Ambition"—featuring 15 seminally famous towers made of Lego—so I went upstairs and saw the Empire State Building, the Saint Louis Arch *et al* made of Lego. But what I found just past the exhibition space was far more interesting: children visiting the exhibition were encouraged to build their own towers using bricks provided in vast quantities. But being Washington, most kids only had 30 minutes to build something before Dad said, "Come on, let's go to the Lincoln Memorial." Vacating children left chunks of unfinished towers behind them, chunks in turn cannibalized by succeeding children, a process leading to the creation of remarkable hybrid structures of alien beauty. Had I lived in DC I'd have been at the Museum at the end of every day documenting the DNA of these buildings as they were mutated forward.

Cut to last week: haunted by the images of the Lego towers of 2011, I decided to clone the show's building dynamic and held a series of public Lego building events at the Vancouver Art Gallery—two afternoons with children, and two evenings with adults. My aim was, and is, to mash together the crowd-sourced results of these events in the hopes of recreating the visual freshness I'd seen in Washington. I was very nervous to see if it would work.

\*\*\*

I suppose I should elaborate more on why the Washington DC children's towers were so vital. It was a combination of many factors: naïveté, the blind optimism of youth and the often dramatic lines and volumes generated by destructive impulses. Add to this the inevitable clashes of hybridization and it's hard to go wrong.

In a way, it's almost impossible to make something from Lego that *isn't* optimistic or utopian. It's clean. It's not dirty. It feels hygienic and sci-fi. I've been exploring this optimistic and sanitizing dynamic for years. In 2005 in Montreal's Canadian Centre for Architecture, I did a show called "Super City." Its premise was that we play with building kits and systems when we're young and, like alien baby eggs, these kits and their implicit programs remain inside us where they grow and bind with our inner cores, so that when we're adults they explode from us in new and unexpected ways. In Oslo, in 2006, Olafur Eliasson did "The Collectivity Project"<sup>1</sup> in which he placed three tons of white Lego bricks in a public space and let people build whatever they wanted. The results were much like the structures from the Montreal exhibition.

In 2012 in Japan (certainly a country that could do with a dose of optimism) Lego did the "Build Up Japan"<sup>2</sup> project in which eight million white bricks were used to create a stunning new map of the country. What struck me about these projects was how people instinctively looked to white Lego to express utopian ideas, not colored Lego. And what struck me next was how, if you weeded out the Eiffel Towers and obvious historical and cultural references, the remaining forms were often full of unexpectedness in a way that was/is fresh, scientific and full of positivity.

Scientific and futuristic forms with any hardiness are very hard to create, and after a century of science fiction, only a few film or TV shows have created pure new expressions of futurity: *2001*, *A Space Odyssey*, *Metropolis*, *Blade Runner*, *Alien* and (in an endearing way) *Star Trek* spring to mind. New takes are rare, and largely driven by what is new and possible in the world of special effects and whatever new technologies are becoming dominant. Devising a system that has no choice but to create forms rich in futurity is a fascinating challenge.

\*\*\*

Did I get good results? Yes. The process worked flawlessly, and the ensuing buildings might well have emerged from a parallel universe, or from the year 2500. What pleases me most is that I know I can take these crowd-sourced forms and further recombine them into their next step in their artistic life, which will be large tower forms that I hope will be stripped of their human connotations and pushed towards some new language of form, outside of those now existing.

However... there was one weird aspect to the forms people created. Almost all of the boys kept using a certain kind of "camouflage" pattern in their buildings. I'd expected adults to use camo, but kids? I certainly never saw this kind of patterning in 2011 in Washington, DC. And when I asked people at the gallery what they thought was behind this camo pattern, everyone gave me the reply, "Oh, that's Minecraft."

*Minecraft?*

Cut to last night: I was out for dinner with friends who brought their five-year-old son, Anthony. This would be unremarkable were it not for the fact that Anthony was utterly transfixed for most of the evening by a video game called (yes) *Minecraft* that he was playing on an iPad mini. This was a perfect chance to see Minecraft being used by a child whose astonishing speed and dexterity within its 3D navigation system was like watching Roger Daltrey as the Pinball Wizard. To be honest, Anthony's game navigation was (as with watching any digital activity performed by digital natives) humbling—humbling with funny dialog. His commentary was much along the lines of, "Now I'm going to spawn a chicken. And now the chicken's going to battle the castle walls. There. It just won the battle. Now I'm going to respawn more chickens."

During brief moments when I was able to see the screen, I saw the three-color camouflage that is the defining aesthetic of Minecraft, only to be again left in the weeds by Anthony's brain and fingers racing forward with the near infinite speed of extreme youth. I tried to imagine I was inside Anthony's brain, in particular, in that part of the brain that regulates one's relationship with the three-dimensional world—and I imagined a cluster of cells that were being wired together in a way so profoundly differently from my own as to make me wonder if Anthony would himself morph into some new version of homo sapiens, leaving my kind behind. And then I began to wonder what sorts of 3D creations Anthony would be feeding back into the world when he was older, with his brain at that stage where it was time to create. But I don't know, and I get a profound happiness from knowing that I don't know. Nature provides its children with whatever she deems they need in order to survive. In 2034 it's Anthony's world and I think I want to see it very much.

But here's the thing about Minecraft: I looked it up online only to learn that I'm the one who invented it—back in 1995—in a novel I wrote called *Microserfs*.<sup>3</sup>

How does this happen? You try to define the future one way and then forget about it and then, almost two decades later, you find out you have a child you never knew about.

Except back then I called my Minecraft idea *Oop!* (short for Object Oriented Programming.) I was trying to describe a product so compelling—*so cool*—that even a person working at Microsoft in its glory days would want to leave in order to make it:

"*Oop!* is a virtual construction box — a bottomless box of 3D Lego-type bricks that runs on IBM or Mac platforms. If a typical Lego-type brick has eight 'studs,' an *Oop!* 'brick' can have from eight to 8000 studs, depending on the precision demanded by the user."

"*Oop!* users can virtually fly in and out of their creations.... *Oop!* users build their ideas in 3D space: a revolving space station? ... running ostriches? ... whatever. *Oop!* allows users to clone structures, and add these clones onto each other, permitting easy megaconstructions that use little memory. Customized *Oop!* blocks can be created and saved."

It goes on, and there's more. But the thing is, if I had anything to do with Minecraft, I'm very happy. And it also feels odd to know I was possibly useful in creating a world that tries to defy my ability to describe it. Another brick in the wall is now no longer just another brick in the wall. Bricks clone themselves. They come alive, just like aliens erupting from a scientist's thorax. Bricks spawn. They become whole new universes.

I'm curious to see how my further hybridized forms evolve: will they be worthy totems of our era? Will they take us someplace new? My hunch is that they will. If there is any sensation that defines the present historical moment it's that we all feel as if we have alien eggs laid inside us, and we know some day soon they're going to hatch.

<sup>1</sup> <http://www.openideo.com/challenge/vibrant-cities/inspiration/the-collectivity-project-olafur-eliasson/>

<sup>2</sup> <http://www.visualnews.com/2012/08/15/kids-build-map-of-japan-made-from-1-8-million-legos/>

<sup>3</sup> <http://www.theamericanconservative.com/dreher/douglas-coupland-predicted-minecraft/>





Above and Opposite - Douglas Coupland, "Crowd-sourced Lego modules randomly attached to each other", 2014. Courtesy: Daniel Faria Gallery, Toronto. Photo: Andrew Jenkins





Minecraft



Olafur Eliasson, *The Collectivity Project*, 2005, installation view at 3rd Tirana Biennial, 2005. © Olafur Eliasson. Courtesy: the artist; neugerriemschneider, Berlin; Tanya Bonakdar Gallery, New York



Douglas Coupland, "Crowd-sourced Lego modules randomly attached to each other", 2014. Courtesy: Daniel Faria Gallery, Toronto. Photo: Andrew Jenkins



## THE ALIENS WITHIN

di Douglas Coupland

Sono ormai innumerevoli le generazioni che guardano con nostalgia (e un po’ d’invidia verso i propri pargoli) i mattoncini colorati che hanno segnato i momenti felici dell’infanzia. Incredibile a dirsi, i vetusti Lego hanno attraversato i decenni praticamente indenni, semmai riproducendosi per partenogenesi in un’infinità di soluzioni sempre più complesse, degne delle legioni di piccoli ingegneri che hanno continuato ad assemblarli instancabilmente. Con il loro appeal utopico, i Lego non potevano non infiltrare il mondo futuribile per antonomasia, quello del 3D digitale. Douglas Coupland si scopre improvvisamente profeta di “Minecraft”: il suo testo segue una scia di mattoncini che dal National Building Museum di Washington DC conduce alle manine dalla straordinaria destrezza di un nativo digitale di cinque anni.

A luglio di due anni fa sono stato a Washington DC a vedere una mostra al National Building Museum intitolata “American World’s Fairs of the 1930s” (“Le esposizioni universali degli anni Trenta negli Stati Uniti”). Dopodiché ho visto che al piano di sopra c’era una mostra di Lego dal titolo “Towering Ambition” (“Un’ambizione altissima”) – che includeva le riproduzioni, realizzate con i Lego, di quindici famosissime torri – per cui sono salito e ho ammirato l’Empire State Building, l’Arco di Saint Louis e altri edifici ancora, tutti fatti con i Lego. Ma quello che ho trovato subito dopo lo spazio espositivo era di gran lunga più interessante: i bambini che facevano visita alla mostra erano incoraggiati a costruire le loro torri servendosi di mattoncini forniti in grande quantità. Tuttavia, trovandosi a Washington, la maggior parte di loro aveva a disposizione solo trenta minuti per costruire qualcosa prima che il loro papà dicesse: “Forza, adesso andiamo al Lincoln Memorial”. Andandosene, i bambini si lasciavano indietro pezzi di torri incomplete, che a loro volta erano cannibalizzati dai bambini successivi, in un processo che conduceva alla creazione di straordinarie strutture ibride, caratterizzate da una bellezza aliena. Se fossi vissuto a Washington DC sarei andato al museo alla fine di ogni giornata per documentare il DNA di tali costruzioni nel corso dei loro successivi mutamenti.

Facciamo uno stacco sulla scorsa settimana: stregato dalle immagini delle torri di Lego del 2011, ho deciso di replicare la dinamica costruttiva di quella mostra e di organizzare alla Vancouver Art Gallery una serie di eventi in cui fosse possibile assemblare edifici usando i mattoncini Lego: due pomeriggi con i bambini e due serate con gli adulti. Il mio scopo era quello di mescolare i frutti del lavoro svolto dalle persone nel corso di quegli eventi, nella speranza di ricreare la freschezza visiva che avevo osservato a Washington. Ero molto impaziente di vedere se avrebbe funzionato.

\* \* \*

Suppongo di dover spiegare un po’ più approfonditamente perché le torri costruite dai bambini a Washington DC fossero così piene di vita. Ciò era dovuto a una combinazione di molti fattori: l’ingenuità, il cieco ottimismo della giovinezza e le linee e i volumi, spesso dal forte effetto drammatico, generate dagli impulsi distruttivi. A questo aggiungete gli inevitabili contrasti prodotti dall’ibridazione ed è difficile sbagliare.

In un certo senso è quasi impossibile realizzare qualcosa con i Lego che *non sia* ottimista o utopico. I Lego sono puliti, non sporchi. Hanno un aspetto fantascientifico e comunicano un senso d’igiene. Per anni ho riflettuto sulle dinamiche che tendono a diffondere ottimismo e un’apparenza di salubrità. Nel 2005, al Canadian Centre for Architecture di Montreal, ho realizzato una mostra intitolata “Super City” (“Super Città”). La premessa alla sua base era che, quando siamo bambini, giochiamo con sistemi e kit di costruzioni e, come uova di piccoli alieni, questi sistemi costruttivi e i programmi impliciti in essi rimangono dentro di noi, crescendo e legandosi con la nostra essenza interiore, cosicché, quando diventiamo adulti, esplodono e fuoriescono in modi nuovi e inaspettati. Nel 2006, a Oslo, Olafur Eliasson ha realizzato “The Collectivity Project”<sup>1</sup> (“Il progetto collettivo”) per cui ha collocato tre tonnellate di mattoncini Lego bianchi in uno spazio pubblico e ha lasciato che le persone costruissero tutto quello che volevano. I risultati erano molto simili alle strutture presenti nella mostra di Montreal.

Nel 2012, in Giappone (una nazione che certamente avrebbe bisogno di una dose di ottimismo), la Lego ha realizzato il progetto “Build Up Japan” (“Costruisci il Giappone”),<sup>2</sup> nel quale sono stati usati otto milioni di mattoncini bianchi per creare una stupefacente nuova mappa del paese. Quello che mi ha colpito di questi progetti è stato come si sia istintivamente pensato ai Lego bianchi per esprimere le idee utopiche e non a quelli colorati. La seconda cosa che

mi ha colpito, poi, è stata che se si toglieva la Tour Eiffel e altri ovvi riferimenti storici e culturali, le forme rimanenti avevano in sé qualcosa di totalmente inaspettato, così da risultare fresche, scientifiche e piene di positività.

Forme scientifiche e futuristiche che risultino possedere una qualche forma di resistenza sono difficilissime da creare e, dopo un secolo di fantascienza, solo alcuni film o serie TV sono riuscite a creare espressioni nuove e pure di futuro: vengono in mente *2001 Odissea nello spazio*, *Metropolis*, *Blade Runner*, *Alien* e (in modo tenero) *Star Trek*. I nuovi tentativi sono rari e sono in gran parte spinti dalle novità e dalle possibilità offerte dal mondo degli effetti speciali e dalle nuove tecnologie che stanno diventando dominanti. Concepire un sistema che non abbia altra scelta che quella di creare forme ricche di futuro è una sfida affascinante.

\* \* \*

Ho ottenuto buoni risultati? Sì. Il processo ha funzionato perfettamente e le costruzioni che ne sono derivate sarebbero potute benissimo essere emerse da un universo parallelo, o dall’anno 2500. Quello che mi fa maggiormente piacere è sapere di poter prendere queste forme create dalla folla e di poterle ricombinare ulteriormente per far compiere loro il passo successivo della loro vita artistica, che consisterà in grandi modelli di torri che spero saranno spogliati delle loro connotazioni umane per essere spinti nella direzione di qualche nuovo linguaggio delle forme, al di fuori di quelli esistenti oggi.

Tuttavia... nelle forme create dalle persone ho notato qualcosa di strano. Quasi tutti i bambini hanno continuato a servirsi, nelle loro costruzioni, di un certo tipo di motivo “mimetico”. Mi sarei aspettato che lo facessero gli adulti, ma i bambini? Certamente non ho mai visto questo tipo di motivo nel 2011 a Washington DC. E quando ho chiesto alle persone della galleria a che cosa pensavano fosse dovuto quel motivo mimetico, tutti mi hanno dato la stessa risposta: “Oh, è Minecraft.”

*Minecraft?*

Stacchiamo su ieri sera. Ero fuori a cena con amici, che avevano portato con sé il loro bimbo di cinque anni, Anthony. Ciò sarebbe irrilevante se non fosse per il fatto che Anthony è rimasto per quasi tutta la sera ipnotizzato da un videogioco che si chiama (sì, esatto) *Minecraft*, con cui stava giocando su un iPad mini. È stata l’occasione perfetta per vedere Minecraft usato da un bambino, la cui stupefacente velocità e destrezza nell’utilizzare il sistema di navigazione in 3D del gioco dava l’impressione di trovarsi di fronte a Roger Daltrey nelle vesti del Mago del Flipper. Ad essere sinceri, osservare Anthony mentre navigava nel gioco (così come osservare qualsiasi attività digitale eseguita da nativi digitali) è stato umiliante. Umiliante, ma accompagnato da dialoghi divertenti. I suoi commenti erano molto simili a cose del tipo: “Adesso faccio apparire un pollo. E adesso il pollo attacca le mura del castello. Ecco. Ha vinto la battaglia. Ora faccio riapparire altri polli.”

Nei brevi attimi in cui sono riuscito a vedere lo schermo, ho osservato lo schema mimetico a tre colori che costituisce l’elemento estetico caratteristico di Minecraft, per essere poi nuovamente lasciato nello sconcerto più totale dalla sbalorditiva velocità, certamente frutto della giovane età, con cui il cervello e le dita di Anthony si muovevano. Ho provato a immaginare di essere dentro il cervello di Anthony, in particolare in quella parte del cervello che regola il rapporto di una persona con il mondo tridimensionale, e ho immaginato un aggregato di cellule che si connettevano tra loro in modo così diverso dalle mie da spingermi a chiedermi se Anthony stesso si sarebbe trasformato in qualche nuova versione di homo sapiens, lasciando indietro la mia specie. E poi ho cominciato a chiedermi che tipo di creazioni tridimensionali regalerà al mondo Anthony una

volta diventato adulto, cioè quando il suo cervello si troverà in quella fase in cui è tempo di creare. Ma non lo so, e il fatto di sapere di non sapere mi rende profondamente felice. La natura fornisce ai suoi figli tutto ciò che ritiene necessario per la loro sopravvivenza. Nel 2034 il mondo sarà di Anthony e credo di sentire un forte desiderio di vedere come sarà.

Ma c’è un fatto interessante riguardo a Minecraft: sono andato a fare delle ricerche in rete solo per scoprire che sono stato io a inventarlo, nel lontano 1995, in un romanzo intitolato *Microservi*.<sup>3</sup>

Ma come può accadere una cosa simile? Cerchi di definire il futuro in un certo modo e poi te ne dimentichi, per poi scoprire, quasi due decenni più tardi, che hai un figlio di cui non hai mai saputo nulla.

Solo che a quel tempo avevo chiamato la mia idea di Minecraft *Oop!* (abbreviazione di *Object Oriented Programming*, cioè Programmazione Orientata agli Oggetti). Stavo cercando di descrivere un prodotto così irresistibile – così *fantastico* – che persino una persona che avesse lavorato alla Microsoft nei suoi giorni più gloriosi avrebbe voluto lasciare la società per realizzarlo:

“*Oop!* è una scatola di costruzioni virtuale. Una scatola infinita di mattoncini tipo Lego a 3D che gira su piattaforme Ibm o Mac con cd-rom. Un mattoncino Lego classico ha otto “protuberanze”, un mattoncino *Oop!* può avere da 8 a 8.000 protuberanze, in base al grado di precisione richiesto dall’utente.

Gli utenti di *Oop!* possono virtualmente volare dentro e fuori la loro creazione, oppure possono stamparla con una laser. Gli utenti *Oop!* possono costruire le loro idee su un pad oppure in uno spazio 3D: una stazione spaziale rotante, struzzi in corsa... qualunque cosa. *Oop!* permette agli utenti di clonare strutture e di sovrapporre queste clonazioni l’una all’altra, rendendo possibili facili megacostruzioni anche con un uso limitato di memoria. Si possono creare e salvare blocchi di *Oop!* standard. Le dimensioni dei mattoncini *Oop!* possono essere anche personalizzate [sic] dall’utente più o meno nello stesso modo in cui si definisce il loro aspetto.”<sup>4</sup>

Di citazioni come queste ce ne sono molte altre. Ma il fatto è che, se ho avuto in qualunque modo a che fare con Minecraft, ne sono più che felice. È una sensazione strana, inoltre, quella di sapere di essere stato utile, forse, nella creazione di un mondo che prova a sfidare la mia capacità di descriverlo. Un altro mattone nel muro ora non è più solo un altro mattone nel muro. I mattoni si clonano, prendono vita, come alieni che fuoriescono dal torace di uno scienziato. I mattoni appaiono. Diventano universi interi, nuovi.

Sono curioso di vedere come si evolveranno le mie forme ulteriormente ibridizzate: fungeranno da efficaci totem della nostra epoca? Ho l’impressione di sì. Se c’è una sensazione che definisce l’attuale momento storico è che tutti ci sentiamo come se custodissimo dentro di noi delle uova aliene e sapessimo che in un giorno non troppo lontano si schiuderanno.

NOTE

1. <http://www.openideo.com/challenge/vibrant-cities/inspiration/the-collectivity-project-olafur-eliasson/>
2. <http://www.visualnews.com/2012/08/15/kids-build-map-of-japan-made-from-1-8-million-legos/>
3. <http://www.theamericanconservative.com/dreher/douglas-coupland-predicted-minecraft/>
4. Douglas Coupland, *Microservi*, Feltrinelli, Milano 1998, p. 90 (Trad. Nicoletta Vallorani ed Ermanno Guarneri).

