

# 51

## Del 'gioco' e del 'montaggio' nella didattica e nella composizione

**Elvio Manganaro**  
**Tommaso Brighenti**

Del gioco e del montaggio  
Per gioco ma sul serio

**Gianluca Maestri**  
**Francesco Zucconi**  
**Antonella Sbrilli**  
**Laura Scala**  
**Cosimo Monteleone**  
**Amra Salihbegovic**  
**Elvio Manganaro**  
**Tamar Zinguer**

Note sulle semantiche del gioco  
Montaggio e anatopismo secondo Jean-Luc Godard  
Sette appunti su scatole di giochi, artisti e storie dell'arte  
*La Vittoria sul Sole di Malevič*: la dissoluzione della realtà  
Frank Lloyd Wright e il gioco dell'astrazione geometrica  
Apologia per un'architettura del gioco  
"Montage, mon beau souci"  
All'origine della *Sandbox*

**Enrico Bordogna**  
**Giuseppe Tupputi**  
  
**Giuseppe Verterame**

Il ragazzo dello IUAV  
Le architetture metropolitane di Paulo Mendes da Rocha. Tra concezione spaziale e ideazione strutturale  
Abitare lo spazio attraverso archetipi. Letture delle opere di Kahn e Mies



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

## **FAMagazine. Ricerche e progetti sull'architettura e la città**

Editore: Festival Architettura Edizioni, Parma, Italia

ISSN: 2039-0491

### **Segreteria di redazione**

c/o Università di Parma  
Campus Scienze e Tecnologie  
Via G. P. Usberti, 181/a  
43124 - Parma (Italia)

Email: [redazione@famagazine.it](mailto:redazione@famagazine.it)  
[www.famagazine.it](http://www.famagazine.it)

### **Editorial Team**

#### **Direzione**

**Enrico Prandi**, (Direttore) Università di Parma

**Lamberto Amistadi**, (Vicedirettore) Alma Mater Studiorum Università di Bologna

#### **Redazione**

**Tommaso Brighenti**, (Caporedattore) Politecnico di Milano, Italia

**Ildebrando Clemente**, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

**Gentucca Canella**, Politecnico di Torino, Italia

**Renato Capozzi**, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

**Carlo Gandolfi**, Università di Parma, Italia

**Maria João Matos**, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portogallo

**Elvio Manganaro**, Politecnico di Milano, Italia

**Mauro Marzo**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Claudia Pirina**, Università degli Studi di Udine, Italia

**Giuseppina Scavuzzo**, Università degli Studi di Trieste, Italia

#### **Corrispondenti**

**Miriam Bodino**, Politecnico di Torino, Italia

**Marco Bovati**, Politecnico di Milano, Italia

**Francesco Costanzo**, Università della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

**Francesco Defilippis**, Politecnico di Bari, Italia

**Massimo Faiferri**, Università degli Studi di Sassari, Italia

**Esther Giani**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Martina Landsberger**, Politecnico di Milano, Italia

**Marco Lecis**, Università degli Studi di Cagliari, Italia

**Luciana Macaluso**, Università degli Studi di Palermo, Italia

**Dina Nencini**, Sapienza Università di Roma, Italia

**Luca Reale**, Sapienza Università di Roma, Italia

**Ludovico Romagni**, Università di Camerino, Italia

**Ugo Rossi**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Marina Tornatora**, Università Mediterranea di Reggio Calabria, Italia

**Luís Urbano**, FAUP, Universidade do Porto, Portogallo

**Federica Visconti**, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

**Comitato di indirizzo scientifico**

**Eduard Bru**

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Spagna

**Alberto Ferlenga**

Università IUAV di Venezia, Italia

**Gino Malacarne**

Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

**Paolo Mellano**

Politecnico di Torino, Italia

**Orazio Carpenzano**

Sapienza Università di Roma, Italia

**Carlo Quintelli**

Università di Parma, Italia

**Maurizio Sabini**

Hammons School of Architecture, Drury University, Stati Uniti d'America

**Alberto Ustarroz**

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de San Sebastian, Spagna

**Ilaria Valente**

Politecnico di Milano, Italia

**FAMagazine. Ricerche e progetti sull'architettura e la città** è la rivista online del [Festival dell'Architettura](#) a temporalità trimestrale.

È una rivista scientifica nelle aree del progetto di architettura (Macrosettori Anvur 08/C1 design e progettazione tecnologica dell'architettura, 08/D1 progettazione architettonica, 08/E1 disegno, 08/E2 restauro e storia dell'architettura, 08/F1 pianificazione e progettazione urbanistica e territoriale) che pubblica articoli critici conformi alle indicazioni presenti nelle [Linee guida per gli Autori degli articoli](#).

FAMagazine, in ottemperanza al [Regolamento per la classificazione delle riviste nelle aree non bibliometriche](#), rispondendo a tutti i criteri sulla [Classificabilità delle riviste telematiche](#), è stata ritenuta rivista scientifica dall'ANVUR, Agenzia Nazionale per la Valutazione dell'Università e della Ricerca Scientifica ([Classificazione delle Riviste](#)).

FAMagazine ha adottato un [Codice Etico](#) ispirato al codice etico delle pubblicazioni, [Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors](#) elaborato dal [COPE - Committee on Publication Ethics](#).

Ad ogni articolo è attribuito un codice DOI (Digital Object Identifier) che ne permette l'indicizzazione nelle principali banche dati italiane e straniere come [DOAJ](#) (Directory of Open Access Journal) [ROAD](#) (Directory of Open Access Scholarly Resources) Web of Science di Thomson Reuters con il nuovo indice [ESCI](#) (Emerging Sources Citation Index) e [URBADOC](#) di Archinet. Dal 2018, inoltre, FAMagazine è indicizzata da Scopus.

Al fine della pubblicazione i contributi inviati in redazione vengono valutati con un procedimento di double blind peer review e le valutazioni dei referee comunicate in forma anonima al proponente. A tale scopo FAMagazine ha istituito un apposito [Albo dei revisori](#) che operano secondo specifiche [Linee guida per i Revisori degli articoli](#).

Gli articoli vanno caricati per via telematica secondo la procedura descritta nella sezione [Proposte online](#).

La rivista pubblica i suoi contenuti ad accesso aperto, seguendo la cosiddetta gold road ossia rendendo disponibili gli articoli sia in versione html che in pdf.

Dalla nascita (settembre 2010) al numero 42 dell'ottobre-dicembre 2017 gli articoli di FAMagazine sono pubblicati sul sito [www.festivalarchitettura.it](http://www.festivalarchitettura.it) ([Archivio Magazine](#)). Dal gennaio 2018 la rivista è pubblicata sulla piattaforma OJS (Open Journal System) all'indirizzo [www.famagazine.it](http://www.famagazine.it)

Gli autori mantengono i diritti sulla loro opera e cedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione dell'opera, con [Licenza Creative Commons - Attribuzione](#) che permette ad altri di condividere l'opera indicando la paternità intellettuale e la prima pubblicazione su questa rivista.

Gli autori possono depositare l'opera in un archivio istituzionale, pubblicarla in una monografia, nel loro sito web, ecc. a patto di indicare che la prima pubblicazione è avvenuta su questa rivista (vedi [Informativa sui diritti](#)).

### **Linee guida per gli autori**

FAMagazine esce con 4 numeri l'anno e tutti gli articoli, ad eccezione di quelli commissionati dalla Direzione a studiosi di chiara fama, sono sottoposti a procedura peer review mediante il sistema del doppio cieco.

Due numeri all'anno, dei quattro previsti, sono costruiti mediante call for papers che vengono annunciate di norma in primavera e autunno.

Le call for papers prevedono per gli autori la possibilità di scegliere tra due tipologie di saggi:

- a) saggi brevi compresi tra le 12.000 e le 14.000 battute (spazi inclusi), che verranno sottoposti direttamente alla procedura di double blind peer review;
- b) saggi lunghi maggiori di 20.000 battute (spazi inclusi) la cui procedura di revisione si articola in due fasi. La prima fase prevede l'invio di un abstract di 5.000 battute (spazi inclusi) di cui la Direzione valuterà la pertinenza rispetto al tema della call. Successivamente, gli autori degli abstract selezionati invieranno il full paper che verrà sottoposto alla procedura di double blind peer review.

Ai fini della valutazione, i saggi devono essere inviati in Italiano o in Inglese e dovrà essere inviata la traduzione nella seconda lingua al termine della procedura della valutazione.

In ogni caso, per entrambe le tipologie di saggio, la valutazione da parte degli esperti è preceduta da una valutazione minima da parte della Direzione e della Redazione. Questa si limita semplicemente a verificare che il lavoro proposto possieda i requisiti minimi necessari per una pubblicazione come FAMagazine.

Ricordiamo altresì che, analogamente a come avviene per tutti i giornali scientifici internazionali, il parere degli esperti è fondamentale ma ha carattere solo consultivo e l'editore non assume, ovviamente, alcun obbligo formale ad accettarne le conclusioni.

Oltre ai saggi sottoposti a peer review FAMagazine accetta anche proposte di recensioni (Saggi scientifici, Cataloghi di mostre, Atti di convegni, proceedings, ecc., Monografie, Raccolte di progetti, Libri sulla didattica, Ricerche di Dottorato, ecc.). Le recensioni non sono sottoposte a peer review e sono selezionate direttamente dalla Direzione della rivista che si riserva di accettarle o meno e la possibilità di suggerire delle eventuali migliorie.

Si consiglia agli autori di recensioni di leggere il documento [Linee guida per la recensione di testi](#).

Per la sottomissione di una proposta è necessario attenersi rigorosamente alle [Norme redazionali](#) di FAMagazine e sottoporre la proposta editoriale tramite l'apposito Template scaricabile da [questa pagina](#).

La procedura per la submission di articoli è illustrata alla pagina [PROPOSTE](#)

## ARTICLES SUMMARY TABLE

**51 gennaio-marzo 2020.**

**Del 'gioco' e del 'montaggio' nella didattica e nella composizione**

n.	Id Code	date	Type essay		Evaluation
1	300	set-19	Long	Yes	Peer (A)
2	301	set-19	Long	Yes	Peer (A)
3	296	ago-19	Long	Yes	Peer (A)

## PROSSIMA USCITA

**numero 52 aprile-giugno 2020.**

**Coronavirus, Città, Architettura.**

**Prospettive del progetto architettonico e urbano**

**Convegno e pubblicazione a cura di Carlo Quintelli, Marco Maretto,  
Enrico Prandi, Carlo Gandolfi**

Questa call ha l'obiettivo di sollecitare la riflessione critica e propositiva da parte della cultura architettonica, ed in particolare quella del progetto architettonico e urbano, sui fenomeni innescati dalla pandemia da coronavirus la quale, mentre scriviamo questo testo, ci vede ancora in una fase di emergenza ma anche rivolti ad un domani su cui già da ora si sta sviluppando un variegato immaginario di scenari e prospettive. Un contributo che per altro vorrebbe compensare la marginalità delle nostre conoscenze attive rispetto ad altre oggi assai più chiamate a dare risposte, non solo per l'immediato, tra bio-medica e farmacologia, nuove tecnologie, economia e comportamento sociale. Il problema coronavirus, o meglio un quadro di fenomeni che sono effetto ma anche causa di quel problema, da affrontare sempre più nell'ottica globale senza dimenticare di trovare non minori risposte nella dimensione locale, sicuramente coinvolge aspetti collegati e fortemente incidenti sulle logiche insediative e dell'abitare lo spazio costruito così come di natura sociale, ambientale ed in particolare climatica. L'apporto delle forme architettoniche e urbane non sarà di poco conto quindi nel contribuire ad una efficace risposta al problema pandemico, da intendersi in un'accezione non solo virale. E questo se sapremo proporre modelli nuovi o ritrovati, tra futuribile e tradizione storica, attraverso un processo di circostanziata critica alla dinamica neo-liberista di intendere la città e la sua architettura e in generale riguardo a tutto il territorio nel delicato rapporto tra antropizzazione e natura. Si tratta allora di comprendere, ricercare ed elaborare strategie insediative, modalità dei flussi, assetti e forme urbane, nuove tipologie dalla cellula abitativa agli spazi e alle strutture collettive, secon-



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

do una logica multiscalare in grado di incentivare la sistematicità del progetto quale presupposto ad una sua efficacia strategica, sia rispetto all'emergenza prossima ventura che ad un miglioramento complessivo della vita urbana all'interno di una (solo) riformata "normalità".

# 51

## Del 'gioco' e del 'montaggio' nella didattica e nella composizione

<b>Elvio Manganaro</b>	Del gioco e del montaggio	<b>9</b>
<b>Tommaso Brighenti</b>	Per gioco ma sul serio	<b>12</b>
<b>Gianluca Maestri</b>	Note sulle semantiche del gioco	<b>23</b>
<b>Francesco Zucconi</b>	Montaggio e anatopismo secondo Jean-Luc Godard	<b>33</b>
<b>Antonella Sbrilli</b>	Sette appunti su scatole di giochi, artisti e storie dell'arte	<b>42</b>
<b>Laura Scala</b>	<i>La Vittoria sul Sole di Malevič</i> : la dissoluzione della realtà	<b>49</b>
<b>Cosimo Monteleone</b>	Frank Lloyd Wright e il gioco dell'astrazione geometrica	<b>58</b>
<b>Amra Salihbegovic</b>	Apologia per un'architettura del gioco	<b>67</b>
<b>Elvio Manganaro</b>	"Montage, mon beau souci"	<b>76</b>
<b>Tamar Zinguer</b>	All'origine della <i>Sandbox</i>	<b>88</b>
<b>Enrico Bordogna</b>	Il ragazzo dello IUAV	<b>104</b>
<b>Giuseppe Tupputi</b>	Le architetture metropolitane di Paulo Mendes da Rocha. Tra concezione spaziale e ideazione strutturale	<b>108</b>
<b>Giuseppe Verterame</b>	Abitare lo spazio attraverso archetipi. Letture delle opere di Kahn e Mies	<b>112</b>

## Tommaso Brighenti Per gioco ma sul serio

---

### Abstract

Il gioco, tema centrale di questo numero di FAMagazine, unisce diversi campi del sapere artistico diventando chiave di lettura utile a ricomporre la pluridimensionalità della conoscenza e del mondo stesso, in grado di contrapporsi al reale prospettandone una alternativa, in grado quasi di acquisire alcuni aspetti del sacro. Il gioco come processo combinatorio, come capacità di assemblaggio come montaggio, ma anche il gioco strumento educativo e pedagogico, di conoscenza e di trasformazione del mondo che ignora le condizioni del reale poiché compie, volontariamente, un'astrazione. Il gioco, che come tale ha le sue regole che determinano ciò che avverrà dentro un mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso dove le sue regole sono assolutamente obbligate e inconfutabili ma codificabili e trasmissibili.

### Parole Chiave

Gioco — Montaggio — Composizione — Regole

---

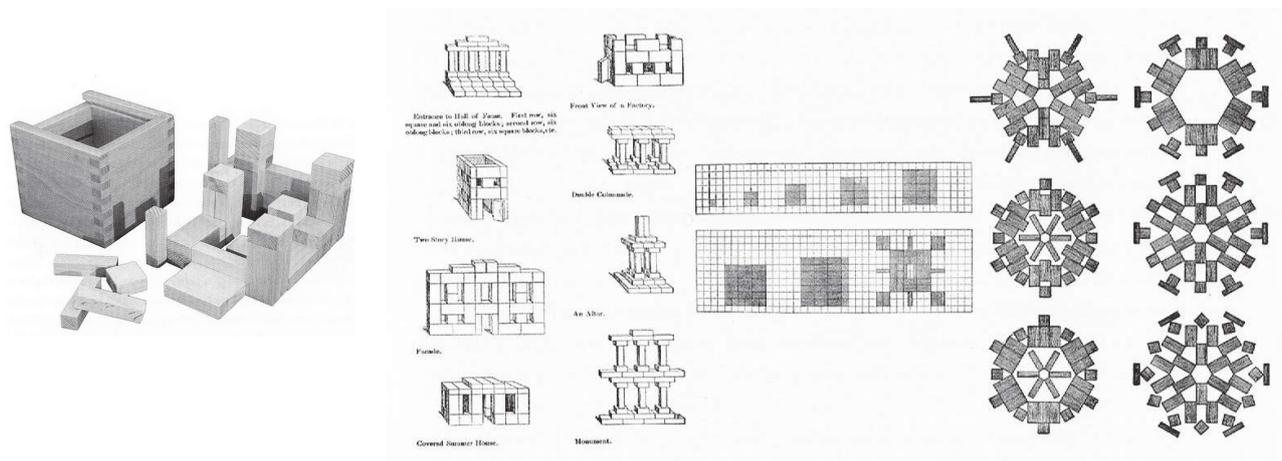
Friedrich Fröbel consigliava di donare al bambino una sfera e un cubo per muovere il suo livello iniziale di conoscenza.

L'esperienza maturata avveniva per mezzo della manipolazione di oggetti, come i solidi fondamentali. Sfere, cubi, triangoli, cilindri, erano suddivisi in corpi più piccoli le cui superfici piane ottenevano un'autonomia progressiva disponendosi in combinazioni, accostamenti, intrecci, costruzioni spiraliformi con diversi gradi di complessità «nell'intento pedagogico di far comprendere, attraverso le leggi del contrasto e della conciliazione delle forme, la complessità e insieme l'unità dell'universo» (Semerani 2013, pp. 111-112).

L'obiettivo di questo gioco riguardava la conoscenza della compatibilità tra i diversi elementi e l'apprendimento avveniva per mezzo di una sequenza di fasi che prevedevano la progressiva consegna di scatole, ognuna contenente una selezione sempre più complessa e avanzata di forme, e dato che ogni scatola consegnata rappresentava il raggiungimento di un traguardo essa costituiva un premio, chiamato *dono* che l'educatore assegnava al discente.

Un dono perché «effetto non già di un mercato ma di una libera disponibilità, insita tanto nella natura del mondo stesso quanto in quella dell'essere umano, la grazia divina insomma del poter partecipare alla conoscenza e alla trasformazione del mondo» (Semerani 2013, pp. 111-112).

Il gioco è un'attività ineliminabile nella natura umana che non mira ad alcun fine esterno a sé stesso e non persegue a una modificazione utile del reale. Un'attività che si svolge nel mondo, ma anche ignora le condizioni del reale poiché compie, volontariamente, un'astrazione<sup>1</sup>.



**Fig. 1**  
Friedrich Fröbel: *Dono n. 6* e tavola pedagogica tratta da Wiebè E., *Paradise of Childhood*.

Non è influenzato da uno specifico traguardo razionale, ma è un atto dove la sensibilità e la razionalità coesistono nell'azione ludica rendendo l'uomo libero.

In questa armonia tra forma e materia, scriveva Friedrich Schiller, si realizza la bellezza e l'essenza umana, per cui l'uomo è completamente uomo solo quando gioca<sup>2</sup>.

Il gioco è dunque una forma semplice di arte dove «il contratto sull'aleatorio non sarebbe altro che la formulazione di una essenziale questione riguardo alla relatività della percezione del mutevole, inseguire la forma non sarebbe altro che inseguire tecnicamente il tempo. Il gioco non è né ingenuo né ridicolo» (Virilio 1992, p. 14).

Il gioco, è forma e struttura; qualificarlo come “forma” non significa svuotarlo del suo contenuto:

«la coerenza della sua struttura e la sua finalità interna implicano al contrario un senso che è come inerente alla sua forma e che è sempre estraneo a qualsiasi finalità pratica. Il gioco è prodotto dall'arbitrio stesso delle condizioni che lo limitano e attraverso le quali, passando dall'una all'altra, esso giunge a compimento; il suo essere è tutto nella convenzione che lo regola» (Benveniste 2018, p. 124).

Il gioco richiede comprensione delle parti e una continua spinta all'operare. Opera nel pensiero umano «infrangendolo mediante la pratica della creatività stessa»<sup>3</sup> e si fa accompagnamento e completamento della vita in generale, «adorna la vita e la completa e come tale è indispensabile» (Huizinga 1973, p. 12) e, pur restando al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri, «vi s'introduce come un'azione provvisoria che ha fine in sé, ed è eseguita per amore della soddisfazione che sta in quell'esecuzione stessa» (Huizinga 1973, p. 12).

Il gioco, che come tale ha le sue regole che determinano ciò che avverrà dentro un mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso dove le sue regole sono assolutamente obbligate e inconfutabili ma codificabili e trasmissibili. Riguardo alle regole del gioco, Paul Valery sosteneva che non è possibile essere scettici.

Per tutti questi motivi è chiaro come tra gioco e architettura vi sia molto più di una affinità e la conoscenza e la trasformazione del mondo, citate da Semerani a proposito dei *doni* froebeliani, sono la base di ogni pensiero architettonico e soprattutto devono essere lo scopo di ogni tentativo di trasmissione della nostra disciplina.

Si è pertanto deciso di curare questo numero di FAMagazine, allargan-

do, volutamente, il campo ad altre discipline, dimostrando come tra la filosofia, l'arte, il teatro, il cinema, l'architettura, ci sia un rapporto inscindibile e, il filo rosso - il gioco - può essere il punto in comune, una chiave di lettura utile a «ricomporre la pluridimensionalità della conoscenza e del mondo stesso»<sup>4</sup>.

Vi è inoltre un secondo aspetto che interessa maggiormente a noi architetti. Il gioco come processo combinatorio, come capacità di assemblaggio: «fare a pezzi la bambola per rimontarla diversa» e quindi il montaggio.

Gioco e montaggio partecipano della medesima tensione trasformativa, si contrappongono al reale prospettandone una alternativa in grado, quasi, di acquisire alcuni aspetti del sacro<sup>5</sup>.

In un mondo in cui la realtà è comunque falsificata e alienata da una moltitudine di supporti - digitali o tecnologici di altro tipo - in un momento in cui stiamo vivendo la conclusione di un ciclo storico e l'inizio di un tempo incerto, «in bilico su di un crinale» (Benedetti 2011, p. 4), ci si chiede oggi, di che reale parliamo?

Il nostro modo di pensiero mutilato porta ad «azioni mutilate», perché sono conoscenze e azioni unidimensionali non contestualizzate, scrive Maestri nel primo saggio di questo numero. La compartimentazione delle conoscenze in dottrine slegate una dall'altra hanno smembrato il tessuto della realtà, facendone perdere il senso complessivo e in questo abbandono dell'umanesimo, sono prevalse sempre di più le specializzazioni che limitano e circoscrivono le esperienze complessive, la personale capacità di giudicare e la *Bildung* stessa.

Una realtà fatta a pezzi necessita di essere rimontata diversamente: questo ha sempre fatto il cinema ma anche l'arte, il teatro, la musica e soprattutto l'architettura e ogni processo compositivo in campo artistico. Perciò il gioco ci induce alla costruzione inventiva e alla scoperta, pedagogicamente altrettanto importante, dell'invenzione.

L'invenzione è l'essenza di ogni gesto creativo, la conoscenza tecnica è un mezzo e ha importanza secondaria. «L'istruzione professionale ostacola l'inventività», scriveva Josef Albers (1972, p. 166) e aggiungeva che a questo modo di apprendere le cose conseguono vie più lunghe, tortuose, e a volte anche sbagliate, ma nessun inizio è rettilineo: «quando si comincia a camminare si barcolla, quando si comincia a parlare si balbetta. E gli errori riconosciuti come tali stimolano il progresso. Quando si è consapevoli del fatto che una via è tortuosa o si è accertato che una via è sbagliata, si rafforza il proprio senso critico; i danni subiti insegnano la prudenza e fanno sorgere la volontà di seguire vie più sicure e migliori» (Albers 1972, p. 166). Serve solo fornire gli strumenti. Ci sono diverse scuole di architettura, per citare degli esempi, che hanno formato generazioni di architetti conducendo ricerche meticolose che, come delle *monadi*, in autonomia, hanno sviluppato le ricerche migliori senza assecondare ciò che accadeva al loro esterno. Scuole che hanno compiuto un allontanamento volontario dalla realtà prendendo, in molti casi, le distanze da una società, spesso troppo concentrata nelle sue azioni pratiche a breve termine per essere in grado di auto valutarsi. In questi casi alle mode, alle tendenze, a taluni interessi di mercato, sono prevalse ricerche sugli aspetti più profondi dell'architettura e l'insegnamento diventava come un *gioco* non determinato da sollecitazioni

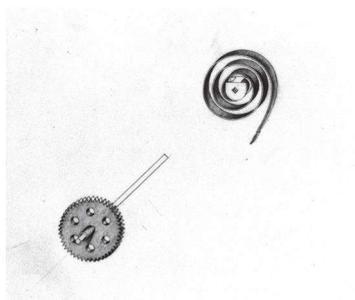
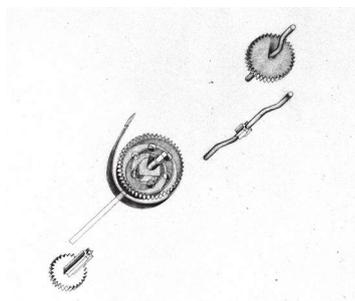
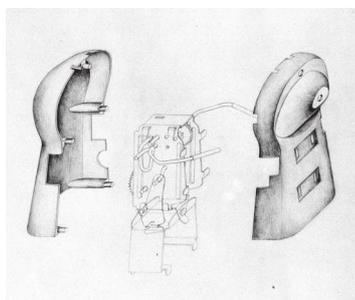
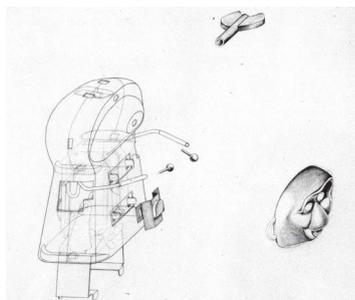


Fig. 2

Joan Serrapica, *Musical Instrument: Wind-up mechanical monkey*, 1979-80, Cooper Union. Courtesy of The Irwin S. Chanin School of Architecture Archive.

esterne, in grado di escludere la realtà come forma di autodifesa verso il mondo che le circondava.

Quando un gruppo di giovani architetti e artisti, nei primi anni Cinquanta del secolo scorso, furono chiamati ad Austin in Texas da un ambizioso direttore della scuola di architettura che voleva rifondarne l'intero piano di studi, Colin Rowe, Bernard Hoesli, John Hejduk, Robert Slutzky e molti altri, rinominati *Texas Rangers*, si trovarono a dover costruire, in breve tempo, un nuovo programma didattico.

Il programma prevedeva di consentire allo studente di sviluppare le sue capacità di scelta per mezzo dell'esercizio del giudizio.

Erano tutti convinti che fosse prioritario per uno studente di architettura non solo «assimilare un catalogo di conoscenze e competenze, ma acquisire l'effettiva capacità di comprendere pienamente e valutare criticamente» (Van den Bergh 2012, p. 69).

E mentre in quegli anni maestri dell'architettura si tormentavano per rimodellare le grandi scuole producendo con i loro allievi architetture tecnicamente perfette, un giovanissimo John Hejduk assieme al pittore Robert Slutzky, all'interno di un corso di progettazione di interni nel Dipartimento di Economia Domestica di Austin, ideavano il famoso esercizio del *Nine Square Grid Problem*, il problema della griglia dei nove quadrati<sup>6</sup>.

Un gioco sapiente sulla manipolazione infinita di uno spazio finito, per comprendere la natura e le qualità spaziali dell'architettura. Ma come scrive Wim van den Bergh (2012, pp. 69-70), «la comprensione, però, è l'unica cosa che un insegnante non può insegnare, perché è qualcosa che lo studente deve acquisire da solo. Come insegnante l'unica cosa che puoi fare è quella di costruire il "gioco". Il "gioco" è il mezzo attraverso il quale lo studente, se decide di "giocare la partita" seriamente e con entusiasmo – ovvero, se si fa coinvolgere in modo consapevole e accetta apertamente di esporsi nello sforzo di raggiungere l'obiettivo del gioco – può effettivamente arrivare a comprendere»<sup>7</sup>.

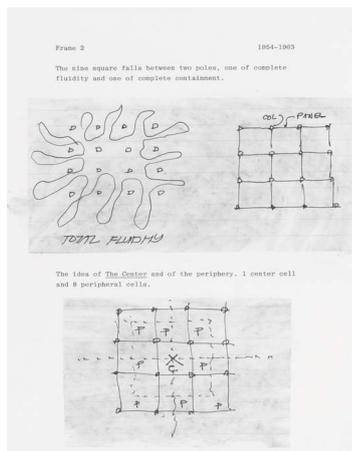
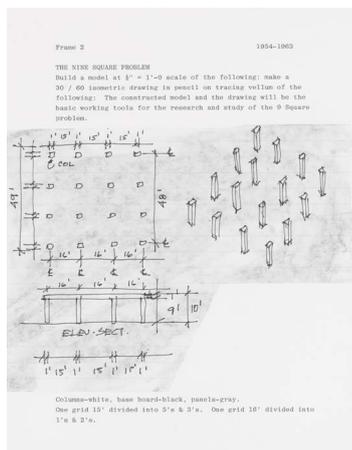
Il gioco diventava il progetto e la partita da giocare era il processo progettuale: un'attività basata sull'idea di impostare la didattica sulla fede nella creazione paradigmatica e sull'uso pedagogico di problemi-modello astratti che, se pur lontano da ogni reale attuazione o funzione, sviluppava un elevato senso di coerenza, un'intelaiatura per la creatività e la passione in grado di permeare gli elementi semplici del massimo di ricchezza allusiva.

Proprio a partire da questi presupposti, Hejduk, pochi anni dopo l'esperienza texana, ripartì, ricostruendo l'intero programma didattico della Cooper Union di New York ideando nuovi esercizi e concentrandosi più sugli aspetti visivi dell'architettura che su altri approcci più pragmatici e tecnici.

Questa Scuola maturava un'idea di architettura che si basava sul principio che non esiste l'architettura senza una conoscenza e che è essenziale ricondurre l'operazione progettuale, la "partita da giocare" a delle regole, per poter giocare e apprendere il valore dello spazio, della forma, dell'architettura.

All'Architectural Association di Londra, tra gli anni Settanta e prima anni Novanta, l'obiettivo era la libertà creativa.

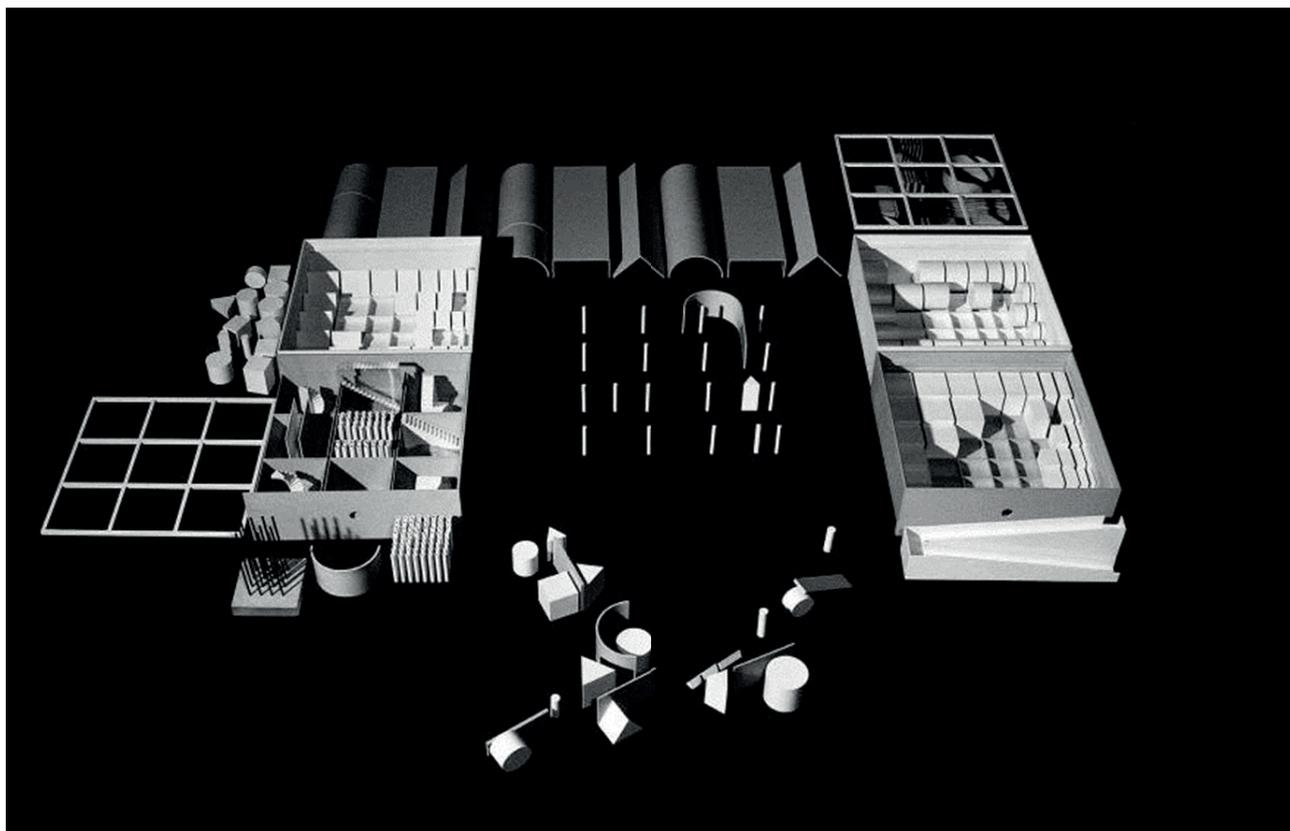
Uno dei suoi giovani docenti, Bernard Tschumi, affermava che l'ap-



**Fig. 3-4**

John Hejduk, *The Nine Square Grid Problem*, 1954-1963.

John Hejduk Fonds, Canadian Centre for Architecture CCA, Montréal.

**Fig. 5**

Lorna McNeur, foto del modello del *Nine Square Grid Problem*, progetto sviluppato al corso del primo anno *Architectonics*, 1976-1977.

Docenti: Roger Canon, Sean Sculley, Chester Wisniewski, Robert Slutzky, Susana Torre.

Courtesy of The Irwin S. Chanin School of Architecture Archive.

prendimento del «piacere del gioco», la dimensione ludica dell'architettura, è l'essenza della ricerca. La sua didattica era mossa da una sovrapposizione con una realtà che la filosofia, la sociologia, il disurbanesimo non erano in grado di interpretare e la mostravano frammentata, dequalificata, artificiosa, consumistica, violenta<sup>8</sup>.

In un altro contesto, in America Latina per la precisione, alla Scuola di Valparaíso in Cile invece si costruisce sulla sabbia.

La sabbia delle grandi dune affacciate sull'Oceano Pacifico, nella Città Aperta, a Ritoque a nord di Valparaíso.

In questa Scuola nata dall'amicizia tra un poeta Godofredo Iommi e un architetto Alberto Cruz, l'architettura costruita sulla sabbia significa un'architettura che nel breve tempo subirà delle modificazioni.

Queste architetture sono transitorie, ma ciò non interessa i docenti della Scuola che, assieme ai loro studenti, hanno costruito queste opere.

Essi non temono questo passeggero destino delle loro realizzazioni, perché chi gioca sa che il gioco inizia e termina ma il giocatore è sempre disposto a ricominciare.

La sabbia, come loro stessi ripetono, significa «ritornare a non sapere» e la loro architettura diventa traccia mutevole ma tangibile di una ricerca in continuo divenire.

Architetture auto-costruite in questo lembo di terra, poi vissute quotidianamente dai docenti e dagli studenti non solo come luoghi dell'ospitalità, ma come spazi di vita e lavoro dove il costruire l'architettura diventa quindi giocare il gioco e le sue regole vengono fatte dai docenti assieme agli studenti.

Le modalità con cui si svolgono gli atti poetici, l'autocostruzione dell'architettura attraverso il *trabajo en ronda* fatta nella Città Aperta e durante le Traversie, i giochi di gruppo inventati e praticati all'interno



**Fig. 6-7**  
Torneo del Corso di *Cultura del Corpo: Edros y Oides*, Playa de Ritoque, Quintero, 1979. Archivo Histórico José Vial, PUCV, Valparaíso.



**Fig. 8**

Atto poetico di apertura dei terreni della Città Aperta, 1970. Archivio Histórico José Vial, PUCV, Valparaíso.

del corso di *cultura del corpo*, sono tutte attività che condividono i requisiti del gioco<sup>9</sup>.

Tornando al numero, e alla sua struttura, come anticipato precedentemente, la nostra intenzione è stata quella di coinvolgere diversi studiosi provenienti da differenti discipline.

L'indagine è pertanto costruita su un percorso che, da una visione più ampia che tenta di inquadrare il tema attraverso una riflessione sul gioco e le sue semantiche, passa dal cinema all'arte, dall'arte al teatro, per poi giungere all'architettura e alla sua sperimentazione nel progetto e in campo didattico per concludersi con quella che Agamben definisce «l'esperienza originaria» e cioè l'infanzia.

Nel primo contributo, Gianluca Maestri tenta di riflettere sul tema del gioco attraverso il riconoscimento delle sue «semantiche» ricostruendo la cronaca di un percorso che si sviluppa attorno al pensiero di alcuni dei principali pensatori del Novecento come Huizinga, Caillois, Goffman. «Tali autori hanno colto nel gioco, seppur con prospettive diverse, uno spazio simbolico e una pratica comune necessaria per la vita della cultura», scrive Maestri e aggiunge, «all'interno del nostro giocare avviene infatti l'incontro e la negoziazione tra i diversi punti di vista, necessariamente eterogenei e conflittuali, così come la loro incessante reinclusione in un orizzonte di senso condiviso, capace di trascenderli». Maestri, in questo «orizzonte semantico» ci aiuta a delineare la definizione del gioco attraverso qualità oggettive e riconoscibili fornendo al lettore gli strumenti per poter comprendere meglio la complessità del tema affrontato nei saggi che seguono.

Il secondo articolo, di Francesco Zucconi, è dedicato al cinema e in particolare al montaggio.

«Fare a pezzi la realtà per rimontarla diversa», gioco consolidato all'interno della ricerca di molti importanti registi cinematografici.

Parlando di montaggio Zucconi riprende la nozione di *anacronismo* e quella di *anatomismo*, alla quale non sembra essere stato ancora assegnato il dovuto rilievo teorico e lo fa attraverso l'opera di più importanti registi del secondo Novecento, Jean-Luc Godard che è stato capace di «squadrare a più riprese l'atlante geografico, costringendoci

a concepire la pratica del montaggio come un incessante accostamento di luoghi diversi».

Con il suo saggio Zucconi tenta di ripensare il cinema di Godard come un grande «laboratorio di montaggio», dove tanto la componente spaziale dell'immagine quanto quella geografica e politica vengono messe in scena.

Dal cinema si passa all'arte, con un saggio di Antonella Sbrilli, suddiviso a sua volta, come recita il titolo, in *Sette appunti su scatole di giochi, artisti e storie dell'arte*. Sbrilli, costruisce un "itinerario" che da Giotto e Savinio arriva alla LEGO, che da Duchamp e Cornell si conclude con Warburg oscillando avanti e indietro nel ventesimo secolo, con «affacci sul presente e qualche deviazione o *detour*».

Una attenta selezione di esempi, collegati tutti in modo più o meno stretto a un tema, la *scatola dei giochi*, e al suo contenuto, «anche immateriale o traslato» fatto di elementi componibili da poter montare, smontare e ri-assemblare.

Arte e gioco, gioco e montaggio si alimentano attraverso un repertorio di opere da smontare e ricombinare, «sequenze di spazi e luoghi da attraversare, palinsesto di tempi e livelli da risalire».

Segue poi il saggio di Laura Scala, dal titolo *La Vittoria sul Sole di Malevič: la dissoluzione della realtà*.

Qui, teatro, arte, musica e architettura si fondono nella scenografia per *La Vittoria sul Sole* che rappresenta una delle migliori espressioni di "arte totale", coniugando la spazialità del teatro cubo-futurista multi-dimensionale, le musiche sperimentali di Matjušín e il linguaggio transmentale di Kručěnych.

Nel ricco apparato di immagini pubblicate come i bozzetti di scena di Malevič e la sapiente analisi compositiva della struttura profonda di queste opere fatta dall'autrice attraverso delle ricostruzioni, emerge una nuova idea di spazio, che valica la ragione umana, simboleggiata dal Sole, per espandersi in un mondo onirico fatto di fiabe provenienti dalle tradizioni del folklore russo.

Un luogo indefinito dove nasce l'arte, a cui si «attinge solo attraverso una conoscenza altra: una frattura spazio-temporale spalancata su un mondo nuovo». Malevič, Kručěnych e Matjušín ricercano, come sottolinea l'autrice con le parole di Kručěnych, «nuovi procedimenti che insegnino un modo nuovo di comprendere il mondo, superando il mondo reale, affrancandosi dai sensi e dalla ragione, per attingere a una realtà superiore» vagliando nuove forme di espressione che superano i limiti dell'arte, passando dalla poesia alla musica per giungere all'azione scenica e quindi al teatro.

Una reinterpretazione, attraverso l'azione di *de-costruzione analitica e ri-costruzione sintetica* del materiale artistico in cui prende forma questa rivoluzione, attingendo a tecniche compositive pittoriche in particolare di matrice cubista. Operazioni di smontaggio, montaggio e *collage*, basati sullo *sdvig* cubista, pratica, che genera il dislocamento di piani pittorici e «passaggi di tecniche compositive e rapporti dimensionali-figurali inattesi».

Dalle scenografie di Malevič si giunge all'architettura, Cosimo Monteleone affronta le connessioni geometrico-simboliche tra il metodo legato al gioco nella filosofia pedagogica romantica di Friedrich Fröbel

e l'architettura e di come questo sistema educativo costituì un momento particolarmente significativo nel processo formativo di Frank Lloyd Wright.

L'indagine condotta da Monteleone indaga le modalità di apprendimento dell'architetto americano e le possibili ricadute nelle sue opere per mezzo di un'analisi finalizzata non tanto sulle similitudini formali ravvisabili nei progetti, già indagate da molti studiosi e storici dell'architettura, quanto piuttosto sulle tracce di quelle regole del gioco che hanno influenzato il comporre wrightiano: un'educazione che «attiene alla sostanza oltre che all'essenza dell'opera» (Semerani 2013, p. 112).

Queste regole, trovano un effettivo riscontro nelle leggi che Fröbel, prendendo a prestito le teorie sulla mineralogia di Christian Samuel Weiss, trasformò nelle regole da rispettare durante il gioco: la *Legge di Unità*, la *Legge del Contrasto*, la *Legge di Sviluppo* e la *Legge di Connessione*.

Compatibilità tra le parti, costruzione manuale, elementi semplici (quadrati, cerchi, triangoli) diventano espressione di stabilità e fermezza, dinamicità, ascetismo.

Le suggestioni formali del metodo pedagogico froebeliano maturate attraverso l'esperienza, arricchirono la concezione architettonica wrightiana anche di un'ulteriore sfumatura fondamentale, quella che voleva che si assegnasse ad ogni forma un significato. «Simbolismo acquisito per mezzo dell'espressione di una visione romantica della realtà da parte del pedagogista tedesco».

Di gioco e architettura parla anche Amra Salihbegovic e lo fa affrontando l'opera di un progettista contemporaneo, Pezo von Ellrichshausen mostrando come le diverse soluzioni progettuali dimostrano le potenziali opportunità che un progetto architettonico può offrire per mezzo di una continua ricerca di strutture spaziali infinite. Il gioco, sostiene l'autrice, «appartiene alla natura del processo di progettazione in termini di astrazione e di manipolazione geometrica, intersecando il lavoro architettonico con le qualità specifiche dello spazio».

«Ricchezza e ambiguità della progettazione architettonica sono legate alla libertà delle attitudini progettuali individuali, in cui il dominio dell'immaginario è rappresentato da un processo di progettazione creativa che, nonostante proceda per diversi gradi di complessità talvolta si evolve a partire da un'intenzione giocosa».

Dall'opera di un architetto, alla sperimentazione didattica attraverso il resoconto che Elvio Manganaro descrive nel suo articolo, dimostrando come gioco e montaggio hanno agito nello specifico di una esperienza didattica da lui ideata.

Manganaro non intende gioco e montaggio in termini speculativi ma descrivendo due esercizi specifici proposti agli studenti all'interno del suo corso di progettazione architettonica.

Gli esercizi presentati hanno come campo di applicazione la città di Venezia, scena teatrale e come tale artificiale e precaria, ma proprio per questo in grado di accogliere sperimentazioni di tipo "testuale", perché la «realtà resta fuori dall'esercizio».

Nel saggio non c'è solamente un semplice racconto di queste esperienze didattiche. Manganaro individua, numerandoli, una serie di paragrafi che danno corpo al suo scritto costruendo un percorso che nuovamente

torna a intercettare diverse discipline e l'opera di diversi autori trattati nei precedenti scritti.

Ritornano nomi come Godard omaggiato anche nel titolo del contributo, ma anche pittori come Malevič, Klee, El Lisitskij oppure storici dell'arte, pensatori, filosofi, scrittori come Galvano, Levi-Strauss, Benjamin, Rodari.

Il numero si conclude con il saggio, di Tamar Zinguer, che riporta l'attenzione alla sperimentazione del gioco nell'infanzia.

Con il suo saggio Zinguer racconta di come Fröbel concepì il gioco all'interno dei suoi famosi *Kindergarten*, i giardini d'infanzia affrontando, in particolare, con una meticolosa ricostruzione, la nascita e dello sviluppo della *sandbox* come strumento spaziale e materiale.

L'esperienza del gioco, attraverso la quale la creatività e le capacità espressive del bambino vengono risvegliate acquisendo il ruolo di strumento in grado di "idratare" la «naturale fertilità del terreno» della sua mente, fa crescere bambini radicati nella vita dell'universo «come una pianta è radicata nel terreno con la testa rivolta verso l'alto, verso la luce».

Il gioco nell'infanzia predispone i bambini alla conoscenza e insegna loro a credere in un codice di comportamento distante dai desideri e dagli istinti immediati dell'Io.

L'infanzia dell'uomo come il luogo dell'esperienza originaria, perché «il vero luogo dell'esperienza non può essere né nella parola né nella lingua, ma nello spazio fra essi»<sup>10</sup>.

## Note

<sup>1</sup> Cfr. Benveniste E. (1947) – "Le jeu comme structure". *Deucalion*, 2, 1947, pp. 159-167. [trad. it. in Id. (2018) – "Il gioco come struttura". aut aut, 337 (gennaio-marzo), pp. 123-132].

<sup>2</sup> Cfr. Schiller F. (2002) – *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma, p. 48.

<sup>3</sup> Citazione ripresa dal saggio di Gianluca Maestri dal titolo: *Note sulle semantiche del gioco*, pubblicato in questo numero di FAMagazine.

<sup>4</sup> *Ibidem*

<sup>5</sup> Sulla sacralità del gioco si veda: Agamben G. (2001), "Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia del gioco. In. Id., *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*. Einaudi, Torino, pp. 67-92.

<sup>6</sup> Cfr. Caragone A. (1995) – *The Texas Rangers. Notes from an architectural underground*. Mit Press, Cambridge MA.

<sup>7</sup> Cfr. Van der Bergh W. (2012) – "John Hejduk's Teaching by Osmosis". In: Gallo A. (a cura di), *The clinic of dissection of art*. Marsilio, Vicenza.

<sup>8</sup> Cfr. Tschumi B. (1996) – *Architecture and Disjunction*. The Mit Press, Cambridge Ma.

<sup>9</sup> Cfr. Alfieri M. (2000) – "La geometria e il gioco". In: Id., *La Ciudad Abierta*, Editrice Librerie Dedalo, Roma, pp. 82-95.

<sup>10</sup> Cfr. Agamben G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*. Einaudi, Torino.

## Bibliografia

- AA. VV. (2008) – “Indagini sul gioco”. Aut aut, 337 (gennaio-marzo).
- AGAMBEN G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*. Einaudi, Torino.
- ALBERS J. (1972) – “L'insegnamento creativo”. In: Wingler H.M., *Bauhaus*, (trad. It. Sosio L.). Feltrinelli, Milano, pp. 166-168.
- BENEDETTI C. (2011) – *Disumane lettere. Indagine sulla cultura della nostra epoca*. Laterza, Roma-Bari.
- BRIGHENTI T. (2018) – *Pedagogie architettoniche. Scuole, didattica, progetto*. Accademia University Press, Torino.
- CARAGONNE A. (1995) – *The Texas Rangers. Notes from an architectural underground*. Mit Press, Cambridge MA.
- HUIZINGA J. (1973) – *Homo ludens*. Einaudi, Torino.
- MANGANARO E. (2018) – “Un gioco serissimo”. *Ananke*, 84 (maggio), p. 87.
- SCHILLER F. (2002) – *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma, p. 48.
- SEMERANI L. (2013) – “Il dono delle forme”. In Id, *Incontri e Lezioni. Attrazione e contrasto tra le forme*. Clean, Napoli.
- TSCHUMI B. (1996) – *Architecture and Disjunction*. The Mit Press, Cambridge Ma.
- VAN DER BERGH W. (2012) – “John Hejduk's Teaching by Osmosis”. In: Gallo A. (a cura di), *The clinic of dissection of art*. Marsilio, Vicenza.
- VIRILIO P. (1989) – *Esthétique de la disparation*. Edition Galilée, Parigi. [trad. it. Id. (1992) – *Estetica della sparizione*, Montagna G. (a cura di). Liguori, Napoli.
- ZINGUER T. (2015) – *Architecture in Play. Intimations of Modernism in Architectural toys*. University of Virginia Press, Charlottesville VA.

Tommaso Brighenti (Parma 1985), architetto laureato alla Scuola di Architettura Civile del Politecnico di Milano. Nel 2015 ha conseguito con lode il titolo di Dottore di Ricerca in Composizione Architettonica. Svolge attività didattica presso il Politecnico di Milano dove insegna progettazione architettonica. Ha collaborato con diverse università italiane in particolare il Politecnico di Torino e l'Università degli Studi di Parma tenendo lezioni e partecipando ad attività di sperimentazione progettuale. È caporedattore della rivista FAMagazine – Ricerche e progetti sull'architettura e la città. Ha pubblicato nella collana AAC – *Arti | Architettura | Città – studi, temi, ricerche* il volume *Pedagogie architettoniche. Scuole, didattica, progetto* (Accademia University Press, Torino, 2018).

# 51

## 'Play' and 'Assembly' in the teaching and in composition

**Elvio Manganaro**  
**Tommaso Brighenti**

Play and Assembly  
Just playing, but seriously

**Gianluca Maestri**  
**Francesco Zucconi**  
**Antonella Sbrilli**  
**Laura Scala**  
**Cosimo Monteleone**  
**Amra Salihbegovic**  
**Elvio Manganaro**  
**Tamar Zinguer**

Notes on the semantics of play  
Assemblage and anatopism according to Jean-Luc Godard  
Seven notes on toy boxes, artists and art history  
Malevič's *Victory Over the Sun*: the Dissolution of Reality  
Frank Lloyd Wright and the play with geometric abstraction  
Apologia for an Architecture of Play  
"Montage, mon beau souci"  
The Infancy of the *Sandbox*

**Enrico Bordogna**  
**Giuseppe Tupputi**

Il ragazzo dello IUAV  
The metropolitan architectures of Paulo Mendes da Rocha. Between spatial  
conception and structural design

**Giuseppe Verterame**

Living the space through archetypes. Readings of the works of Kahn and Mies



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

## **FAMagazine. Ricerche e progetti sull'architettura e la città**

Editore: Festival Architettura Edizioni, Parma, Italia

ISSN: 2039-0491

### **Segreteria di redazione**

c/o Università di Parma  
Campus Scienze e Tecnologie  
Via G. P. Usberti, 181/a  
43124 - Parma (Italia)

Email: [redazione@famagazine.it](mailto:redazione@famagazine.it)  
[www.famagazine.it](http://www.famagazine.it)

### **Editorial Team**

#### **Direzione**

**Enrico Prandi**, (Direttore) Università di Parma

**Lamberto Amistadi**, (Vicedirettore) Alma Mater Studiorum Università di Bologna

#### **Redazione**

**Tommaso Brighenti**, (Caporedattore) Politecnico di Milano, Italia

**Ildebrando Clemente**, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

**Gentucca Canella**, Politecnico di Torino, Italia

**Renato Capozzi**, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

**Carlo Gandolfi**, Università di Parma, Italia

**Maria João Matos**, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portogallo

**Elvio Manganaro**, Politecnico di Milano, Italia

**Mauro Marzo**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Claudia Pirina**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Giuseppina Scavuzzo**, Università degli Studi di Trieste, Italia

#### **Corrispondenti**

**Miriam Bodino**, Politecnico di Torino, Italia

**Marco Bovati**, Politecnico di Milano, Italia

**Francesco Costanzo**, Università della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

**Francesco Defilippis**, Politecnico di Bari, Italia

**Massimo Faiferri**, Università degli Studi di Sassari, Italia

**Esther Giani**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Martina Landsberger**, Politecnico di Milano, Italia

**Marco Lecis**, Università degli Studi di Cagliari, Italia

**Luciana Macaluso**, Università degli Studi di Palermo, Italia

**Dina Nencini**, Sapienza Università di Roma, Italia

**Luca Reale**, Sapienza Università di Roma, Italia

**Ludovico Romagni**, Università di Camerino, Italia

**Ugo Rossi**, Università IUAV di Venezia, Italia

**Marina Tornatora**, Università Mediterranea di Reggio Calabria, Italia

**Luís Urbano**, FAUP, Universidade do Porto, Portogallo

**Federica Visconti**, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

**Comitato di indirizzo scientifico**

**Eduard Bru**

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, Spagna

**Alberto Ferlenga**

Università IUAV di Venezia, Italia

**Gino Malacarne**

Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Italia

**Paolo Mellano**

Politecnico di Torino, Italia

**Orazio Carpenzano**

Sapienza Università di Roma, Italia

**Carlo Quintelli**

Università di Parma, Italia

**Maurizio Sabini**

Hammons School of Architecture, Drury University, Stati Uniti d'America

**Alberto Ustarroz**

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de San Sebastian, Spagna

**Ilaria Valente**

Politecnico di Milano, Italia

**FAMagazine. Ricerche e progetti sull'architettura e la città** è la rivista on-line del [Festival dell'Architettura](#) a temporalità trimestrale.

È una rivista scientifica nelle aree del progetto di architettura (Macrosettori Anvur 08/C1 design e progettazione tecnologica dell'architettura, 08/D1 progettazione architettonica, 08/E1 disegno, 08/E2 restauro e storia dell'architettura, 08/F1 pianificazione e progettazione urbanistica e territoriale) che pubblica articoli critici conformi alle indicazioni presenti nelle [Linee guida per gli Autori degli articoli](#).

FAMagazine, in ottemperanza al [Regolamento per la classificazione delle riviste nelle aree non bibliometriche](#), rispondendo a tutti i criteri sulla [Classificabilità delle riviste telematiche](#), è stata ritenuta rivista scientifica dall'ANVUR, Agenzia Nazionale per la Valutazione dell'Università e della Ricerca Scientifica ([Classificazione delle Riviste](#)).

FAMagazine ha adottato un [Codice Etico](#) ispirato al codice etico delle pubblicazioni, [Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors](#) elaborato dal [COPE - Committee on Publication Ethics](#).

Ad ogni articolo è attribuito un codice DOI (Digital Object Identifier) che ne permette l'indicizzazione nelle principali banche dati italiane e straniere come [DOAJ](#) (Directory of Open Access Journal) [ROAD](#) (Directory of Open Access Scholarly Resources) Web of Science di Thomson Reuters con il nuovo indice [ESCI](#) (Emerging Sources Citation Index) e [URBADOC](#) di Archinet. Dal 2018, inoltre, FAMagazine è indicizzata da Scopus.

Al fine della pubblicazione i contributi inviati in redazione vengono valutati con un procedimento di double blind peer review e le valutazioni dei referee comunicate in forma anonima al proponente. A tale scopo FAMagazine ha istituito un apposito [Albo dei revisori](#) che operano secondo specifiche [Linee guida per i Revisori degli articoli](#).

Gli articoli vanno caricati per via telematica secondo la procedura descritta nella sezione [Proposte online](#).

La rivista pubblica i suoi contenuti ad accesso aperto, seguendo la cosiddetta gold road ossia rendendo disponibili gli articoli sia in versione html che in pdf.

Dalla nascita (settembre 2010) al numero 42 dell'ottobre-dicembre 2017 gli articoli di FAMagazine sono pubblicati sul sito [www.festivalarchitettura.it](http://www.festivalarchitettura.it) ([Archivio Magazine](#)). Dal gennaio 2018 la rivista è pubblicata sulla piattaforma OJS (Open Journal System) all'indirizzo [www.famagazine.it](http://www.famagazine.it)

Gli autori mantengono i diritti sulla loro opera e cedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione dell'opera, con [Licenza Creative Commons - Attribuzione](#) che permette ad altri di condividere l'opera indicando la paternità intellettuale e la prima pubblicazione su questa rivista.

Gli autori possono depositare l'opera in un archivio istituzionale, pubblicarla in una monografia, nel loro sito web, ecc. a patto di indicare che la prima pubblicazione è avvenuta su questa rivista (vedi [Informativa sui diritti](#)).

### **Linee guida per gli autori**

FAMagazine esce con 4 numeri l'anno e tutti gli articoli, ad eccezione di quelli commissionati dalla Direzione a studiosi di chiara fama, sono sottoposti a procedura peer review mediante il sistema del doppio cieco.

Due numeri all'anno, dei quattro previsti, sono costruiti mediante call for papers che vengono annunciate di norma in primavera e autunno.

Le call for papers prevedono per gli autori la possibilità di scegliere tra due tipologie di saggi:

- a) saggi brevi compresi tra le 12.000 e le 14.000 battute (spazi inclusi), che verranno sottoposti direttamente alla procedura di double blind peer review;
- b) saggi lunghi maggiori di 20.000 battute (spazi inclusi) la cui procedura di revisione si articola in due fasi. La prima fase prevede l'invio di un abstract di 5.000 battute (spazi inclusi) di cui la Direzione valuterà la pertinenza rispetto al tema della call. Successivamente, gli autori degli abstract selezionati invieranno il full paper che verrà sottoposto alla procedura di double blind peer review.

Ai fini della valutazione, i saggi devono essere inviati in Italiano o in Inglese e dovrà essere inviata la traduzione nella seconda lingua al termine della procedura della valutazione.

In ogni caso, per entrambe le tipologie di saggio, la valutazione da parte degli esperti è preceduta da una valutazione minima da parte della Direzione e della Redazione. Questa si limita semplicemente a verificare che il lavoro proposto possieda i requisiti minimi necessari per una pubblicazione come FAMagazine.

Ricordiamo altresì che, analogamente a come avviene per tutti i giornali scientifici internazionali, il parere degli esperti è fondamentale ma ha carattere solo consultivo e l'editore non assume, ovviamente, alcun obbligo formale ad accettarne le conclusioni.

Oltre ai saggi sottoposti a peer review FAMagazine accetta anche proposte di recensioni (Saggi scientifici, Cataloghi di mostre, Atti di convegni, proceedings, ecc., Monografie, Raccolte di progetti, Libri sulla didattica, Ricerche di Dottorato, ecc.). Le recensioni non sono sottoposte a peer review e sono selezionate direttamente dalla Direzione della rivista che si riserva di accettarle o meno e la possibilità di suggerire delle eventuali migliorie.

Si consiglia agli autori di recensioni di leggere il documento [Linee guida per la recensione di testi](#).

Per la sottomissione di una proposta è necessario attenersi rigorosamente alle [Norme redazionali](#) di FAMagazine e sottoporre la proposta editoriale tramite l'apposito Template scaricabile da [questa pagina](#).

La procedura per la submission di articoli è illustrata alla pagina [PROPOSTE](#)

## ARTICLES SUMMARY TABLE

**51 January-March 2020.**

**'Play' and 'Assembly' in the teaching and in composition**

n.	Id Code	date	Type essay		Evaluation
1	300	set-19	Long	Yes	Peer (A)
2	301	set-19	Long	Yes	Peer (A)
3	296	ago-19	Long	Yes	Peer (A)

## NEXT ISSUE

**52 April-June 2020.**

**Coronavirus, City, Architecture.**

**Prospects of the architectural and urban design**

**Conference and publication by Carlo Quintelli, Marco Maretto,  
Enrico Prandi, Carlo Gandolfi**

The aim of this call is to solicit critical and proactive reflection on the part of architectural culture, and in particular that of architectural and urban design, on the phenomena triggered by the coronavirus pandemic which, as we write this text, sees us still in an emergency phase but with our sights set on a future regarding which a varied set of possible scenarios and perspectives is already developing. A contribution which, moreover, would like to attempt to compensate for the marginality of our active knowledge compared to others that today are much more strongly called upon to provide answers, not only for the immediate future, in the fields of bio-medic and pharmacology, new technologies, economics and social behaviour. The coronavirus problem, or rather a set of phenomena which are the effect but also the cause of that problem, to be tackled more and more in a global perspective without forgetting to also find adequate answers in the local dimension, certainly involves aspects related and strongly incidental to habitation logics and living in built-up areas as well as to those of a social, environmental and climatic nature. The contribution of architectural and urban forms will therefore be of no little importance in contributing to providing an effective response to the pandemic problem, seen not only from a viral perspective. Even more so, if we are able to propose new or rediscovered models, of both a futuristic and a historical nature, through a process of circumstantial criticism of the neo-liberal dynamic of understanding the city and its architecture and in general regarding the entire territory in a delicate balance between anthropization and nature. It thus becomes a matter of understanding, researching and



**Magazine del Festival  
dell'Architettura**

ricerche e progetti  
sull'architettura e la città

research and projects on  
architecture and the city

elaborating habitation strategies, flow modes, urban layouts and forms, new types from the dwelling unit to collective spaces and structures, according to a multiscale logic able to encourage the systematic nature of the project as a prerequisite for its strategic effectiveness, both with respect to the upcoming emergency and to an overall improvement of urban life within a (sole) reformed "normality".

# 51

## 'Play' and 'Assembly' in the teaching and in composition

<b>Elvio Manganaro</b>	Play and Assembly	<b>9</b>
<b>Tommaso Brighenti</b>	Just playing, but seriously	<b>12</b>
<b>Gianluca Maestri</b>	Notes on the semantics of play	<b>23</b>
<b>Francesco Zucconi</b>	Assemblage and anatopism according to Jean-Luc Godard	<b>33</b>
<b>Antonella Sbrilli</b>	Seven notes on toy boxes, artists and art history	<b>42</b>
<b>Laura Scala</b>	Malevič's <i>Victory Over the Sun</i> : the Dissolution of Reality	<b>49</b>
<b>Cosimo Monteleone</b>	Frank Lloyd Wright and the play with geometric abstraction	<b>58</b>
<b>Amra Salihbegovic</b>	Apologia for an Architecture of Play	<b>67</b>
<b>Elvio Manganaro</b>	"Montage, mon beau souci"	<b>76</b>
<b>Tamar Zinguer</b>	The Infancy of the <i>Sandbox</i>	<b>88</b>
<b>Enrico Bordogna</b>	Il ragazzo dello IUAV	<b>103</b>
<b>Giuseppe Tupputi</b>	The metropolitan architectures of Paulo Mendes da Rocha. Between spatial conception and structural design	<b>107</b>
<b>Giuseppe Verterame</b>	Living the space through archetypes. Readings of the works of Kahn and Mies	<b>111</b>

---

Abstract

The following text is the abstract sent to the authors last July. It was intended to illustrate the reasons for the magazine issue. It seemed to the editors of some use to propose it at the opening also to the readers.

Keywords

Play — Pedagogy — Didactics — Assembly

---

The desire for play, or the “play-drive”, is halfway between sensitivity and intellect, said Schiller.

It is a primarily aesthetic space that joins matter and form.

Between matter and form there has always been the game-of-art, the game of architecture.

Children impetuously take apart and reassemble the games that adults give them. Thus, through play, we take possession of the outside world, but also its estrangement in the construction of a new world, where the pieces of yesterday are reconnected in new and unpredictable ways.

This is the transformative action which expresses itself through play.

Benjamin wrote of these things when speaking of toys.

Now there are different types of play. Physical, requiring skill, of chance, or representational.

Here play is of interest as a combinatorial process, as the capacity for assembly: taking a doll apart to reassemble it in a different way.

A little like a game of skill, a little like one of representation. Nor is chance irrelevant. In the sense of the randomness that fuels every kind of play, which precedes its structure in a set of shared rules.

Therefore, play and assembly share the same transformative tension.

Therefore, play and assembly are opposed to the real.

Taking apart reality to reassemble it in a different way. This is what cinema has always done.

In addition, play and assembly invite us to succeed with little: with the pieces left over, with the residue of the world of adults. With the architecture of yesterday or the day before yesterday. That which the spirit of time has left behind. Those whom we cannot leave, out of too much love.

Tommaso Brighenti  
**Just playing, but seriously**

---

Abstract

Play and the game, the central themes of this issue of FAMagazine, bring together various fields of artistic knowledge to become a key to understanding their use in recomposing the multidimensional nature of knowledge and the world itself, able to oppose reality by presenting an alternative, while almost capable of assimilating certain aspects of the sacred. The game as a combinatorial process, as a capacity for assemblage like a montage, but also as an educational and pedagogical tool of knowledge and transformation of the world which ignores the conditions of reality since it spontaneously performs an abstraction.

The game, as such, has its own rules which determine what will happen inside the temporary world it delimits, rules which are absolutely mandatory and irrefutable but can be encoded and transmitted.

Keywords

Play — Assemblage — Composition — Rules

---

Friedrich Fröbel advised giving children a ball and a cube to spur their initial level of knowledge.

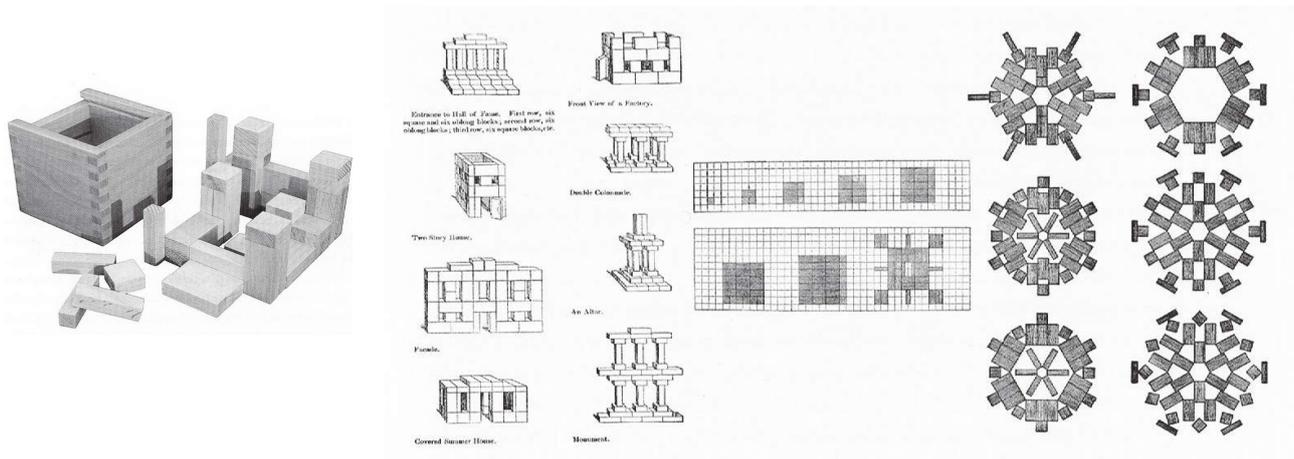
Experience came from manipulating objects, as unshakeable fundamentals. Spheres, cubes, triangles and cylinders were broken up into smaller bodies whose flat surfaces progressively attained autonomy by arranging themselves in combinations, juxtapositions, interweavings and spiral constructions with varying degrees of complexity «in the pedagogical intention to understand both the complexity and unity of the universe through the laws of the contrast and reconciliation of forms» (Semerani 2013, pp.111-112).

The objective of this particular game was knowledge of the compatibility between the various elements, and the learning took place through a sequence of steps involving the progressive delivery of boxes, each one containing an increasingly complex and advanced selection of forms and, given that each box delivered represented the achievement of a goal, it also constituted a prize, called a *gift*, which the teacher gave to the child. A gift because it was «an effect not yet of a market but of a free availability, inherent to both the nature of the world itself and to that of the human being, in short, the divine grace of being able to participate in the knowledge and transformation of the world» (Semerani 2013, pp.111-112).

Play is an activity inherent to human nature which has no outward end in itself and does not pursue a useful modification of the real world.

An activity which takes place in the real world, but also ignores its conditions since it spontaneously performs an abstraction<sup>1</sup>.

It is not influenced by a specific rational goal but is an act in which sensibility and rationality coexist in the playful action, making humans free.



**Fig. 1**  
Friedrich Fröbel: *Gift no. 6* and pedagogical table taken from Wiebè E., *Paradise of Childhood*.

In this harmony between form and matter, wrote Friedrich Schiller, we can realize beauty and human nature, so that «man is only completely a man when he plays»<sup>2</sup>.

A game is therefore a simple form of art where «the contract on the aleatory (chance, luck or uncertain outcome) is only the formulation of an essential question on the relative perception of the moving; the pursuit of form is only a technical pursuit of time. The game is neither naïve nor funny». (Virilio 1992, p. 14)

A game is both form and structure.

Classing it as a “form” does not mean voiding it of its content:

«Conversely, the consistency of its structure and its internal objective imply a sense which is inherent to its form and is always alien to any practical aim. The game is produced from the very arbitrariness of the conditions which limit it and through which it reaches completion, by passing from one to the other; its essence lies entirely in the convention which regulates the game itself». (Benveniste 2018, p. 124).

A game requires an understanding of its parts and a continuous drive to make it work. It works on human thought «by breaking it up through the practice of creativity itself»<sup>3</sup> and it accompanies and complements life in general: «it adorns life, amplifies it and is to that extent a necessity» (Huizinga 1973, p. 12) and, while remaining outside the process of immediate satisfaction of needs and desires, «it interpolates itself as a temporary activity satisfying in itself and ending there» (Huizinga 1973, p.12).

The game, as such, has its own rules which determine what will happen inside the temporary world it delimits, rules which are absolutely mandatory and irrefutable but can be encoded and transmitted.

Paul Valéry once commented that there is no room for scepticism where the rules of a game are concerned.

For all these reasons it is clear that between the game and architecture there is much more than a mere affinity, and that the knowledge and transformation of the world, cited by Semerani speaking of Fröbel's *gifts – Fröbelgaben*, are the basis of every architectural thought and must above all be the goal of every attempt at transmission by our discipline.

For this reason, in agreement with Elvio Manganaro, it was decided to deliberately extend this issue of FAMagazine to embrace other disciplines, demonstrating that between philosophy, art, theatre, cinema, and architecture there is an inseparable bond, and that the guiding thread, play or the game, may well be the point in common. A key to understanding useful to «rebuild the multidimensional nature of knowledge and the world itself»<sup>4</sup>.

Then there is a second aspect which is of greater interest to us as architects. The game as a combinatorial process, as a capacity for assemblage: «Taking a doll apart to reassemble it in a different way», hence a montage. Therefore, the game and assemblage share the same transformative tension.

The game and assemblage oppose reality by presenting an alternative, while almost being capable of assimilating certain aspects of the sacred<sup>5</sup>. In a world in which reality has been falsified and alienated by a swarm of media, and digital or other types of technology, in a period when we are experiencing the conclusion of a historical cycle and the beginning of an uncertain one, «teetering on a ridge» (Benedetti 2011, p. 4), we might well ask ourselves today: what reality are we talking about?

Our crippled way of thinking leads to «crippled actions», thanks to being one-dimensional knowledge and actions that have not yet been contextualized, writes Maestri in the first essay of this issue. The compartmentalization of knowledge in doctrines unrelated to one another has dismembered the fabric of reality, causing it to lose its overall direction, and in this desertion of humanism what have increasingly prevailed are specializations which restrict and circumscribe the overall experience, the personal capacity to judge as well as *Bildung* itself.

A reality taken to pieces needs to be put back together in a different way. This is what cinema has always done, but also the visual arts, theatre, music and especially architecture and every other compositional process in the artistic field.

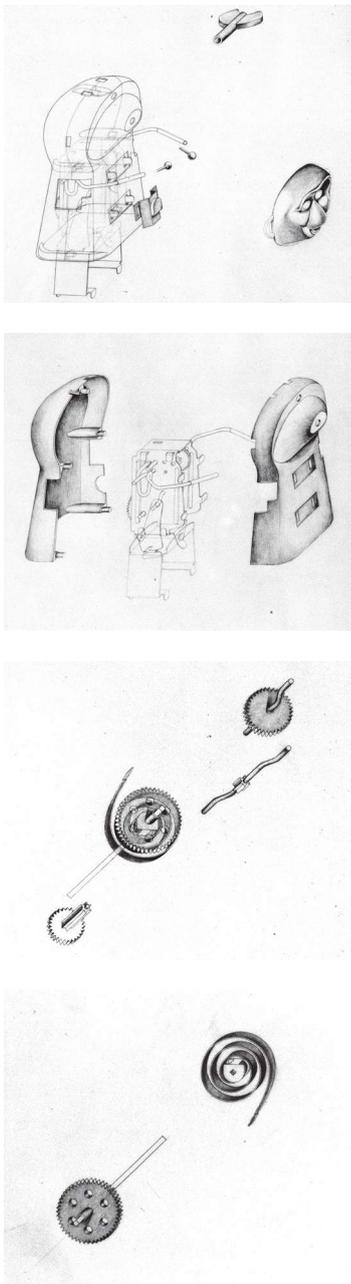
Therefore play leads us to inventive construction and discovering – something equally important, pedagogically speaking – invention.

Invention is the essence of every creative gesture; technical knowledge is merely a means and is of secondary importance. «Instruction in professional techniques inhibits inventiveness», wrote Josef Albers (1972, p. 166) and he added that this way of learning things resulted in ways that were longer, more roundabout, and sometimes erroneous; however no beginning is straightforward: «Walking begins with crawling and speaking with baby talk. And mistakes that are recognised promote progress. Consciously roundabout ways and controlled mistakes sharpen criticism, teach by experience, and promote the desire to do things better and more accurately». (Albers 1972, p. 166) It is only necessary to provide the tools.

There are various schools of architecture, to cite some examples, which have trained generations of architects by conducting meticulous research which, like *monads*, have independently developed the best research without endorsing what was happening outside them. Schools which have made a voluntary withdrawal from reality, in many cases by taking their distance from a society, often too concentrated on their practical actions in the short term to be able to self-assess. In these cases, what has prevailed has been research on the deepest aspects of the architecture rather than fashions, trends, and particular market interests.

At these schools, the teaching of architecture has become something akin to a *game* not determined by external influences, able to exclude reality as a form of self-defence against the surrounding world.

When, in the early 1950s, a group of young architects and artists were summoned to Austin, Texas by an ambitious director of the school of architecture who wanted to recreate the whole curriculum, Colin Rowe, Bern-



**Fig. 2**

Joan Serrapica, *Musical Instrument: Wind-up mechanical monkey*, 1979-80, Cooper Union. Courtesy of The Irwin S. Chanin School of Architecture Archive.

hard Hoesli, John Hejduk, Robert Slutzky and many others, renamed the *Texas Rangers*, found themselves having to develop, in a short time, a new programme for this school.

This programme was intended to allow the student to develop his or her capability of choice through the education by the exercising of judgement. All of them were convinced that this was a priority for a student of architecture not only «to assimilate a catalogue of knowledge and skills, but to acquire the actual ability to fully understand and perform a critical evaluation» (Van den Bergh 2012, p. 69).

And while in those years the masters of architecture were tormented by remodelling the great schools, producing with their pupils technically perfect works of architecture, a young John Hejduk along with the painter Robert Slutzky, within an interior design course at the Department of Home Economics of Austin, created the famous exercise called the *Nine Square Grid Problem*<sup>6</sup>.

A skilful play on the infinite manipulation of a finite space in order to understand the nature and spatial quality of architecture. But as Wim Van den Bergh wrote (2012, pp. 69-70), «...understanding, however, is the only thing that a teacher cannot teach because it is something that the student must acquire alone. As a teacher the only thing you can do is to construct the ‘game’. The ‘game’ is the means through which students if they decide to ‘play the game’ seriously and with enthusiasm – i.e., if they let themselves become consciously engaged and openly accept to expose themselves in an effort to achieve the objective of the game – can actually come to understand»<sup>7</sup>.

The game became the project and the game to be played was the design process.

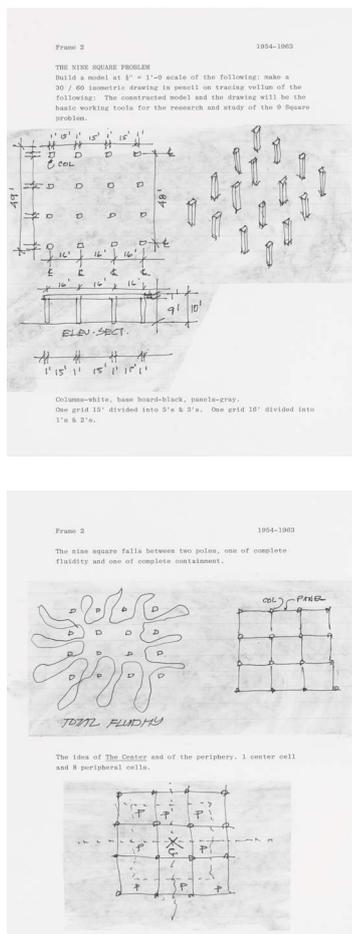
A game based on the idea of programming the teaching around faith in paradigmatic creation and on the pedagogical use of problems/abstract models which, albeit far from any practical implementation or function, did develop a high sense of consistency, a framework for the creativity and passion capable of permeating simple elements with the maximum allusive wealth.

This fact was the origin from which Hejduk, a few years after this experience in Texas, returned to, restructuring the entire education programme of the Cooper Union in New York by devising new exercises and focusing more on the visual aspects of architecture than on other more pragmatic and technical approaches.

This School evolved an idea of architecture which was based on the principle that there is no architecture without knowledge and that it is essential to steer the operation of design, the «game to be played» towards rules, in order to play and learn the value of the space and form of architecture. Between the 1970s and the early '90s, at the Architectural Association of London the goal was creative freedom.

One of its young teachers, Bernard Tschumi, stated that learning the «pleasure of play», the ludic dimension of architecture, was the essence of research. His teaching was inspired by a superimposition on a reality which philosophy, sociology, and disurbanism were unable to interpret and showed it to be fragmented, downgraded, artificial, consumerist, and violent<sup>8</sup>.

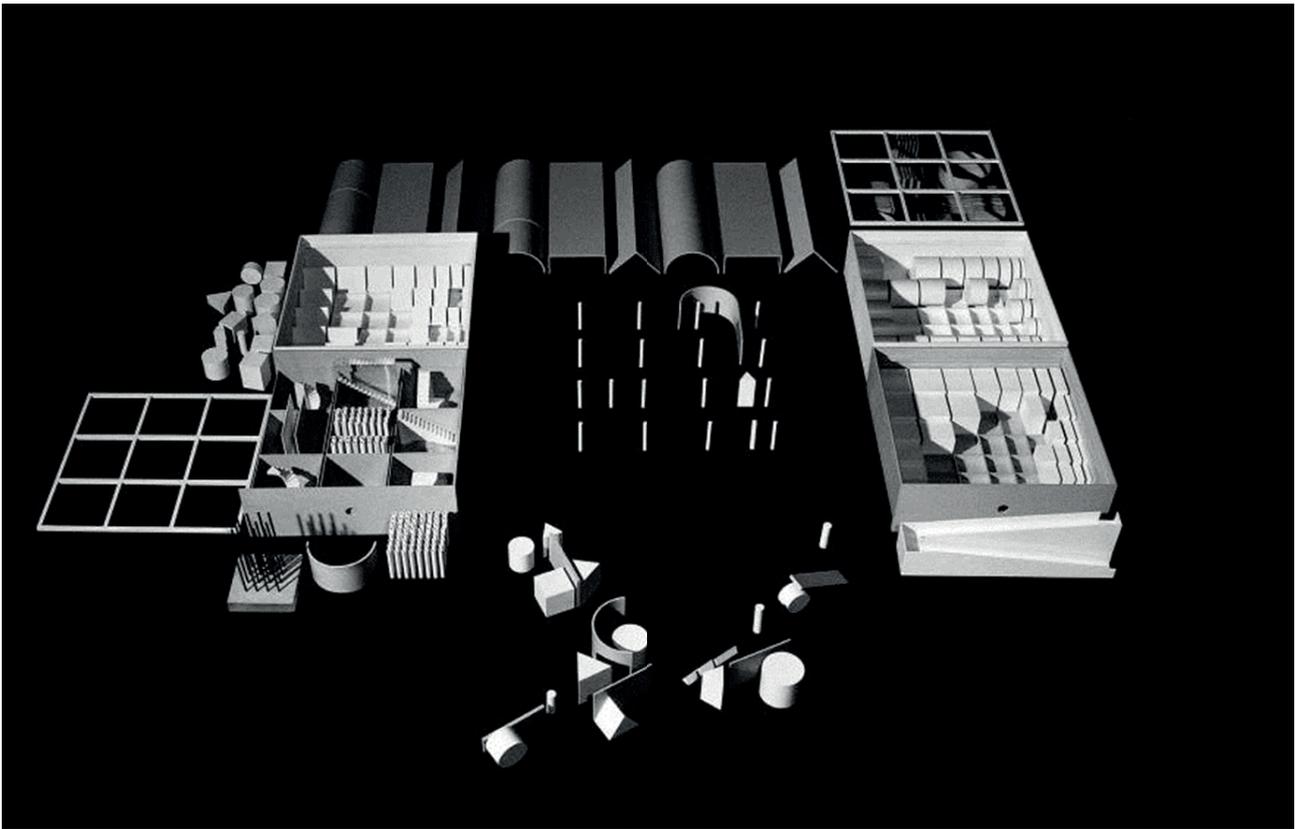
In another context, in Latin America to be precise, the school of Valparaíso in Chile was instead built on sand.



**Fig. 3-4**

John Hejduk, *The Nine Square Grid Problem*, 1954-1963.

John Hejduk Fonds, Canadian Centre for Architecture CCA, Montréal.



**Fig. 5**

Lorna McNeur, photo of the model of the *Nine Square Grid Problem*, project developed during the course of the first year *Architectonics*, 1976-1977.

Teachers: Roger Canon, Sean Sculley, Chester Wisniewski, Robert Slutzky, Susana Torre.  
Courtesy of The Irwin S. Chanin School of Architecture Archive.

The sand of large dunes overlooking the Pacific Ocean, in the Open City of Ritoque to the north of Valparaíso.

At this school out of the friendship between a poet Godofredo Iommi and an architect Alberto Cruz, was born architecture built on sand which meant an architecture that in just a short time would undergo alterations.

These works of architecture are transitory, but this is of no interest to the teachers of the School who built these works together with their students. They do not fear this fleeting destiny of their achievements, because those who play know that playing begins and ends but the player is always eager to start over.

As they themselves repeated, the sand means «returning to not knowing» and their architecture becomes a changeable but tangible trace of a search in continuous evolution.

Works of architecture self-built in this strip of land, then occupied daily by the teachers and students not only as accommodation, but as spaces for living and working where the building of the architecture then becomes the playing of a game whose rules are set by the teachers with their students.

The ways in which the poetic acts take place, the self-built architecture through the *Trabajo en Ronda* used at the Open City and during the *Traversie*, the group games invented and practised within the *Culture of the Body* course, are all activities which share the requirements of play<sup>9</sup>.

Returning to this issue and its structure, as mentioned previously, our intention has been to involve several scholars from different disciplines.

This issue of FAMagazine is therefore built on a path which, from a broader vision that attempts to frame its subject through a reflection on play and its semantics, passes from the cinema to visual art, from visual art to the theatre and then architecture and its experimentation in design and the



**Fig. 6-7**  
Tournament of the *Body Culture*  
Course: *Edros y Oides*, Playa de  
*Ritoque*, Quintero, 1979. José  
Vial Historical Archive, PUCV,  
Valparaíso.



**Fig. 8**

Poetic act of opening the lands of the Open City, 1970.

José Vial Historical Archive, PUCV, Valparaíso.

educational field to conclude with what Agamben has defined «the original experience», i.e. childhood.

In the first contribution, Gianluca Maestri sets out to reflect on the theme of play through recognition of its “semantics” reconstructing the story of a path which extends around the thinking of some of the main thinkers of the twentieth century such as Huizinga, Caillois, and Goffman.

«These authors have grasped in the theme of play, although with different perspectives, a symbolic space and a common practice necessary for the life of culture», Maestri writes and adds, «in fact, within our play takes place/occurs the encounter and negotiation between the different points of view, necessarily heterogeneous and conflicting, as well as their unceasing/constant/incassant re-inclusion in a shared horizon of meaning, capable of transcending them».

Within this «semantic horizon», Maestri helps us delineate the definition of play through a recognizable objective quality by providing the reader with the tools to better understand the complexity of the theme in the following essays.

The second article, by Francesco Zucconi, is dedicated to the cinema and in particular to assemblage.

«Taking reality apart to reassemble it in a different way», a well-established game within the research of many leading film-makers.

Speaking of assemblage, Zucconi turns to the concepts of *anachronism* and *anatomism*, to which due theoretical prominence does not seem to have been given, and does so through the work of one of the most important directors of the late 20<sup>th</sup> century, Jean-Luc Godard, who was capable of opening up the geographical atlas on several occasions, «forcing us to conceive the practice of assemblage as an unceasing juxtaposition of different places».

In his article, Zucconi sets out to rethink cinema as a large assemblage laboratory, where the spatial component of the image as well as its geographical and political ones are represented.

From cinema we pass to the visual arts, with an essay by Antonella Sbrilli, divided in turn, as the title says, into *Seven notes on toy boxes, artists and stories of art*.

Sbrilli builds an “itinerary” which, from Giotto and Savinio arrives at LEGO, from Duchamp and Cornell concludes with Warburg back and

forth within the 20<sup>th</sup> century with «glimpses of the present and the occasional deviation or detour».

A selection of examples, all more or less intricately linked to the theme of the toybox, with its contents – «also immaterial or metaphorical» – of items to erect and re-assemble.

Art and the game, the game and play are fuelled through a repertoire of works to be dismantled and reassembled, «sequences of spaces and places to be crossed, a palimpsest of times and levels to climb».

Then follows an essay by Laura Scala, entitled *Malevich's Victory over the Sun: the dissolution of reality*.

Here, theatre, art, music and architecture are combined in the production designs for *Victory over the Sun* which represents one of the best expressions of “total art”, combining the spatiality of multi-dimensional Cubist-Futurist theatre, the experimental music of Matyushin, and the transreason language of Kruchyonykh.

From the rich array of pictures published, such as Malevich's scenery sketches, and informed compositional analyses of the innermost structure of these works made by the author through reconstructions, emerges a new idea of space which transcends human reason – symbolized by the sun, to expand into a dream world made up of fairy tales from the Russian folklore tradition.

A vague place where art is born, to be drawn on only «through another type of knowledge: a space-time break widely open towards a new world».

Malevich, Kruchyonykh and Matyushin sought, as underlined by the author in the words of Kruchyonykh, «new ways of understanding the world, going beyond the real world, the senses and reason, to reach another reality» considering new forms of expression which transcend the limits of art, passing from poetry to music, to scenic action and then to theatre.

A reinterpretation, through the action of *de-analytical construction* and a *summarized re-building* of artistic material in which this revolution takes shape, drawing on the compositional techniques of painting, in particular of a Cubist kind. Disassembly, assembly and *collage*, based on the Cubist *sdvig*, a practice which generates the displacement of pictorial planes and «passages of compositional techniques and unexpected dimensional-figurative relationships».

From the production designs of Malevich we arrive at architecture, Cosimo Monteleone tackles the geometric-symbolic connections between the method related to play in the romantic pedagogical philosophy of Friedrich Fröbel and architecture, and how this educational system constituted a particularly significant moment in the formative process of Frank Lloyd Wright.

The investigation carried out by Monteleone looks into the learning procedures of the American architect and the possible repercussions in his works by means of an analysis aimed not so much at the formal similarities recognizable in his projects, already investigated by many scholars and historians of architecture, but rather at the traces of those rules of play which influenced Wright's composing.

An education which «pertains to the substance as well as the essence of the work». (Semerani 2013, p. 112)

These rules find real confirmation in the laws which Fröbel, borrowing

from the theories on mineralogy of Christian Samuel Weiss, transformed into the rules to be observed during a game: the *Law of Unity*, the *Law of Contrast*, the *Law of development* and the *Law of Connection*.

Compatibility between the parts, manual construction, simple elements (squares, circles, triangles) become an expression of stability and firmness, dynamism, and asceticism.

The formal suggestions of Fröbel's pedagogical method gained through experience also enriched Wright's architectural conception with a further fundamental nuance, one which wanted a meaning assigned to each form. «Symbolism, as expression of the romantic vision of the German educator».

Also Amra Salihbegovic speaks of play and architecture and does so by dealing with the work of a contemporary designer, Pezo von Ellrichshausen, showing how his various design solutions demonstrate the potential opportunities which an architectural project can offer by means of continuous research into infinite spatial structures. Play, the author maintains, belongs to the very nature of the design process «in terms of abstraction of geometrical possibilities while imbuing architectural work with specific spatial qualities».

«Richness and ambiguity of architectural design are inherent in the freedom of individual design attitudes, where the essence of the imaginative realm is depicted by a creative design process that proceeds through a variety of levels but evolves from a playful intention».

From the work of an architect, to educational experiments through the report which Elvio Manganaro describes in his article, showing how games and assemblage have acted specifically in a course which he himself designed.

Manganaro does not talk about games and assemblage in speculative terms but describes two specific exercises presented to the students within his Architectural Design Workshop.

The exercises' field of application is the city of Venice, a 'theatrical scene' and as such artificial and precarious, but precisely for this reason able to accommodate trials of a "textual" type, since «reality remains outside the exercise».

The essay is not just a simple account of these educational experiences. Manganaro numbers a series of paragraphs which give substance to his essay by constructing a path which again contends with different disciplines and the work of several authors dealt with in previous writings.

Hence, names like Godard return, also paid homage to in the title of the contribution, but also painters like Malevich, Klee, and El Lissitzky or art historians, thinkers and philosophers – writers like Galvano, Levi Strauss, Benjamin, and Rodari.

This issue concludes with an essay by Tamar Zinguer, which focuses on experimentation with play in childhood.

In her essay Zinguer describes how Fröbel conceived play inside his famous *Kindergarten* – the children's gardens, addressing, in particular, through a meticulous reconstruction, the birth and development of the *sandbox* as a spatial and material tool.

The experience of play, through which a child's creativity and expressive capabilities are awakened by acquiring the role of a tool capable of "watering" the «natural fertility of the soil» of their mind, lets children grow rooted in the life of the universe «just as a plant is rooted in the ground

with its head facing upwards towards the light».

Play in childhood predisposes children to receive knowledge and teaches them to believe in a code of conduct which is far from the desires and immediate instincts of the “I”.

The childhood of humankind as the place of original experience, because «the true place of experience cannot lie either in the word nor in the language, but in the space between them»<sup>10</sup>.

### Notes

<sup>1</sup> See Benveniste E. (1947) – “Le jeu comme structure”. *Deucalion*, 2, 1947, pp. 159-167. [It. transl. in Idem (2018) - “Il gioco come struttura”. *Aut Aut*, 337 (January-March), pp. 123-132].

<sup>2</sup> See Schiller F. (2002) – *Lettere sull’educazione estetica dell’uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Rome, p.48

<sup>3</sup> Citation from an essay by Gianluca Maestri entitled: *Notes on the semantics of play*, published in this issue of FAMagazine.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> On the sacredness of the game, see: Agamben G. (2001), “Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia del gioco”. in Idem, *Infanzia e storia. Distruzione dell’esperienza e origine della storia*. Einaudi, Turin, pp. 67-92.

<sup>6</sup> See Caragonne A. (1995) – *The Texas Rangers. Notes from an Architectural Underground*. MIT Press, Cambridge MA.

<sup>7</sup> See Van den Bergh W. (2012) - “John Hejduk’s Teaching by Osmosis”. in: Gallo A. (ed.), *The clinic of dissection of art*. Marsilio, Vicenza.

<sup>8</sup> See Tschumi B. (1996) – *Architecture and Disjunction*. MIT Press, Cambridge MA.

<sup>9</sup> See Alfieri M. (2000) – “La geometria e il gioco”. in: Idem, *La Ciudad Abierta*, Editrice Librerie Dedalo, Rome, pp. 82-95.

<sup>10</sup> See Agamben G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell’esperienza e origine della storia*. Einaudi, Turin.

## References

- AA. VV. (2008) – “Indagini sul gioco”. *Aut aut*, 337 (gennaio-marzo).
- AGAMBEN G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*. Einaudi, Torino.
- ALBERS J. (1972) – “L'insegnamento creativo”. In: Wingler H.M., *Bauhaus*, (trad. It. Sosio L.). Feltrinelli, Milano, pp. 166-168.
- BENEDETTI C. (2011) – *Disumane lettere. Indagine sulla cultura della nostra epoca*. Laterza, Roma-Bari.
- BRIGHENTI T. (2018) – *Pedagogie architettoniche. Scuole, didattica, progetto*. Accademia University Press, Torino.
- CARAGONNE A. (1995) – *The Texas Rangers. Notes from an architectural underground*. Mit Press, Cambridge MA.
- HUIZINGA J. (1973) – *Homo ludens*. Einaudi, Torino.
- MANGANARO E. (2018) – “Un gioco serissimo”. *Ananke*, 84 (maggio), p. 87.
- SCHILLER F. (2002) – *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma, p. 48.
- SEMERANI L. (2013) – “Il dono delle forme”. In Id, *Incontri e Lezioni. Attrazione e contrasto tra le forme*. Clean, Napoli.
- TSCHUMI B. (1996) – *Architecture and Disjunction*. The Mit Press, Cambridge Ma.
- VAN DER BERGH W. (2012) – “John Hejduk's Teaching by Osmosis”. In: Gallo A. (a cura di), *The clinic of dissection of art*. Marsilio, Vicenza.
- VIRILIO P. (1989) – *Esthétique de la disparation*. Edition Galilée, Parigi. [trad. it. Id. (1992) – *Estetica della sparizione*, Montagna G. (a cura di). Liguori, Napoli.
- ZINGUER T. (2015) – *Architecture in Play. Intimations of Modernism in Architectural toys*. University of Virginia Press, Charlottesville VA.

Tommaso Brighenti (Parma 1985), architect, graduated from Scuola di Architettura Civile del Politecnico di Milano. In 2015, he took a PhD in Architectural Composition. He is currently developing teaching methods at the Politecnico di Milano where he teaches architectural design. He has collaborated with several Italian universities, in particular, the Politecnico di Torino and the Università di Parma, giving lessons and participating in design experiments. He is editor-in-chief of the online journal FAMagazine devoted to research and projects concerning architecture and the city. He has published a book entitled *Pedagogie architettoniche. Scuole, didattica, progetto* for the series *AAC – Arti | Architettura | Città – studi, temi, ricerche* (Accademia University Press, Turin, 2018).

Gianluca Maestri  
**Notes on the semantics of play**

---

Abstract

This article aims to take a new look at the theme of play through the recognition of the semantics which are proper to it. The path we have identified develops around the suggestions of Huizinga, Caillois and Goffman's thoughts. These authors have grasped in the theme of play, although with different perspectives, a symbolic space and a common practice necessary for the life of culture. In fact, within our play takes place/occurs the encounter and negotiation between the different points of view, necessarily heterogeneous and conflicting, as well as their unceasing/constant/incessant re-inclusion in a shared horizon of meaning, capable of transcending them. For this reason, not only a simple affinity between play and teaching is given, but a dense relationship capable of directing our actions in the world and the ways in which we try to represent it.

Keywords

Play — Semantics — Representations — Shared Horizons — Meaning

---

**Semantics and minimal signification around play**

Schiller stated that man is only fully a human being when he plays (2002). This fascinating proposition suggests at least two things to those who want to address play. The first, and certainly the most evident, lies in the ontological *quid* of “success” – playing is the only act in which an individual can be fully successful. The second is that play is an activity which is intimately intrinsic to culture. Therefore, on that basis, we inevitably fluctuate in a complementary sense between the sensible and the rational. Consequently, we must recall the activity and the practice of play. This is because play, being made out of rules and objects (but not exclusively), as it shows itself in its pragmatic lines and its normative aspect, involves the person's intentions, his acts and the collective representations that mediate his own relationship with play and with the relationships included within it.

I would now like to recall a distinction made by many authors who wrote about play: the semantic horizon and the practical horizon. If the first helps us to identify the definition of recreational situations and recreational objects through objective and recognisable qualities, the second includes the description of the characteristics of recreational behaviour and the creation of the related recreational situations. Broadly speaking, it is an allocation susceptible to exemplification such as a comparison between passive properties and active properties relating to play.

In Italian, the word *gioco* indicates a leisure, exercise, training activity, or again a regulated competition. However, this activity also represents many other “excesses”, starting from the idea of space which could be called into question for mechanical, linguistic, visual etc. reasons. This space of action assumes a fundamental hermeneutic importance which is easily as-



**Fig. 1**  
 Katsushika Hokusai, *Leçons de dessin par la décomposition géométrique*.  
 Bibliothèque nationale de France, département Estampes et photographie, 4-OD-154.