



**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
quarta edizione, 2020**

Marco Felicioni

Architectura ludens.

*Una breve fenomenologia del gioco in architettura
e dell'architettura del gioco*

Motivazione della Commissione

Marco Felicioni, in *Architectura ludens. Una breve fenomenologia del gioco in architettura e dell'architettura del gioco*, sonda la “contaminazione” tra gioco e progettazione fra Otto e Novecento, attraverso alcuni casi studio. Nei progettisti del periodo (sono richiamati Aldo Van Eyck, Constant Nieuwenhuis, Cedric Price, Hermann Finsterlin, Bruno Munari...) la dimensione ludica funzionò, in particolare, come sperimentazione creativa, strategia compositiva o, ancora, come intervento provocatorio. Significativa in tal senso, secondo l'autore, l'opera di Piero Portaluppi. Il saggio, quindi, individua le radici di tale contaminazione nel processo educativo del futuro architetto e, specialmente, nell'esperienza dei “giardini d'infanzia” (*kindergärten*) istituiti da Friedrich Fröbel. Il gioco diventava, allora, secondo il metodo educativo del pedagogista tedesco della prima metà dell'Ottocento, un'opportunità di apprendimento, un'occupazione seria che trasforma l'esperienza del bambino in comprensione e senso, stimolandone, attraverso la manipolazione ludica dei cosiddetti “doni” (giocattoli in legno tuttora commercializzati), le capacità immaginative e di compositore. Fra i testimoni eccellenti e consapevoli di tale debito educativo, come documentato dall'autore, Frank Lloyd Wright.

Un metodo educativo, sottolinea ancora Felicioni, che avrebbe permesso lo sviluppo di tante delle innovazioni che maturarono attraverso le avanguardie del secolo XX (il rinvio è alle opere di Piet Mondrian, Georges Braque, Josef Albers, Paul Klee) e delle esperienze più interessanti dell'architettura moderna (sono richiamate quelle di Richard Buckminster Fuller e Le Corbusier). Nell'ultima parte del saggio si considera anche l'interesse riservato fra Otto e Novecento alla progettazione del giocattolo, ritenuto, finalmente, stimolo per sviluppare la creatività e la personalità dell'infante. Ai modelli virtuosi (sono segnalati i giocattoli di Max Koerner e i mattoncini Lego), l'autore contrappone le esperienze “educative” dei totalitarismi che si appropriarono «storicamente del gioco infantile [...] per formare giovani menti assoggettate ai regimi».

Architectura ludens indaga in modo originale e intelligente dal punto di vista teorico il rapporto tra gioco e architettura, rimettendo l'accento sull'importanza della dimensione ludica nello sviluppo culturale dell'uomo, capace di sostenerlo, fin dall'infanzia, nella progettazione di sé e di nuovi mondi.



La Commissione del Premio Gaetano Cozzi (edizione 2020) ha perciò deciso all'unanimità di segnalare "con menzione onorevole" il saggio di Marco Felicioni.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»: *Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro, Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli* (presidente), *Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Laurent Turcot, Manfred Zollinger*.