

architectura

ludens

Relatore

Prof. Marco Biraghi,  
Dipartimento DASTU  
Politecnico di Milano

Correlatore

Prof. Giovanni Durbiano  
Dipartimento DAD  
Politecnico di Torino

Marco Felicioni  
matr. 874627

*architectura ludens*

Una fenomenologia  
del gioco dell'architettura e  
dell'architettura del gioco

a.a. 2017/2018  
Politecnico di Milano  
Polo Territoriale di Mantova  
(MSc) Architectural Design and History



# Indice

Una proliferazione semantica <i>/giò-co/</i>	9
---	---

---

## 01. La riscoperta *seria* del gioco

Rivalutazione <i>seria</i> del concetto di gioco Introduzione	13
--	----

A serious re-discovery of play	19
--------------------------------	----

Cultura <i>sub specie ludi</i> Johan Huizinga	23
--	----

The whole culture <i>sub specie ludi</i>	30
--	----

Se la scienza è gaia, il mondo è un gioco Friedrich Nietzsche	33
--	----

If wisdom is joyful, the world is a game	38
--	----

Gioco come <i>metafora cosmica</i> Eugen Fink	43
--	----

Play as <i>cosmic metaphor</i>	48
--------------------------------	----

L'altare. Lo scivolo. La merce Walter Benjamin	53
---	----

The altar. The slide. The commodity.	61
--------------------------------------	----

Gioco e oscillazione dell'idea di realtà Ludwig Wittgenstein	65
---	----

Play as a swinging conception of reality	71
--	----

Gioco come <i>struttura</i> Émile Benveniste	75
---	----

Play as <i>structure</i>	81
--------------------------	----

La piattaforma girevole dei giochi Roger Caillois	85
The turning platform of games	94
Il giocattolo come pura <i>essenza storica</i> Giorgio Agamben	99
The toy as pure <i>historical essence</i>	108

---

02. Contaminazioni tra *gioco e progetto*

Presupposti di una contaminazione Analogie tra gioco e progetto	115
Analogies between play and project	126

---

Il Kindergarten, incubatore d'avanguardia Friedrich Fröbel	131
---	-----

Kindergarten, incubator of the avant-garde	153
--	-----

Il gioco come operazione dissacrante Hermann Finsterlin	161
--	-----

Play as a desecrating operation	173
---------------------------------	-----

Gioco come <i>irrealizzazione</i> della coscienza Alberto Savinio	179
--	-----

Play as un-realization of consciousness	193
---	-----

Le Grand Jeu Daumal e Gilbert-Lecomte	199
--	-----

Le Grand Jeu	209
--------------	-----

Estro e ironia contro la convenzione Piero Portaluppi	215
Irony and personality against conventions	223
La città come playground Aldo Van Eyck	227
The city as playground	244
Il gioco come risposta al capitalismo Internazionale situazionista	251
Play as a political response to capitalism	268
Tempo libero, <i>Eros</i> e consumo Riflessioni attorno alla XIII Triennale	275
Free time, <i>Eros</i> and consumerism	286
Un laboratorio del divertimento Cedric Price	293
A laboratory of fun	302
Progettare è un gioco, giocare è un progetto Bruno Munari	307
Designing is a game, playing is a design	317
Il gioco dei radicali Sottsass, Branzi, Mendini, Pesce	321
The <i>Radicals'</i> game	334

---

03. Prospettive

Un attimo di sospensione Il potenziale liberatorio del motto di spirito	343
A suspended moment	350





/giò·co/

entrare in **gioco**, fare il doppio **gioco**, fare il **gioco** di qualcuno, **gioco** di prestigio, essere in **gioco**, invitare qualcuno al suo **gioco**, mettere in **gioco**, mettersi in **gioco**, per **gioco**, prendersi **gioco** di qualcuno, mettere fuori **gioco**, scoprire il **gioco** di qualcuno, stare al **gioco**, un bel **gioco** dura poco, un **gioco** da ragazzi, un **gioco** di parole, fare buon viso a cattivo **gioco**, un **gioco** pesante, **giocare** il tutto per tutto, **giocare** in casa, **giocare** fuori casa, **giocare** sulle parole, far **gioco**, **giocarsi** qualcosa, **giocare** col morto, fare qualcosa **giocando**, **giocare** con le chiavi nella serratura, to **play** a role/**jouer** (recitare), un **gioco** di ruoli, avere buon **gioco**, avere cattivo **gioco**, **giochi** funebri, **giochi** circensi, **giochi** olimpici, prestarsi al **gioco**, **gioco** di mano è **gioco** di villano, lasciare un po' di **gioco** al perno, prendere parte al **gioco**, ogni bel **gioco** dura poco, a **giochi** fatti, il **gioco** non vale la candela, rivelare il proprio **gioco**, rovinare il **gioco**, il **gioco** degli ingranaggi, il **gioco** di un'articolazione, il **gioco** politico delle alleanze, **gioco** di luci e ombre, **giochi** d'acqua, la posta in **gioco**,

**game** over



Nel corso dell'ultimo secolo, il *gioco* torna ad occupare una posizione di rilievo all'interno del dibattito intellettuale: svincolato dalla *marginalità* cui a lungo era stato relegato, diventa oggetto *serio* di studio e di speculazione. Filosofi, sociologi e linguisti si cimentano in tentativi di *definizione* di questo concetto, che sembra però *sfuggire* a qualsiasi tipo di designazione univoca.

01.

La riscoperta *seria* del gioco



# Rivalutazione *seria* del concetto di gioco

## Introduzione

Fino alla fine dell'Ottocento il *gioco* viene considerato generalmente come un'occupazione da fanciulli e, dunque, di poco conto, non meritevole di particolari riguardi da parte del mondo adulto. Eppure è ben noto che, presso le civiltà arcaiche, le cerimonie ludiche rivestissero un ruolo fondamentale nella strutturazione della società: riti magici e divinatori, giochi funebri, rievocazioni mitiche, lotte divine; molte di queste forme ludiche sono sopravvissute nel tempo all'interno di organizzazioni cabalistiche e massoniche. Tuttavia nel corso dei secoli il gioco viene progressivamente relegato ad un ruolo marginale nella società; e solamente a ridosso del Novecento si assiste finalmente ad una vera e propria riscoperta dell'emisfero ludico attraverso la pedagogia, la psicologia, l'arte, la letteratura; persino la filosofia lo rivaluta come un oggetto degno della sua speculazione. Gradualmente il mondo intellettuale riporta il gioco di nuovo al rango delle attività *serie*.

Già nel Settecento trapelano i primi accenni di questa riscoperta del gioco, ma si tratta per lo più di manifestazioni episodiche: l'estetica kantiana da un lato fa riferimento ad un "libero gioco", quello tra immaginazione e intelletto, per poter caratterizzare il giudizio sul bello; dall'altro Schiller sostiene, nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* (1795), che il mezzo basilare di cui si avvale l'educazione estetica sia proprio il gioco, in quanto attività fine a se stessa, in cui avviene una conciliazione tra sensibilità e ragione, che si traduce appunto nel *sentimento del bello*.

Ma è per la prima volta solo in Nietzsche che il gioco appare come vero e proprio metodo filosofico, un sistema che egli finalizza alla costruzione di un'*innocenza del divenire*. Stando alle sue riflessioni, la «forza plasmatrice del mondo» non sarebbe altro che il gioco di un fanciullo, necessario e slegato da qualunque implicazione

morale: e l'uomo, preso nel mezzo di questo gioco cosmico insensato e innocente, non potrebbe far altro che mettersi a giocare per poter veramente comprendere il suo essere nel mondo. Di conseguenza, anche la scienza umana dovrebbe rinunciare a spiegare il funzionamento della realtà attraverso dogmatismi inutili, e diventare *gaia*, accettando il continuo divenire delle cose e mettendo continuamente in discussione il già dato. In questo modo Nietzsche supera il nichilismo in una filosofia che va oltre la metafisica, verso la comprensione di un 'gioco senza giocatori'.

Sulle orme di Nietzsche anche Fink parla di un *gioco del mondo*, insensato e senza fondo. Un gioco che non è il gioco di nessun individuo in particolare, e che ci aiuta a rifiutare quella concezione che pone l'uomo al centro, come padrone dell'essente, e secondo cui il mondo non sarebbe altro che una sua rappresentazione. Il gioco diviene così una *metafora cosmica* di tutto il comparire e scomparire delle cose, degli enti nello spazio-tempo del mondo. Fink lo definisce il *simbolo del mondo*, proprio perchè in esso si imprime il rapporto dell'esistenza umana col mondo. Il Novecento è un secolo in cui, al crescente progresso scientifico, si accompagna una progressiva perdita di certezze esistenziali: in questo scenario la dimensione del gioco, con la sua relatività, rappresenta uno strumento adatto a interpretare le contraddizioni di un reale schiacciato tra utilitarismo e infondatezza. Fink arriva a definire il gioco come un rifugio per la coscienza, un'*oasi*, luogo della sua irrealizzazione:

La mancanza di senso del mondo si riflette nella sfera, interna al mondo, del senso umano in modo tale che l'uomo all'interno della sua attività determinata dallo scopo si riserva, per così dire, uno spazio libero in cui è possibile un'attività senza motivazione agente, che spinge lontano nella ricerca di una finalità umana.

(E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, p.15)

Soltanto l'apparizione di un testo fondamentale del 1939, *Homo Ludens*, sancisce però una vera e propria riscoperta *sistematica* del gioco in ambito storico, antropologico, e sociologico: le sue riflessioni

aprono infatti la strada ad una virtuosa serie di trattazioni, che qui trovano il loro punto di partenza. Alla vigilia del secondo conflitto mondiale, profondamente preoccupato per l'orientamento che sta prendendo l'occidente, l'olandese Johan Huizinga ragiona sulla natura essenzialmente ludica della cultura umana, cercando di opporre l'*homo ludens* all'*homo oeconomicus*. Huizinga si cimenta in uno sforzo immane di definizione concettuale del gioco, che dal canto suo sembra voler sfuggire a qualsiasi categorizzazione. Egli vede nel gioco una costante dei comportamenti culturali; un costruttore di cultura. Arriva addirittura a sostenere che tutta la cultura si generi nella forma del gioco (*sub specie ludi*). Il gioco è sì un'attitudine naturale degli individui, ma rispecchia anche i complessi meccanismi mediante i quali le società elaborano e trasmettono i propri modi di organizzare il mondo. Di conseguenza l'analisi dei giochi di una determinata società permette di raccontarne la storia da un osservatorio particolare.

Su queste premesse si fonda la ricerca che il sociologo francese Roger Caillois conduce nel suo *I giochi e gli uomini* (1958): anche egli riconosce la natura sfuggente del gioco, passibile di interpretazioni eterogenee. Tuttavia Caillois riesce in un brillante tentativo di classificazione, riconoscendo qualsiasi gioco umano come la combinazione di quattro diversi comportamenti: l'*agon*, o spirito competitivo, *alea*, ovvero l'affidamento al caso, *la mimicry*, cioè il ricorso alla maschera e all'immedesimazione, e infine l'*ilinx*, pura vertigine e godimento.

Ben presto il *gioco* diventa terreno d'interesse anche per la linguistica: Émile Benveniste riflette sulla proliferazione semantica della parola *gioco*, conseguenza del fatto che ogni esercizio collettivo umano può essere considerato come un *gioco*, ovvero un'imitazione non seria della realtà, nel momento in cui viene svuotato della sua finalità utile. Ecco allora che il *gioco* può essere definito come pura *struttura* umana, come un comportamento che si limita ad imitare soltanto l'andamento di un'attività, senza curarsi del senso della stessa. Anche

Ludwig Wittgenstein riflette sulla presenza del gioco all'interno del linguaggio: il concetto di *gioco linguistico* sta a rappresentare tutti gli svariati modi con cui il linguaggio può essere utilizzato nel nostro relazionarci. Dimostra che in continuazione, attraverso lo scambio linguistico, l'uomo entra ed esce da una realtà parallela, una *realtà di gioco*, in cui ci si intende perchè si ricorre a delle regole condivise. Comprendere che la dimensione comune umana possa essere intervallata da altre realtà, da *spazi di gioco*, aiuta a slegarne la fissità, a dilatarne gli schemi e ad acquistare libertà.

Attraverso le riflessioni di Walter Benjamin sull'opera d'arte e sulle possibilità dischiuse dalla riproducibilità tecnica, il tema del gioco arriva a declinarsi anche in termini prettamente politici: il gesto ludico infantile, paradigma del montaggio cinematografico, consiste in una distruzione e frammentazione del passato, finalizzata tuttavia ad una ricomposizione creativa, operata a partire da frammenti. L'«ancora, ancora» del bambino che non vuole smettere di giocare è un tipo di ripetizione *creativa*, che pertanto può diventare strategica nella lotta allo sfruttamento capitalistico, che invece si basa sulla forma re-iterativa dell'*eterno ritorno*, del sempre uguale a se stesso. Il capitalismo ha un comportamento ciclico che è affine a quello religioso mitico; e il gioco si rivela una chiave proprio per la sua capacità di riportare all'*uso* qualsiasi oggetto appartenuto alla sfera del sacro, annullandone l'aura. Qualsiasi statuetta da divinazione diventerebbe una bambola tra le mani di un bambino. Il gioco ha l'incredibile capacità di aprire un'oggetto a nuovi usi: Giorgio Agamben intende questa possibilità come *profanazione* e vi riscontra un incredibile potenziale liberatorio che, a suo dire, può essere orientato a scardinare la tendenza capitalistica all'immutabilità, all'*improfanabile*.

La società dei consumi non lascia spazio alla creatività del gioco: i desideri degli individui vengono indotti dall'industria del divertimento; il tempo libero è ridotto a un tempo residuale, funzionale soltanto ad un recupero dalla fatica dal lavoro. Si diffonde la convinzione infondata che il tempo libero sia tempo perso, perché



improduttivo. Un vero e proprio ribaltamento rispetto all'antica concezione latina, secondo cui le *attività* (nec-otium) non sarebbero altro che una negazione dell'otium.

«Soli omnium otiosi sunt qui sapientiae vacant, soli vivunt».

Soli fra tutti, sono gli oziosi quelli che dedicano il tempo alla saggezza; solo essi vivono.

(Seneca, *De Brevitate Vitae*, incipit cap. XIV)

L'*otium* è, per Seneca, la parte più importante nella vita di un'individuo, quella dedicata alla ricerca del sé, alla lettura, alla costruzione di una morale. Il suo sforzo metodico per riabilitare il tempo libero è più che mai attuale oggi, in una società che non conosce più forme ludiche costruttive o alternative al consumo passivo di divertimenti offerti. Inoltre oggi il confine tra gioco e lavoro diventa spaventosamente inafferrabile: da una parte il gioco è presente ovunque come distrazione all'interno dei dispositivi di lavoro digitali; dall'altra gli ambienti di lavoro diventano sempre più ludici e accoglienti, comprensivi di spazi dedicati anche allo svago, offrendo un'esperienza più che mai totalizzante. La sfera del lavoro produttivo incorpora sempre più quella del gioco; a suggello di questa tendenza, l'azienda LEGO ha brevettato il cosiddetto metodo "LEGO Serious Play", una forma di *gamification* (o ludicizzazione) che si basa sul ricorso all'approccio del gioco in contesti non ludici, al fine di migliorare la coesione e il senso di squadra all'interno di gruppi eterogenei di lavoro.

Dove inizia e dove finisce il gioco oggi? L'uomo contemporaneo è ancora in grado di dedicarsi ad attività ludiche finì a se stesse, investendo il proprio tempo libero nel miglioramento del sé, resistendo alle minacce inferte da un sistema totalizzante? Se da



**SERIOUSPLAY™**

"The LEGO® SERIOUS PLAY® methodology is an innovative, experimental process designed to enhance innovation and business performance".

un lato, nel corso dell'ultimo secolo, il mondo intellettuale ha progressivamente riscoperto la *serietà* connessa al gesto ludico, dall'altro ha anche permesso di indicare quali implicazioni *serie* e politiche tale gesto può avere, qualora venga orientato consapevolmente verso una rivelazione dei processi di sfruttamento capitalistici. Se la costruzione del mondo è seria, il gioco ha la straordinaria capacità di metterla in crisi, attraverso le sue logiche non utilitaristiche e fini a se stesse. Da questo assunto muove l'intera tesi, nella convinzione che la comprensione e la riscoperta del gioco, orientate ad un uso politicamente avvertito, possano portare a esiti virtuosi.

### Bibliografia

G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001.

W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 1991.

É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, pp.159-167.

R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958), Tascabili Bompiani, Milano 2007.

E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, introduzione di Jean-Michel Remy. Lerici editore, Roma 1969.

J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), by Routledge & Kegan Paul Ltd, London, Boston and Henley 1949.

F. W. Nietzsche, *La Gaia Scienza*, traduzione di Angelo Treves, Rusconi Libri 2017.

F. Schiller, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, La nuova Italia, Firenze, 1970

L. Wittgenstein, *Ricerche Filosofiche*, Ed. italiana a cura di Mario Trinchero, Giulio Einaudi Editore, Torino 1967.

## A serious re-discovery of play

### Introduction

Until the end of the nineteenth century play is generally considered as a child's occupation and, therefore, of little importance, not worthy of particular consideration by the adult world. Yet it is well known that, in archaic civilizations, play ceremonies played a fundamental role in the structuring of society: magical and divinatory rites, funeral games, mythical re-enactments, divine struggles; many of these playful forms have survived over time within Kabbalistic and Masonic organizations. However over the centuries society has progressively relegated play to a marginal role in; only by the end of the twentieth century a real rediscovery of the playful hemisphere takes place through Pedagogy, Psychology, Art, Literature; even Philosophy re-evaluates it as an object worthy of its speculation. Gradually the intellectual world brings play back to the rank of *serious* activities.

Already in the eighteenth century the first hints of this rediscovery of play become manifest, yet in a still episodic form: Kant's Aesthetics on the one hand conceive the judgment of beauty as a "free play" between imagination and intellect; on the other, in his *Letters upon the Aesthetic Education of Man* (1795), Schiller argues that the basic means used by aesthetic education is precisely the activity of play, as an end in itself, where a unity of thought and feeling generates the feeling of beauty.

However, play appears as a true philosophical method for the first time in Nietzsche: he adopts it as a system for justifying the so-called *innocence of the becoming*. According to his reasoning, the "shaping force of the world" would resemble the playing of a child, inevitable and disconnected from any moral implication: hence man, caught in the middle of this senseless and innocent cosmic game, can do nothing else but play in order to really understand his being in the world. Consequently, even human *science* should renounce useless dogmatism aiming at explaining the functioning of reality, and become *gay*, by accepting the continuous becoming of things and continually questioning the already-given. In such a way does Nietzsche overcome nihilism into a kind of philosophy which goes beyond Metaphysics, towards the comprehension of a "game without players".

Continuing Nietzsche's legacy, Eugen Fink also speaks of a *play of the world*, meaningless and bottomless. He does not refer to the playing of any individual in particular, therefore rejects that conception which depicts man as the master of the being and the world as his own representation. Thus he uses play as a *cosmic metaphor* of all the appearances and disappearances of things, of entities in the space-time of the world. Fink defines it as the '*symbol of the world*', precisely because the relationship of human existence with the world is imprinted on it. Along with a growing scientific progress, existential certainties progressively fade during the twentieth century; in this scenario the dimension of play, with its relativity, represents a suitable instrument to interpret the contradictions of a reality in balance between utilitarianism and senselessness. Fink defines play as a refuge for conscience, as an *oasis*, as the place where its unrealization can take place:

The lack of sense in the world is reflected in the sphere, internal to the world, of the human sense in such a way that, within his purposeful activity, man reserves a free space in which to perform an activity without agent motivations, which pushes him far in the search for a human purpose.

(E. Fink, *Play as a Symbol of the World*, p. 15)

Only the appearance of a fundamental text of 1939, *Homo Ludens*, however, establishes a real systematic rediscovery of play in the historical, anthropolo-

gical, and sociological context: its content, in fact, opens the way to a virtuous series of treatises, which find here a starting point for new speculations. On the eve of World War II, in an age of growing concerns for the path the Western world is taking, Johan Huizing reveals the essentially playful nature of human culture, trying to oppose *homo ludens* to *homo oeconomicus*. He engages into a colossal effort of definition of the play concept, which seems to refuse any type of categorization. In play he detects a constant character of cultural behaviors; a culture builder. As a consequence he claims that all culture is generated in the form of play (*sub specie ludi*). Play is indeed a natural attitude of individuals, but it also reflects the complex mechanisms by which societies elaborate and transmit their own ways of organizing the world. Consequently, an analysis of the games of a specific society will lead to the understanding of its history from a particular perspective.

On these premises the French sociologist Roger Caillois starts a research that will lead him to the drafting of his *Man, Play and Games* (1958): he, too, recognizes the elusive nature of play, liable to heterogeneous interpretations. However Caillois succeeds in a brilliant attempt at classification, recognizing any human game as the combination of four different behaviors: *agon*, or the competitive spirit; *alea*, the chance; *mimicry*, the use of the mask; and finally *ilinx*, the pure vertigo and enjoyment.

Soon also linguistics find in *play* a field of interest: Émile Benveniste reflects on the semantic proliferation of the word 'play', consequent to the fact that every human collective exercise can be considered as a game if devoid of its useful purpose: a non-serious imitation of reality. Here then he defines a game as a pure human *structure*, a behavior which only imitates the progress of an activity, without caring about its purpose or its sense. Likewise, Ludwig Wittgenstein reflects on the presence of play within the language: his concept of a *linguistic game* encompasses all the various ways in which language can be used in our relating to each others. He proves man continually enters and exits from a parallel reality, a *play reality*, unconsciously through mere language exchange, in which individuals understand each other because why they share common rules. Understanding the human dimension as a reality interspersed with other realities, specifically with *play spaces*, contributes to untie its fixity, to expand its patterns and to acquire freedom.

Walter Benjamin observations on the work of art and the possibilities disclosed by technical reproducibility, decline the theme of play in purely political terms: the playful childish gesture, paradigm of film editing, consists in a destruction and fragmentation of the past, however, aimed at a creative reconstruction, made from fragments. A child begging for "more and more", not willing to stop playing, exhibits a kind of *creative repetition*, which therefore can result as strategic in the strive against capitalistic exploitation which, on the contrary, is based on the re-iterative form of the *eternal return*. Capitalism displays a cyclical behavior and acts like a mythical religion; against this trend, play can bring back into use any object once belonging to the sphere of the sacred, by destroying its aura. In fact, any statuette once used in divinatory practises would become a doll in the hands of a child. Play has the incredible ability to open up an object to new uses: Giorgio Agamben understands this possibility as a *profanation*: according to him, incredible liberating potential lying here could undermine the capitalist tendency to an un-profanable immutability.

Today's consumer society suffocates the creativity of play: the entertainment industry induces fake desires in the individuals; free time is reduced to a residual time, functional to a mere recovery from the fatigue connected to work. An unfounded conception of free time meant as a wasted, unproductive time, is spreading. On the contrary, ancient Latin society reckoned the activities (*nec-otium*) as

a denial of free time itself (*otium*).

«Soli omnium otiosi sunt qui sapientiae vacant, soli vivunt».  
Only the idle, among all, are those who dedicate time to wisdom; only they live.

(Seneca, *De Brevitate Vitae*, incipit cap. XIV)

According to Seneca, *otium* should cover the most important part of the life of an individual, being dedicated to a search of the self, to reading, to the building of a morality. Today, his methodical efforts towards a rehabilitation of leisure time sound ever more relevant, in a contemporary society that has lost any constructive forms of play or any alternatives to the passive consumption of the entertainment industry. Moreover, today the boundary between play and work threatens to become elusive: on the one hand games are present everywhere as a distraction within digital work devices; on the other working environments and offices tend to welcome playfulness and to include spaces dedicated to leisure, offering an ever more totalizing experience. The sphere of productive work increasingly incorporates that of play; as an example, the LEGO company has patented the so-called “LEGO Serious Play” method, a form of gamification based on the use of the approach of play into non-playful contexts, in order to improve cohesion, through team-building, within heterogeneous groups of work.

Where does play start and where does it end? Is contemporary man still able to engage in playful activities for his own sake, investing his free time into an improvement of the self, and resisting the threats inflicted by a totalizing system? On the one hand, over the last century, the intellectual world has gradually rediscovered the *seriousness* connected to the playful gesture, on the other it has also indicated what *serious* political implications this gesture may have, if consciously oriented towards a revelation of the capitalist exploitation processes. If the construction of the world is serious, play holds the extraordinary ability to undermine it, through its non-utilitarian logic, by causing a crisis. This whole thesis work moves from this very assumption, reckoning the understanding and the rediscovery of play can lead to virtuous results, when oriented to a politically-aware use.

# HOMO LUDENS



PROEVE EENER BEPALING VAN  
HET SPEL-ELEMENT DER  
CULTUUR  
DOOR  
J·HUIZINGA

La prima edizione di *Homo Ludens*, pubblicata ad Haarlem nel 1938 dall'editore Tjeenk Willink.

# Cultura *sub specie ludi*

Johan Huizinga

Il discorso di inaugurazione dell'anno accademico 1933, pronunciato dallo storico olandese Johan Huizinga (1872-1945), rettore dell'Università di Leida, titola "Sui limiti del gioco e del serio nella cultura": si apre con queste parole un periodo fertile di ricerca che porterà alla pubblicazione di *Homo ludens* nel 1938 e, più in generale, ad una cospicua riflessione novecentesca sul gioco, cui si legheranno in seguito i nomi di Èmile Benveniste, Roger Caillois, Giorgio Agamben. Già nella prefazione a *Homo ludens*, Huizinga enuncia la tesi secondo cui la «civiltà si manifesti e si sviluppi come gioco»<sup>1</sup>; l'intento della sua ricerca è quello di integrare il concetto di gioco in quello di cultura, cercando di affiancare alla dicitura *homo faber*, quella di *homo ludens* che, a suo parere, meglio descrive il carattere dell'uomo contemporaneo.

Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. [...] Animals play just like men.

(J. Huizinga, *Natura and Significance of Play as a Cultural Phenomenon*, *Homo Ludens*, 1938)

Huizinga sostiene di voler trattare il gioco come fenomeno culturale, non biologico; c'è qualcosa nel gioco, infatti, che va oltre i confini dell'attività meramente fisica o biologica. «È una funzione significante, ovvero trova un senso in se stessa». Nel gioco c'è qualcosa in atto che trascende le immediate necessità della vita e che impartisce significato all'azione. Per questo qualsiasi gioco significa qualcosa; e il fatto che il gioco abbia un significato implica una sua natura non-materialistica. Pertanto Huizinga inizia a delineare una concezione di gioco come categoria speciale di attività, come *forma significante*, come funzione sociale.

---

1. «Civilization arises and unfolds in and as play» (*Homo Ludens*, Foreward, pag IX).

Il ragionamento procede soffermandosi sull'opposizione tra gioco e serietà: nell'immaginario collettivo il gioco potrebbe infatti sembrare il diretto opposto del serio ("play is not serious"). Ma l'autore dimostra che il gioco possa essere 'serissimo', addirittura tragico: «Gioco e serietà non si opporrebbero come due opzioni mutuamente esclusive»<sup>2</sup>. Il contrario di serietà può essere il riso, la follia, ma né il primo né la seconda sono necessariamente connesse col gioco. Il punto su cui l'autore vuol arrivare a soffermarsi è che il gioco sia irriducibile ad altri termini. Esso si colloca al di là di qualsiasi antitesi tra saggezza e follia, tra verità e menzogna, tra bene e male. E pur essendo un'attività non materialistica, non ha alcuna funzione morale. Ecco allora che già dopo poche pagine di tentativi di definizione, lo storico si arrende all'impossibilità di elaborare una definizione esatta: «Play is a function of the living, but is not susceptible of exact definition either logically, biologically, or aesthetically».

Pur non potendo dare una definizione efficace, si può tuttavia tentare una caratterizzazione delle attività umane ludiche, attraverso l'elencazione e l'analisi degli attributi che ad esse si confanno. Il gioco è, per esempio, un'attività volontaria; è pertanto un atto libero e disinteressato. Non è la vita "reale", "ordinaria", ma piuttosto è un fuoriuscire dalla vita vera ed entro una sfera di attività temporanee con una disposizione tutta sua. Il gioco adorna la vita e la amplifica, fino a rendersi necessario sia per l'individuo come funzione vitale, sia anche come funzione culturale per la società. Il gioco è ordine, crea un ordine. Porta una perfezione temporanea all'interno di un mondo imperfetto, all'interno della confusione della vita. È regolato, condivisibile, trasmissibile. Il gioco è ritmo e armonia. Il gioco è tensione. Il gioco è governato da regole, che non è possibile aggirare, pena la dissoluzione del gioco stesso. Il gioco è illusione, dal latino *inlusio*, in-lūdere.

---

2. U. Eco, *Homo Ludens Oggi*, introduzione a J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002



Sono riscontrabili elementi ludici nelle associazioni criminali, massoniche, o nelle società segrete cabalistiche che prevedono travestimenti e rituali. All'interno del cerchio del gioco, sotto i travestimenti, avviene una sospensione temporanea della normale vita sociale dei partecipanti. Si può stabilire allora che il gioco promuova la formazione di raggruppamenti sociali. L'attenzione di Huizinga si rivolge, da qui in poi, non tanto verso l'oggetto gioco, quanto verso l'esperienza che il giocatore vive all'interno del gioco stesso; la presenza di un senso altro all'interno del giocare.

Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.

(J. Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, p.13)

A partire da questa definizione è possibile stilare un elenco più sintetico di attributi riferibili al gioco, definito come:

- libero, dal momento che non può essere imposto dall'esterno;
- non connesso a interessi materiali, perchè non può portare profitto;
- un'attività seria in grado di coinvolgere il giocatore;
- promotore di gruppi e rapporti sociali, basati sull'utilizzo di maschera e travestimento;
- esterno ed altro rispetto alla vita *reale*, e con finalità proprie;
- inscritto in un tempo e in uno spazio limitati;
- regolato e normato, giacché determina un ordine preciso.

Insomma si può parlare di una vera e propria riscoperta di componenti strutturanti del gioco che, fino ad allora, l'antropologia

faticava a riconoscere. Huizinga libera un concetto dalla trivialità e dalla banalità sotto le quali la società contemporanea rischiava di seppellirlo. È interessante isolare quattro categorie fondamentali a partire dall'elenco di attributi appena enunciato, basandosi sul carattere svincolato, autonomo, regolato e verosimile del gioco<sup>3</sup>:

- libertà d'azione;
- separazione (limite spazio-temporale);
- regolamentazione;
- simulazione.

Tra la *libertà* e la *regolamentazione* si instaura un'apparente contraddizione, così come tra la *separazione* e la *simulazione*. E, più in particolare, libertà e simulazione sono proprietà *attive* del giocatore (fanno riferimento alla sua intenzionalità, al suo agire), laddove invece separazione e regolamentazione sono proprietà *passive*, condizioni d'esistenza della situazione ludica stessa. Il concetto di libertà sembra stridere con la regola, così come la simulazione della realtà non sembra potersi accompagnare ad una dichiarato distacco da quella realtà stessa. Eppure è in questo armonico equilibrio circolare tra opposti che sembra risiedere l'essenza più indicibile del gioco; in una libertà che sa essere regolamentata, in una realtà che simula la realtà stessa da cui evade.

L'analisi di Huizinga è profondamente trans-disciplinare. Spazia dall'etnografia alla sociologia, alla psicologia, alla linguistica, individuando nel gioco un principio universale dell'evoluzione culturale umana. In un saggio introduttivo al testo, Umberto Eco critica fortemente questa interdisciplinarietà adottata da Huizinga, che giudica 'estetizzante' e 'indisciplinata'.

«Da un lato poteva affermare che la cultura è gioco nel senso che le sue strutture costitutive [...] costituiscono una matrice combinatoria autosufficiente che obbedisce a regole che sono,

---

3. M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano a.a. 2011/12, pag. 24-25.

appunto, di gioco; oppure poteva dire che la cultura è gioco nel senso che la sua possibile combinatoria [...] viene eseguita secondo il rituale esterno del gioco. [...] Ora è indubbio che Huizinga sceglie la seconda opzione. Poteva studiare il gioco come *langue*, e lo studia come *parole*; poteva studiarlo come *competence* e lo studia come *performance*. Non fa una grammatica del gioco, esamina delle frasi, e più ancora le modalità di pronuncia delle medesime e il fatto che alla gente piace parlare. Non fa una teoria del gioco ma una teoria del comportamento ludico».

(U. Eco, *Homo Ludens Oggi*, introduzione a J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. XVII)

Nonostante le critiche di Eco nei confronti dell'approccio troppo strutturalista, il lavoro di Huizinga rimane estremamente importante per aver portato all'attenzione una ludicità che accompagna l'esistenza umana, che non è soltanto causa o effetto dei mutamenti culturali: egli ha cercato di descrivere in che misura la cultura stessa abbia avuto carattere di gioco. L'ultimo capitolo della sua trattazione si intitola 'Western Civilization *sub specie ludi*' ed è una rilettura sotto forma di gioco del funzionamento di tutte le civiltà occidentali. Il gioco diventa così non solo un'attività, ma prima ancora un «principio e una forma di pensiero che pervadono la cultura in senso trans-storico»<sup>4</sup>. Un'attività ludica trasversale alla realtà, a una cultura che è, di per sé, gioco.

Huizinga vede nel gioco una costante dei comportamenti culturali; un costruttore di cultura. Non è subordinato alla serietà della vita, dal momento che proprio attraverso esso la società interpreta la vita e il mondo. Tuttavia non si può per questo dire che il gioco si trasformi in cultura; per Huizinga è piuttosto la cultura ad avere il carattere del gioco. In quest'ottica l'analisi dei giochi di una determinata società, diventa una chiave di comprensione privilegiata della storia della stessa. Il gioco non è più solo uno tra tanti tratti culturali e questo determina un vero e proprio mutamento d'approccio e di metodologia d'analisi, che rende le *modalità di giocare* di una società

---

4. Ibid. p. 21.

qualcosa di estremamente rappresentativo e caratterizzante della stessa. Il gioco è, per Huizinga, centro propulsore di tutte le attività umane, da cui si sviluppa tutta la cultura nelle sue diverse forme<sup>5</sup>.

«La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco».

(J. Huizinga, *Homo Ludens*, III Gioco e Contesa come funzioni civilizzanti, p. 46)

Il contributo di Huizinga va inquadrato in relazione alla sua concezione ludocentrica: tutto si origina nel gioco, tutte le istituzioni umane si dispiegano attraverso l'applicazione di un principio ludico. «Nell'età contemporanea», fa notare la professoressa Romina Nesti, «vedremo la perdita di forme ludiche nella cultura, in seguito all'emergere di forme competitive come la nascita dello sport»<sup>6</sup>. La competizione e la vittoria diventano valori primari della società ed instaurano legami forti con i processi produttivi e commerciali. In una società che va perdendo il proprio carattere ludico, Huizinga riflette, già alla vigilia del secondo conflitto mondiale, sulla necessità di ripensare l'*homo oeconomicus*, di ri-caratterizzarlo strutturalmente attraverso un potente strumento concettuale. Egli fa del gioco qualcosa di concreto e di primario, che molti altri studiosi rivisiteranno e prenderanno come punto di partenza per ulteriori, fondamentali, riflessioni.

---

5. V. Marino, *L'antropologia del gioco dall'evoluzionismo al funzionalismo*, Sul Romanzo, 23 agosto 2011.

6. R. Nesti, La definizione di gioco. Le teorie del Novecento, in *Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica*, Edizioni Unicopli, Milano 2012

Bibliografia

S. Bartezzaghi. *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 3-12.

U. Eco, *Homo Ludens Oggi*, introduzione a J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.

J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), by Routledge & Kegan Paul Ltd, London, Boston and Henley 1949.

V. Marino, *L'antropologia del gioco dall'evoluzionismo al funzionalismo*, Sul Romanzo, 23 agosto 2011. <http://www.sulromanzo.it/blog/1-antropologia-del-gioco-dall-evoluzionismo-al-funzionalismo>

R. Nesti, *Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica*, Edizioni Unicopli, Milano 2012.

M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano a.a. 2011/12, p. 20-25.

## The whole culture *sub specie ludi*

Johan Huizinga

The inaugural speech of the academic year 1933, pronounced by the Dutch historian Johan Huizinga (1872-1945), rector of the University of Leiden, titled "On the limits of the game and the serious in culture": a fertile period of research opens up with these words, leading to the publication of *Homo ludens* in 1938 and, more generally, to a conspicuous 20th-century reflection on *play*, to which the names of Émile Benveniste, Roger Caillois, Giorgio Agamben will later be linked. Already in the preface to *Homo ludens*, Huizinga enunciates the thesis that "civilization manifests itself and develops as a game"<sup>1</sup>; the intent of his research is to integrate the concept of play in that of culture, trying to combine the expression *homo faber* with that of *homo ludens* which, in his opinion, best describes the character of contemporary man.

Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. [...] Animals play just like men.

(J. Huizinga, *Nature of Play as a Cultural Phenomenon, Homo Ludens*, 1938)

Huizinga claims to treat play as a cultural - and not biological - phenomenon; in fact, there is something in play that goes beyond the boundaries of a merely physical or biological activity. «It is a signifying function, that is to say it has a sense in itself». In the game there is something going on that transcends the immediate necessities of life and which gives meaning to the action. That's why any game means something; and the fact that the game has a meaning implies its non-materialistic nature. Therefore Huizinga begins to outline a conception of play as a special category of activities, as a *signifying form*, as a social function.

His reasoning proceeds focusing on the opposition between game and seriousness: in the collective imagination, in fact, play could seem the direct opposite of seriousness ("play is not serious"). But the author shows that the game can be 'very serious' indeed, even tragic: "Game and seriousness do not oppose themselves as two mutually exclusive options."<sup>2</sup>. The opposite of seriousness can be laughter, madness, but neither the first nor the second are necessarily connected with play. The author here stresses the fact that play cannot be reduced to other terms. It lies beyond any antithesis between wisdom and madness, between truth and lies, between good and evil and, being a non-materialistic activity, it has no function. Thus, that after a few pages of attempts at defining the term, the historian surrenders to the impossibility of elaborating an exact definition: "Play is a function of the living, but it is not susceptible of exact definition either logically, biologically, or aesthetically".

Despite being unable to provide an effective definition, however, one can still try to characterize human play activities by listing and analyzing their most suitable attributes. Play is, for example, a voluntary activity; it is therefore a free and disinterested act. It is not 'real', 'ordinary' life, but rather it is a leap out of real life and within a sphere of temporary activities, having a disposition of its own. Play adorns life and amplifies it, to the extent that it becomes necessary both as a vital function for the individual, and also as a cultural function for society. Play is order, it creates an order. It brings a temporary perfection within an imperfect world, within the confusion of life. It is regulated, shareable, transmissible. Play is rhythm and harmon; it also creates tension. Play is governed by rules, which cannot be circumvented, or the game itself will dissolve. A game is an illusion, from the Latin *inlusio*, in-ludere.

Playful elements can be found in criminal, Masonic associations, or in secret cabalistic societies that encompass disguises and rituals. Within the circle of

play, under the disguises, a temporary suspension of the normal social life of the participants takes place. The game, hence, promotes the formation of social groupings. Huizinga's attention, from now on in his essay, does not address play as an object, but rather the player's experiences within the game itself; the existence of another sense embedded in the action of playing.

Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious', but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.

(J. Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, p.13)

Starting from this definition it is possible to draw up a more definite list of attributes related to play, defined as:

- free, since it can not be imposed from the outside;
- not connected to material interests, because it can not bring profit;
- a serious activity engaging the player;
- promoter of groups and social relationships, based on the use of mask and disguise;
- external from *real* life, and finds a purpose in its own;
- inscribed in a limited time and space;
- regulated, since it determines a precise order.

In short, we can speak of a real rediscovery of a series of play's structuring components which, until then, anthropology struggled to recognize. Huizinga frees a concept from the triviality and banality attributed by the contemporary society. Four fundamental categories can be isolated among the list of attributes stated above, basing on the free, independent, regulated character of play<sup>3</sup>:

- freedom of action;
- separation (space-time limit);
- regulation;
- simulation.

An apparent contradiction exists between *freedom* and *regulation*, as well as between *separation* and *simulation*. More particularly, freedom and simulation are the player's *active* properties (they refer to his intentionality, to his action), whereas separation and regulation are *passive* properties, conditions of existence of the ludic situation itself. The concept of freedom seems to clash with the rule, and likewise the simulation of reality seems unable to come along with a declared detachment from reality itself. Yet it is in this harmonious circular balance between opposites that the most unspeakable essence of the game resides; into a sense of freedom which can yet be regulated, into a reality which simulates the very reality from which it tries to evade.

Huizinga's analysis is deeply trans-disciplinary. It ranges from ethnography to sociology, to psychology, to linguistics, identifying into the play element a universal principle of human cultural evolution. In an introductory essay to the text, Umberto Eco strongly criticizes this interdisciplinarity adopted by Huizinga, judging it as 'aestheticizing' and 'undisciplined'.

On the one hand he could state culture is a game in the sense that its constitutive structures [...] constitute a self-sufficient combinatorial matrix that obeys rules that are, in fact, play; or he could as well state that culture is play in the sense that its possible combinatorial [...] is performed

according to the external ritual of the game. [...] Now, there is no doubt that Huizinga chooses the second option. He could study play as *langue*, but instead he takes it as *words*; he could study it as a *competence*, but indeed he considers it as *performance*. He does not create a grammar of play, as he simply examines some phrases, or - more precisely - the way they are pronounced, and the fact that people like to talk. He does not elaborate a theory of the game, but a theory of playful behaviour.

(U. Eco, *Homo Ludens Oggi*, introduction to J. Huizinga, *Homo Ludens*)

Despite Eco's criticism of the overly structuralist approach, Huizinga's work remains extremely important for bringing attention to a sense of playfulness that accompanies human existence, which is not just cause or effect of the cultural changes: he tries to describe the extent to which culture bears the character of play. The last chapter of his treatise is entitled 'Western civilization *sub specie ludi*' and rereads all Western civilizations in the form of a game. In this sense, not only does play embody a type of activity, but first and foremost a "principle and a form of thought, which pervades culture in a trans-historical sense"<sup>4</sup>. A playful activity transversal to reality, to a culture which is a game itself.

Huizinga considers play as a constant of cultural behaviours; a culture-building element. It is not subordinated to the seriousness of life, since precisely through it society interprets life and the world. However, play does not transform into culture; according to Huizinga, in fact, culture rather has the character of play. In this perspective, the analysis of the games of a given society becomes key to a privileged understanding of the history of that same society. Play no longer blends into a long list of cultural traits, and this determines a real shift in the approach or in the methodology of analysis, which turns the modes of playing into something extremely representative and characterizing of a certain society. Play is, for Huizinga, the driving center of all human activities, from which culture is developed in its different forms"<sup>5</sup>.

Culture rises in a playful form; culture is, at first, played. In play and with play, social life is covered with supra-biological forms that attribute it greater value. With those games the community expresses its interpretation of life and of the world. So this does not mean that play changes itself or turns into culture, but rather that culture in its original phases, brings the character of play.

(J. Huizinga, *Homo Ludens*, Game and contention as civilising functions)

Huizinga's contribution is framed in relation to his ludocentric conception: everything originates in play, all human institutions unfold through the application of a playful principle. "In the contemporary age", notes Professor Romina Nesti, "we will witness the loss of playful forms in culture, following the emergence of competitive forms such as the birth of sport"<sup>6</sup>. Competition and victory become the primary values of society and establish strong ties with production and commercial processes. In a society that is losing its playful character, Huizinga reflects, yet on the the World War II's eve, on the need to rethink the *homo oeconomicus*, to re-characterize it structurally through a powerful conceptual tool. He turns play into something primary, which many other scholars will revisit and take as a starting point for further, fundamental, reflections.



# Se la scienza è gaia, il mondo è un gioco

## Friedrich Nietzsche

Quella del *mondo come gioco* è una metafora che affonda le radici alle origini del pensiero occidentale. Già in un frammento eracliteo del VI secolo a.C. compare l'immagine del *païs paizon*, ripresa in più occasioni da Nietzsche: «Il corso del mondo è un bambino che gioca a dadi, è il regno sovrano di un bambino». Anche Platone dedica attenzione al gioco, assimilando l'uomo ad un giocattolo, uno strumento nelle mani di Dio. Infine Aristotele guarda alla società intera come a un grande gioco, nel quale ogni parte può muoversi solo seguendo determinate regole. Il gioco come vero e proprio metodo filosofico compare nell'opera di Nietzsche a partire da alcune riflessioni connesse a *La Nascita della Tragedia* (1872): qui il dionisiaco, spirito prediletto del popolo greco secondo l'autore, viene descritto non solo come libertà, passione, ebbrezza, ma anche e soprattutto come *gioco*, dal momento che costituisce un distacco dalla *gravitas* della vita reale. La «forza plasmatrice del mondo», quel gioco del fanciullo cosmico, coincide con un equilibrio di tensioni tra l'apollineo e il dionisiaco; in tale metafora si intravede un'idea di libertà, di innocenza e di causalità connessa col dispiegarsi del mondo. Nietzsche costruisce in tal senso un'opera di smantellamento dell'idea che il mondo si scinda tra l'apparente e il reale, o che sia retto da una legge morale immanente alle cose, o da un supposto finalismo della natura. Il filosofo costruisce, attraverso il gioco, un'*innocenza del divenire*, perenne fluire senza colpa di tutte le cose. Anche la poetica di Leopardi, allo stesso modo, è investita da questa idea che il mondo sia completamente estraneo alle occupazioni degli uomini: la sua composizione *La ginestra* (1845) è dedicata ad un arbusto che, «eroicamente», resiste all'insensata imprevedibilità degli eventi, mostrando i suoi bellissimi fiori sulle pendici di un Vesuvio a rischio eruzione. O ancora in una delle Operette Morali, *Dialogo della natura e di un islandese*, un uomo sventurato viene ucciso da una coppia di

leoni, prima ancora di poter ricevere una risposta alla domanda: «A chi giova cotesta vita infelicissima dell'universo?».

Per l'uomo che crede nelle *magnifiche sorti e progressive*<sup>1</sup>, quella della causalità è una via che non può avere uscita, che annienta la capacità di riconoscere con serenità il non senso totale della sua esistenza. Il bambino deve ancora raggiungere l'età adulta e non conosce ancora l'avidità di verità che lacera l'uomo moderno. Egli soltanto è ancora in grado di nutrirsi attraverso la propria immaginazione, attraverso i propri sogni. E in tal senso il monito di Nietzsche per l'uomo è quello di imparare ad ascoltare il bambino che ognuno ancora porta dentro di sé. L'innocenza del cuore e il poter prendere la vita come un gioco senza meta, costituiscono allora il tratto di chi si sa elevarsi al di sopra di una massa disillusa e disperata. Il vero filosofo, che indaga la comprensione della condizione umana e del reale, è quindi colui che riesce a ridimensionare il potere annichilente della ragione attraverso il *gioco* e il recupero delle illusioni.

Il gioco è un atto libero, e in questo gli è simile l'arte. Entrambi corrispondono alla creazione di una nuova realtà armoniosa e servono all'uomo per liberarsi dalle angosce e dalla noia, come nota lo stesso Nietzsche in questo passo:

«Un divenire e un trapassare, un edificare e un distruggere, senza alcuna imputazione morale, con eternamente eguale innocenza, sono presenti, in questo mondo, unicamente nel giuoco dell'artista e del fanciullo».

(F. Nietzsche, *La filosofia nell'età tragica dei Greci*, cap.7)

Il gioco è un fare 'come se', in grado di liberare l'uomo dalla pesantezza della vita reale; dunque è leggerezza e assoluta libertà creativa. E come il mondo è privo di qualsiasi premessa morale, necessario, innocente e perfetto in sé, così anche l'artista può creare e distruggere liberamente, slegato da una morale, seguendo un ordine proprio. L'arte viene considerata affine al gioco proprio per la

---

1. G. Leopardi, *La Ginestra*, prima strofa, v. 51.

capacità di attivare esperienze di questo tipo. Nonostante la ragione disveli il nonsenso dell'esistenza, l'arte consente ancora di recuperare una dimensione d'illusione. L'artista, col suo dono del *fantasticare supremo*, diventa anch'egli parte di un eterno gioco di creazione e distruzione che genera la possibilità della vita stessa. L'agire, sia del bambino sia dell'artista, descrive un costruire e un distruggere, senza alcuna implicazione morale. Il gioco evoca l'idea di una totalità chiusa in se stessa, con le sue regole non determinate da nulla di esterno al gioco, né aventi alcuna finalità pratica. Ma in Nietzsche la metafora del mondo come gioco diventa fortemente indicativa di una ricerca verso una filosofia che va oltre la metafisica: il filosofo arriva ben presto a descrivere un 'gioco senza giocatori', in cui sia Dio sia il soggetto scompaiono: il nichilismo viene superato attraverso il riconoscimento del carattere *gioco* all'interno dell'esistenza umana.

«L'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è interamente uomo solo quando gioca».

(F. Schiller, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, 1975)

Un passo decisivo nel percorso di presa di coscienza per l'uomo, colto nel mezzo di questo *gioco cosmico* insensato e innocente, sarà l'imparare a giocare con sé, senza prendersi troppo sul serio. La grandezza dell'uomo saggio, per Nietzsche, risiede nell'accettazione della propria condizione esistenziale di giocatore. A partire da *Umano, troppo umano* il filosofo tenta di codificare un nuovo spirito in grado di liberarsi dal fardello di valori imposti come assoluti, immutabili, trascendenti; dunque verso una trasmutazione di ideali. Ma è ne *La Gaia Scienza* che il tema della leggerezza e del gioco diventano centrali; comincia la ricerca di quella *levitas* necessaria a vincere sullo spirito di gravità. Immagini che evocano la danza, il riso e il volo creano uno spazio di gioco propedeutico ad una presa di distanza.

«È necessario che di tempo in tempo ci riposiamo di noi stessi, che ci guardiamo dall'alto, dalla distanza creata dall'arte per ridere o per piangere su di noi; dobbiamo scoprire l'eroe e anche il pazzo che si nasconde nella nostra

passione della conoscenza, dobbiamo rallegrarci di tratto in tratto della nostra follia per poter continuare ad allearci della nostra saggezza. Appunto perché in fondo siamo uomini seri e gravi e più pesi che uomini, nulla ci sta meglio che il berretto del monello: ne abbiamo bisogno di fronte a noi stessi, ci occorre tutta l'arte petulante, flutuante, danzante, schernitrice, fanciullesca e beata per non perdere quella libertà sopra le cose, che il nostro ideale esige da noi».

(F. Nietzsche, *La Gaia Scienza*, Libro II - 107)

Già il titolo ossimorico dell'opera si configura come tentativo di smantellamento di ideali fino ad allora intoccabili, divini, sacri, attraverso la codificazione di un nuovo spirito che, per Nietzsche, deve necessariamente essere giocoso: «Non conosco altra maniera di trattare i grandi compiti che non sia il giuoco: fra i segni della grandezza, questo è un presupposto essenziale»<sup>2</sup>. Nietzsche inaugura una nuova maniera 'gaia' di fare scienza, che continuamente mette in discussione il già dato, perchè non tenta disperatamente di elaborare dogmi in grado di spiegare il funzionamento del mondo. La scienza gaia gioca con le prospettive e si appropria degli strumenti operativi dell'arte, nel tentativo di ampliare il proprio spettro. Consapevole del continuo divenire delle cose del mondo, la filosofia non ne indaga più l'origine o la causa.

Vattimo chiama «liberazione del simbolico» questo voler continuare a sognare pur sapendo di sognare, questo gioco di maschere e di interpretazioni che rende di nuovo il mondo infinito. Non appena la ragione pone fine al sogno millenario, l'uomo si rende conto che ha bisogno di continuare a sognare o, in alternativa, perirà. E rimanere consapevolmente in un sogno fa parte dello spirito di qualsiasi giocatore che, con la massima serietà, prende parte ad un'attività, pur sapendo che si tratti soltanto di un gioco, giustificabile solo in se stesso. In questo senso il gioco può avere un impatto sulla vita reale: il soggetto-giocatore, con spirito ludico, impara a mettere in discussione i valori imposti dal reale, prestando però attenzione a non degenerare

---

2. F. Nietzsche, *La Gaia Scienza*, Libro III - 306.

nel nichilismo. Solo in tal modo l'uomo può continuare a creare valori e fissare obiettivi, cosciente del fatto che essi non saranno dettati da necessità trascendenti. L'elemento della maschera diventa allora fondamentale in questa ricollocazione dell'uomo nel mondo: essa non nasconde più una falsa identità dietro la quale cercare certezze illusorie, ma diventa una necessaria trasposizione dell' 'io', strumento attraverso cui il soggetto gioca con la propria ambiguità. Attraverso il gioco l'uomo prenderà distanza dalla sua stessa vita e, con spirito ludico, affronterà le cose serie del mondo. Si tratta di una nuova modalità di rappresentarsi e di porsi ad una giusta distanza dalla realtà, per poterne meglio comprendere i risvolti multiformi. Maschera e simulazione diventano così indispensabili per un soggetto che continuamente deve mettersi in gioco.

## If wisdom is joyful, the world is a game

Friedrich Nietzsche

The metaphor of the world as a game has its roots in the origins of Western thought. Already in a 6th century b.C. Heraclitus fragment the image of the *pais paizon* appears, quoted on several occasions by Nietzsche: "The course of the world is a child playing dice, it is the sovereign kingdom of a child". Plato as well devotes attention to play, assimilating man to a toy in the hands of God. Finally, Aristotle thinks of the whole society as a great game, in which each part can move only according certain rules. Play as a true philosophical method appears in Nietzsche's work starting from *The Birth of Tragedy* (1872): here the Dionysian, the favorite spirit of the Greek people according to the author, is described not only as freedom or passion, but also - and above all - as play, since it constitutes a detachment from the real life's *gravitas*. The "shaping force of the world", that game played of a cosmic child, corresponds to a balance of tensions between the Apollonian and the Dionysian; in this metaphor we can glimpse an idea of freedom, innocence and causality connected with the unfolding of the world. In this sense, Nietzsche tries to dismantle the idea of a world split between the apparent and the real, thus governed by a moral law, immanent in things, or by a supposed finalism of nature. The philosopher constructs, through play, an *innocence of the becoming*, a perennial flow of all things. The poetics of Leopardi, in the same way, is invested by this idea that the world is completely unconcerned with the occupations of men: its composition *La ginestra* (1845) is dedicated to a broom tree that, "heroically", resists the senseless unpredictability of events, showing its beautiful flowers on the peaks of a Vesuvius at risk of eruption. Or once more, in one of the Operette Morali, *Dialogue between nature and an Icelandic*, a hapless man is killed by a pair of lions, before he can even receive an answer to the question: "Who does this unhappy life of the universe benefit?".

For the man who believes in the *magnificent and progressive fates*<sup>1</sup>, causality is a dead-end way, which destroys the ability to serenely recognize the total meaninglessness of its existence. A child still needs to reach adulthood and does not yet know that greedy desire for truth, which tears the modern man. Only he can still feed himself through his imagination, through his dreams. And in this sense, Nietzsche warns every man that he should listen to that child that he might still carry within himself. The innocence of the heart and the ability to take life as a game without a goal, then constitute the trait of those who know how to rise above a disillusioned and desperate mass. The true philosopher, who investigates the understanding of the human condition and of the real, is therefore the one who succeeds in resizing the annihilating power of reason through play and through the recovery of illusions.

Play is a free act and, in this sense, art is similar to it. They both correspond to the creation of a new harmonious reality and help man to free himself from anguish and boredom, as Nietzsche himself notes in this passage:

"A becoming and a passing away, a building and a destroying, without any moral imputation, with eternally equal innocence: they all belong, within this world, solely to the game of the artist and of the child".

(F. Nietzsche, *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*, ch. 7)

Play implies acting "as if"; it frees man from the heaviness of real life, therefore it represents lightness and absolute creative freedom. And just as the world lacks any moral premise, and is necessary, innocent and perfect in itself, so too can the artist freely create and destroy, disconnected from a morality, following a proper order. Art is considered akin to play precisely because of its ability to activate such experiences. Although reason reveals the nonsense of existence,

art still allows us to restore a dimension of illusion. The artist, with his gift of supreme fantasy, becomes part of an eternal game of creation and destruction that generates the possibility of life itself. The behaviour of the child, as well as that of the artist, describes a building and a destruction, without any moral implication. The game evokes the idea of a totality enclosed in itself, with its rules not being determined by anything external to the game, or having any practical purpose. In Nietzsche, however, the metaphor of the world as a game becomes strongly indicative of a search towards a philosophy that reaches far beyond metaphysics: the philosopher soon comes to describe a 'game without players', in which both God and the subject disappear: nihilism is overcome through the recognition of the *game* character within human existence.

"Man only plays when he is a man in the full meaning of the word, and is entirely man only when he plays".

(F. Schiller, *Letters on the Aesthetic Education of Man*, 1975)

A decisive step in man's path towards awareness - a man caught in the middle of this senseless and innocent *cosmic play* - will be learning to play with himself, without taking himself too seriously. The greatness of the wise man, for Nietzsche, lies in the acceptance of his existential condition as a player. Starting from *Human, All Too Human* the philosopher tries to codify a new spirit capable of freeing himself from the burden of values imposed as absolute, immutable, transcendent; therefore towards a transmutation of ideals. But only in his *The Joyful Wisdom* (or *The Gay Science*) will the theme of lightness and play become truly central; here begins the search for a *levitas* which is necessary to overcome the spirit of gravity. Images that evoke dance, laughter and flying create a preparatory play space for a distance-taking.

"From time to time we necessarily ought to rest of ourselves and look at each other from above, from the distance created by art, in order to laugh or cry over us; we must discover the hero and also the madman who is hiding in our passion for knowledge, we must rejoice from time to time in our madness, to be able to continue to cheer ourselves with our wisdom. Precisely because deep down we are serious men and are weights rather than men, nothing suits us better than the brat's cap: we need it in front of ourselves, we need all the petulant, floating, dancing, mocking, childish and blessed art in order not to lose that freedom over things, which our ideal demands from us".

(F. Nietzsche, *The Joyful Wisdom*, Book II -107)

Yet the oxymoronic title of the work attempts to dismantle ideals that were hitherto untouchable, divine, sacred, through the codification of a new spirit which, according to Nietzsche, must necessarily be playful: "I know of no other way to treat the great tasks except for play: among the signs of greatness, this is an essential prerequisite"<sup>2</sup>. Nietzsche inaugurates a new "gay" way of doing science, which continually challenges the already-given, not trying to desperately elaborate dogmas attempting to explain the functioning of the world. Gay science plays with perspectives and makes the operative tools of art its own, in an attempt to broaden its spectrum. Conscious of the continuous becoming of the things in the world, philosophy no longer investigates its origin or cause.

Vattimo calls "liberation of the symbolic" this will to keep on dreaming, while knowing that we are dreaming; this game of masks and interpretations which makes the world infinite again. As soon as reason puts an end to the millennial dream, man realizes that he needs to continue dreaming or, alternatively, he will perish. And remaining consciously in a dream is part of the spirit of any player who, with the utmost seriousness, takes part in an activity, even knowing it is only a game, justifiable only in itself. In this sense, play can have an impact on real life: the subject-player, with a playful spirit, learns how to question the

values imposed by reality, trying to avoid degenerations into nihilism. Only in this way can man continue to create values and set goals, aware that they will not be dictated by transcendent needs. Hence, the element of the mask becomes fundamental in this repositioning of man into the world: it no longer hides a false identity behind which to seek illusory truths, but rather it becomes a necessary transposition of the 'I', an instrument through which the subject plays with its own ambiguity. Through play, man will take a distance from his own life and, with a playful spirit, he will face the serious things of the world. A new depiction of the self, positioned at the right distance from reality, which helps us better understand the multifaceted implications of the latter. Mask and simulation thus become indispensable for a subject who must continually get involved into the game.



Bibliografia

Eraclito, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Mondadori, Milano 1980, p. 25.

F. W. Nietzsche, *La Gaia Scienza*, traduzione di Angelo Treves, Rusconi Libri 2017.

F. W. Nietzsche, *La Nascita della Tragedia*, a cura di S. Mari, Feltrinelli 2015.

M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano a.a. 2011/12, p. 40-44.

M. C. Sguario, *Nietzsche, Leopardi e il "mondo come gioco"*, Il Margine, n.10/1997, p. 20-23.

B. Zavatta, *Il Mondo del Gioco e il Gioco del Mondo in Friedrich Nietzsche*, Isonomia. Rivista di Filosofia. 2002.

**Eugen Fink**

**Il gioco  
come simbolo  
del mondo**

**Lerici/discorsività**

La prima edizione italiana de *Il gioco come simbolo del mondo*, 1969.

# Il gioco come *metafora cosmica*

Eugen Fink

Il filosofo tedesco *Eugen Fink (1905-1975)*, allievo di *Husserl* e di *Heidegger* all'università di Friburgo, ha saputo dimostrare che il gioco può essere un “oggetto possibile e degno della filosofia”<sup>1</sup>. Ha cercato, nelle sue trattazioni, di aprire uno spazio in cui il pensiero potesse accogliere il gioco non tanto come un “oggetto”, quanto come sua dimensione fondamentale e originaria. Il gioco non è un fenomeno a margine della vita, né va considerato come un'evasione da essa: non è una tra tante attività umane, ma è piuttosto una modalità che le attraversa tutte e che accompagna l'esistenza umana. Non giochiamo per un qualche scopo finale in grado di determinare la nostra esistenza di individui, ma semplicemente per una felicità di tipo immediato: per questo il gioco assume i caratteri di un'*oasi della gioia*<sup>2</sup>. Ma se da un lato il gioco è un'oasi per l'uomo, dall'altro può arrivare a rappresentare il mondo *in toto*, esserne metafora in quanto frammento e non in quanto imitazione della realtà. Fink per questo decentra la ricerca ludica dall'ambito ristretto dell'infanzia verso una nozione cosmica, che mette in discussione la definizione stessa del reale. La comprensione del gioco in Fink è indirizzata alla comprensione della collocazione dell'uomo nel mondo.

Il gioco umano è un *simbolo* del mondo perché l'uomo è immediata apertura al mondo e perché «questa apertura dell'esistenza umana al mondo implica che l'uomo sa che la totalità attiva è senza ragione». Il mondo è senza fondo e insensato, proprio come un gioco: per questo siamo capaci di giocare, perchè siamo *mondani*.

- 
1. Il primo capitolo del saggio *Il Gioco come Simbolo del Mondo* (Lerici, 1969) titola “Il gioco come problema filosofico. Il gioco come oggetto possibile e degno della filosofia”.
  2. Un'altra trattazione fondamentale di Fink è il saggio *Oasi della gioia*. Il titolo originale. *Oase des Glücks*, dall'ultima edizione del testo è stato tradotto come *Oasi del gioco*.

Il gioco è il campo anonimo dell'assenza in cui sono possibili l'apparire e lo sparire. Spazio neutro che precederebbe l'assenza e la presenza, precederebbe la differenza Apollo/Dioniso, la contrapposizione della Forza al Senso, precederebbe ogni determinazione del pensiero come filosofia. Bisogna comprendere la filosofia a partire dal Gioco, e non il contrario. Il Gioco è il Senza-Nome, luogo dell'apparizione e della sparizione della finitezza: finitezza dell'uomo e finitezza dell'essere.

(J.-M. Remy, introduzione a *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici 1969)

Fink precisa che il *Gioco del mondo* non è il gioco di nessun individuo particolare, a differenza del gioco umano, perché tutto gli individui si trovano nel mondo. E queste considerazioni derivano dai suoi studi sulla teoria del linguaggio: l'uomo non è padrone del linguaggio, ma è piuttosto il linguaggio che si dispiega attraverso l'uomo. Di conseguenza il soggetto non avrà un posto privilegiato nell'essente per il semplice fatto che è lui che interroga. E la verità, la temporalità, il mondo non sono localizzati nell'uomo, ma è piuttosto l'uomo a trovare il suo "luogo" nel disvelamento della verità, del mondo e del tempo. Il pensiero del Gioco costituisce un decentramento necessario al pensiero per ritrovarsi al di là della propria alienazione: ci aiuta nel rifiutare quella concezione che vede l'uomo al centro, come padrone dell'essente, e secondo cui il mondo non sarebbe altro che la sua rappresentazione. Questo significa «restituire il pensiero alla inquietudine di sé, al giuoco, al rischio; perché l'uomo autentico, dice Zarathustra, desidera due cose, il Rischio e il Gioco»<sup>3</sup>.

L'avvicinamento di Fink al tema del gioco va ricercato originariamente nella lettura del celebre frammento n. 52 di Eraclito<sup>4</sup>, analizzato in precedenza anche da Nietzsche: qui il tempo viene dipinto come un bambino che gioca a dadi e, nelle parole di Fink, ad essere concepita come *gioco d'essere del tempo* sarebbe effettivamente «l'oscura connessione [...] dell'essere, che è in sé chiuso e tuttavia contemporaneamente diradato». Nietzsche si

3. J.-M. Remy, introduzione a *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici 1969

4. Eraclito, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Mondadori, Milano 1980, p. 25.

interroga instancabilmente sulla possibilità di un pensiero del mondo che possa abbandonare quella metafisica centrata unicamente attorno all'ente e, riprendendo l'immagine del *país paizon* di Eraclito, la individua proprio nel gioco: un gioco che diventa così «concetto chiave dell'universo» e «metafora cosmica». Pertanto per Fink, che si forma sul pensiero di Nietzsche, l'uomo impara ad immergersi nel grande gioco del mondo a partire dal suo proprio gioco; impara ad aprirsi estaticamente ad un mondo che è pensato, esso stesso, come gioco.

Tuttavia da Platone in avanti, il paradigma metafisico occidentale gradualmente svilisce il profilo cosmico sia dell'uomo, sia del gioco: questi infatti intende il gioco come un'imitazione, come *mimesis* dagli effetti illusori, come uno specchio che produce immagini subordinate alla realtà, in un rapporto gerarchico di copia e modello. A questa immagine dello *specchio* Fink replica con la metafora della *finestra*, dal momento che il mondo del gioco, proprio come quello delle immagini, ha necessariamente un portatore reale. La finestra mina infatti quel dualismo gerarchico, garantendo la compresenza di due realtà: attraverso la sua superficie non è solo il reale a proiettarsi sul mondo riflesso, ma è anche il mondo riflesso ad aprirsi sugli eventi reali. E l'idea della finestra viene sviluppata in quella del *quadro*, inteso come oggetto reale, con una sua collocazione nel mondo reale, che tuttavia è in grado di rappresentare uno spazio irreali, di aprire una finestra sull'*irrealtà*. Il mondo dell'immagine si apre, attraverso una finestra, all'interno del mondo reale: questa la relazione tra *gioco* e *reale* che Fink tenta di costruire.

Prima di Nietzsche la relazione tra l'uomo e Dio sovrastava e annullava il rapporto più originario tra l'uomo e il mondo. Solo dopo la *morte di Dio*, secondo Fink, si può finalmente tornare a riconsiderare questo fondamentale rapporto e si apre per l'uomo la possibilità di raggiungere la dimensione che gli è più propria, quella di «un esistere estaticamente aperto al mondo»<sup>5</sup>.

---

5. B. Zavatta, *Il mondo del gioco e il gioco del mondo in Friedrich Nietzsche*, Isonomia. Rivista di Filosofia. 2002, p. 17.

Il rapporto dell'esistenza umana con il mondo non è una cosa già conosciuta in partenza o già così esplorata, che possiamo in un certo qual modo applicare al gioco la distinzione fra uomo e mondo. È piuttosto il contrario. In una analisi del gioco acquisiremo forse quei mezzi concettuali necessari a comprendere all'origine la distinzione e l'affinità tra mondo e uomo.

(E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, p.15)

Il gioco diviene così una *metafora cosmica* di tutto il comparire e scomparire delle cose, degli enti nello spazio-tempo del mondo. Esso viene definito *simbolo del mondo* perchè è in esso si imprime il rapporto dell'esistenza umana col mondo: un rapporto di senso verso qualcosa, quindi non una cosa o un avvenimento oggettivo, ma un gioco senza giocatore<sup>1</sup>. Il mondo è in sé senza scopo e non ha in sé neanche alcun valore e rimane al di fuori di qualsiasi valutazione morale: è al di là del bene e del male. Senza ragione e senza scopo, senza senso e senza meta, senza valore e senza piano. Ma Fink precisa che in realtà «in sé il mondo ha tutte le ragioni di tutti gli enti nel mondo, i quali hanno tutti un fondamento». Il suo ragionamento prosegue attorno all'opposizione tra la causalità della vita reale degli uomini e la non-causalità del mondo: la mancanza di senso del mondo si rifletterebbe così nell'unica attività priva di scopo a cui l'uomo si dedica per sua natura e che lo aiuta a spingersi lontano nella ricerca di una finalità umana.

La non-causalità del mondo non è meno, né ha meno valore della causalità dell'ente, è qualcosa di molto più originale. Il governo mondano dell'onnipotenza avviene senza ragione e senza meta, è inutile e privo di significato, di valore e di piano. Questi sono i caratteri fondamentali del mondo, che si riflettono nel gioco dell'uomo. [...] I tratti del governo del mondo si riflettono nell'uomo e nel suo gioco, che acquista così significato di simbolo del mondo. Essendo però tutta l'attività umana determinata e cagionata da motivi dotati di senso, che la volontà umana si rappresenta, anche l'azione umana del "gioco" è inclusa nel fine complessivo dell'attività umana. Ma in un modo singolare e particolare. La mancanza di senso del mondo si riflette nella sfera, interna al mondo,

del senso umano in modo tale che l'uomo all'interno della sua attività determinata dallo scopo si riserva, per così dire, uno spazio libero in cui è possibile un'attività senza motivazione agente, che spinge lontano nella ricerca di una finalità umana. Il gioco non è subordinato ad alcuno scopo che miri oltre se stesso; i suoi scopi li ha solo in sé, e nel complesso è inutile.

(E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, p.300)

Il gioco umano è allora una realtà in cui, in mezzo alla causalità generale delle cose del mondo, appare, come simbolo del mondo governante, una finalità fine a se stessa. La comprensione umana assimila così i tratti dell'infondatezza, dell'insensatezza e dell'inutilità ed è portata a librarsi nella leggerezza spensierata e onirica del compimento ludico. Essendo aperti al mondo ed essendovi in tale apertura dell'esistenza umana al mondo una conoscenza dell'*infondatezza del tutto governante*, possiamo, in fondo, giocare. Essendo "umano", l'uomo è un giocatore.

## Play as cosmic metaphor

Eugen Fink

The German philosopher Eugen Fink (1905-1975), a pupil of Husserl and Heidegger at the University of Freiburg, demonstrates that play can be a “possible and worthy object of philosophy”<sup>1</sup>. He tries, in his treatises, to open a space in which thought welcomes play not so much as an ‘object’, but as its fundamental and original dimension. As a phenomenon play does not position itself on the fringe of life, nor should it be considered as an escape out of it: it is not one of many human activities, but rather a way that goes through them all and that accompanies human existence. We do not play for some final purpose that can determine our existence as individuals, but simply for an immediate happiness: this is why play takes on the character of an *oasis of joy*<sup>2</sup>. But while on the one hand play is an oasis for man, on the other it can go as far as representing the world as a whole, being a metaphor for it as a *fragment* and not as an imitation of reality. For this reason Fink decentralizes the investigation on play from the narrow sphere of childhood to a cosmic notion, which questions the very definition of reality. The understanding of play in Fink is aimed at understanding the location of man in the world.

Human play is a *symbol* of the world because man is immediately open to the world and because “this openness of human existence to the world implies that man knows the active whole has no reason”. The world is bottomless and senseless, just like a game: this is why we are able to play, because we are *worldly*.

Play is the anonymous field of absence in which it is possible to appear and disappear. A neutral space which precedes the absence and presence, precedes the difference Apollo / Dionysus, the opposition of the Force to the Meaning, precedes any determination of thought as philosophy. We need to understand philosophy starting from Play, and not the other way around. Play is the Without-Name, place of appearance and disappearance of finiteness: finiteness of man and finiteness of the being.

(Jean-Michel Remy, introduction to *Play as Symbol of the World*, Lericci 1969)

Fink points out that the *playing of the world* does not represent any particular individual’s playing, unlike the human play, because all individuals *are located* in the world. And these considerations derive from his studies on the theory of language: man does not master the language, but rather the language unfolds through man. Consequently the subject will not own a privileged place in the essence due to the simple fact that he interrogates. And the truth, as well as the temporality and the world are not localized in man, but rather man finds his “place” in the unveiling of truth, of the world and of time. Play constitutes a necessary decentralization for thought to overcome its own alienation: it helps us in rejecting that conception which puts man at the center, as the master of the being, and according to which the world would be nothing but his own representation. This implies “restoring thought to self-restlessness, to play, to risk; because the authentic man, says Zarathustra, desires two things, the Risk and the Game”<sup>3</sup>.

Fink’s approach to the theme of play is to be found originally in the reading of the famous fragment n. 52 by Heraclitus<sup>4</sup>, previously analyzed also by Nietzsche: here time is depicted as a child playing dice and, in the words of Fink, «the obscure connection [...] of the being, which is closed in itself and yet at the same time sparse», is now conceived as a *game of the being of time*. Nietzsche tirelessly questions the possibility of a thought of the world far from the metaphysics centered solely around the entity. He identifies this possibility precisely in play, taking up the image of Heraclitus’ *pais paizon*: a game that thus becomes the “key concept of the universe” and a “cosmic metaphor”. Therefore for Fink,



who grows up studying the thought of Nietzsche, man learns to immerse himself in the great play of the world, starting from his own playing; he learns to open himself ecstatically to a world which is itself thought to be a game.

However, from Plato onwards, the Western metaphysical paradigm gradually degrades the cosmic profile of both man and play: he in fact understands play as an imitation, as a *mimesis* with illusory effects, like a mirror producing images that are subordinated to reality, in a hierarchical copy-and-model relationship. Fink replicates to this image of the *mirror* with the metaphor of the *window*, since the world of play, just like that of images, necessarily has a real carrier. The window in fact undermines that hierarchical dualism, guaranteeing the coexistence of two realities: through its surface, not only does the real project itself onto the reflected world, but also the reflected world opens up to the real events. Hence idea of a *window* soon turns into that of a *painting*, intended as a real object, with its positioning in the real world, which however can represent an unreal space, can open a window on *unreality*. The world of images opens up, through a window, within the real world: Fink tries to establish this kind of relationship between *play* and the *real*.

Before Nietzsche, the relationship between man and God dominated and canceled the previous relationship between man and the world. Only after the *death of God*, according to Fink, can we finally return to reconsider this fundamental relationship and a possibility opens up for man to reach his own dimension, that of "an ecstatically open existence to the world"<sup>5</sup>.

The relationship between human existence and the world is not something already known from the beginning or already so explored, that would allow us to somehow apply to play the distinction between man and the world. Quite the contrary. In an analysis of play we will perhaps acquire those conceptual means necessary to understand the distinction and affinity between the world and man.

(E. Fink, *Play as Symbol of the World*, p.15)

Thus play becomes a *cosmic metaphor* of all the appearances and disappearances of things, of entities in the space-time of the world. It is defined as the *symbol of the world* because it imprints the relationship of human existence with the world: a relationship of meaning towards something, therefore not a thing or an objective event, but a game without a player<sup>6</sup>. The world has no purpose nor value in itself and rejects any moral evaluation: it goes beyond good and evil. Without reason and without purpose, meaningless and aimless, worthless and with no plan. Fink, however, points out "the world in itself has all the reasons of all the institutions in the world, all of which have a foundation". His reasoning revolves around the opposition between the causality of the real life of men and the non-causality of the world: the lack of sense of the world would thus be reflected in the only aimless activity to which man dedicates himself by his nature and that helps him to go far in the search for a human purpose.

The non-causality of the world is not less, nor does it have less value than the causality of the entity; it is something much more original. The mundane government of omnipotence takes place without reason and without purpose, it is useless and meaningless, nor does it have or a plan. These fundamental characteristics of the world reflect in man's play. [...] The traits of the world government are reflected in man and his play, which thus becomes a symbol of the world. However, since all human activity is determined and generated by meaningful motives, represented by the human will itself, even the human action of "play" belongs the overall aims of human activity. But still in a unique and particular way. The lack of sense in the world is reflected in the sphere - internal to the world - of the human sense in such a way that, within his purpose-determined activity, man reserves himself a free space in which he can perform an activity

without agent motivation, which pushes him far in the search for a human purpose. Play is not subordinate to any purpose that aims beyond itself; it finds its purpose only in itself, and overall it is useless.

(E. Fink, *Play as Symbol of the World*, p. 300)

Il gioco umano è allora una realtà in cui, in mezzo alla causalità generale delle cose del mondo, appare, come simbolo del mondo governante, una finalità fine a se stessa. La comprensione umana assimila così i tratti dell'infondatezza, dell'insensatezza e dell'inutilità ed è portata a librarsi nella leggerezza spensierata e onirica del compimento ludico. Essendo aperti al mondo ed essendovi in tale apertura dell'esistenza umana al mondo una conoscenza dell'*infondatezza del tutto governante*, possiamo, in fondo, giocare. Essendo "umano", l'uomo è un giocatore.

Human play is a reality in which, in the midst of the general causality of the things of the world, an end in itself appears, as a symbol of the governing world. Human understanding thus assimilates the traits of baselessness, senselessness and uselessness and is brought to soar in the light-hearted and dreamlike lightness of playful fulfilment. Being open to the world and grasping a knowledge of the *totally unfounded ruler* in this opening of human existence to the world, we can - after all - play. Being "human", man is a player.

Bibliografia

M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano a.a. 2011/12.

G. D'Acunto, *L'apparenza reale. L'ontologia del gioco di Eugen Fink*, *Esercizi Filosofici* 11, 2016, pp. 1-15. ISSN 1970-0164.

E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, introduzione di Jean-Michel Remy. Lerici editore, Roma 1969.

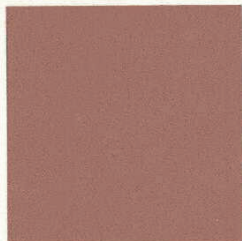
E. Fink, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* (1957), introduzione di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno 1986.

B. Zavatta, *Il mondo del gioco e il gioco del mondo in Friedrich Nietzsche*, *Isonomia. Rivista di Filosofia*. 2002.

Nuovo Politecnico 4 Einaudi 1966

WALTER BENJAMIN  
**L'OPERA D'ARTE  
NELL'EPOCA  
DELLA SUA  
RIPRODUCIBILITÀ  
TECNICA**

Arte e società di massa



L'edizione Einaudi  
del 1966 de *L'opera  
d'arte nell'epoca  
della riproducibil-  
ità tecnica. Arte e  
società di massa*

# L'altare. Lo scivolo. La merce

## Walter Benjamin

Benjamin elabora la sua nozione di gioco non solo nel suo più noto saggio sull'Opera d'arte, ma anche attraverso quella costellazione di articoli e recensioni che scrive a metà degli anni Venti per varie riviste e giornali<sup>1</sup>. Recentemente una studiosa del Walter Benjamin Archiv di Berlino, Marina Montanelli, ha pubblicato un approfondimento nel quale dà una lettura illuminante circa il ruolo della ripetizione ludica nell'opera di Benjamin<sup>2</sup>. L'assunzione data in partenza è che una determinata *legge della ripetizione* regoli l'intero mondo dei giochi e che sia l'essenza stessa del gesto ludico.

La ripetizione costituisce l'anima del gioco infantile; nulla rende più felice il bambino dell'«ancora una volta». Qui, nel gioco, l'oscuro impulso alla ripetizione agisce con una violenza che è appena minore di quella con cui opera l'istinto sessuale nell'amore.

(W. Benjamin, 'Giocattolo e gioco', *Osservazioni a margine di un'opera monumentale*, 1928)

È questa stessa legge della ripetizione che permette al bambino di accumulare esperienza, di costruire quelle abitudini che sono condizione di orientamento all'interno dell'esistenza. Secondo Benjamin «il gioco, e null'altro, è la levatrice di ogni abitudine», ovvero l'abitudine nasce per l'appunto nella forma del gioco. Ma il filosofo tedesco pone anche una certa attenta nel distinguere tra questa nozione di ripetizione connessa al gioco e quella, invece, propria di tutti i rituali sacri: laddove la ripetizione mitica è un cerchio che ribadisce senza sosta le proprie leggi, un eterno ritorno dell'identico, quella ludica è, d'altro canto, una «ripetizione differenziale» che, ripetendo, trasforma e modifica. È la ripetizione

- 
1. Si veda, per esempio, l'articolo 'Giocattolo e gioco. Osservazioni a margine di un'opera monumentale' (1928) in *Critiche e recensioni. Tra avanguardie e letteratura di consumo*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1979. Ma anche lo scritto 'Storia culturale del giocattolo', sempre del 1928.
  2. M. Montanelli. *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Mimesis Edizioni, Milano 2017.

che caratterizza il comportamento di un infante, quando si diverte a costruire e a distruggere giocattoli semplicemente montando parti o separando componenti. E attraverso questa accezione *virtuosa* di ripetizione, il mondo ludico diventa per Benjamin la chiave antropologica di un'attività che, proprio perchè ripetitiva, può rivelarsi innovativa.

Nessun adulto, pedagogo o fabbricante o letterato, sa trasformare i giocattoli come i bambini stessi giocando. Una volta nascosta, fatta a pezzi, riparata, anche la bambola più regale diventa una buona compagna proletaria nella comunità dei giochi infantili.

(W. Benjamin, 'Antichi giocattoli', *Figure dell'infanzia*, p. 164)

In questa prospettiva il nuovo può nascere anche dalla ripetizione del passato, sfatando quel mito del genio creativo, cui si attengono sia la religione che il marketing. Se infatti i *rituali* ripetono un evento per confermarne la validità (ciclicamente vengono celebrate messe e festività), al contrario il *gioco* è un elemento che, pur ripetendo, manomette il passato (e dunque tradizioni, lingue, ma anche modalità espressive). L'essenza del gioco dei bambini non è un'imitazione del mondo degli adulti, ma «una *mimesis* creativa che, incorporando le cose (e non immedesimandosi in esse), al tempo stesso le costruisce e fissa»<sup>3</sup>. Nell'era della riproducibilità tecnica, in particolare, questi attributi del gioco si fanno paradigma di una nuova tecnica sofisticata: quella del *montaggio filmico* che, nel ripetere, non ripropone le immagini in modo vuoto, ma piuttosto le modifica per senso e per struttura. Il concetto di gioco diventa allora fondamentale per comprendere i nuovi *margini d'azione* dischiusi dalla riproducibilità tecnica, che Benjamin chiama «*Spielraum*» (Spiel-Räume, gioco-spazio) e che Montanelli, non a caso, traduce come «*spazi di gioco*».

Nel saggio sull'*Opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica* Benjamin identifica due concetti fondamentali nella comprensione di *tali spazi*

---

3. M. Montanelli, *Repetita: rito versus gioco*, in *Tecniche di esposizione. Walter Benjamin e la riproduzione dell'opera d'arte*, a cura di M. Montanelli e M. Palma, Quodlibet Studio, Macerata 2016, p.51.

*di gioco*, e che chiariscono la portata politico-rivoluzionaria del suo pensiero: la *prima* e la *seconda tecnica*, ovvero due modi differenti di porsi nei confronti della natura. Il primo è una forma di dominio su di essa, laddove la natura è avvertita come una minaccia per il proprio «*esserci nel mondo*»; si tratta di una forma intrinsecamente fascista di esorcismo della natura. La *seconda tecnica* invece fa saltare ogni dicotomia tra naturale e artificiale e viene alla luce con la riproducibilità tecnica, essendo esito del principio del montaggio. Se infatti, agli albori della produzione artistica, l'arte era assoggettata alla *magia* e contribuiva al dominio rassicurante sulla natura (basti pensare alle pitture rupestri sulle pareti delle caverne), con l'avvento della riproducibilità tecnica e il decadimento dell'aura nell'opera d'arte, «l'opera si emancipa dalla sua esistenza parassitaria nel *rituale*», ovvero si stacca dall'ambito della tradizione. Questa cesura nel processo di trasmissione comporta, per Benjamin, una *crisi* dell'umanità, ma allo stesso tempo essa coincide con una opportunità epocale di rinnovamento, basata sulla possibilità di un'interruzione del rito e della temporalità mitica. Il cambio di paradigma percettivo, ben oltre la sfera dell'arte, può arrivare ad investire i rapporti fondamentali dell'uomo con la natura, con la tecnica, con la storia. In un'importantissima nota al paragrafo XI, presente solo nella terza edizione del saggio sull'Opera d'arte, si legge:

Nella mimesis sono sopiti e piegati l'uno nell'altro entrambi i lati dell'arte: *apparenza* e *gioco*. L'apparenza è lo schema più affilato, e con ciò più resistente, di tutti i procedimenti magici della prima tecnica, e il gioco è la riserva inesauribile di tutti i procedimenti sperimentali della seconda. [...] Il che significa: ciò che si accompagna al deperimento dell'apparenza, al decadimento dell'aura nelle opere d'arte, è un enorme guadagno quanto a *spazi di gioco* (*Spiel-Raum*).

(W. Benjamin, *Kunstwerk*, Dritte Fassung, p. 119-121)<sup>4</sup>

Con l'avvento della seconda tecnica cambia il rapporto dell'uomo

---

4. La citazione è riportata da M. Montanelli nel saggio dal titolo *Repetita: rito versus gioco*, in *Tecniche di esposizione*. Walter Benjamin e la riproduzione dell'opera d'arte p. 44

con la natura: non più un tentativo di dominio, ma piuttosto un gioco armonico; avviene per la prima volta una presa di distanza dalla natura, da quella natura propria del mito, intesa come un pericolo nella sua estraneità. E in questa cornice il montaggio cinematografico, prima ancora che un principio tecnico in grado di far slittare il paradigma, viene riconosciuto come un tratto antropologico, originato niente meno che nel più naturale impulso infantile al gioco. Un gesto ludico che nella sua capacità di alterazione, distruzione e interruzione rispetto all'ambito mitico-rituale, porta con sé anche un carattere costruttivo. A queste convinzioni si deve l'attenzione verso il mondo infantile che permea gli scritti di Benjamin e quel suo complesso tentativo di decostruire l'infanzia e i meccanismi propri del gioco.

Se nel gioco infantile (tratto antropologico costitutivo di ogni essere vivente) è prefigurata già la possibilità di un *equilibrio* per l'uomo (non un dominio della natura, ma un dominio del rapporto tra natura e umanità), allora è proprio basandosi su una radicale rifondazione dell'antropologia che Walter Benjamin prefigura la possibilità di una rivoluzione politica. L'infanzia è letta come il primo svelamento di quello *spazio di gioco*, che permette l'avvento della seconda tecnica. Uno spazio di gioco che è terreno fertile per la sperimentazione, per l'instancabile variazione: qui sembra riemergere la possibilità di un'*unicità* per l'opera d'arte ormai priva della sua aura.

Tuttavia è proprio in questo *spazio di gioco* che si infila inesorabilmente il capitalismo. Dietro la presunta rinascita di esperienze auratiche che esso promette, si nasconde nient'altro che il ritorno dell'uguale. «Il vero significato della *nouveauté* è che non c'è nulla di veramente nuovo», tuona Benjamin nel suo immenso *Passagen-werk*<sup>5</sup>. Acquisire abitudini (attraverso la ripetizione) è indispensabile per poter imparare ad abitare il mondo, e le abitudini rischiano di diventare per l'uomo una prigione maligna e noiosa:

---

5. «But the newness for which he was on the lookout all his life consists in nothing other than this phantasmagoria of what is 'always the same'» (W. Benjamin, *The arcades project*, Harvard University Press, Cambridge 1999, p. 22)



di qui quel legittimo desiderio di novità, che in apparenza sembra contrastare con il paradigma della ripetizione. Ma ecco che persino la ricerca affannosa del nuovo si tramuta in vacua ripetizione: ed è questo uno dei tratti caratteristici di una società capitalista, che rende cronica l'infanzia, sfruttando quella capacità infantile dell'uomo di ripetere per potersi riabituare ogni volta con poco.

Tornando brevemente sulla dicotomia tra sacro e gioco: Benjamin precisa che, nonostante il gioco si origini nel sacro, il campo d'azione tra i due poli non sia affatto condiviso, bensì conteso. Il rapporto tra ripetizione ludica e sacra non è infatti pacifico: da un lato l'eterno ritorno mitico-religioso tende ad annullare l'innovazione che sorge dal gioco; dall'altro l'attività ludica si fonda su atti distruttivi del passato. Il giocattolo è una forma innovativa che fa a pezzi altri giochi, frantuma materiali per poterli ricomporre; in altre parole, il *ludico* prende le distanze da quella tradizione che invece il rito tenta di preservare. Proprio in questo rapporto di antagonismo tra due forme di ripetizione, e quindi tra due posture differenti del nostro relazionarci col mondo, andrebbe ad inserirsi la tirannia del capitalismo. Tra l'altare e lo scivolo, si fa strada la merce, imponendo una ripetizione vuota e mistificatoria, che simula esperienze al fine di esorcizzare la povertà che contraddistingue l'uomo moderno.

L'attuale sistema produttivo si impadronisce pertanto sia del campo d'azione del gioco sia di quello del sacro: da un lato fa proprio lo spazio antropologico della festa (la domenica, il Natale) e dall'altro mette al lavoro l'instancabilità del bambino che non vuole mai smettere di giocare. *“Quella della merce è un'epoca di lavoro incessante e febbrile: ripete come il sacro ma senza i suoi interstizi; si affanna con stile infantile privo però di possibilità di trasformazione”*<sup>6</sup>. Così il sistema capitalista finisce per annichilire le forme reiterative tradizionali e, in generale, molte delle abitudini dell'uomo. E in questo scenario la struttura logica del gioco torna ad essere centrale e liberatoria, perché incoraggia una costruzione a partire da frammenti, perché è

---

6. M. Mazzeo, Benjamin, Il gioco che rovescia il passato, il Manifesto, 10 marzo 2018

paradigma del ripetere cambiando, del cavarsela con poco. Insegna a costruire il nuovo attraverso una ripetizione del vecchio, perché la novità non implica necessariamente l'abbandono del già noto. Imparare a *giocare* diventa allora una forma di tutela di quel tratto antropologico che viene sfruttato, annichilito e messo a valore a nostra insaputa. Il merito di Benjamin è di aver compreso la relazione che stringe la ripetizione del gesto infantile alla serialità della riproduzione contemporanea; di aver individuato la riconfigurazione fondamentale dello sfruttamento capitalistico proprio in quella tensione tra assenza di solide abitudini e capacità umana di ricquisirle di volta in volta; infine, di aver contribuito a smascherare il carattere mitico e fantasmagorico-spettacolare della modernità capitalistica.

Il capitalismo è esso stesso un fenomeno religioso culturale, perché ha un comportamento reiterativo mitico. E la chiave sta nel potere del *gioco* di disinnescare il *sacro*, e dunque il capitalismo. L'attività ludica si configura come *profanazione*, nel senso che a questo termine dà Giorgio Agamben<sup>7</sup>. Il gioco libera e distoglie l'umanità dalla sfera del sacro, ma senza semplicemente abolirla: l'uso a cui il sacro è restituito è un uso speciale, che non coincide con il consumo utilitaristico.

Un bambino, che gioca con qualsiasi anticaglia gli capiti, trasforma in giocattolo anche ciò che appartiene alla sfera di altre attività considerate serie<sup>8</sup>. Il gioco infantile ha allora un effetto liberatorio, che Benjamin ravvisa niente meno che nel 'principio ripetizione'.

Benjamin riesce nel tentativo ambizioso di instaurare un rapporto virtuoso tra ripetizione e novità. Nelle parole di Marina Montanelli:

- 
7. La profanazione implica una neutralizzazione: una volta profanato, ciò che era indisponibile e separato perde la sua aura e viene restituito all'uso. (G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005)
8. «Lo stesso fa un gatto che gioca con un gomito come se fosse un topo: grazie alla sostituzione del gomito al topo (o del giocattolo all'oggetto sacro), essi sono disattivati e, in questo modo, aperti a un nuovo, possibile uso. Il gatto libera un suo comportamento genetico in una sfera determinata (l'attività predatoria, la caccia). Il comportamento così liberato riproduce e mima ancora le forme dell'attività da cui si è emancipato, ma, svuotandole del loro senso e della relazione obbligata a un fine, le apre e dispone a un nuovo uso. Il gioco col gomito è la liberazione del topo dal suo essere preda e dell'attività predatoria dal suo necessario essere rivolta alla cattura e alla morte del topo».

«Il gioco sospende la ripetizione rituale dell'identico rovesciandola in *ripresa costruttiva*: non reitera il ciclo né finge una linearità progressiva, piuttosto procede orizzontalmente per serie di combinazioni, per salti e contrazioni in cui il nuovo emerge dalla “manomissione” continua e gioiosa del vecchio»

(M. Montanelli, *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Edizioni Mimesis, Milano 2017, p. 91)

In questo scenario il nuovo è ancora possibile, proprio in virtù di una possibile ripetizione. Ma non può esistere ripetizione senza memoria. Benjamin auspica ad una nuova etica della ripetizione, che ci abitui a captare le «energie rivoluzionarie» nascoste nelle «cose invecchiate»<sup>9</sup>. Solo così sarà possibile sganciarsi dalla fantasmagoria capitalistica.

---

9. S. Marchesoni, La ripetizione come spazio di gioco, Dinamo press, 8 luglio 2018.

Bibliografia

- G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005
- G. Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1995
- W. Benjamin, Antichi giocattoli, in *Figure dell'infanzia*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2012
- W. Benjamin, Giocattolo e gioco. Osservazioni a margine di un'opera monumentale, in *Critiche e recensioni. Tra avanguardie e letteratura di consumo*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1979.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 1991.
- W. Benjamin, *The arcades project*, Harvard University Press, Cambridge 1999.
- M. Mazzeo, *Benjamin, Il gioco che rovescia il passato*, il Manifesto, 10 marzo 2018.
- S. Marchesoni, *La ripetizione come spazio di gioco*, Dinamo press, 8 luglio 2018.
- M. Montanelli, *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Edizioni Mimesis, Milano 2017.
- M. Montanelli, Repetita: rito versus gioco, in *Tecniche di esposizione. Walter Benjamin e la riproduzione dell'opera d'arte*, a cura di Marina Montanelli e Massimo Palma, Quodlibet Studio, Macerata 2016, pp. 37-57.

## The altar. The slide. The commodity

Walter Benjamin

Benjamin elaborates his notion of play not only in his most famous essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, but also through that constellation of articles and reviews he writes in the mid-1920s for various magazines and newspapers<sup>1</sup>. Recently a scholar of the Walter Benjamin Archiv in Berlin, Marina Montanelli, published a study in which she gave an enlightening reading upon the role of playful repetition in Benjamin's work<sup>2</sup>. The assumption given at the start is that a specific *law of repetition* regulates the whole world of games and that it is the very essence of the playful gesture.

Repetition is the soul of child's play; nothing makes the child happier than saying "once again". Here, in the playing, a dark impulse to repetition acts with a violence that is almost as strong as that with which the sexual instinct operates in love.

*(Toy and Play. Observations to the side of a monumental work, 1928)*

This very law of repetition allows the child to accumulate experience, to build those habits that are a condition to the orientation within existence. According to Benjamin "play, and nothing else, is the midwife of every habit"; in other words the habit is born in the form of play. But the German philosopher also cautiously distinguishes between this notion of repetition connected to play and that, instead, typical of all sacred rituals: mythical repetition acts as a circle, constantly reaffirming its laws, as an eternal *return of the the same*; on the contrary the playful one is, on the a "differential repetition" which, by repeating, transforms and modifies. This repetition characterizes the behavior of an infant, when he enjoys building and destroying toys simply by mounting parts or separating components. And according to Benjamin, through this virtuous sense of repetition, the playful world becomes the anthropological key to an activity that, precisely because it is repetitive, can be innovative.

No adult, pedagogue or manufacturer or writer, knows how to transform toys like playing children. Once hidden, cut to pieces, sheltered, even the most regal doll becomes a good proletarian companion in the community of children's games.

*(W. Benjamin, Antichi giocattoli, Figure dell'infanzia, p. 164)*

In this perspective the new can also be born from the repetition of the past, debunking the myth of creative genius, which both religion and marketing adhere to. In fact, if the rituals repeat an event to confirm its validity (masses and feasts are celebrated cyclically), on the contrary the element of *play* tampers with the past (and therefore traditions, languages, but also expressive modes), while repeating it. The essence of children's play is not an imitation of the adult world, but "a creative *mimesis* which, incorporating things (and not identifying with them), at the same time builds and fixes"<sup>3</sup>. In the era of technical reproducibility, in particular, these attributes of play become the paradigm of a new sophisticated technique: that of *filmic editing* which, in repeating, does not re-propose images in an empty way, but rather modifies them by meaning and structure. The concept of play then becomes fundamental to the understanding of the new *margins of action* disclosed by technical reproducibility, which Benjamin calls «*Spielraum*» (Spiel-Räume, game-space) and which Montanelli, not surprisingly, translates as «spaces of play».

In the essay on *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Benjamin identifies two fundamental concepts in the understanding of these *spaces of play*, which clarify the political-revolutionary scope of his thought: these are called the *first* and the *second technique* and embody two different ways to set oneself against nature. The first is a form of dominion over it, where nature is perceived as a threat to one's "being in the world"; it is an intrinsically fascist form of exorcism of nature. The *second technique* instead blasts every dichotomy

tomy between the natural and the artificial and comes to light with the technical reproducibility, being the result of a principle of assembly. In fact, at the dawn of artistic production, art was subjected to magic and contributed to the reassuring dominion over nature (e.g. primitive cave paintings); then, with the advent of technical reproducibility and the decay of the aura from the piece of art, "art emancipates itself from its parasitic existence in the *ritual*", that is to say it is detached from the sphere of tradition. This break in the transmission process entails, for Benjamin, a crisis of humanity, but at the same time it coincides with an epochal opportunity for renewal, based on the possibility of an interruption of the ritual and of mythical temporality. The shift into the perceptive paradigm, well beyond the sphere of art, can invest the fundamental relationships of man with nature, with technique, with history. In a crucial note in paragraph XI, only present in the third edition of the essay on the *Work of Art*, we read:

In *mimesis* both sides of art are dormant and folded into one another: *appearance* and *play*. Appearance is the sharpest, and hence most resistant, scheme of all the magical procedures of the first technique, and play is the inexhaustible reserve of all the experimental procedures of the second. [...] Which means: what goes with the deterioration of appearance, to the decay of the aura in works of art, is an enormous gain in terms of *spaces of play* (*Spiel-Räum*).

(W. Benjamin, *Kunstwerk*, Dritte Fassung, p. 119-121)<sup>4</sup>

With the advent of the second technique, man's relationship with nature changes: no longer an attempt to dominate, but rather a harmonious game. For the first time a distancing from nature takes place, from that nature connected with the myth, understood as a danger in its extraneousness. And in this frame the *cinematographic editing*, even before a technical principle capable of shifting the paradigm, is recognized as an anthropological trait, originating nothing less than in the most natural and childish impulse to play. A playful gesture which, in its capacity of alteration, destruction and interruption from the mythical-ritual sphere, also bears a constructive character. These convictions result in Benjamin's dedication to the world of children, and in his complex attempt to deconstruct childhood and the mechanisms of play.

If the possibility of a *balance* for man (not as a domain of nature, but as a domain of the relationship between nature and humanity) is already prefigured in childhood's play (that is in an anthropological constituent trait of every living being), then it is precisely based on a radical *re-founding anthropology* that Walter Benjamin foreshadows the possibility of a political revolution. Childhood is read as the first unveiling of that *space of play*, which allows the advent of the second technique. This space of play space entails a fertile ground for experimentation, for a tireless variation: here the possibility of a uniqueness for the work of art - now deprived of its aura - seems to emerge once again.

However it is precisely in this *space of play* that capitalism infiltrates inexorably. Behind the supposed rebirth of auratic experiences that it promises, hides nothing else but the *return of the equal*. "The real meaning of the *nouveauté* is there is nothing really new", states Benjamin in his immense *Passagen-werk*<sup>5</sup>. Acquiring habits (through repetition) is indispensable for learning to inhabit the world, and habits risk becoming an evil and boring prison for man: hence the legitimate desire for novelty, which apparently seems to contrast with the paradigm of repetition. But here even the frantic search for something new, turns into an empty repetition: here is one of the main traits of a capitalist society, which makes childhood chronic by exploiting that childish capacity of man to repeat in order easily get himself accustomed every time to something new.

Returning briefly to the dichotomy between the sacred and the game: Benjamin points out that, although play originates in the sacred, the field of action between the two poles is not shared at all, but contested. The relationship between

playful and sacred repetition is not in fact peaceful: on the one hand the eternal mythical-religious return tends to cancel the innovation that arises from play; on the other the playful activity is based on destructive acts of the past. The toy is an innovative form that tears other objects to pieces, shatters materials to be able to recompose them; in other words, the *ludic* distances itself from the tradition that the rite tries to preserve. Precisely in this antagonistic relationship between two forms of repetition, and therefore between two different postures of our relationship with the world, fits the tyranny of capitalism. The commodity makes its way between the altar and the slide, imposing an empty and mystifying repetition, which simulates experiences in order to exorcise the poverty that characterizes the modern man.

The current production system therefore takes hold of both of the field of action of play and of the sacred: on the one hand it takes on the anthropological space of the feast (Sunday, Christmas) and on the other it puts to work the tirelessness of the child, who never wants to stop playing. “*That of the commodity is an age of incessant and feverish work: it repeats like the sacred but without its interests; it struggles in a childlike style without the possibility of transformation*”<sup>6</sup>. Thus the capitalist system ends up annihilating traditional reiterative forms and, in general, many of man’s habits. And in this scenario the logical structure of play returns to be crucial and liberating, because it encourages a construction starting from fragments, because it is the paradigm of repeating by changing, of getting by through a little effort. It teaches how to build the new through a repetition of the old, because the novelty does not necessarily imply the abandonment of the already known. Learning to play then becomes a form of protection of that anthropological trait that is exploited, annihilated and valued without our perceiving it. Benjamin’s merit lies in the understanding of the relationship that tightens the repetition of the infantile gesture to the seriality of contemporary reproduction; he identifies the fundamental reconfiguration of capitalist exploitation precisely in that tension between the absence of solid habits and the human capacity to re-acquire them from time to time; finally, to he contributes to unmasking the mythical and phantasmagoric-spectacular character of capitalist modernity.

Capitalism is itself a religious cult phenomenon, because of its mythical reiterative behavior. Hence the key lies in the power of *play* to defuse the sacred, and therefore capitalism. The playful activity takes the form of a *profanation*, in the sense that Giorgio Agamben gives to this term<sup>7</sup>. Play frees and distracts humanity from the sphere of the sacred, but without simply abolishing it: it returns the sacred to a special use, which does not coincide with utilitarian consumption. A child, who plays with any antique object he happens to find at hand, turns into a toy even whatever belongs to the sphere of other activities besides serious<sup>8</sup>. The childish play then has a liberating effect, which Benjamin situates exactly within the ‘repetition principle’. Benjamin succeeds in the ambitious attempt to establish a virtuous relationship between repetition and novelty. In the words of Marina Montanelli:

«Play suspends the ritual repetition of the identical reversing it in a *constructive recovery*: it does not reiterate the cycle nor pretend a progressive linearity, rather it proceeds horizontally by series of combinations, by jumps and contractions in which the new emerges from the continuous and joyful ‘tampering’ of the old”.

(M. Montanelli, *Il principio ripetizione*, Mimesis, Milano 2017, p. 91)

In this scenario the new is still possible, precisely because of a possible repetition. But there can be no repetition without memory. Benjamin hopes for a new ethic of repetition, which accustoms us to capture the “revolutionary energies” hidden in “aged things”<sup>9</sup>. Only then will it be possible to break away from the capitalist phantasmagoria.

**Wittgenstein**  
**Ricerche filosofiche**



**Einaudi Paperbacks 148**

L'edizione Einaudi  
delle *Ricerche*  
*Filosofiche*, a cura di  
M. Trinchero, 1980.



# Gioco e oscillazione dell'idea di realtà

## Ludwig Wittgenstein

Uno dei filosofi contemporanei che più si è confrontato con la parola “gioco” è Ludwig Wittgenstein (Vienna, 1889 - Cambridge, 1951). Le pagine delle sue *Ricerche Filosofiche*, pubblicate postume nel 1953, sono attraversate da sconfinata riflessioni attorno al concetto di *gioco linguistico*: si tratta di un complesso strumento per pensare, elaborato come base di un immenso laboratorio filosofico che indaga l'esperienza e il senso comune dell'uomo.

Il termine “gioco linguistico” sta a rappresentare tutti gli svariati modi con cui il linguaggio può essere utilizzato: il carattere meramente denotativo delle parole, ad esempio, sarebbe soltanto una delle loro funzioni, dei loro impieghi. Piuttosto che sulla lingua in sé, il filosofo ragiona sull'uso che se ne fa. Una semplice parola può diventare esclamazione, asserzione, una domanda, o addirittura un ordine: «Acqua! Via! Ahi! Aiuto! Bello! No!»<sup>1</sup>, e ciò a ribadire che il linguaggio può assolvere alle funzioni più disparate. Secondo la tesi di Wittgenstein, l'agire linguistico avrebbe dunque determinati fini ad esso immanenti e, come tutti i giochi, rispetterebbe determinate regole.

Il *gioco linguistico* mira a ricercare una sorta di raffigurazione tra il mondo e il linguaggio, una relazione speculare tra la struttura logica della lingua e quella della nostra connessione con il mondo. Eppure, nonostante Wittgenstein ricorra in modo esemplare all'utilizzo dell'aggettivo “linguistico”, dando conto della vasta gamma di significati in esso impliciti, al contrario sembra dimostrare incertezza nella definizione del sostantivo “gioco”, ritraendone scorci insufficienti e inadeguati. Nelle prime pagine, ad esempio, il riferimento al solo gioco degli scacchi ricorre quasi ossessivo e lascia

---

1. L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Ed. italiana a cura di Mario Trinchero, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1967, p. 23, par. 27.

intuire un'idea limitata e ristretta di gioco: si percepisce lo sforzo vano dell'autore nel definire un'idea stabile, unitaria e condivisibile di esso, fino ad arrivare alla conclusione che il gioco è qualcosa di sfuggente, di difficilmente dominabile.

Si può dire che il concetto 'giuoco' è un concetto dai contorni sfumati. - «Ma un concetto sfumato è davvero un *concetto*?»  
Una fotografia sfocata è davvero il ritratto di una persona?  
È sempre possibile sostituire vantaggiosamente un'immagine sfocata con una nitida? Spesso non è proprio l'immagine sfocata ciò di cui abbiamo bisogno?

(L. Wittgenstein, Ricerche filosofiche, par.71)

Wittgenstein evidenzia in tal modo una certa renitenza del concetto di gioco a lasciarsi circoscrivere o definire. In un saggio pubblicato sulla rivista *aut aut*<sup>2</sup>, Pier Aldo Rovatti sottolinea l'importanza di questa "sfocatura" nella dinamica stessa del gioco linguistico e intende questa *oscillazione* concettuale come un carattere strutturante proprio del gioco.

Senza questa oscillazione/mobilità/sfocatura non ci sarebbero – come è chiaro – né alcun gioco né alcuna teoria capace di trattenere in qualcosa di unitario la somiglianza dei giochi.

(P. A. Rovatti, Il gioco di Wittgenstein, aut aut 337/2008)

Ad essa Wittgenstein giunge nel tentativo di risolvere appunto il problema della diversità dei giochi. Dopo aver passato in rassegna le varie tipologie di giochi, da quelli a scacchiera, a quelli di carte o di palla, egli crede di poter individuare un nesso comune a tutte le categorie analizzate dapprima nell'elemento della competizione, poi nell'abilità, o ancora in seguito arriva a considerare la fortuna. Ma questi indicatori sono il frutto di riflessioni frettolose: sono sì elementi necessari a descrivere il gioco, ma non sono sufficienti, non possono ambire a descrivere il mondo dei giochi *in toto*. Ad esempio nel girotondo non si ha né competizione, né fortuna: e se la chiave comune a tutti i giochi risiedesse allora nel divertimento? D'altronde

---

2. Pier Aldo Rovatti, Il gioco di Wittgenstein, aut aut 337/2008, p. 55-74.

è vero che tutti i giochi sono divertenti: ma questa conclusione porta ad una contraddizione rispetto all'utilizzo wittgensteiniano del termine 'gioco' in riferimento alle regole d'uso del linguaggio: un *gioco linguistico* non è necessariamente divertente.

Per questa ragione, il passo in cui Wittgenstein giunge a parlare di 'sfocatura' del concetto di gioco può facilmente essere interpretato dal lettore come un alzare bandiera bianca, come un rassegnarsi di fronte all'inafferrabilità di quella matrice che accomunerebbe tutti i giochi. Wittgenstein non può immaginare che, di lì a pochi anni, il mitologo francese Roger Caillois<sup>3</sup> sistematizzerà un metodo scientifico in grado di classificare ogni tipo di gioco sulla base di quattro categorie (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*), riuscendo così, in un certo senso, nell'impresa in cui egli non si è avventurato. Ma quella del filosofo tedesco non va considerata come una rinuncia, poiché il suo interesse è rivolto altrove: ciò che a Wittgenstein preme è di sgretolare la fissità di un concetto. Egli ammonisce il lettore a non cercare i limiti del gioco, a non inseguirne un'immagine nitida, poiché questa non sempre è in grado di "sostituire vantaggiosamente un'immagine sfocata". Ciò che è sfocato, infatti, si lascia completare dall'immaginazione; la stimola. In questo risiede il suo valore.

Per tale motivo la lettura che dà Wittgenstein si rivela quanto mai essenziale, oggi, in una società che non lascia più spazio al gioco. Una società divenuta miope, che ha bisogno di tornare a considerare non solo il valore dell'immaginazione, ma anche quello dell'improduttività, dell'incertezza, della sospensione dalla realtà, del 'fine a se stesso', della *libertà regolata*. Il gioco è infatti un qualcosa di libero e allo stesso tempo di regolato: e proprio in questo paradosso il *movimento oscillante* di Wittgenstein si verifica in modo speciale. C'è un continuo rimbalzare tra la regolazione dell'esperienza libera e la liberazione della regola: nessun gioco è completamente libero e nessuna regola può mai essere esterna al gioco (Rovatti). Allo stesso

---

3. Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Tascabili Bompiani, Bologna 2007. In particolare si veda il secondo capitolo: "Classificazione dei giochi" (p. 27-55).

modo la regola non può mai essere esterna al *gioco linguistico*, ovvero a quell'agire linguistico che è il nostro relazionarci con il mondo.

L'idea che noi viviamo già all'interno di un nodo di *giochi linguistici* apre il ragionamento verso una nuova direzione: è opportuno, e quanto mai necessario, analizzare e imparare a riconoscere dall'interno i giochi attraverso cui si dispiegano il linguaggio e l'esperienza comune dell'uomo, proprio perché l'individuazione di *spazi di gioco* ci aiuta a pensare, dilatando e rompendo gli schemi che bloccano le pratiche abituali del pensiero. Quando si gioca si entra in una dimensione di sospensione, in uno spazio e in un tempo speciali, separati; ci si stacca dalle normali condizioni di realtà. Ma allo stesso tempo non si può opporre banalmente il gioco alla realtà, perché l'effetto sarebbe quello di un'espulsione del gioco dalla realtà stessa: eppure l'infortunio fisico che, per esempio, ci si procura giocando ha indubbiamente un tangibile connotato di realtà, così come reale è il piacere che il gioco procura, reali sono l'impegno e il disappunto per la sconfitta. Erving Goffman si è immaginato la compartizione di gioco e realtà come una *membrana fragile*, pronta a rompersi.

An organic metaphor might be attempted. A living cell usually has a cell wall, a membrane, which cuts the cell off from components in its external milieu, ensuring a selective relation between them and the internal composition of the cell. If we think of an *encounter*<sup>4</sup> as having a metaphorical membrane around it, we can bring our concerns into focus. We can see that the dynamics of an encounter will be tied to the functioning of the boundary-maintaining mechanisms that cut the encounter off selectively from wider worlds.

E. Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, p. 59)

---

4. L'autore definisce un encounter come una «unità di organizzazione sociale» ed esplora la sua relazione con la più vasta struttura sociale nella quale è inserito: «An encounter, also referred to as a focused gathering or a situated activity system, is different from a social group. A gathering has participants; a group has members. A gathering is characterised by persons physically present and continuously engaged in some activity; they sustain interest in a single focus of attention, and when they lose interest or leave the gathering is terminated. Examples are a conversation, a jury deliberation, love making, boxing, or any task jointly pursued».

Stefano Bartezzaghi, nel suo saggio “Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie” utilizza invece un’altra metafora efficacemente calzante, quella di un area giochi per bambini all’interno di un parco, liberamente accessibile, eppure separata dal parco stesso:

Basta pensare a quegli sportelli a molla che regolano l’accesso alle aree giochi in molti parchi: sono sempre aperti e sempre chiusi. Si potrebbe dire che queste aree si “oppongono” al parco? Avrebbe senso denominare e qualificare la parte di parco che non è area giochi? E, soprattutto, nella parte del parco che non è area giochi giocare è proibito?

(S. Bartezzaghi, Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie, aut aut 337/2008)

Assistiamo qui ad una sorta di raddoppiamento dell’idea di *realtà*: la dimensione del gioco non è quella del sogno o della fantasia. Giocando assumiamo un ruolo che non è puramente fittizio, ma che è provvisto di una sua realtà e di un’appartenenza ad un contesto condiviso con altri soggetti: è una dimensione dell’esperienza reale che il gioco ci permette di scoprire e valorizzare. Esiste un confine sottilissimo e permeabile: in sostanza l’esperienza umana è caratterizzata da continui scorrimenti tra una realtà e l’altra, in entrambe le direzioni. E nel momento in cui realizziamo che la nostra dimensione comune è intervallata da altre realtà, da *spazi di gioco*, inevitabilmente ci sleghiamo dalla sua fissità, ne dilatiamo e rompiano gli schemi e in definitiva acquistiamo libertà.

Il ragionamento di Wittgenstein porta l’uomo a prendere coscienza della presenza massiva del carattere ‘*gioco*’ all’interno della struttura delle sue relazioni intersoggettive e della sua esperienza del mondo: oggi è fondamentale tornare a dare spazio al gioco imparare a riconoscere i suoi risvolti più virtuosi, salvaguardando quegli scorrimenti che avvengono attraverso la *membrana selettiva* di Goffman, tra una realtà e l’altra, evitando che una delle due degeneri o prenda il sopravvento sull’altra. Solo in tal modo è possibile difendersi dagli attacchi di una società spettacolarizzata che, silenziosamente, sfrutta e mette a valore persino la tendenza umana a giocare.

Bibliografia

S. Bartezzaghi, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 3-12.

E. Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, Harmondsworth 1972.

P. A. Rovatti, *Il gioco di Wittgenstein*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 55-74.

L. Wittgenstein, *Ricerche Filosofiche*, Ed. italiana a cura di Mario Trinchero, Giulio Einaudi Editore, Torino 1967.

## Play as a swinging conception of reality

Ludwig Wittgenstein

One of the contemporary philosophers who was most confronted with the word "game", Ludwig Wittgenstein (Wien, 1889 - Cambridge, 1951), conducted extensive reflections on the use of language, which he condensed in his *Philosophical Investigations*, published posthumously in 1953; its pages revolve around the concept of *linguistic game*, a complex tool for thinking, elaborated as the basis of an immense philosophical laboratory that investigates man's experience and common sense.

The term "*language game*" represents all the various ways through which men use the language: the merely denotative character of words, for example, constitutes only one of their functions, or of their uses. Rather than focusing on the language itself, the philosopher reasons about the use one makes of it. A simple word can become an exclamation, an assertion, a question, or even an order: "Water! Go! Ouch! Help! No!"<sup>1</sup>, and this to state that language can perform the most disparate functions. According to Wittgenstein's thesis, the linguistic acting would therefore have certain purposes immanent to itself and, like all games, would stick to certain rules.

The *linguistic game* aims at finding a sort of representation between the world and language, a specular relationship between the logical structure of the language and that of our connection with the world. Yet, despite Wittgenstein's exemplary use of the adjective "linguistic", taking into account the wide range of meanings implicit in it, on the contrary, he seems to show uncertainty in the definition of "game", portraying insufficient and inadequate foreshortenings. In the first pages, for example, the reference to the game of chess is almost obsessive and suggests a limited and restricted idea of the playing: one perceives the vain effort of the author in defining a stable, unitary and shareable idea of it, up to the conclusion that the *game* is something elusive, difficult to master.

One can say the "game" concept is a presents soft edges. - «But is a nuanced concept still a *concept*?» Is a blurred photograph really the portrait of a person? Is it always possible to advantageously replace a blurred image with a sharp one? Could it be a blurred what we actual need?

(L. Wittgenstein, Ricerche filosofiche, par.71)

Thus Wittgenstein highlights a certain reluctance of the concept of play to be circumscribed or defined. In an essay published in the magazine *aut aut*<sup>2</sup>, Pier Aldo Rovatti underlines the importance of this "blur" in the very dynamics of the linguistic game and understands this conceptual *oscillation* as a structuring character proper to the game.

Without this oscillation / mobility / blur there would be - obviously - no game nor any theory capable of retaining the similarity of games into something unified.

(P. A. Rovatti, Il gioco di Wittgenstein, aut aut 337/2008)

Wittgenstein elaborated this notion in an attempt to solve the problem of the variability of *games*. After reviewing the various types of games, from checkerboard to card to ball games, he identifies a common link between all the categories analyzed in the element of competition, then in skills, or still later he comes to consider luck. But these indicators result from some hasty reflections: they are indeed necessary elements to describe play, but they are not sufficient still, as they cannot aim to describe the world of games as a whole. For instance, neither competition nor luck lie in the children's "*Ring a Ring o' Roses*" dance: so what

if the common key to all games then resided in *fun*? On the other hand obviously all the games are fun: but this conclusion leads to a contradiction with respect to Wittgenstein's use of the term "game" with reference to the use of language: a *linguistic game* is not necessarily fun.

For this reason, the passage in which Wittgenstein gets to defining the concept of game in terms of a "blur", can easily be interpreted by the reader as a resignation in front of the elusiveness of that matrix which could connect all the games. Wittgenstein cannot imagine that, within a few years, the French mythologist Roger Caillois<sup>3</sup> will systematize a scientific method capable of classifying each type of game on the basis of four categories (*agon, alea, mimicry and ilinx*), thus succeeding somehow in the enterprise in which he did not venture. But the German philosopher's attitude does not lead to a renunciation. His interest is directed elsewhere: Wittgenstein strives to break the fixity of a concept. He warns the reader not to look for the limits of *game*, nor to pursue a clear image, since it will not always succeed in "advantageously replace a blurred imaged". A blurred object, in fact, can be completed by imagination; it stimulates it. Here lies its value.

Today, Wittgenstein's interpretation turns essential, in a society that leaves no room for *play*. A society that has become myopic, which needs to go back to considering not only the value of imagination, but also that of unproductivity, uncertainty, suspension from reality, the "end in itself", *regulated freedom*. In fact, play is free and at the same time regulated: and precisely in this paradox, Wittgenstein's oscillating movement occurs in a special way. There is a continuous rebound between the regulation of the free experience and the release of the rule: no game is completely free and no rule can ever be external to the game (Rovatti). Likewise, the rule can never be external to the *linguistic game*, or rather to that linguistic acting which constitutes our relationship with the world.

The idea that we already live within a knot of *linguistic games* opens the reasoning towards a new direction: we ought to necessarily analyze and learn to recognize, from within, those games through which language and men's common experience unfold. common experience of man, precisely because the identification of *play spaces* helps us to think, dilating and breaking the patterns that block the usual practices of thought. When you play, you enter a dimension of suspension, in a special and separate space and time; it is detached from the normal conditions of reality. But at the same time play cannot be trivially opposed to reality, because the effect would be that of an expulsion of play from reality itself: yet the physical injury which, for example, is acquired by playing has undoubtedly a tangible connotation of reality, as real is the pleasure of playing games, real are the commitment and the disappointment for a defeat. Erving Goffman imagined the division of play and reality as a *fragile membrane*, easily breakable.

An organic metaphor might be attempted. A living cell usually has a cell wall, a membrane, which cuts the cell off from components in its external milieu, ensuring a selective relation between them and the internal composition of the cell. If we think of an *encounter*<sup>4</sup> as having a metaphorical membrane around it, we can bring our concerns into focus. We can see that the dynamics of an encounter will be tied to the functioning of the boundary-maintaining mechanisms that cut the encounter off selectively from wider worlds.

(E. Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, p. 59)

In his essay "The infinite game. Forms, languages, trespassing, pathologies", Stefano Bartezzaghi uses another effectively fitting metaphor: a play area for children in a park, freely accessible, yet separate from the park itself.

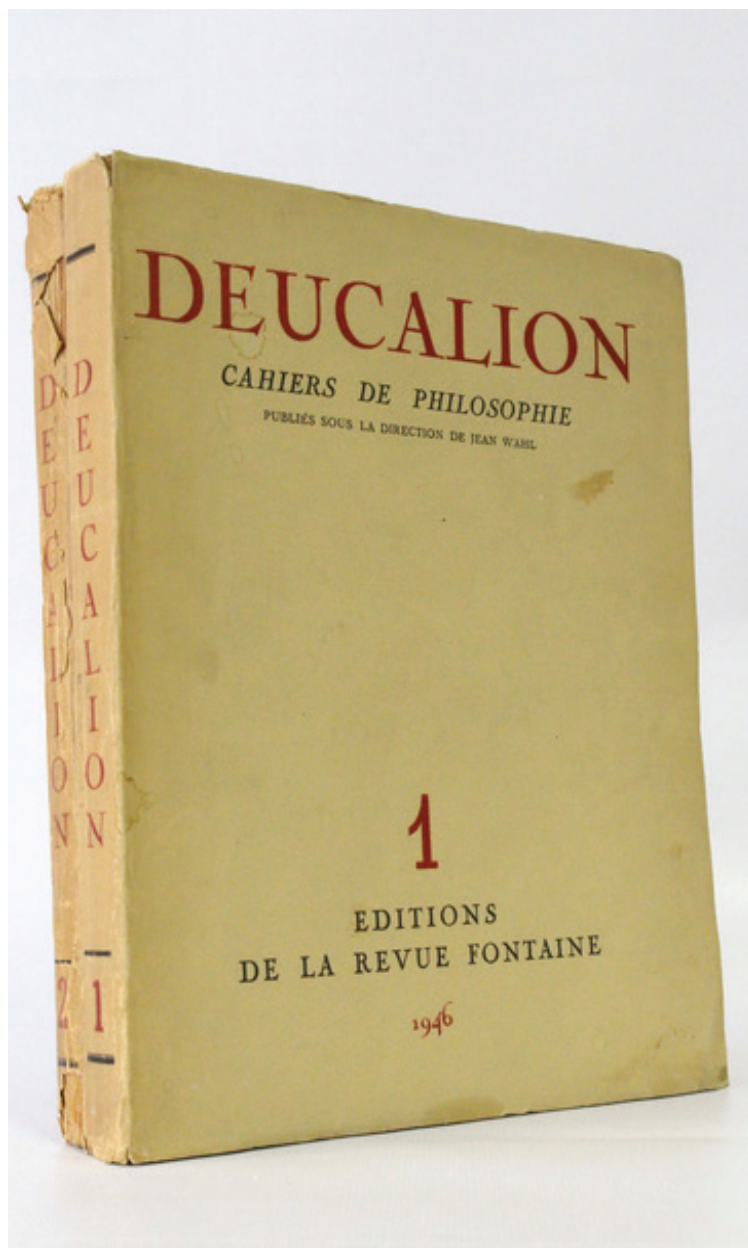


Just think of those spring-loaded doors regulating access to playgrounds in many parks: they are always open and yet always closed. Could we say these areas “oppose” to the park? Would it make sense to name and qualify the part of the park that is not a playground? And above all, is play prohibited in that part of the park which is not a play area?

(S. Bartezzaghi, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, aut aut 337/2008)

Here we witness a sort of doubling of the idea of *reality*: the dimension of play is not assimilated to dream or fantasy. By playing we take on a role which turns out as not purely fictitious, but rather provided with its own reality and belonging to a context shared with other subjects: play allows us to discover and value a dimension of real experience. The boundary is thin and permeable: in its essence the human experience is characterized by continuous flows between one reality and another, in both directions. And only when we realize our common dimension is intersected by with other realities, by *play spaces*, do we inevitably untie ourselves from its fixity, dilate and break its patterns and ultimately gain freedom.

Wittgenstein’s reasoning leads man to become aware of the massive presence of the ‘*play*’ character within the structure of his intersubjective relationships and his experience of the world: today we fundamentally need to give space to *play* and learn to recognize its more virtuous aspects, trying to safeguard those shifts taking place through Goffman’s *selective membrane*, between one reality and another, avoiding to make any of the two realities degenerate over the other. Only in this way can one possibly defend himself against the attacks of a *spectacle society* silently exploiting even the human tendency to play<sup>5</sup>.



La rivista Deucalion, uscita tra il 1946 e il 1957 sotto la guida di Jean Wahl

# Gioco come *struttura*

Émile Benveniste

Nel capitolo precedente si è fatto riferimento più volte ad un concetto di realtà che è ora opportuno definire più precisamente. Il linguista francese Émile Benveniste (Aleppo, 1902 – Versailles, 1976) dà una propria definizione di “reale” in un saggio - divenuto fondamentale nel dibattito novecentesco sul gioco - dal titolo *Il gioco come struttura*, pubblicato nel 1947 sulla rivista *Deucalion*, diretta da Jean Wahl. Nella ‘realtà’, sostiene Benveniste, «il volere umano è asservito all’utilità, va a sbattere di continuo contro l’evento, l’incoerenza, l’arbitrario; nulla giunge mai al termine previsto né segue le regole ammesse, e la sola certezza che l’uomo possiede, quella della sua fine, gli appare qui al contempo iniqua e assurda»<sup>1</sup>. Di primo acchito si potrebbe sostenere, pertanto, che il gioco si opponga alla realtà, dal momento che essa sfugge a tutte queste limitazioni elencate.

Nel medesimo saggio Benveniste dà una definizione di gioco inteso come «ogni attività regolata che ha il suo fine in se stessa e che non mira a una modificazione utile del reale»<sup>2</sup>. Ciò sarebbe sì un’attività che si svolge nel mondo, ma che allo stesso tempo ignora le condizioni del “reale”, poiché ne fa astrazione. Il gioco non serve a niente ed ha un carattere formale e regolato. Ma l’interpretazione del linguista francese si fa più sottile e rifugge una mera dicotomia tra realtà e gioco: «Il gioco è anzitutto forma», sostiene Benveniste, il che non vuol dire opporlo alla realtà, ovvero a un “contenuto”. Al contrario, il gioco sarebbe una forma priva di contenuto, un contenitore vuoto, una produzione di atti privi di senso. «Il suo essere è tutto nella convenzione che lo regola»<sup>3</sup>. Infatti, non appena una delle sue regole viene infranta, qualsiasi gioco inevitabilmente finisce. E allora anche la funzione stessa dei partecipanti al gioco, secondo questa lettura, è unicamente quella di permettere al gioco di realizzarsi, di consentire il suo svolgimento.

---

1. É. Benveniste, *Le jeu comme structure*, “*Deucalion*”, 2, 1947, pp. 159

2. *Ibid.*

3. *Ibid.*

In effetti, fin dalle prime righe del saggio, Benveniste precisa di voler trattare «il gioco, non il giocatore» e questa affermazione si carica di senso nel momento in cui viene calata nel clima culturale francese dell'immediato dopoguerra. Pochi anni prima Sartre, nelle ultime pagine dell'*Essere e il Nulla*, opponeva il gioco all'*esprit du sérieux*<sup>4</sup>: l'uomo serio, è costretto a subire il determinismo, mentre il giocatore accetta la sua ambiguità, riconosce di non essere quello che è e, così facendo, assume la responsabilità della sua libertà d'azione. Mentre invece, una ventina di anni più tardi, l'affermazione di Benveniste secondo cui «il gioco determina i giocatori, e non l'inverso» porterà Jacques Derrida a scalzare il soggetto dal posto centrale che aveva fino ad allora occupato nella filosofia francese<sup>5</sup> (Bianco, 2008).

Tornando ai tratti di quella 'realtà differente' propria del gioco, che Benveniste tenta di caratterizzare, è utile pensare all'estensione che generalmente diamo alla parola *gioco* e alle espressioni che le applichiamo: non solo si può parlare di giochi di carte o di palla, ma anche di gioco delle istituzioni, di recitazione (to play/jouer); diciamo 'prenderci gioco di', 'entrare in gioco', 'un gioco da ragazzi'. Con lo stesso vocabolo intendiamo al contempo movimento, obbligo, artificio, facilità, esercizio. Questa proliferazione semantica è la conseguenza del fatto che ogni esercizio collettivo e ogni "rappresentazione" possono essere considerati come un "gioco", ovvero un'imitazione non seria della realtà; ne sottolineiamo inconsciamente il loro lato fittizio. Pertanto non è solo il calciatore a giocare nel campo da calcio, ma anche un attore sulla scena o un giudice che dirige un processo: «Ogni comportamento che riproduce i contorni esterni di un'azione pianificata, che ne imita l'andatura e lo sviluppo, sarà qualificato come gioco»<sup>6</sup>. È un meccanismo formale, il legame delle parti nel tutto che le ordina, ma la cui funzione non è presa in considerazione.

- 
4. Spirito di serietà: atteggiamento di colui che crede che i valori morali siano antecedenti all'uomo e pre-esistono e che l'uomo debba semplicemente adattarsi a valori, morali o religiosi, che gli vengono dati, assumere così dei "ruoli" che lo imprigionano.
  5. J. Derrida, *La struttura, il segno e il gioco nel discorso delle scienze umane* (1966), in *La scrittura e la differenza* (1967), Einaudi, Torino 1998.
  6. É. Benveniste, *Le jeu comme structure*, "Deucalion", 2, 1947, pp. 161.

Nel corso della trattazione Émile Benveniste arriva a sostenere che il gioco prenda in prestito dal sacro alcuni dei suoi caratteri più visibili<sup>7</sup>: la maggior parte dei giochi che conosciamo deriverebbe da antiche cerimonie sacre, da rituali e da pratiche divinatorie (danze, lotte, mascherate) che appartenevano un tempo alla sfera religiosa. Il girotondo sarebbe stato in origine un rito matrimoniale; il gioco con la palla una lotta degli dei per il possesso del sole; i giochi d'azzardo deriverebbero da pratiche oracolari; la trottola e la scacchiera sarebbero antichi strumenti di divinazione. Benveniste descrive il gioco come un uso (o, piuttosto, un riuso) del tutto incongruo del sacro: non solo esso proviene dalla sfera del sacro, ma ne rappresenta in qualche modo il capovolgimento.

Secondo il linguista francese la potenza di un atto sacro risiede nella congiunzione tra *mito* e *rito*: il primo racconta la storia e il secondo la riproduce, la mette in scena. Allora l'ipotesi avanzata è che nel gioco sopravviva soltanto una delle due unità che compongono il sacro:

Se il sacro si può definire attraverso l'unità consustanziale del mito e del rito, potremo dire che si ha gioco quando soltanto una metà dell'operazione sacra viene compiuta, traducendo solo il mito in parole e solo il rito in azioni.

(É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, p.165)

Nello specifico si parlerà di due varietà di gioco: nel *ludus* (gioco d'azione, esercitazione, allenamento) sopravvive solamente il rito e viene lasciato cadere il mito; si mantiene solo la *forma* del dramma sacro, una pura *struttura* svuotata del suo senso primordiale, del suo significato originario. Al contrario nel gioco inteso come *jocus* (gioco di parole, discorso non serio, battuta scherzosa) decade il rito e a sopravvivere sono soltanto le parole, vuote, ovvero un mito che non nasconde nessun contenuto vero e che non ha più presa sulla realtà, poiché non corrisponde più ad alcun rito.

---

7. Sul nesso tra gioco e sacro aveva già ragionato Walter Benjamin nel saggio sull'opera d'arte e qui tornerà in futuro Giorgio Agamben in *Infanzia e Storia* e in *Profanazioni*. La lettura di Benjamin viene valorizzata da Marina Montinelli. in *Tecniche di esposizione e ne Il principio ripetizione*.

Insomma, il gioco libera e distoglie l'umanità dalla sfera del sacro, ma senza semplicemente abolirla. Nel momento in cui Benveniste cerca di spingere ancor più lontano la sua definizione di gioco, arriva ad ipotizzare che qualsiasi attività umana regolata possa essere trasformata in gioco: di fatto, affinché una qualsiasi attività si ribalti in un gioco, è necessario e sufficiente che la si consideri nella sua struttura organizzata, facendo astrazione del fine reale che essa si propone. Ecco allora che la giustizia, con il suo cerimoniale, diventa un gioco nel momento in cui si trascura la causa giudicata; e gioco diventa la poesia, svuotata del sentimento e considerata solo nelle sue forme arbitrarie; un gioco la guerra, un gioco le burocrazie di una politica disinteressata al governo degli uomini.

Ogni manifestazione coerente e regolata della vita collettiva e individuale è trasformabile in gioco quando le si sottrae la motivazione di ragione o di fatto che le conferisce l'efficacia.

(É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, p.165)

Giorgio Agamben sviluppa e approfondisce la traccia aperta da Benveniste, riconoscendo il carattere distruttivo del gioco rispetto alla tradizione culturale ed applicandolo all'immagine del «paese dei balocchi», che Carlo Collodi descrive come un universo utopico in cui non vi è altro che gioco. Un'invasione della vita da parte del gioco, che ha come immediata conseguenza un cambiamento e un'accelerazione del tempo: un eterno presente.

In mezzo ai continui spassi e agli svariati divertimenti, le ore, i giorni, le settimane, passavano come tanti baleni. Ogni settimana è composta di sei giovedì e una domenica. Figurati che le vacanze dell'autunno cominciano col primo di gennaio e finiscono con l'ultimo di dicembre.

(*Le avventure di Pinocchio*, Carlo Collodi)

Il baccano e il pandemonio del paese dei balocchi hanno per effetto una paralisi e *distruzione* del calendario. Ma Agamben, d'altra parte, continua il suo ragionamento facendo riferimento ai rituali dei popoli primitivi, presso i quali il *baccano* e il *pandemonio* avevano l'effetto

Illustrazione da  
*Le avventure di  
 Pinocchio, storia di  
 un burattino*, Carlo  
 Collodi, Bemporad &  
 figlio, Firenze 1902,  
 disegno di A. Bongini



diametralmente opposto di istituire e assicurare la stabilità del calendario.

I riti fissano le tappe del calendario, come le località quelle di un itinerario. Questi mobilitano l'estensione, quelli la durata. [...] La funzione propria del rituale è di preservare la continuità del vissuto.

(Lévy-Strauss, Mito e Oblio, in *Lingua, discorsi e società*, per Emile Benveniste, Parigi, 1975, p.299)

Da qui il filosofo sviluppa la relazione, insieme di corrispondenza e di opposizione, fra *gioco* e *rito*, portandola ad uno stadio successivo rispetto all'analisi di Benveniste: gioco e rito intrattengono entrambi un rapporto col calendario e col tempo, ma questo rapporto è, nei due casi, inverso: «il rito fissa e struttura il calendario, il gioco, al contrario, lo altera e *distrugge*»<sup>8</sup>. La sfera del gioco e del sacro sono di nuovo strettamente connesse, come già Benjamin e Benveniste avevano sostenuto. Ma se consideriamo la definizione benvenistiana di gioco, inteso come *struttura* in grado di tradurre solo il mito in parole e solo il rito in azioni, allora nel paese dei balocchi gli abitanti sono occupati a celebrare riti e a manipolare oggetti e parole sacre, di cui hanno però dimenticato il senso e lo scopo.

8. G. Agamben, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, in *Infanzia e storia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2001, pp.68-92.

Bibliografia

É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, pp.159-167.

G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001.

G. Bianco, *Il professor Benveniste contro gli analogisti. Sulla differenza tra gioco e sacro*, aut aut 337/2008, pp. 75-94.

J. D'Alonzo, *Agamben lettore di Benveniste, tra linguistica e filosofia*, Rivista d'Italianistica e di letteratura contemporanea, n.3, 2018, pp. 137-156.

Lévy-Strauss, *Mito e Oblio*, in *Lingua, discorsi e società*, per Emile Benveniste, Parigi, 1975.

Elenco delle illustrazioni

Illustrazione da *Le avventure di Pinocchio, storia di un burattino*, Carlo Collodi, Bemporad & figlio, Firenze 1902, disegno di A. Bongini

<https://www.maremagnum.com/quotidiani/deucalion-cahiers-de-philosophie-n-1-et-n-2-tete-de/130018167>



## Play as structure

Émile Benveniste

That concept of reality to which the previous chapter referred several times, now ought to be defined more precisely: the French linguist Émile Benveniste (Alep-  
po, 1902 - Versailles, 1976) gives his own definition of "real" in an essay - which became fundamental in the twentieth-century debate on play - entitled *The Game as Structure*, published in 1947 in the magazine *Deucalion*, directed by Jean Wahl. In "reality", Benveniste argues, "the human will is subservient to utility, it constantly goes against the event, the inconsistency, the arbitrary; nothing ever gets to the expected end nor does it follow the accepted rules, and the only certainty man possesses, that of his death, appears to him at the same time unfair and absurd"<sup>1</sup>. At first glance one could argue, therefore, that the *game* is opposed to reality, since it escapes all the above-listed limitations.

In the same essay Benveniste gives a definition of *game*, meant as "every regulated activity which has its end in itself and which does not aim at a useful modification of reality"<sup>2</sup>. In other words, it represents an activity taking place in the world, but at the same time ignoring the conditions of the "real", since it abstracts them. Any game is useless and has a formal, regulated character. However the interpretation of the French linguist gets more subtle and eschews a mere dichotomy between reality and play: "The game is - first of all - *form*", says Benveniste, hence it does not oppose to reality, or to a "content". On the contrary, the game would be a form devoid of any content, an empty container, a production of meaningless acts. "Its essence lies in the convention regulating the game itself"<sup>3</sup>. In fact, as soon as one breaks any of its rules, the game inevitably ends. Thus even the very function of the participants in the game, according to this interpretation, serves solely to allow the development of game.

In fact, from the first lines of the essay, Benveniste states he wants to treat "the game, not the player" and this statement is charged with meaning when it is considered within the French cultural climate of the immediate post-war period. A few years earlier Sartre, in the last pages of *Being and Nothingness*, opposed the game to the *esprit du sérieux*<sup>4</sup>: the serious man, is forced to undergo determinism, while the player accepts his ambiguity, he recognizes to be not what he actually is and, in doing so, takes responsibility for his freedom of action. While instead, some twenty years later, Benveniste's assertion that "the game determines the players, not the inverse" will lead Jacques Derrida to undermine the subject from the central place he had hitherto occupied in French philosophy<sup>5</sup> (Bianco, 2008).

Bringing back the focus on those traits belonging to the 'different reality' of play, which Benveniste tries to characterize, one can consider the extensions of meaning and the multiple expressions the word *game* can convey: not only can we talk about card or ball games, but also of the game of the institutions, of a play performed in a theatre; we say 'to make fun of', 'to enter the game', 'child's play'. By the same word we mean at the same time movement, obligation, artifice, ease, exercise. This semantic proliferation is consequent to the fact that any collective exercise and every "representation" can be considered as a "game", as a non-serious imitation of reality. Their fictitious side is unconsciously underlined. Hence not only does a footballer play in the field, but so does an actor on the stage or a judge who directs a trial: "Any behavior reproducing the external contours of a planned action, or imitating its development, will be qualified as a game"<sup>6</sup>. It is a formal mechanism, a bond between the parts among the whole which orders them, whose function is yet not taken into consideration.

Émile Benveniste believes game borrows from the sacred some of its most visible characters<sup>7</sup>: most of the games we know, in fact, derive from ancient sacred

ceremonies, rituals and divinatory practices (dances, fights, masquerades), which once belonged to the religious sphere. The “*Ring a Ring o’ Roses*” dance would originally be a marriage ceremony; the ball game originates from a struggle between gods for the possession of the sun; gambling games derive from oracular practices; the spinning top and the chessboard would be ancient instruments of divination. Benveniste describes the game as a completely *incongruous* use (or rather a reuse) of the sacred: not only does it come from the sphere of the sacred, but it represents in some way its reversal.

According to the French linguist the power of a sacred act lies in the conjunction between *myth* and *ritual*: the first tells a story and the second reproduces it. According to Benveniste’s assumption, then, only one of the two units that make up the sacred survives in games:

Whereas the sacred can be defined through the consubstantial unity of myth and ritual, play occurs when just one half of the sacred operation is performed, thus translating only the myth into words or only the ritual into actions.

(É. Benveniste, *The Game as Structure*, Deucalion, 2, 1947, p.165)

Specifically two varieties of play can be distinguished: in the so-called *ludus* (action game, exercise, training) only the ritual survives and the myth is abolished; it maintains the *form* of the sacred drama, alone, a pure *structure* devoid of its primordial sense, of its original meaning. On the contrary, in the game intended as *jocus* (pun, non-serious discourse, playful joke) the ritual decays and words remain empty; in this case the myth does not hide any real content and has no true hold on reality, since it no longer corresponds to any ritual.

In short, the game frees and distracts humanity from the sphere of the sacred, though it doesn’t simply abolish it. When Benveniste tries to push his definition of game even further, he comes to elaborate an hypothesis, according to which any regulated human activity can be transformed into a game: in fact, in order to reverse any activity into a game, it is necessary and sufficient to consider it in its organized structure, detaching its real purpose. In this way, if the judged cause is neglected, the ceremonial of justice turns into game; and so becomes poetry, when drained of feeling or considered only in its arbitrary forms; even war can be a game, or the bureaucracies related to politics deprived of any real interest in the government of men.

Any coherent and regulated manifestation of collective and individual life can be transformed into a game when the motivation of reason granting its effectiveness is subtracted.

(É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, p.165)

Giorgio Agamben develops and deepens the track opened by Benveniste, recognizing the destructive character of play in relation to the cultic tradition. He analyzes the image of the “land of toys”, which Carlo Collodi describes as a utopian universe in which nothing but play exists. A playful invasion of life, having as its immediate consequence an acceleration of time, which becomes an eternal present.

In the midst of constant excitement and entertainment, the hours, days, weeks, pass in a flash. Each week is composed of six Thursdays and one Sunday. Imagine that the autumn holidays begin with the first of January and end with the last of December.

(*The Adventures of Pinocchio*, Carlo Collodi)

The din and the pandemonium of the land of toys have as an effect the paralysis

and destruction of the calendar. Agamben, however, also refers to the rituals of primitive peoples, where the *din* and *pandemonium* had the diametrically opposite effect of establishing and ensuring the stability of the calendar.

The rituals set the stages of the calendar, just like the locations structure an itinerary. The latter mobilize the extension, while the former the duration. [...] The proper function of the ritual is to preserve the continuity of the experience.

(Lévy-Strauss, *Myth and Oblivion*, in *Language, discourse and society*, for Émile Benveniste, Paris, 1975, p.299)

Hence the Roman philosopher develops the relationship, together of correspondence and opposition, between *play* and *ritual*, bringing it to stage further than Benveniste's analysis: play and ritual both have a relationship with the calendar and with time, but the connection is respectively inverted: "The rite fixes and structures the calendar, while the game alters and destroys it"<sup>8</sup>. The spheres of play and the sacred are closely connected once more, as Benjamin and Benveniste had already claimed. Considering Benveniste's definition of *play*, meant as a structure capable of turning the myth alone into words or the ritual alone into actions, then the inhabitants of the land of toys simply celebrate rituals and manipulate sacred objects or words, of which they have forgotten the meaning and purpose.

<p><b>PAIDIA</b> Tumult Agitation Immoderate laughter</p>	<p><b>AGÓN</b> (Competition)</p> <p>Racing Wrestling Etc. } not regulated Athletics</p>	<p><b>ALEA</b> (Chance)</p> <p>Counting-out rhymes Heads or tails</p>	<p><b>MIMICRY</b> (Simulation)</p> <p>Children's imitations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises</p>	<p><b>ILINX</b> (Vertigo)</p> <p>Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing</p>
<p>Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles <b>LUDUS</b></p>	<p>Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess Contests, Sports in general</p>	<p>Betting Roulette Simple, complex, and continuing lotteries*</p>	<p>Theater Spectacles in general</p>	<p>Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking</p>

Lo schema di suddivisione dei giochi in quattro categorie, elaborato da Roger Caillois all'interno de *I Giochi e gli Uomini. La Maschera e la Vertigine* (1958)

# La piattaforma girevole dei giochi

## Roger Caillois

Un contributo decisivo alla teoria dei giochi del secolo scorso viene dato dal sociologo e antropologo francese Roger Caillois, che nel 1958 pubblica *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Si tratta del tentativo di formulare una tassonomia in grado di abbracciare qualsiasi gioco dell'umanità, all'interno di un sistema che Marguerite Yourcenar definisce come *piattaforma girevole dei giochi*<sup>1</sup>. Tale piattaforma è mutevole proprio perché i vari caratteri dei giochi possono scivolare continuamente l'uno nell'altro; le forme che assumono cambiano di tonalità, in un intreccio temporale e storico di elementi di volta in volta dominanti o sommersi. Nonostante Caillois possa vantare una certa esperienza nell'utilizzo di una metodologia sociologica efficace, di fronte al mondo sfuggente dei giochi egli denuncia, nella premessa, la necessità di ricorrere ad un approccio a tratti approssimativo, a causa della natura dell'oggetto. Come il suo predecessore Huizinga, anche Caillois considera la rilevanza delle attività ludiche nel processo di evoluzione socioculturale dell'uomo, ma con delle differenze sostanziali: qui il gioco non viene interpretato come elemento culturale, ma piuttosto come uno specchio dell'evoluzione umana, come un *riflesso*. Di conseguenza giochi e giocattoli sono considerati residui culturali fondamentali, facilmente leggibili per interpretare le mutazioni socioculturali in atto tra un'epoca e l'altra.

«Lo spirito di gioco è essenziale alla cultura, ma giochi e giocattoli, nel corso della storia, sono effettivamente i residui della cultura».

(R. Caillois, *I Giochi e gli Uomini. La maschera e la Vertigine*, p.77)

Caillois senza dubbio fa riferimento anche a Benveniste e alla sua

---

1. Termine utilizzato in occasione di un suo discorso commemorativo del 1981, tradotto come postfazione a R. Caillois, Babele, Marietti, Genova 1983.

definizione di gioco come struttura: riconosce infatti che quelle attività ludiche che, in passato, godevano di significati politici o religiosi, nel momento in cui vengono svuotate dei relativi significati diventano banali giochi, mere strutture residuali. Per questo definisce il gioco come un “*residuato*” delle culture precedenti, a differenza di Huizinga, che lo pone sullo stesso piano della cultura. Il gioco non è più qualcosa di intrinseco ad essa, ma ne è una conseguenza.

«Tutto avrebbe dunque origine dal gioco? ci si domanda richiudendo *Homo ludens*. [...] In un caso, i giochi sono sistematicamente presentati come altrettante degradazioni di quelle attività adulte che, avendo perso la loro vera portata, decadono a livello di distrazioni anodine. Nell'altro, lo spirito ludico è all'origine delle convenzioni feconde che permettono lo sviluppo delle culture».

(R. Caillois, *I Giochi e gli Uomini. La maschera e la Vertigine*, p.76)

Un punto di convergenza con la teoria di Huizinga sta però nel fatto che entrambi definiscano la presenza di una *regolamentazione* in qualsiasi gioco, anche se Caillois sostiene che l'umanità abbia sperimentato forme ludiche più libere ed altre più regolamentate: su questa assunzione si basa la suddivisione fondamentale, che attraversa tutto il testo, tra *Paidia* (la fantasia, l'improvvisazione, il “come se”) e *Ludus* (il “serio” e regolamentato tentativo di superare ostacoli).

Anche Caillois, come Huizinga, cerca inizialmente di stilare un elenco di caratteristiche descrittive dei giochi: ogni attività ludica coinvolge completamente chi vi si cimenta, è libera ma anche regolamentata, è caratterizzata da esiti imprevedibili, è distaccata dalla realtà ed è fine a se stessa. Di seguito l'elenco riportato nel primo capitolo della trattazione, che descrive il gioco come un'attività:

- *libera*, dal momento che non è possibile imporre a qualcuno di giocare e lo si può fare sempre e solo per una scelta volontaria;
- *incerta*, poiché non è possibile prevederne a priori gli sviluppi. Qualsiasi partita a carte sarà diversa dalla precedente. E l'incertezza è un elemento fondamentale nel rendere significativa

l'esperienza del giocatore, che altrimenti si sentirebbe una pedina in balia degli eventi;

- *separata*, giacché il gioco ha una spazialità e temporalità proprie, stabilite dai giocatori. Caillois insisterà sulla necessità di rinforzare le barriere del gioco per evitarne le possibili degenerazioni verso la vita reale;
- *improduttiva*. Il gioco non produce mai ricchezza. Persino i giochi d'azzardo si riassumono in un semplice spostamento di beni da un giocatore all'altro;
- *regolata*. Caratteristica in apparente contraddizione con la libertà del gioco. Talvolta le regole sono più o meno esplicite, ma sono sempre presenti e necessarie allo svolgimento del gioco;
- *fittizia*, come la realtà in cui entriamo per poter evadere dalla vita reale, di tutti i giorni. Le conseguenze del gioco non hanno ricadute sulla vita reale, fatta eccezione per le sue degenerazioni. In questo modo il gioco può arrivare a configurarsi come una palestra di vita, un incubatore dove imparare ad affrontare la vita reale.

Date queste premesse, Caillois opera quindi uno sforzo incredibile di classificazione di tutti i giochi all'interno di quattro essenziali categorie; questa operazione dà vita ad una tassonomia in grado di rappresentare schematicamente qualsiasi attività ludica umana, a seconda dell'atteggiamento dei giocatori che vi si applicano. Pier Aldo Rovatti definisce questa carta a quattro colori una *quadrettatura*<sup>2</sup>, ai cui vertici si pongono *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.à:

- *Agon* è la competizione, la sfida tra partecipanti che mettono in campo abilità sia fisiche sia mentali. Affinché sussista il gioco, entrambe le parti devono avere una possibilità di vincere.
- *Alea* (l'immagine dei dadi) rappresenta invece il gioco d'azzardo o di fortuna, prefigurando una connessione tra l'individuo e la sorte. La categoria racchiude quei giochi in cui bisogna sfidare il destino e in cui la componente prevalente è dunque

---

2. P. A. Rovatti, *Il gioco di Wittgenstein*, in aut aut 337, marzo 2008, p. 67.

il caso, insieme all'incertezza e all'impotenza ad esso connesse.

Il soggetto che gioca non ha qui né colpa né merito in caso di vincita o di sconfitta.

- *Mimicry*, la maschera, il simulacro: questa categoria include i giochi di immedesimazione, la cui unica regola, a seconda del ruolo, è di affascinare lo spettatore da un lato o di credere alla rappresentazione dall'altro. Si tratta di giochi di personificazione, di imitazione, di immaginazione in cui i giocatori si mettono nei panni dell'altro.
- *Ilinx*, (dal greco vortice) rappresenta infine il gioco di vertigine e di puro godimento, quello che alterare la percezione, che si spinge al limite in cerca di una sensazione di ebrezza. Appartengono a questa categoria le montagne russe, il girotondo e l'altalena, che portano ad una perdita della percezione corporea.

In ciascuna delle quattro divisioni sono tuttavia riscontrabili, in diverse proporzioni, le due anime che appartengono a tutti giochi: il *ludus*, componente più matura e legata alla competizione, e la *paidia*, componente più infantile, connessa al movimento rapido e sfrenato. In particolare, secondo la tesi di Caillois, le società contemporanee sarebbero caratterizzata più che altro da *Agon* e *Alea* (azzardo e di competizione), ovvero da giochi in cui la componente del *ludus* è maggiore, a dimostrazione di un'evoluzione culturale rispetto alle società primitive, in cui sono dominanti invece la rappresentazione (*Mimicry*) e la vertigine (*Ilinx*), ovvero pratiche che tendono alla *paidia*.

È chiaro che la vasta gamma dei giochi possibili non può esaurirsi all'interno delle quattro categorie di per sé: sono pertanto possibili degli incroci tra categorie, ovvero giochi che presentino sia una componente di *agon* che di *alea*, o in cui necessariamente ad un tratto faccia irruzione la maschera, o il rischio. Per tale motivo la metafora della *piattaforma girevole* si rivela particolarmente calzante, rafforzando l'idea di una complessità che muta, riconducendosi sì alle quattro categorie iniziali, ma in proporzioni variabili a seconda del gioco



in oggetto. In altre parole il gioco non è uno, stabile e monolitico, ma esistono tanti giochi e tanti modi di giocare. Caillois pluralizza la nozione, affermano che non possa esistere una definizione unica del gioco, come sosteneva invece Huizinga, ed elaborando una topografia, non esaustiva ma necessaria e utile.

All'agonismo dei giochi Caillois affianca dunque anche il rischio, la simulazione e l'affidamento alla sorte: attraverso la sua classificazione viene annoverato a tutti gli effetti tra i giochi anche il teatro (in cui è consistente soprattutto il gioco di ruoli), e allo stesso modo viene riabilitato l'azzardo, da sempre combattuto e penalizzato nella cultura cristiana e non solo. Ma sul gioco d'azzardo Caillois tornerà più volte per ribadire l'importanza della *regola* e del suo ruolo nel mantenere intatta quella barriera tra gioco e vita reale, impedendo che si verifichino conseguenze nefaste per l'individuo, come l'alienazione, il vizio, la superstizione, il disconoscimento. La sottile membrana tra la vita vera e la realtà di gioco, quella che Erving Goffman concepisce nel saggio *Encounters*<sup>3</sup>, rischia di rompersi e di destabilizzare un equilibrio: la minaccia è che la realtà del gioco prenda il sopravvento ed arrivi ad avere conseguenze effettive sulla vita reale. Questo apre una evidente contraddizione rispetto a quanto Caillois stesso sostiene nell'introduzione del suo libro, in cui definisce il gioco come "un'attività priva di conseguenze sulla realtà". Il sociologo francese ammette che la rovina economica di un giocatore d'azzardo sia reale, che sia una tangibile degenerazione dell'alea e tenta allora di definire meglio l'idea di un'attività ludica che invade la vita reale; e lo fa applicando le sue categorie a forme ludiche istituzionalizzate e integrate nella vita sociale, come la concorrenza commerciale, la speculazione in Borsa, l'etichetta, le professioni che implicano il dominio della vertigine. Di qui l'enfasi dell'autore sulla necessità di contenere la degenerazione, proteggendo quelle *barriere* che delimitano i giochi e che mantengono in salute la membrana di Goffman, ovvero l'equilibrio tra le due realtà. Tuttavia

---

3. E. Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, Harmondsworth 1972.

questa operazione di salvaguardia dei limiti del gioco diventa oggi inaspettatamente più ardua che in passato, come riconosce Stefano Bartezzaghi:

«Nei cinquant'anni che ci separano dalla ricerca di Caillois si sono registrati alcuni fenomeni e alcune linee di tendenza in direzione di un'uscita del gioco dalla propria dimensione di separatezza».

(S. Bartezzaghi, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, aut aut 337/2008)

Pochi anni dopo le ricerche di Caillois, Roland Barthes descriveva i giocatori di Pachinko in Giappone come avvolti in una situazione di alienazione assieme singolare e collettiva. Ciò che accade nelle sale del Pachinko e, successivamente, nelle sale giochi occidentali come quelle di Las Vegas, in cui sembra scomparire la distinzione tra giorno e notte, è che «alla norma igienica di “*Un bel gioco dura poco*” si sostituisce la domanda puerile dell’*ancora*”, la logica della ripetizione meccanica» (Stefano Bartezzaghi). E l'architettura diventa spesso tristemente complice in questo processo di alienazione e di estraniamento del giocatore, contribuendo a proiettarlo in una dimensione sospesa, in un tempo e in uno spazio infiniti, che agevolano inevitabilmente la scommessa e lo sperpero di denaro. Tra gli elementi che contribuiscono alla creazione di questa

Giocatori di Pachinko al Dynam Pachinko Parlour di Honjo, a nord di Tokyo.



ambientazione è il numero estremamente limitato di aperture verso l'esterno delle sale-giochi nei casinò, i loro percorsi labirintici, la difficoltà di accesso ad altri servizi che comporterebbero una distrazione dal gioco. Tuttavia il potere psicologico dell'architettura viene annichilito oggi di fronte alla smaterializzazione dei processi e alla comparsa di piattaforme informatiche per scommesse online.

Nei decenni trascorsi dalla pubblicazione de *I giochi e gli uomini* la tendenza registrata sembra in direzione di un'uscita del gioco dalla propria dimensione di separatezza. Un gioco che pian piano si insinua nei territori della vita "seria", che prima gli erano inaccessibili. Assistiamo oggi, per esempio, a fenomeni di ludicizzazione degli ambienti lavorativi, che trasformano gli uffici in luoghi accoglienti in cui anche lo svago e il gioco trovano spazio. I limiti temporali del gioco vengono stravolti perché esso è presente, come tentazione, negli strumenti di lavoro, nel computer e telefono, che accompagnano ogni momento della nostra vita quotidiana. Anche le perdite e le moltiplicazioni del sé, come fa notare Bartezzaghi, fra identità multiple, alienazioni, nuove forme di ebbrezza, giochi di simulazione e di ruolo, occupano la scena del ludico contemporaneo, e le sue degenerazioni. Entriamo e usciamo dal ludico senza più alcun cerimoniale; non siamo più in grado di stabilire dove cominci e dove finisca il gioco all'interno delle nostre vite.

## Bibliografia

S. BarTEZZAGHI. *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 3-12.

R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958), Tascabili Bompiani, Milano 2007.

A. CANDIDO, *Il gruppo in gioco. Un sistema ludico per migliorare l'atteggiamento prosociale all'interno dei gruppi di lavoro*, tesi di laurea magistrale, Politecnico di Milano, a.a. 2014/15.

T. MITCHELL, The Psychology Behind Casino Architecture, 29 dic 2014. <https://blog.casinolasvegas.com/strip/psychology-behind-casino-architecture/>

R. NESTI, *Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica*, Edizioni Unicopli, Milano 2012.

P. A. ROVATTI, *Il gioco di Wittgenstein*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 55-74.

M. SALVADOR, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano a.a. 2011/12, p. 20-25.

## Elenco delle illustrazioni

Visitors play Pachinko at a Dynam pachinko parlour in Honjo, north of Tokyo, August 4, 2014. Reuters/Issei Kato. <https://www.businessinsider.com/what-is-pachinko-gambling-japan-2018-7?IR=T>

Immagine degli interni della grande hall di un casinò di Las Vegas, Nevada. <http://www.casinoonlineprova.it/news/come-uscire-vincitori-dai-casino-terrestri-15/>

- *ilinx* -



Les Quatre Cents Coups,  
François Truffaut  
1959

## The turning platform of games

Roger Caillois

French sociologist and anthropologist Roger Caillois gives a decisive contribution to the XX century's theory on games, by publishing *Man, Play and Games* in 1958. The book attempts to elaborate a taxonomy, capable of embracing any human game into a system that Marguerite Yourcenar defines as "turning platform of games"<sup>1</sup>. This platform varies continuously because the various characters of games can slide into one another; their forms change in tone, in a temporal and historical interweaving of elements at times either dominant or submerged. Although Caillois can boast a certain experience in the use of an effective sociological methodology, when confronted with the elusive world of games, he needs to use a sometimes approximate approach, due to the nature of the object. Like his predecessor Huizinga, Caillois also considers the relevance of play activities in the process of human socio-cultural evolution, even though with substantial differences: he does not interpret play as a cultural element, but rather as a mirror of human evolution, like a *reflection*. Consequently, games and toys are considered fundamental cultural residues, easily readable in order to interpret the socio-cultural changes taking place between one era and another.

The spirit of play is essential to culture, but games and toys, in the course of history, are actually the residues of culture.

(R. Caillois, *Man, Play and Games*, p. 77)

Caillois undoubtedly also refers to Benveniste's definition of play as a *structure*: he recognizes that those playful activities which, in the past, used to bear political or religious meanings, become mundane games - mere residual structures - as soon as they are devoid of their meanings. For this reason he defines the game as a "*residue*" of previous cultures, unlike Huizinga, who places it on the same level as culture. Play is no longer intrinsic to culture, but rather is a consequence of it.

So would everything originate from the game? one wonders closing Homo ludens. [...] In one case, games are systematically presented as degradations of those adult activities which, having lost their true extent, are lowered to the extent of anodine distractions. In the other, the playful spirit is at the origin of the fruitful conventions allowing the development of cultures

(R. Caillois, *Man, Play and Games*, p. 76)

A point of convergence with Huizinga's theory, however, lies in the fact that both identify the presence of a *regulation* into any game, even though Caillois maintains that humanity has experienced some forms of play more-regulated than others. A fundamental subdivision then runs through the whole essay: that between *Paidia* (fantasy, improvisation, the "as if") and *Ludus* (the "serious" and regulated attempt to overcome obstacles).

Caillois too, like Huizinga, initially tries to draw up a list of features describing games: every play activity completely involves those who engage in it, is free but also regulated, is characterized by unpredictable outcomes, is detached from reality and is an end in itself. Below is the list reported in the first chapter, which presents play as:

- *free*, since it is not possible to force someone to play and it be performed only (and always) as a voluntary choice;
- *uncertain*, since no one can predict its developments in advance. Any card game will be different from the previous one. And uncertainty fundamentally makes meaningful the experience of the player who, otherwise, would feel impotent and at the mercy of events;

- *separate*, since a game has its own spatiality and temporality, established by the players themselves. Caillois insists on the need to reinforce the barriers of games in order to avoid possible degenerations towards real life;
- *unproductive*. A game never produces wealth. Even gambling can be summed up in a simple shift of money from one player to another;
- *regulated*. Feature in apparent contradiction with the freedom of the game. Sometimes the rules appear more or less explicit, but they are always present and necessary in any game;
- *fictitious*, as the reality in which we enter whenever we wish to escape from real, every-day life. The consequences of a game have no repercussions on real life, except for its degenerations. In this sense, a game can be configured as a gym for life, an incubator where to learn how to face real life.

Given these premises, Caillois therefore makes an incredible effort to divide all the possible games into four essential categories; this operation gives rise to a taxonomy capable of schematically representing any human play activity, depending on the attitude of the players who involve in it. Pier Aldo Rovatti defines it a four-color square<sup>2</sup>, on whose sides lie the categories of *Agon*, *Alea*, *Mimicry* and *Ilinx*.

- *Agon* is the competition, the challenge between participants who bring both physical and mental skills into play. In order for the game to exist, both parties must have a chance to win.
- *Alea* (the image of dice) instead represents gambling or luck, prefiguring a connection between the individual and the fate. This category includes those games in which one must challenge destiny and where the case prevails as a component, together with the uncertainty and impotence connected to it. In the event of winning or losing, neither guilt nor merit can be attributed to the players.
- *Mimicry*, the mask, the *simulacrum*: this category includes games of identification, whose only rule, depending on the role, is to fascinate the viewer on one side or to believe the representation on the other. It includes games of personification, of imitation, of imagination, in which the players put themselves in the shoes of the others.
- Finally, *Ilinx* (from the Greek *vortex*) represents the game of vertigo and pure enjoyment, which alters perception, which pushes itself to the limit in search of a sensation of inebriation. This category includes roller coasters, *Ring a Ring o' Roses* dances or even swings, which lead to a loss of body perception.

In each of the four divisions, however, the two above-mentioned souls which belong to all games can be found in different proportions: the *ludus*, a more mature and competition-related component, and the *paidia*, a more infantile component, connected to rapid and unrestrained movement. In particular, according to Caillois' thesis, *Agon* and *Alea* (gambling and competition) mostly characterize contemporary societies, and therefore games in which the *ludus* component is greater, demonstrating a wider cultural evolution compared to that of primitive societies, where the representation (*Mimicry*) and vertigo (*Ilinx*) dominate, and thus practices tending to *paidia*.

Clearly the vast range of possible games cannot fit into just one of the four categories: therefore possible crosses between categories can possibly take place, originating games which present both *agon* and *alea* components, or in which suddenly the *mask* becomes relevant, or the *risk*. For this reason the metaphor of a revolving platform proves particularly fitting as it reinforces the idea of

a changing complexity, it returns to the four initial categories, but in varying proportions depending on the type of game taken into account. In other words, the attributes of unicity and stability do not suit any *games* and endless are the possible ways of playing. Caillois pluralizes this notion, by affirming that no single definition of *game* can be agreed, unlike Huizinga tried to argue, and by elaborating a non-exhaustive but necessary and useful topography.

On top of the competitive spirit of games, Caillois adds the components of risk, simulation and randomness: through his classification, the world of games comes to include also the *theatre* (which displays a consistent game of roles), and in the same way even *gambling* is rehabilitated, despite the Christian culture's opposition and condemnation. Caillois will return several times on this topic in order to reaffirm the importance of the rule and of its role in keeping intact that barrier between play and real life, preventing harmful consequences from occurring for the individual, such as alienation, vice, superstition, disavowal. The thin membrane between real life and the reality of play, the one Erving Goffman elaborates in his essay *Encounters*<sup>3</sup>, threatens to break a balance: the reality of play might take over and come to have effective consequences on real life. This opens up a clear contradiction with Caillois's own definition, outlined in the introduction of his book as "an activity devoid of consequences on reality". The French sociologist admits the economic ruin of a gambler can become real - a tangible degeneration of the *alea* - thus he consequently tries to better define the idea of a playful activity that invades real life as well; and he does so by applying its categories to institutionalized and integrated forms of play in social life, such as commercial competition, speculation on the stock exchange, to those professions implying a domain over *vertigo*. Hence the author's emphasis on the need to contain degeneration, protecting those barriers which delimit games and keep Goffman's membrane healthy, preserving a balance between the two realities. However this operation of safeguarding the limits of games turns unexpectedly more difficult today than in the past, as Stefano Bartezzaghi acknowledges:

In the fifty years that separate us from Caillois' research, certain phenomena occurred, trending towards an evasion of game from its own dimension of "separateness".

(S. Bartezzaghi, *The infinite game. Forms, languages, trespassings, pathologies*, aut aut 337/2008)

A few years after Caillois' research, Roland Barthes described Pachinko players in Japan as overwhelmed with a both individual and collective alienation. What happens in the halls of Pachinko - and, subsequently, in the western slot halls such as those in Las Vegas - where the distinction between day and night seems to disappear, is that "the hygienic norm of *A fun game does not last long* is replaced by the *more-and-more* childish insistence, hence by the logic of mechanical repetition" (Stefano Bartezzaghi). Sadly architecture often becomes complicit in this process of alienation and estrangement of the player, helping to project it into a suspended dimension, into an infinite time and space, which inevitably facilitate the gambling and the waste of money. Among the elements contributing to the creation of this setting is the extremely limited number of openings to the outside of the halls in the casinos, their labyrinthine paths, the difficulty of access to other services that would involve a distraction from the game. However, the psychological power of architecture is annihilated today by the dematerialization of processes and the creation of IT platforms for online betting.

In the decades elapsed since the publication of *Man, Play and Games*, the dimension of separateness of games got weaker and weaker. Now play slowly insinuates itself into the territories of "serious" life, previously inaccessible to it. Today we are witnessing, for example, the phenomena of playfulness inside working environments, which transform offices into rather welcoming places



where even entertainment and games can take place. The temporal limits of play are distorted because of its presence, as a temptation, in work tools, computers, telephones, which accompany every moment of our daily life. And now the losses or multiplications of the self, as Bartezzaghi points out, the multiple identities, alienations, new forms of inebriation occupy the scene of contemporary play, envision its possible degenerations. We now enter and exit a game without any ceremonial; we no longer can determine where the game begins and where it ends in our lives.



# Il giocattolo come pura *essenza storica*

## Giorgio Agamben

Si è già parlato, in uno dei capitoli precedenti, di come le sfere del gioco e del sacro siano strettamente interconnesse. Esse instaurano un rapporto diametralmente opposto nei confronti del calendario: da un lato il sacro, con la ciclicità dei suoi riti, scandisce, fissa e struttura il tempo, assicurandone stabilità; dall'altro il gioco altera e distrugge il calendario, trasformando il tempo in un'eterno presente, come succede in *Pinocchio* nel paese dei balocchi, dove le ore, i giorni, le settimane, «passano come tanti baleni»<sup>1</sup>. Il giocattolo è pertanto un oggetto ambiguo e difficile da definire, proprio in virtù della sua capacità di resistere al tempo: in molti casi un oggetto, che un tempo aveva una sua utilità, diventa giocattolo solo perchè finisce nelle mani di un bambino. Quello che rende tale un giocattolo è cioè l'uso che il giocatore ne fa, a prescindere dalla sua originaria destinazione. Huizinga e Caillois dimostrano che la trottola, la palla e la bambola sono i retaggi di antichi cerimoniali del mondo greco o delle antiche civiltà americane, presso le quali la palla rappresentava il sole, per il dominio del quale veniva contesa durante cerimonie religiose. La trottola veniva usata per pratiche divinatorie e la bambola era connessa in origine a riti rivolti alla madre terra e alla fertilità. Il giocattolo non è altro che la cristallizzazione di processi culturali, storici e sociali: un *residuo*, come lo definisce Caillois. I giocattoli vengono creati e modificati di pari passo con lo sviluppo della società e della cultura di appartenenza. C'è un legame biunivoco tra il giocattolo e la società: quest'ultima veicola i suoi valori attraverso il giocattolo, che a sua volta diventa manifestazione tangibile della società.

«Tutto scade nel gioco», afferma Caillois, e questo *scadere* degli oggetti dal mondo adulto a quello infantile è una modalità possibile per

---

1. G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001, pag. 69.

tramandare il passato. Uno dei processi di trasformazione di oggetti in giocattoli è la *miniaturizzazione*, che strappa un articolo alla vita quotidiana o lavorativa, riducendolo e semplificandolo in oggetto di gioco. Il giocattolo come miniaturizzazione stimola l'imitazione nel bambino, ne agevola la comprensione della società e della cultura a cui appartiene. L'appropriazione e la trasformazione in gioco, compiuta attraverso la miniaturizzazione, trasforma di colpo un'automobile, una pistola, una cucina in giocattolo. Nel suo saggio *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giorgio Agamben coglie il carattere essenziale del giocattolo in questa dimensione temporale di un oggetto che è stato qualcosa, ma che ora non lo è più: tutto ciò che è vecchio, indipendentemente dalla sua origine sacrale, è suscettibile di diventare giocattolo. I bambini giocano con qualunque anticaglia capiti loro tra le mani, svuotandola del suo significato originario: questa dimensione temporale di un «una volta» e «ora non più» viene però intesa dal filosofo romano sia in senso *diacronico* che *sincronico*. Se il giocattolo è ciò che apparteneva *una volta* alla sfera del sacro e *ora non più*, la conclusione cui si giunge è che esso sia da considerarsi come pura essenza storica o, meglio, come «*Storico* allo stato puro»<sup>2</sup>, perché in nessun luogo, come in un giocattolo, si potrà cogliere «la temporalità della storia nel suo puro valore differenziale e qualitativo»: non in un monumento, né in un oggetto d'antiquario, né in un documento d'archivio. Mentre, infatti, il valore e il significato di oggetti antichi o di documenti storici è funzione della loro antichità, cioè del loro presentificare e rendere tangibile un passato, il giocattolo al contrario non trae valore da quel passato, ma lo smembra e ci gioca. A sopravvivere nel giocattolo non è tanto il passato, quanto la temporalità umana in sé.

«Ciò che il giocattolo conserva del suo modello sacrale o economico, ciò che di questo sopravvive dopo lo smembramento o la miniaturizzazione, non è altro che la temporalità umana che vi era contenuta, la sua pura essenza storica. Il giocattolo è una materializzazione della storicità contenuta negli oggetti. [...] Il giocattolo, smembrando e

---

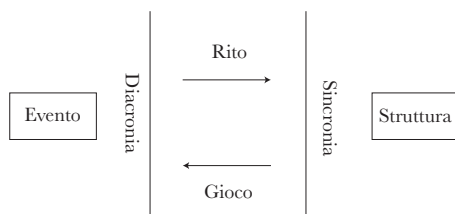
2. Ibid. p. 74.

travisando il passato, ovvero miniaturizzando il presente - giocando, cioè, tanto sulla *diacronia* che sulla *sincronia* - presentifica e rende tangibile la temporalità umana in sé, il puro scarto differenziale fra l'*un tempo* e l'*ora non più*».

(G. Agamben, *Infanzia e Storia. Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, p. 74-5)

Indubbiamente Agamben deve molto alle riflessioni di Lévi-Strauss che, quindici anni prima, stabilisce un'analogia tra il giocattolo e il bricolage: entrambi infatti si servono di «briciole» o di «pezzi» appartenenti ad altri insiemi strutturali; entrambi trasformano antichi significati in significanti e viceversa. In particolare, in un passo della *Pensée Sauvage*<sup>3</sup>, Lévi-Strauss condensa in un'affermazione esemplare i processi di trasformazione che rispettivamente innescano il gioco e il sacro: «Mentre il rito trasforma degli eventi in strutture, il gioco trasforma delle strutture in eventi». Il mito compone la contraddizione fra passato mitico e presente, annullando l'intervallo che li separa e «riassorbendo tutti gli eventi nella struttura sincronica». Il gioco offre invece un'operazione simmetrica e opposta: esso tende a spezzare la connessione fra passato e presente e a risolvere e sbriciolare tutta la struttura in eventi. Se il rito è, cioè, una macchina per trasformare diacronia in sincronia, il gioco è, all'opposto, una macchina per trasformare sincronia in diacronia. Ma Agamben precisa che in entrambi i casi la trasformazione non è mai completa: ogni gioco contiene una parte di rito e ogni rito una parte di gioco. Del resto anche Huizinga ha potuto facilmente trovare esempi di come i comportamenti rituali tradiscano spesso una consapevolezza di «finzione» che ricorda la coscienza che il giocatore

Mentre il rito trasforma degli eventi in strutture, il gioco trasforma delle strutture in eventi

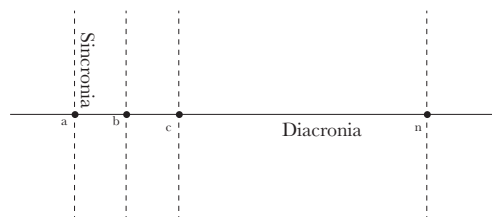


3. C. Lévi-Strauss, *La Pensée Sauvage*, Paris 1962, pp. 44-47

ha di giocare. L'uno non prevale mai del tutto sull'altro, sussiste sempre uno scarto differenziale fra *diacronia* e *sincronia*.

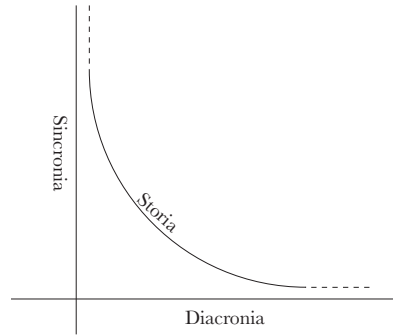
C'è allora una correlazione strutturale fra rito e gioco, nel senso che entrambe sono macchine che trasformano due categorie opposte, ma secondo uno stesso sistema. E ciò che risulta alla fine, ciò che il sistema - la società umana - produce è, in ogni caso, uno scarto differenziale fra diacronia e sincronia, è *storia*, cioè *tempo umano*. Un frammento di Eraclito rappresenta come un «bambino che gioca con i dadi» il concetto di *Aión*, ovvero il tempo nel suo carattere originario. Al contrario *chrónos* indica in greco una durata oggettiva, una quantità misurabile e continua nel tempo. In un passo del *Tímeo* Platone presenta il rapporto fra *chrónos* e *aión* come rapporto di copia e modello, di tempo ciclico misurato dal movimento degli astri contro la temporalità immobile e sincronica. *Aión*, da un lato, è l'eternità; *chrónos*, dall'altro, è il tempo diacronico. Ciò che Eraclito raffigura come gioco è allora proprio l'essenza temporalizzante del vivente.

L'oggetto della storia non è la diacronia (cioè una pura successione di eventi), ma l'opposizione fra diacronia e sincronia che caratterizza ogni società umana. L'evento puro (diacronia assoluta) e la pura struttura (sincronia assoluta) non esistono: ogni evento storico rappresenta uno scarto differenziale fra l'una e l'altra. Il divenire storico non può essere un asse diacronico, in cui i punti identificano gli istanti in cui sincronia e diacronia coincidono; è piuttosto una curva iperbolica che esprime una serie di scarti differenziali fra sincronia e diacronia. La storia è un «gioco» fra diacronia e sincronia. E il giocattolo è la rappresentazione di un puro intervallo temporale: è un significante dell'assoluta diacronia, dell'avvenuta trasformazione di una struttura in evento.



Il divenire storico non è un asse diacronico, in cui i punti identificano gli istanti in cui sincronia e diacronia coincidono

Il divenire storico è una curva iperbolica che esprime una serie di scarti differenziali fra diacronia e sincronia.



L'abilità del gioco di trasformare una struttura in evento potrebbe essere intesa, in altre parole, come una *profanazione*. La profanazione, di per sé, è infatti una restituzione all'uso di un oggetto (non necessariamente sacro). A differenza della *secolarizzazione*, forma di rimozione che si limita a spostare una stessa forza da un luogo all'altro (dislocando, ad esempio, la monarchia celeste in monarchia terrena, ma lasciandone intatto il potere), la *profanazione* implica, al contrario, una neutralizzazione di ciò che profana. Una volta profanato, quanto prima che era inaccessibile e separato finisce per smarrire l'aura e viene restituito all'uso. Sia la secolarizzazione che la profanazione sono operazioni politiche, ma da un lato la prima garantisce un potere riportandolo a un modello sacro, dall'altro la seconda disattiva i dispositivi di potere e restituisce all'uso comune quegli spazi che esso aveva confiscato.

Nel saggio *Profanazioni* (2005) Agamben denuncia tuttavia: «il gioco come organo della profanazione è ovunque in decadenza»<sup>4</sup>. L'uomo moderno non sa più giocare e ne è la riprova il moltiplicarsi vertiginoso, nella nostra epoca, di nuovi e vecchi giochi: in televisione ogni sera i quiz show di massa sembrano rievocare delle liturgie sacrali, secolarizzano un'intenzione inconsapevolmente religiosa. E questo perchè il comportamento del capitalismo stesso è essenzialmente una religione culturale. Il gioco sembra oggi aver perso la capacità di allontanarsi dal sacro, e ai suoi riti sembra volersi

4. G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005.

riavvicinare. Compito della politica deve essere pertanto quello di restituire il gioco alla sua vocazione puramente profana. Ed è convinzione del filosofo che, nell'uso riattivato dalla profanazione giocosa, posso celarsi la promessa di una nuova felicità per l'uomo contemporaneo.

«Come la *religio* non più osservata, ma giocata, apre la porta dell'uso, così le potenze dell'economia, del diritto e della politica, disattivate in gioco, diventano la porta di una nuova felicità».

(G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005)

La spettacolarizzazione in atto oggi nelle società capitalistiche avanzate sembra dividere ogni attività umana da se stessa, trasformandola in una mera rappresentazione di sé. E questo processo investe la società tutta, indifferente alla contrapposizione tra profano e sacro o tra umano e divino. La separazione scinde ogni oggetto tra il suo valore d'uso e il suo valore di scambio, snaturandolo e trasformandolo in un feticcio inafferrabile, continuamente riferibile alla sfera del consumo, dove qualsiasi valore viene ridotto alla misura degli altri. «Spettacolo e consumo sono due facce di un'unica impossibilità di usare»<sup>5</sup>: tutto ciò che non può essere usato viene consegnato al consumo e all'esibizione spettacolare. Ma se *profanare* significa restituire all'uso comune ciò che era stato separato nella sfera del sacro, allora oggi ci troviamo di fronte alla minaccia di un'impossibilità della profanazione: questo l'obiettivo della religione capitalista.

Agamben individua nel *museo* il luogo tipico di questa nostra *impossibilità di usare*: museo inteso non tanto come uno spazio fisico, quanto come una dimensione distaccata in cui va a finire ciò che un tempo era sentito vero da una società, e che ora non lo è più. Intere città rischiano di trasformarsi in musei a cielo aperto, come nel caso di Venezia<sup>6</sup>, la cui popolazione invecchia sempre di più, di fronte ad un turismo spropositato che condanna la città ad essere non più

5. Ibid.

6. Cfr. S. Settis, *Se Venezia Muore*, Einaudi 2014.



abitata o vissuta, ma semplicemente visitata, con le conseguenze disastrose che ciò comporta per la sopravvivenza della città stessa. Anche in questo caso, la città-museo è indice di una impossibilità di usare, di abitare, di fare esperienza.

La profanazione esiste anche in natura: Agamben cita l'esempio del gatto che gioca con un gomitolino come se fosse un topo. L'animale in questo caso usa consapevolmente a vuoto i comportamenti tipici dell'attività predatoria: questa attitudine, necessariamente connessa alla natura del gatto, non viene cancellata, ma viene disattivata grazie alla sostituzione del topo con il gomitolino. In questo modo lo spirito di caccia viene aperto ad un nuovo possibile uso: un comportamento naturale del gatto viene liberato in altre forme, mimate e riprodotte, svuotate del loro senso. E il risultato è un'emancipazione dell'animale dall'attività di caccia, oltre alla liberazione del topo dal suo essere preda. L'attività che ne risulta rimane un *mezzo puro*, emancipato dalla relazione col suo fine: lo scopo della caccia viene gioiosamente dimenticato attraverso la disattivazione del vecchio uso. Ma il sogno capitalista della produzione dell'*improfanabile* punta evidentemente all'annullamento del *mezzo puro*, come è evidente nel caso della



Un nudo di  
Auguste Belloc,  
1856-60.

pornografia. Agli esordi della fotografia erotica, le modelle ostentavano infatti l'espressione romantica e sognante di chi è stato sorpreso dall'obiettivo nell'intimità del proprio boudoir. Ne sono esempio i nudi di Braquehais, di Camille d'Olivier o di Auguste Belloc.

Tuttavia, di pari passo con l'assolutizzazione capitalista della merce e del valore di scambio, l'espressione delle modelle si trasforma: esse guardano risolutamente nell'obiettivo, mostrando di interessarsi allo spettatore al di là dell'obiettivo, ostentando la consapevolezza di essere mediate come immagini. Il visionario Walter Benjamin, che già nel 1935 conia il concetto di "*valore di esposizione*", si esprime così nel suo saggio su Eduard Fuchs: «Quel che in queste immagini funge da stimolo sessuale, non è tanto la vista della nudità, quanto l'idea dell'esibizione del corpo nudo davanti all'obiettivo»<sup>1</sup>. Ma il volto di una donna che si sente guardata diventa comunemente inespressivo perché la consapevolezza di essere esposta allo sguardo annulla i processi espressivi che solitamente animano il volto. Per questo il dispositivo della pornografia spinge le professioniste dell'esposizione ad acquisire una sfrontata indifferenza: ad imparare a dare a vedere null'altro che un dare a vedere. Per poter neutralizzare il potenziale profanatorio che altrimenti recherebbe con sé la nullificazione dell'espressività del volto umano, il quale non conosce nudità, perché è sempre già nudo. La pornografia punta ad annichilire la capacità umana di far girare a vuoto i comportamenti erotici, di profanarli, distaccandoli dal loro fine immediato. Essa sostituisce alla promessa di un nuovo uso collettivo della sessualità, il consumo solitario e disperato dell'immagine pornografica. Un dispositivo che Agamben definisce infame sia politicamente che moralmente, perché impedisce lo sviluppo di nuove possibilità d'uso, di nuove profanazioni.

«L'*improfanabile* della pornografia – ogni *improfanabile* – si fonda sull'arresto e sulla distrazione di un'intenzione autenticamente *profanatoria*. Per questo occorre strappare ogni

7. Eduard Fuchs, Il collezionista e lo storico, da *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936)

volta ai dispositivi - a ogni dispositivo la possibilità di uso che essi hanno catturato. La profanazione dell'*improfanabile* è il compito politico della generazione che viene».

(G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005)

### Bibliografia

G. Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1995

G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001.

G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005.

J. D'Alonzo, *Agamben lettore di Benveniste, tra linguistica e filosofia*, Rivista d'Italianistica e di letteratura contemporanea, n.3, 2018, pp. 137-156.

C. Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio* (1962), Il Saggiatore, Milano 2010

R. Nesti, *Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica*, Edizioni Unicopli, Milano 2012.

### Elenco delle illustrazioni

I diagrammi provengono dal capitolo *Il Paese dei Balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco* in G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001, pag. 69.

Auguste Belloc, *Nude*, 1856-1860. <https://i.pinimg.com/originals/cd/09/f4/cd09f44cc11cd59c59e5cb7cf9660e75.jpg>

## The toy as pure *historical essence*

Giorgio Agamben

As already stated in one of the previous chapters, the spheres of play and the sacred are closely interconnected. They establish a diametrically opposite relationship towards the calendar: on the one hand the sacred, with the cyclical nature of its rites, marks, fixes and structures time, ensuring stability; on the other, play alters and destroys the calendar, transforming time into an eternal present, as it happens in the land of toys in *Pinocchio*, where the hours, days, weeks, “pass in the blink of an eye”<sup>1</sup>. Therefore the toy rejects easy definitions because of its ambiguity, as well as its ability to resist to time: whenever an object, which once was of use, ends up in the hands of a child, suddenly does it become a toy. The key to this process lies in the new use the player makes of the object, regardless of its original destination. Huizinga and Caillois prove that the spinning top, the ball and the doll all derive from ancient Greek ceremonials or from the ancient American civilizations, where the ball represented the sun, whose domination the gods contended during religious ceremonies. The spinning top was used for divinatory practices and the doll was originally connected to fertility rituals directed to mother earth. The toy represents the crystallization of cultural, historical and social processes: for this reason Caillois defines it a residue. Toys are created and modified along with the development of society and of the culture to which they belong. There is a double connection between the toy and society: the latter conveys its values through the toy, which in turn becomes a tangible manifestation of society.

“Everything falls apart in play”, says Caillois, and this shift of objects from the adult world to the infant one is a possible way to pass on events from the past. Miniaturization represents one of the possible transformation processes of objects into toys: it tears an object away from everyday life or work, reducing it and simplifying it into a play tool. The toy as miniaturization stimulates imitation in the child, facilitating the understanding of society and the culture to which it belongs. The appropriation and the transformation into play, through miniaturization, can suddenly turn a car, a gun or a kitchen into a toy. In his essay *Infancy and History. On the Destruction of Experience*, Giorgio Agamben captures the essential character of the toy in this temporal dimension of an object which once was *something*, but now no longer is: anything old, regardless of its sacred origin, is likely to become a toy. Children play with whatever antiquity they happens to find in their hands; they devoid it of its original meaning. This temporal dimension, expressed in terms of “once” and “now no longer”, may be conceived both in a diachronic and synchronic sense. Assuming the toy *once* belonged to the sphere of the sacred and now *no longer* does, consequently one can consider it as pure *historical essence* or, better, as “History in its pure state”<sup>2</sup>. Nowhere more than in a toy could one grasp “the temporality of history in its pure differential and qualitative value”: not in a monument, nor in an antiquarian object, nor in an archive document. While, in fact, the value of ancient objects or historical documents varies as a function of their antiquity - as they make a past tangible - the toy, on the contrary, does not acquire value from that past, but dismantles it and plays with it. Not so much the past, but rather human temporality itself does survive in the toy.

“What the toy preserves of its sacral or economic model, what of this survives after the dismemberment due to miniaturization, is nothing but the human temporality that was contained therein, its pure historical essence. The toy is a materialization of the historicity contained in the objects. [...] The toy, dismembering and misrepresenting the past, or miniaturizing the present - playing, that is, both with *diachrony* and with *synchrony* - makes tangible the human temporality itself, the pure differential gap between the *once* and the *now no longer*”.

(G. Agamben, *Infancy and History. In Playland. Reflections on History and Play*)

Undoubtedly Agamben owes much to a research by Lévi-Strauss who, fifteen years earlier, established an analogy between the toy and the bricolage: in fact they both use “crumbs” or “pieces” belonging to other structures; both transform ancient, lost meanings into something significant in the present. In particular, in a passage from the *Pensée Sauvage*<sup>3</sup>, Lévi-Strauss condenses into an exemplary statement the transformation processes that respectively trigger the game and the sacred: “While rites transform events into structures, games transforms structures into events”. The myth shortens the distance between the mythical past and the present, “reabsorbing all the events in the synchronic *structure*”. Instead, play offers a symmetrical and opposite operation: it tends to break the connection between past and present and to resolve and crumble the whole structure into events. In other words, if the ritual transforms diachrony into synchrony, the game, on the contrary, transforms synchrony into diachrony. Agamben, however, points out that in both cases the transformation is never complete: each game contains a ritual part and every ritual has a ludic component in itself. Even Hui-zinga could easily find examples of how ritual behaviors often reveal awareness of a sense of “fiction”, which recalls the awareness the player has while playing. One never prevails completely over the other, a differential gap always persists between *diachrony* and *synchrony*.

A structural correlation exists between rituals and games, in the sense that both act as machines transforming two opposite categories, yet following the same system. And as a result, the system - human society's behavior - produces, in any case, a differential gap between diachrony and synchrony, it generates *history*, *human time*. A fragment by Heraclitus represents the depicts *Aión*, - that is time in its original character - as a “child playing dice”. On the contrary *chrónos* indicates in Greek an objective duration, a measurable quantity over time. In a passage from the *Timaeus* Plato presents the relationship between *chrónos* and *aión* as a relation between a copy and a model; a cyclic time measured by the movement of the stars versus a static, synchronic temporality. *Aión*, on the one hand, embodies eternity; *chrónos*, on the other, diachronic time. Hence Heraclitus depicts as a game precisely the temporalizing essence of the human being.

History should not take diachrony as its object (that is, a pure succession of events), but rather the opposition between diachrony and synchrony, which characterizes every human society. The pure event (absolute diachrony) and the pure structure (absolute synchrony) do not exist: each historical event represents a differential gap between one and the other. The historical becoming cannot display along a diachronic axis, where each point identifies an instant of coincidence between synchrony and diachrony; rather it develops as a hyperbolic curve, expressing a series of differential differences between synchrony and diachrony. History is a “game” between diachrony and synchrony. And the toy embodies a pure temporal interval: it signifies absolute diachrony, the transformation of a structure into an event.

Another concept expresses this ability of play to transform structures into events: *profanation*. In fact, a profanation envisions the return of an object (not necessarily a sacred one) to a use. Unlike *secularization* - form of repression which shifts the same force from one place to another, for example displacing the celestial monarchy into an earthly monarchy, but leaving its power intact - *profanation* implies, on the contrary, a neutralization of its object. Once profaned, what used to be inaccessible and separated, now ends up losing its aura and is returned to a use. Both secularization and profanation hide political implications; the former safeguards a form of power by bringing it back to a sacred model, while the latter disables the power devices and restores to common use the space they had confiscated.

However, in an essay titled *Profanations* (2005) Agamben denounces: “play as

an organ of profanation is evermore weakening"<sup>4</sup>. The modern man no longer knows how to play. As a result, new and old games in our age are dizzyingly multiplying: on television every evening mass quiz shows seem to recall sacral liturgies, secularizing an unconsciously religious intention. Capitalism itself behaves essentially as a cultic religion. Today play seems to have lost its ability to take a distance from the sacred, it gets eerily closer to its rituals. Politics must therefore restore play to its purely profane vocation. And the philosopher believes the promise of a new happiness for contemporary man might hide in the uses reactivated by playful profanations.

"Like a religion which - being no longer worshipped, but rather played - opens up the door to the use, so the powers of the economy, of law and politics - being deactivated into a game - become the premise to a new happiness".

(G. Agamben, *Profanations*, 2005).

The spectacularization undergoing today's capitalist societies seems to divide every human activity from itself, transforming it into a mere representation of itself. This process involves the whole society, indifferent to the difference between the profane and the sacred or between the human and the divine. The separation splits any object between its use-value and its exchange-value, distorting it and transforming it into an elusive fetish, always referable to the consumption chain, where any value can be caught into an equivalence with other values. "Spectacle and consumption are two faces of the same medal, both relying on our impossibility to use"<sup>5</sup>: whatever cannot be *used*, will be consumed or used in spectacular performances. But since to *profane* means to bring back to a common use what once belonged to the separated sphere of the sacred, then today the impossibility of profanation constitutes a threat for society and the capitalist religion aims indeed at neutralizing any kind of profanation.

Agamben identifies in the *museum* an emblem of our impossibility to use - intending the museum not as a physical space, but as a detached dimension receiving whatever the society *once* perceived as significantly true, but now *no longer* does. Entire cities are likely to turn into open-air museums, as in the case of Venice<sup>6</sup>, whose population is getting older and older, while having to face a disproportionate tourism that condemns the city to be no longer inhabited or lived, but simply visited, with disastrous consequences on the survival of the city itself. Also in this case, the city-museum indicates an impossibility to use, to live, to experience.

Profanations exists even within nature: Agamben cites the example of a cat playing with a ball as if it were a mouse. In this case the animal consciously displays in vain the typical behaviors of the predatory activity: the replacement of the mouse with the ball does not cancel, but rather deactivates this attitude, necessarily connected to the nature of the cat. In this way the hunting instinct extends to a new possible use: a natural behavior of the cat is "freed" and converted into other mimed, reproduced, meaningless forms. As a result the animal emancipates itself from the hunting activity, leading to the mouse's liberation from its condition of prey. The resulting activity constitutes a *pure means*, emancipated from the relationship with its end: the aim of the hunt can be joyfully forgotten through the deactivation of an old use. But capitalism aspires to the creation *un-profanable* devices and, clearly, to the dissolution of this *bare medium*, as in the case of pornography: in the early days of erotic photography, the models showed off the romantic and dreamy expression of someone who was surprised by the lens in the intimacy of a boudoir. Nudes by Braquehais, Camille d'Olivier or Auguste Belloc display exemplary instances thereof.

However, in parallel with the progressive capitalist absolutization of commodities and exchange values, the expression of the models change: they look

resolutely toward the objective, showing interest in the spectator beyond the objective, showing the awareness of being mediated as images. The visionary Walter Benjamin, who in 1935 coined the concept of "exposition value", in an essay on Eduard Fuchs states: "Not the sight of nudity itself, but rather the idea of showing the naked body in front of the lens acts as a sexual stimulus in these images"<sup>7</sup>. But the face of a woman who knows she is being stared at commonly becomes inexpressive, since the awareness of being exposed to the eye cancels the expressive processes that usually animate a face. For this reason, the device of pornography pushes the professionals of exposure to acquire a bold sense of indifference: they learn to show nothing more than their being exposed. This way it neutralizes that profanatory potential, which otherwise would lead to nullify the expressiveness of the human face, which knows no nakedness in itself, as it is always already naked. Pornography tries to annihilate the human ability to activate erotic behaviors in vain, ability to profane them, to detach them from their immediate purpose. It replaces the promise of a new collective use of sexuality, with the solitary and desperate consumption of pornography. Agamben defines this device as infamous, both politically and morally, because it prevents the development of new possibilities of use, of new profanations.

"The *un-profanable* feature of pornography - any *un-profanable* device - is based on the suspension and distraction of a truly profanatory intention. This is why it is necessary to subtract from any devices the possibility of use they capture. The profanation of the *un-profanable* is the political task of the coming generation".

(G. Agamben, *Profanations*, 2005).





Il *gioco* si manifesta in svariate forme all'interno della dimensione del *progetto*. Questa *fenomenologia* di occasioni ludiche ne ripercorre gli sviluppi, nel tentativo di dimostrare come, progressivamente, venga a maturarsi la possibilità di un uso *politicamente* avvertito del *gioco*, proprio in virtù della sua capacità di immaginare scenari *alternativi* e di aprire gli oggetti a nuovi possibili usi.



# Presupposti di una contaminazione

## Affinità tra *gioco* e *progetto*

In che modo può la *nozione di gioco* interessare ed investire le pratiche del progetto d'architettura? Alla fine del XIX secolo il pedagogista tedesco Friedrich Fröbel per primo intuisce che tra il gioco di un bambino e il progetto di un architetto possano stabilirsi delle virtuose contaminazioni. Secondo la sua ipotesi, una determinata educazione ludica infantile incentiverebbe un approccio privilegiato al progetto. Giocando con i cosiddetti “doni” all'interno del *kindergarten* fröbeliano, il bambino sviluppa infatti un innato senso della spazialità e una predisposizione alla composizione. La relazione tra queste due realtà, tuttavia, non si esaurisce nel semplice gioco formale o dei volumi e, ad un esame più attento, può essere estesa anche ad altre dimensioni, come la temporalità che entrambe le azioni determinano, le premesse sulle quali entrambe si fondano, il modo di porsi di chi vi si dedica.

Esiste insomma un terreno comune al quale afferiscono sia i presupposti della realtà del progetto, sia quelli del gioco; e ciò determina evidentemente delle affinità tra le operazioni metodologiche che caratterizzano un'attività progettuale e quelle che invece ne dettano una ludica. Prima di tutto, è opportuno riconoscere *gioco* e *progetto* come delle realtà sospese rispetto al tempo cronologico; quando si progetta, proprio come quando si gioca, ci si allontana dal presente, e si entra in contatto con una dimensione temporale diversa. Da un lato, il gioco tende ad annullare l'effetto del tempo, come chiarisce Giorgio Agamben<sup>1</sup> attraverso il caso del paese dei balocchi di *Pinocchio*: qui, «in mezzo ai continui spassi e agli svariati divertimenti, le ore, i giorni, le settimane, passano come tanti baleni». Dall'altro, invece, l'azione progettuale punta a strutturare il tempo,

---

1. G. Agamben, *Il Paese dei Balocchi. Riflessioni sulla Storia e sul Gioco*, in *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001.

a prevederlo e ad anticiparlo. Ciò che, tuttavia, accomuna il tempo *sgretolato* dal gioco a quello *strutturato* dal progetto è un dispiegarsi di tipo *diacronico*, che si rivela necessario presupposto di entrambe le operazioni.

Basandosi su una formula esemplare di Lévi-Strauss, secondo cui «il gioco trasforma delle strutture in eventi»<sup>2</sup>, Agamben arriva a definire il gioco come una *macchina che muta la sincronia in diacronia*. Una statuetta utilizzata in antichi riti propiziatori può diventare una bambola se finisce tra le mani di un bambino; in questo senso il gioco dell'infante ha la capacità di privare del suo senso un oggetto, strappandolo al contesto. Quel rituale sincronico in cui tale oggetto veniva un tempo impiegato, si trasforma così in *evento diacronico*. Il gioco, dunque, produce diacronia. Parallelamente, un andamento diacronico si rileva anche il tratto essenziale di un approccio strategico al progetto: una delle tesi centrali della ricerca condotta da Alessandro Armando e Giovanni Durbiano nel volume *Teoria del progetto architettonico*<sup>3</sup> (Carocci 2017), suggerisce che il progetto di architettura non debba limitarsi alla raffigurazione di uno stadio finale, da perseguire attraverso illusori procedimenti lineari o sequenziali, ma che al contrario sia opportuno puntare strategicamente ad una concatenazione cronologica di stadi intermedi, ovvero ad uno *svolgimento* di tipo *diacronico*. Soltanto in questo modo sarà possibile includere e assecondare quelle deviazioni, inevitabili e necessarie, che si presentano lungo l'*iter* progettuale.

Considerare il progetto di architettura come *progetto degli effetti* significherà aprire innanzitutto alle deviazioni degli esiti intermedi e finali, sfruttando la temporalità del progetto in due sensi: nel *differimento temporale* che ogni documento di progetto articola tra il momento della sua produzione

- 
2. Mentre il rito, da un lato, «trasforma degli eventi in strutture», componendo la contraddizione tra passato mitico e presente, ovvero «annullando l'intervallo che li separa e riassorbendo tutti gli eventi nella struttura sincronica», al contrario il gioco «trasforma delle strutture in eventi; [...] tende a spezzare la connessione fra passato mitico e presente e a risolvere e sbriciolare tutta la struttura in eventi». C. Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio* (1962), Il Saggiatore, Milano 2010.
  3. A. Armando e G. Durbiano, *Teoria del progetto architettonico. Dai disegni agli effetti*. Carocci Editore, Roma 2017.

e quello del suo rinvio a un'azione futura [...] e nella *concatenazione cronologica* che mette in sequenza le deviazioni tra loro».

(A. Armando e G. Durbiano, *Teoria del progetto architettonico. Dai disegni agli effetti*, p. 256)

In questa strategia si rivela di fondamentale importanza la nozione di *metis*, intesa come «la capacità di trarre vantaggio dalle circostanze, di vedere come la situazione si evolve e sfruttare in essa l'orientamento favorevole»<sup>4</sup>. Un rimettere in gioco ogni volta quello che viene stabilito nella fase precedente di progetto, riconsiderandolo all'interno di una cornice più ampia, come parte definita di un nuovo insieme che è ancora in cerca di definizione. In questo la nozione di gioco può giovare all'attività progettuale: a procedere per fasi diacroniche, andando a rimestare il passato per re-impiegarlo, fase dopo fase, verso la costruzione di una nuova base.

Ma tra *gioco* e *progetto* esistono altre affinità, e si celano nelle componenti agonistiche, di casualità e di immaginazione, che caratterizzano le due realtà. Nel saggio *I giochi e gli uomini* (1958), il sociologo francese Roger Caillois individua quattro categorie essenziali ravvisabili in qualsiasi attività ludica che nomina in questo modo: *agon*, in riferimento alla competizione; *alea*, ovvero il caso e la fortuna, *mimicry*, per intendere la maschera, il travestimento, e infine *ilinx*, cioè la vertigine del puro godimento. Caillois dimostra che ogni gioco è caratterizzato da una combinazione di questi quattro comportamenti, di cui alcuni possono prevalere sugli altri, fino eventualmente ad annullarli. Anche il *progetto*, allo stesso modo, ha a che fare con la *competizione*, con la *maschera*, con il *caso*.

Innanzitutto perché sul piano sociale il progetto deve sempre condurre una battaglia per la sua legittimazione, una *lotta* per acquisire un imprescindibile consenso, anche a costo di deviazioni. Il progetto è un “prodotto sociale”, che mette d'accordo le parti coinvolte per produrre effetti e, per farlo, deve passare attraverso delle

---

4. *Ibid.*, p. 255.

5. *Ibid.*, p. 142.

vere e proprie “arene” di negoziazione e contrattazione<sup>5</sup>. Il gioco, ambito di negoziazione e di agonismo, viene allora a manifestarsi nelle forme del progetto proprio laddove questo è chiamato a relazionarsi con altri oggetti sociali. Per poter essere istituzionalizzato, il progetto deve essere sottoposto ad una legittimazione: in altre parole deve essere *scambiato*<sup>6</sup>. E l'intenzionalità del progettista passa dapprima attraverso uno *scambio simbolico* (ovvero comunicativo, attraverso un racconto che sia convincente), e in seguito è sottoposta ad uno *scambio burocratico* (fase convergente su un contratto).

Nella prima fase comunicativa (di *scambio simbolico*), il progetto attinge ancora ad un'altra facoltà eminentemente ludica: la *mimicry*. Nel modo in cui esso si dà al suo pubblico e in cui si presenta ai vari attori coinvolti nel processo della sua legittimazione, esso ricorre indispensabilmente alla *maschera*. Il processo di presentazione del progetto viene assimilato da Armando e Durbiano ad una vera e propria *scena teatrale*<sup>7</sup>. E questa messa in scena conferisce al progetto una fondatezza che esso non deteneva ancora all'atto della sua mera *scrittura*: «Il teatro della scrittura e della sua rappresentazione è il luogo in cui la realtà e le verità convenzionali si costruiscono, il laboratorio sociale del progetto»<sup>8</sup>. L'azione del progettista è allora anche un'azione drammaturgica: e in questo senso si dispiega sul campo del *gioco*, un terreno fatto di interrelazioni, di interfacce e di travestimenti.

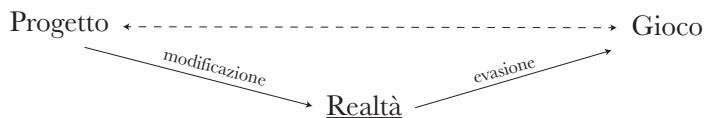
Infine il progetto, proprio come il gioco, ha a che fare con il caso (*alea*). Le negoziazioni che caratterizzano la lotta per la sua legittimazione privano il progetto di qualsiasi prospettiva deterministica. La sua articolazione risulta spesso lenta e dall'esito imprevedibile proprio perchè è suscettibile, in ogni momento, di deviazioni dal carattere totalmente arbitrario. Un progetto è una partita da *giocare*, dal momento della sua iscrizione e attraverso la sua presentazione, fino alle fasi decisionali e di istituzione.

---

6. Ibid., cap. 4. Il segno e lo scambio, p. 121.

7. Ibid., Cap. 6, Performatività del progetto (“Mettere in scena il futuro con il teatro”, “Teatro e scambio”), pp. 230-235.

8. Ibid., p. 233.



Ma l'elenco delle contaminazioni non si esaurisce qui; il progetto, proprio come il gioco, costituisce una realtà parallela, o meglio, *simulata*. Entrambi permettono una simulazione del reale, all'interno della quale è possibile mettersi alla prova: una dimensione sicura dove poter sperimentare e testare soluzioni, senza correre rischi effettivi nel caso in cui si sbaglia (almeno non nelle fasi iniziali di progetto). Ma se da un lato Johan Huizinga descrive il gioco come un'attività immancabilmente fine a se stessa<sup>9</sup>, dall'altro il progetto detiene sempre una finalità ben specifica, puntando ad avere una ricaduta sulla realtà, ovvero contribuendo alla sua costruzione. Il progetto, dal canto suo, ambisce ad una modificazione utile del reale, mentre il *gioco* esiste proprio in funzione di un'evasione dalla realtà. In questo senso Eugen Fink parla del gioco in termini di *oasi*<sup>10</sup> ed Émile Benveniste lo descrive come luogo dell'*irrealizzazione* della coscienza<sup>11</sup>. Viene a tracciarsi così uno scenario in cui il progetto (strumento di realizzazione) e il gioco (operazione irrealizzante) prendono due direzioni opposte, nonostante continuino a conservare dei comportamenti affini. Del resto, spesso è proprio nell'evasione dalla realtà che una reinvenzione del presente si radica e trova la sua linfa.

In *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga individua nel gioco delle irrisolvibili contraddizioni di fondo; delle *aporie*. Se infatti, da un lato, il gioco è un'attività normata, dotata di regole ben precise, fini a se stesse e senza le quali il senso stesso del gioco verrebbe meno, al contrario esso è anche l'applicazione di un principio di libertà.

- 
9. J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), Routledge & Kegan Paul Ltd, London, Boston and Henley 1949.
10. E. Fink, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* (1957), introduzione di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno 1986.
11. La nostra coscienza tende pertanto a irrealizzarsi rispetto all'universo, il nostro subconscio aspira all'irrealizzazione: e il gioco è una delle modalità più rivelatrici di questo processo. Lo sostiene il linguista Émile Benveniste al termine del saggio *Il Gioco come Struttura* (1947).

L'uomo gioca perché liberamente lo sceglie: non è possibile imporre a qualcuno di giocare. Allo stesso modo il gioco è descritto come una realtà simulata, giacché crea (attraverso la maschera) una situazione che imita la vita reale; ma contemporaneamente esso rimane sempre nettamente separato dalla realtà e circoscritto ad un preciso ambito spazio-temporale. Allora è proprio in questo doppio equilibrio - tra *libertà d'azione e regolamentazione*, tra *separazione e simulazione* - che il gioco diventa una modalità di controllo e di gestione di una contraddittorietà di fondo latente. Anche il progetto ha il suo paradosso, in quanto «ha nella propria struttura logica fondamentale la pretesa - per lo più falsa - di dire come sarà il futuro, iscrivendolo in una forma che deve essere fatta oggetto di scambi, accumulazioni, deviazioni. [...] Ha bisogno di presentare in forma passata il futuro che vuole determinare»<sup>12</sup>. In un articolo su un numero di Casabella<sup>13</sup> del 1982 il filosofo Massimo Cacciari descrive «questa irrisolvibile aporia del progetto» come «volontà di messa-in-stato del divenire» per descrivere quella fissità che ogni versione di un progetto pretende di avere, presentata ogni volta come uno stato finale, nonostante la consapevolezza che fino alla fine andrà incontro a deviazioni e continuerà ad essere programmaticamente parte di un processo in divenire.

Il gioco è la dimensione in cui l'uomo impara a convivere con la *contraddizione* e a destreggiarsi all'interno del *compromesso*. È attraverso il gioco che l'uomo comprende la competizione, la teatralità, il caso; di conseguenza è giocando che egli apprende i presupposti del progettare. Attraverso il gioco il progetto può dominare la sua dimensione. Allora riportare l'attenzione sul gioco significa poter innescare una contaminazione virtuosa tra le due realtà. Intendere il progetto come un gioco aiuta ad accettare la componente di casualità implicita nelle sue deviazioni congenite, aiuta il progettista a ragionare in modo diacronico, per ottenimenti successivi, a mettere

12. A. Armando e G. Durbiano, *Teoria del progetto architettonico. Dai disegni agli effetti*. Carocci Editore, Roma 2017, p. 221-2.

13. M. Cacciari, *Nihilismo e progetto*, in "Casabella", 483, 1982, pp. 50-51.



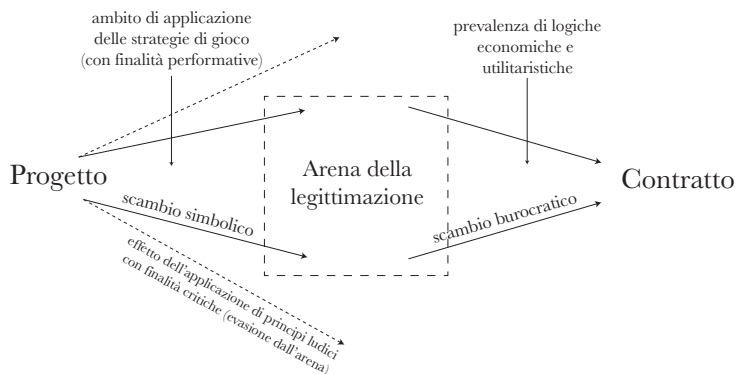
da parte il prodotto di una fase del suo lavoro per poi riprenderla in considerazione all'interno di un più vasto insieme. Rafforza la consapevolezza della necessità di una lotta per la legittimazione del progetto, attraverso la quale esso dovrà darsi in svariate forme, in modo "teatrale", ovvero in un'ennesima dimensione ludica.

L'intera fase di *scambio* del progetto è in sé una partita da giocare, dal momento che i suoi esiti sono imprevedibili e non possono dipendere solo dal progettista. Essa assume, in un certo senso, il carattere di un respiro: ad un momento di *rilascio* ne segue uno di *contrazione*. Il progetto dapprima si apre attraverso lo *scambio simbolico*, in un momento divergente di presentazione, in forma teatrale, che avviene attraverso la comunicazione non solo scritta e grafica, ma anche verbale e linguistica (in tutte le sue implicazioni ermeneutiche wittgensteiniane); in un secondo momento, invece, le possibilità aperte durante questa fase di sviluppo, finiscono per essere convogliate verso una forma di approvazione, attraverso una fase convergente, quella dello *scambio burocratico*. Se da un lato, a seguito di questa seconda fase, il progetto diventa oggetto istituzionale e viene legato da una corrispondenza univoca ad un *atto* (ovvero alla sua realizzazione), dall'altro la peculiarità della fase di scambio simbolico risiede proprio nel fatto che in essa il progetto corrisponde potenzialmente ad una molteplicità di atti sociali ad esso connessi. Ed è pertanto in questa fase di indeterminazione che il progettista mette in atto la propria capacità di giocare; in questa arena per la determinazione del progetto, egli può coscientemente ricorrere ad operazioni ludiche in maniera strategica. Un gioco, quindi, inteso come strategia per gestire lo spettro delle possibili evoluzioni e delle potenzialità del progetto; gioco finalizzato ad una *performance* all'interno di un contesto in cui non siano date legittimazioni a priori..

Parlare è combattere, nel senso di giocare, e gli atti linguistici dipendono da una agonistica generale.

(J. F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*).

Il gioco è insomma uno dei molteplici sistemi di iscrizione del progetto all'interno dello *scambio simbolico* progettuale; tuttavia questa strategia non si limita ad avere soltanto dell'*finalità performative*, come quelle precedentemente analizzate (comportamento diacronico, predisposizione alla teatralità, alla contraddizione, all'agonismo, all'esercizio di libertà pur all'interno di un ambiente normato), ma tende ad assumere anche delle *finalità* di tipo *critico*. In questi casi la performance ludica scavalca la semplice ricerca di approvazione da parte dei soggetti coinvolti nel processo, e mira più lontano, a scardinare e a mettere in crisi il sistema stesso entro il quale il progetto combatte per la sua legittimazione. Per tale motivo la battaglia intrapresa da questi progetti è, il più delle volte, destinata al fallimento: il Fun Palace di Cedric Price - un progetto geniale che evita di imporre una forma prestabilita al divertimento, cercando di assecondarne qualsiasi piega esso possa prendere - fatica ad ottenere un'approvazione da parte delle autorità e non viene mai realizzato; anche gli innumerevoli progetti di *playground* realizzati ad Amsterdam da Aldo Van Eyck - in grado di stimolare l'immaginazione dei bambini e di permettere un nuovo tipo di appropriazione dello spazio urbano - vengono mano a mano fagocitati dal mercato immobiliare di Amsterdam; Hermann Finsterlin - che attraverso la teorizzazione del cosiddetto "*gioco degli stili*" prende le distanze dalla tradizione accademica e teorizza la rifondazione di una nuova architettura organica d'avanguardia - finisce per isolarsi nella sua roccaforte di



intellettuale dissidente; persino i progetti più estrosi e interessanti dell'architetto Piero Portaluppi sono quelli che non troveranno mai realizzazione, ma che contribuiranno a lanciare, attraverso l'ironia, una critica sottile contro l'idea di città del Movimento Moderno; infine, le ambizioni dell'*Internationale Situationniste* a rifondare un'intera società, basata proprio sull'esercizio di nuove possibili attività ludiche, rimangono a margine della società, così come l'*architettura radicale* degli anni '70 rimane per lo più sulla carta.

Dovendo sottoporsi ad uno scenario di negoziazione, le logiche fini a se stesse e non-utilitaristiche del *gioco* vengono annientate da quelle *serie* dei poteri forti economici. In tutti i casi analizzati, il carattere di *gioco* forza i margini dell'*arena della legittimazione* a tal punto da rimanere poi soffocato dalla convergenza burocratica, da rendere quasi impossibile la sua istituzionalizzazione. I progetti che adottano una strategia di gioco massimizzano la propria fase divergente, aprendosi a infinite possibilità. Il gioco è pura divergenza, è lancio. E questa *apertura* diventa una chiave interpretativa fondamentale: in tutti questi, attraverso un atteggiamento ludico, si cerca di dispiegare nuove possibilità d'uso, rifiutando quelle convenzionalmente imposte dalla società di consumo.

Attraverso questa fenomenologia, si delinea pertanto un percorso di progressiva presa di coscienza dell'utilizzo del gioco come strumento di critica sociale. Critica contro il conformismo del sistema dominante, che nel caso di Finsterlin è ancora prematuro e coincide con l'architettura accademica della Germania guglielmina, ma che nel corso del secolo arriverà a focalizzarsi in modo sempre più consapevole su un sistema totalizzante, che occlude possibilità di sviluppo progettuali e umane, che appiattisce e mercifica non solo l'architettura ma la vita stessa degli individui. In questo senso partecipano alla definizione di questo percorso anche le esperienze, non prettamente architettoniche, del movimento del Grand Jeu e di Alberto Savinio che immaginano un'evasione sostanziata nel ricorso al gioco o alla dimensione infantile di un mondo primordiale,

non ancora disilluso o schiacciato dalle costrizioni della società.

E così anche le opere di Bruno Munari o di Ettore Sottsass non costituiscono dei semplici oggetti consegnati ad un uso prestabilito, ma si lasciano interpretare in modo creativo dal fruitore che interagisce con essi.

Il gioco risveglia i nostri più intimi impulsi alla creatività, che tendono ad essere repressi inconsciamente dalla civiltà. Di conseguenza il ricorso al gioco nel progetto costituisce uno slancio di apertura, pur sempre passibile di essere osteggiato e soffocato. In questo senso il gioco domina lo *scambio simbolico*, ne stimola la massima apertura, facendo sentire le proprie ragioni finché è possibile, prima che prevalgano le costrizioni della società, che è costitutivamente *seria* e segue istanze economiche e utilitarie. Questi progetti hanno la capacità di aprire un attimo di sospensione; disvelano per un istante un mondo fatto di possibilità alternative. Una rivelazione flebile che, proprio come il suono di una fisarmonica, si genera nella tensione tra dilatazione e compressione, e che verrà recepita da chi saprà mettersene in ascolto.

Bibliografia

G. Agamben, *Infanzia e Storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Giulio Einaudi editore, Torino 2001.

A. Armando e G. Durbiano, *Teoria del progetto architettonico. Dai disegni agli effetti*. Carocci Editore, Roma 2017.

É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, pp.159-167.

R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958), Tascabili Bompiani, Milano 2007.

J. Huizinga, *Homo Ludens* (1938), Routledge & Kegan Paul Ltd, London, Boston and Henley 1949.

C. Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio* (1962), Il Saggiatore, Milano 2010.

## Premises of a contamination

### Analogies between play and project

How can the notion of *play* affect the architectural design practices? At the end of the nineteenth century the German pedagogue Friedrich Fröbel first realized that virtuous contaminations could be established between a child's playing and an architect's designing. According to his hypothesis, a certain child education based on play would encourage a privileged approach to the project. Playing with the so-called "gifts" within the Fröbelian *kindergarten*, the child develops an innate sense of spatiality and a predisposition to composition. The relationship between these two realities, however, extends beyond the simple formal or volumetric game and, at a closer examination, can include other dimensions, such as the temporality determined by both actions, the premises on which both rely, the attitude of those who indulge in it.

In short, both the premises of the reality of the project and those of the game belong to a common ground; and this evidently determines some affinities between the methodological operations characterizing a design activity and those that instead define a playful one. First of all, *playing* and *designing* both suspended the chronological time; when performing the two activities, one moves far from the present and enters a different dimension of time. On the one hand, a game tends to cancel the effect of time, as Giorgio Agamben<sup>1</sup> clarifies quoting the case of *Pinocchio's* land of toys: here, "in the midst of endless fun and entertainment, hours, days, and weeks goes by in the blink of an eye". On the other hand, instead, the design action aims at structuring time, by predicting and anticipating it. However, what links the time disintegrated by play to the one structured by a project is a *diachronic* unfolding, necessary precondition for both operations.

Basing on an exemplary formula by Lévi-Strauss, according to which "Play transforms structures into events"<sup>2</sup>, Agamben gets to defining play as a *machine turning synchrony into diachrony*. A statuette used in ancient divinatory rites can become a doll if it ends up within the hands of a child; in this sense the infant's play has the ability to deprive an object of its meaning, tearing it away from a context. That synchronic ritual in which this object was once employed is thus transformed into a diachronic event. Therefore, play produces diachrony. At the same time, a diachronic trend can also characterize a strategic approach to the project: one of the central theses of the research conducted by Alessandro Armando and Giovanni Durbiano in the book *Teoria del progetto architettonico*<sup>3</sup> (Carocci 2017), suggests that architectural projects should not aim to the representation of a final stage, to pursue along illusory, linear, sequential procedures. On the contrary, it should strategically point to a chronological concatenation of intermediate stages, therefore to a diachronic development. Only in this way will it be possible to include those inevitable and necessary deviations occurring along the design process.

Considering the architectural project as a *project of effects* will mean opening to the deviations connected to the intermediate and final outcomes, exploiting the temporality of the project in two ways: in the temporal delay that each project-document articulates between the moment of its production and that of its referral to a future action [...] and in the chronological sequence that puts the deviations between them into a sequence.

(A. Armando e G. Durbiano, *Teoria del progetto architettonico*.  
Dai disegni agli effetti, p. 256)

The notion of *metis* fundamentally drives the use of this strategy: "the ability to take advantage of the circumstances, to see how the situation evolves and to exploit the favorable orientation in it"<sup>4</sup>. Every time what was established in the previous phase of the project can be called back into play, reconsidered within a broader framework, as a definite part of a new whole, still in search for a definition. In this sense can *play* benefit the design activity: it helps proceeding

through diachronic phases, and re-employing the past each time in new ways, step by step, towards the construction of a new base.

Other affinities between play and project hide in the competitive, random and imaginative components characterizing the two realities. In the essay *Man, Play and Games* (1958), the French sociologist Roger Caillois identifies four essential categories recognizable in any play activity, which he names as: *agon*, in reference to the competition; *alea*, or chance and luck, *mimicry*, meaning the mask, a disguise, and finally *ilinx*, the vertigo of pure enjoyment. Caillois demonstrates each game is characterized by a combination of these four behaviors, of which some can prevail over the others, eventually canceling them. Likewise, even a project deals with *competition*, with *masks*, with *luck*.

First of all because on a social level a project must always fight a battle for its legitimation, a *struggle* to acquire an indispensable consensus, even at the cost of accepting deviations. Any project is a 'social product', which brings together the parties involved to produce effects and, in doing so, it must go through real 'arenas' of negotiation and bargaining<sup>5</sup>. Play - field of negotiation and of competition - then manifests itself in the design project precisely when this latter has to relate to other social objects. In order to be institutionalized, the project must undergo a legitimation: in other words it must be *exchanged*<sup>6</sup>. First, the designer's intentionality needs to go through a *symbolic exchange* (i.e. communicative, through a narrative that is convincing) and, then, it will face the so-called *bureaucratic exchange* (convergent phase on a contract).

In the first communicative phase (*symbolic exchange*), the project still draws on another eminently playful faculty: the *mimicry*. In the way the project is conveyed to its public, presenting itself to the various actors involved in the process of its legitimation, it necessarily make use of a *mask*. Armando and Durbiano assimilate the presentation process of the project to a real *theatrical scene*<sup>7</sup>. This staging endows the project with a form of validity it did not yet hold at the time of its mere elaboration: "Reality and conventional truths arise within this theater of elaboration and representation, within this social laboratory of project"<sup>8</sup>. The designer then also performs a dramaturgical action: in this sense interrelations, interfaces and disguises unfolds within the field of play.

Finally the project, just like a game, needs to deal with luck (*alea*). The negotiations characterizing the struggle for its legitimation deprive the project of any deterministic perspective. Its articulation often unfolds slowly, and totally arbitrary deviations make its outcome susceptible and unpredictable at any moment. Any project is a game to be played, from the moment of its inscription and through its presentation, up to the decision-making phase and to its establishment.

But the list of contaminations does not end yet; a project, just like a game, constitutes a parallel reality, or rather a *simulated* one. Both allow a simulation of reality, within which it is possible to put oneself to the test: a safe dimension where to experiment solutions, without running real risks (at least not in the initial phases of the design process). But while on the one hand Johan Huizinga describes play as an end in itself<sup>9</sup>, on the other hand the project always holds a specific purpose, aiming to have an impact on reality, that is contributing to its construction. A project aspires to a useful modification of the real, while *play* exists precisely as a means of escape from reality. In this sense Eugen Fink speaks of play in terms of an *oasis*<sup>10</sup> and Émile Benveniste describes it as a source of *unrealization* for consciousness<sup>11</sup>. In this scenario, the project (tool of realization) and play (un-realizing operation) take two opposite directions, although they continue to share similar behaviors. Moreover, not seldom does a reinvention of the present take root in an escape from reality.

In *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga identifies in any games certain unsolvable fundamental contradictions. If in fact, on the one hand, play is a regulated

activity, having very specific rules without which the very meaning of the game would be lost; on the contrary it also features the application of a principle of freedom. Men play because they freely choose it: it is not possible to force someone to play. Analogously, play establishes as a simulated reality, since it creates (through the mask) a situation which imitates real life; but at the same time it always remains clearly separated from reality and circumscribed to a precise space-time context. Then precisely in this double balance - between freedom of action and regulation, between separation and simulation - play reveals itself as a method for managing latent contradictions. Even the project, on its side, hides a paradox: "it has in its fundamental logical structure the claim - mostly false - to state what the future will be like, by inscribing it in a form which though still needs to undergo exchanges and deviations. [...] It needs to present the future he wants to determine in the form of the past"<sup>12</sup>. In 1982, in an article from an issue of Casabella<sup>13</sup>, the philosopher Massimo Cacciari refers to "this unresolvable contradiction of the project" as "a will to display the *becoming* into a static form" in order to describe the fixity that every version of a project claims to have, whenever it presents as a final stage, yet knowing it will undergo deviations till the end, due to its being programmatically part of an on-going process.

Play is the dimension in which man learns to live up the *contradiction* and to deal with the *compromise*. Through play man understands competition, theater, luck; consequently by playing he learns the premises of designing. If the project can dominate its dimension through play, then bringing about attention on the playful sphere could trigger a virtuous contamination between the two realities. Understanding the project as a game can lead to the acceptance of the component of chance implicit in its deviations, can help the designer to think diachronically, in terms of progressive achievements, to set aside the product of a phase of his work and then take it back into consideration within a larger whole. It can reinforce the awareness of a necessary struggle for the legitimacy of the project; moreover, along this struggle the design is expressed and conveyed in a "theatrical" way, that is, in another playful dimension.

The entire phase of the project's *exchange*, in itself, is a game to be played, since its outcomes are unpredictable and cannot depend only on the designer. It assumes, in a certain sense, the character of a breath: after a moment of *release* a *contraction* follows. The project first opens up through the *symbolic exchange*, in a divergent moment of theatrical presentation, which takes place through not only written and graphic communication, but also verbal and linguistic (in all its Wittgensteinian hermeneutical implications); in a following moment, instead, the possibilities opened up during the first phase of development end up being channeled towards a form of approval, through the convergent phase of the *bureaucratic exchange*. If on the one hand, after this latter phase, the project turns into an institutional object and is linked by a univocal correspondence to an *act* (its realization), on the other the peculiarity of the symbolic exchange phase lies precisely in the fact that here the project potentially corresponds to a multiplicity of social acts. Therefore precisely in this phase of indetermination the designer practises his playing; only in this arena for the determination of the project can he consciously employ ludic operations in a strategic manner. A form of play intended as a strategy to manage the spectrum of possible evolutions and the potential of the project; play aimed at creating a *performance* within a context where no prior legitimacy is given.

To speak is to fight, in the sense of playing, and speech acts fall within the domain of a general agonistics.

(J. -F. Lyotard, *The Postmodern Condition. A report on Knowledge*).

In short, play is one of the multiple systems of inscription of the project within its *symbolic exchange*; however the effect of ludic strategies do not merely encompass *performative purposes*, such as those previously analyzed (diachronic behavior, predisposition to theatrical exchange, to contradiction, to competition,

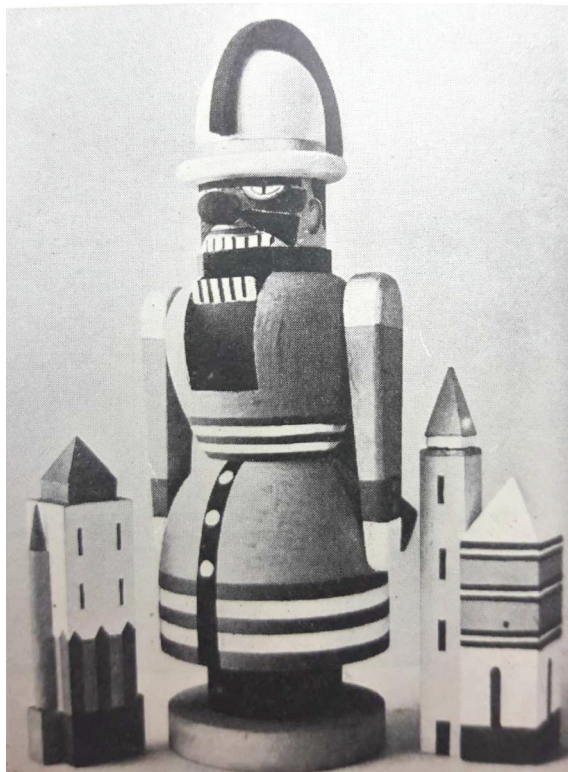


to the exercise of freedom even within a regulated environment); on the contrary, they can also bring about critical purposes. In these cases the playful performance bypasses the simple search for approval from the subjects involved in the process, and aims further, to unhinge and undermine the very system within which the project fights for its legitimacy. For this reason the battle undertaken by these projects generally tends to failure: for example the *Fun Palace* by Cedric Price - a brilliant project that avoids imposing a pre-established form on entertainment, trying to accommodate any evolution this could take - struggles to obtain approval from the authorities and it is never constructed; also the countless *playground* projects realized in Amsterdam by Aldo Van Eyck - able to stimulate the imagination of children and to allow a new type of appropriation of urban space - are gradually swallowed up by the real estate market of the city; Hermann Finsterlin - who through the theorization of the so-called "*Style Game*" takes a distance from the academic tradition and theorizes the re-foundation of a new organic avant-garde architecture - ends up isolating himself in his intellectual stronghold; even the most imaginative and interesting projects of the architect Piero Portaluppi will never be realized, but will nevertheless contribute to a subtle, ironic, criticism against the Modern Movement's city planning; finally, the ambitions of the *Internationale Situationniste* to re-found an entire society, based on the exercise of new possible playful activities, remain on the margins of society, just as the radical architecture of the 1970s remains mostly on paper.

Having to undergo a negotiation scenario, *play's* non-utilitarian logics end up being annihilated by those *serious* logics of the strong economic powers. In all the above-mentioned cases, the character of play forces the margins of the *arena of legitimation* to such an extent that it then remains suffocated by bureaucratic convergence, making its institutionalization almost impossible. Projects that adopt a playful strategy maximize their divergent phase, opening up to endless possibilities. Play is pure divergence, it's a leap forward. And this openness becomes a fundamental interpretative key: all of these cases, in fact, an attempt to deploy new possibilities of use through a playful attitude, rejecting those conventionally imposed by the consumer society.

Therefore, this phenomenology outlines a path of progressive awareness of the use of play as a tool for social criticism. Criticism against the conformism imposed by a dominant system, which in Finsterlin's case still prematurely coincides with the academic architecture of Wilhelminian Germany, but which over the course of the century will come to focus ever more consciously on a totalizing system that occludes both design and human possibilities of development, flattening and commodifying not only architecture but the very life of individuals. In this sense, even some not-strictly-architectural experiences participate to the definition of this path: Alberto Savinio, as well as the members of the movement *Grand Jeu* imagine an escape through play, or into the infantile dimension of a primordial world, not yet disillusioned or oppressed by society's constraints. Also the works by Bruno Munari and Ettore Sottsass do not constitute simple objects handed over to a predetermined use, but allow the user to creatively interpret them through their interaction.

Play awakens our most intimate impulses to creativity, which tend to be subconsciously repressed by civilization. Consequently, playing within the project results in a moment of opening, yet still liable to be opposed and constrained. In this sense play dominates the *symbolic exchange*, stimulating its maximum openness degree, making its reasons be heard, before the constraints of society prevail, a constitutively *serious* society which follows economic and utilitarian instances. These projects have the ability to establish a moment of suspension; they reveal for an instant a world of alternative possibilities. A feeble revelation that, just like the sound of an accordion, is generated in the tension between expansion and compression, and that will be heard only by those who are sensible enough to perceive its sound.



Giocattoli del Prof.  
Max Koerner, in *The  
Studio. A Magazine  
of Fine and Applied  
Art*, Vol. 94, No. 417  
(Dec. 1927)

# **Kindergarten, incubatore d'avanguardia**

## Friedrich Fröbel

Il gioco prepara il bambino alla vita. [...] Per il bambino ogni gioco, ogni azione e pensiero non sono che un riflesso della vita degli adulti, sulla quale faticosamente modellano se stessi. Il bambino si nutre di impressioni del mondo che lo circonda e le ri-crea nel gioco, in una forma semplificata e più diretta.

(The Studio, dicembre 1927)<sup>1</sup>

Che il gioco costituisca una forma di apprendimento nel percorso di crescita del bambino può quasi dirsi scontato: l'infante approccia la vita nella forma del gioco, prezioso momento formativo. Un articolo pubblicato sulla rivista britannica *The Studio. A magazine of Fine and Applied Art* riflette allora su quali giocattoli possano predisporre il neonato ad un apprendimento sano e il più possibile regolato. In particolare analizza la differenza qualitativa tra un buon giocattolo fatto a mano e un prodotto di massa che sacrifichi la creatività e l'originalità sull'altare dell'economicità di produzione. Facendo riferimento alla grande tradizione manifatturiera di giocattoli di quella parte di Germania compresa tra la Turingia, Norimberga e i Monti Metalliferi, presenta come modelli virtuosi alcuni esempi di giocattoli moderni disegnati da Karl Staudinger, Walter Buschle e Max Koerner. Si tratta di oggetti per l'educazione e la formazione del bambino, giocattoli dalle forme semplici e dal carattere non interamente definito, proprio perchè «il gioco dovrebbe essere qualcosa di incompleto, che trova completezza nell'immaginazione del bambino». I giocattoli non dovrebbero essere mere imitazioni in miniatura del mondo ma, al contrario, stimolare e dare direzioni alla mente del bambino, aiutandolo nel processo di costruzione del proprio mondo. Chi progetta giocattoli deve pertanto tenere in considerazione le idee del bambino, cercare di sentirsi un infante,

---

1. M. Schefold (Dr.), *The Modern German Toy*, *The Studio. A Magazine of Fine and Applied Art*, Vol. 94, No. 417 (Dec. 1927)

riducendo il tutto alla forma più semplice, enfatizzando le forme basilari, che poi saranno sviluppate attraverso l'immaginazione. Il giocattolo deve rifuggire gli eccessi, per agevolare uno sviluppo lento e graduale della mente del bambino; infatti giocattoli troppo realistici portano ad uno sviluppo debole e immaturo.

Consci del potente valore educativo connesso alle attività ludiche, i totalitarismi si appropriano storicamente del gioco infantile e lo strumentalizzano per formare giovani menti assoggettate al regime.



Manifesto della XXII edizione della Giornata del Giocattolo Italiano, 1936.

Nel gioco, inteso in senso lato anche come attività sportiva agonistica, l'individuo istituisce un confronto sia con sé e con i propri limiti o potenzialità, sia anche con gli altri, costruendo strategie che portino alla vittoria: una tale funzione ludica va di pari passo con l'ideologia del fascismo, che cerca nel gioco la simulazione di attività richieste nella vita adulta, come la lotta e la guerra. Un gioco depauperato e incompatibile con la dimensione fantasiosa e libera dei bambini, che anzi piega quest'ultima alle ideologiche del regime e al suo carattere militare. Si tratta in altri termini di un'appropriazione strumentale e indebita dell'infanzia. L'istituzione della Giornata del Giocattolo Italiano può essere letta in questo senso come una campagna di promozione di giocattoli che, anziché liberare l'immaginazione dei più piccoli, ne soffocano lo sviluppo, focalizzandola su aspetti strumentali alla vita nel regime. Ne è un esempio questa locandina della XXII edizione del 1934, che ritrae un giocattolo in cui un giovane esploratore italiano scaccia un piccolo indigeno, negli anni in cui l'Italia fascista intraprende una campagna imperialista d'invasione prima in Libia, poi in Etiopia e Somalia.

In questa prospettiva il giocattolo si connota come strumento educativo formidabile in grado di plasmare, nel bene o nel male, la formazione e la crescita del bambino. In particolare i giochi di costruzione attraverso blocchi geometrici stimolerebbero, più di ogni altro gioco, una capacità compositiva e di comprensione volumetrica del mondo.

The game of designing and making buildings promotes the development of the child more, perhaps, than any other game. [...] Many kinds of building-blocks not only amuse but are an incentive to active creative effort, which both pleases and satisfies the child.

(The Studio, dicembre 1927)<sup>2</sup>

E su questa convinzione si basa un metodo pedagogico che, a partire dalla seconda metà dell'Ottocento, ha rivoluzionato l'educazione

---

2. Ibid.

infantile attraverso l'istituzione dei cosiddetti 'giardini d'infanzia' o *kindergarten*. Friedrich Fröbel (1782 - 1852) teorizza nel saggio *L'educazione dell'Uomo* (1826) la necessità di cominciare a educare l'infante sin dai primi anni di vita, pratica che oggi può sembrare scontata, ma che fino ad allora era inesistente. Per primo Fröbel comprende che il gioco non sia soltanto un'attività ricreativa inutile, ma che lo si possa piuttosto considerare come un imperativo biologico del bambino a scoprire il funzionamento del mondo che lo circonda. «Giocare è un'occupazione seria», è sì un divertimento, ma anche un'attività biologicamente determinata. E Fröbel si focalizza su questo impulso, su come esso trasformi l'esperienza del bambino in comprensione e senso.

Gli studi di Fröbel portano alla fondazione dei primi «kindergarten», piccole scuole per accogliere bambini dai 2 ai 7 anni d'età; qui le insegnanti ne “coltivano” la crescita, guidando e monitorando la loro libera attività ludica all'interno di un vero e proprio *giardino* per l'infanzia. L'educazione Froebeliana non prevede verifiche né valutazioni, ma solo schemi da seguire nello svolgimento di attività di gioco.

«Il Giardino d'Infanzia non è una scuola, cioè non si occupa di compilare e di leggere, di scrivere e di conteggiare; è una doppia ginnastica del corpo e della mente, la prima però coordinata alla seconda, tantochè dai fatti sensibili rampollino le idee e le cognizioni. [...] Nel Giardino d'Infanzia tutto ha una significazione, è un continuo lavoro educativo».

(F. -J. Jacobs, *Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia*, 1871)<sup>3</sup>

Il metodo Fröbel prevede che le maestre consegnino ai bambini, rispettando i tempi di apprendimento dei singoli e secondo una sequenza stringente, una serie di “doni”, ognuno dei quali fa scattare un'esperienza di tipo diverso, dapprima tattile e poi logica, mettendo in moto la mente del bambino. Già dagli anni '70 dell'Ottocento

3. F. -J. Jacobs, *Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia*, Editore Giuseppe Civelli, Milano 1871, p. XI.

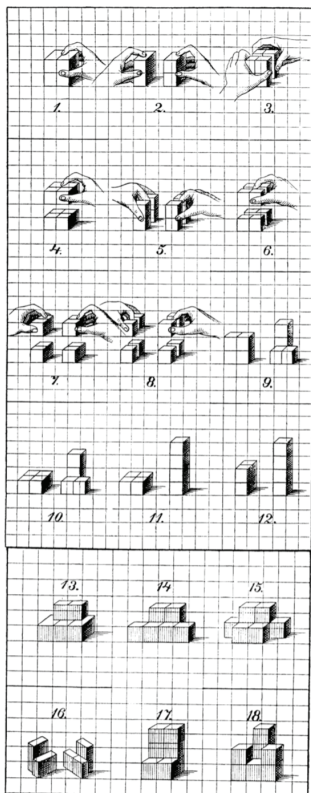
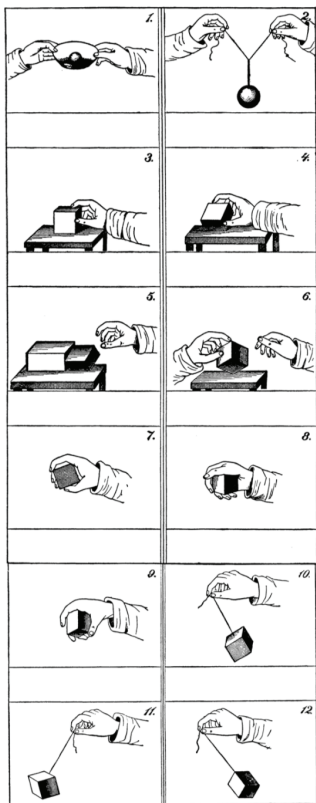
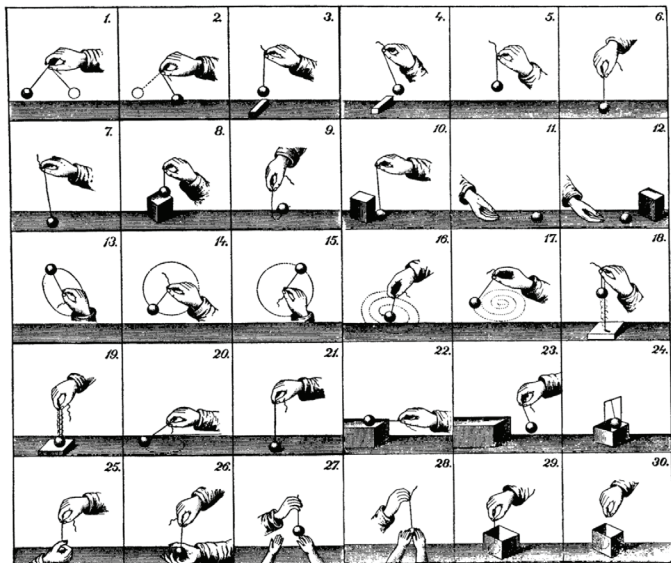
iniziano a circolare in tutto il mondo occidentale i primi manuali per la diffusione del metodo Fröbel: ne sono esempio il manuale di Jacobs nei paesi germanofoni e in Europa, ma anche quello dei coniugi Kraus negli Stati Uniti. Ben presto le tutrici iniziano a formarsi su tali manuali e le scuole a dotarsi dei doni di Fröbel per i loro piccoli allievi. Si tratta di oggetti geometrici, per lo più fatti di legno d'acero, talvolta colorati. Nelle mani dell'infante la sfera, il cubo e il parallelepipedo sono un'efficace forma di educazione alla spazialità; e il fatto che molti di questi oggetti siano scomponibili e ri-componibili tra loro risveglia nella mente del bambino una concezione della struttura ritmica della natura, dandogli un senso di causa-effetto innato, che sarebbe altrimenti incomprensibile al bambino.

Il primo dono<sup>4</sup> da consegnare al bambino è una palla, morbida al tatto: la sfera, «forma primitiva, punto di partenza delle altre forme», è l'oggetto più semplice e di conseguenza il primo. È attivabile in una vasta serie di movimenti, sia casuali sia disciplinati. Simbolo di unità, perchè ogni tratto della sua superficie è pari agli altri. Il secondo dono è invece un insieme di oggetti più rigidi realizzati in legno. È l'incontro del bambino con la forma: una sfera, un cubo, un cilindro. In questo caso il cubo rappresenta equilibrio e simmetria; è più rigido nel materiale, ha una forma più pronunciata, accentuata, statica. La superficie non è più regolare come nella sfera, ma presenta bordi e spigoli.

I doni dal terzo al sesto sono di tipo compositivo: si tratta di cubi consegnati in scatole, che hanno la stessa dimensione tra loro ma sono suddivisi in modo diverso. Nel momento in cui il bambino distrugge l'unità di ciascun cubo, è chiamato istintivamente a imparare a ricomporlo. Ecco allora che nel terzo dono un cubo è diviso in otto parti uguali, dando inizio alle invenzioni e al

---

4. I doni sono descritti in F. -J. Jacobs, *Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia* e in M. Kraus-Boelté and J. Kraus, *The Kindergarten Guide. An illustrated hand-book designed for the self-instruction of kindergartners, mothers and nurses*. First Volume, the Gifts, George Philip & Son, London 1877. I doni sono tuttora in produzione e in commercio, tanto che esiste un apposito sito dedicato alla loro diffusione e conoscenza: <http://www.froebelgifts.com/gifts.htm>



I doni di Froebel.  
 F. -J. Jacobs, dal  
 Manuale pratico dei  
 Giardini d'infanzia di  
 Friedrich Froebel ad  
 uso delle educatrici e  
 delle madri di famiglia,  
 1871.



calcolo. Invece il quarto dono è un cubo diviso in otto mattoni, che permettono al bambino di scoprire che il cubo può essere suddiviso in forme non cubiche e che, viceversa, dei parallelepipedi possono essere composti a formare un cubo. O di scoprire inoltre che i mattoncini posti in orizzontale hanno più stabilità rispetto al cubo, perchè l'altezza è ridotta rispetto alla larghezza. Nel quinto dono il cubo viene diviso in ventisette sotto-cubi uguali tra loro. Ogni faccia del cubo è cioè divisa in 9 parti uguale. Dei 27 cubetti, 3 sono divisi a metà da un taglio diagonale e altri tre sono divisi in quarti da 2 tagli diagonali: per la prima volta, la diagonale introduce una mediazione tra i tre assi cartesiani perpendicolari tra loro. Infine il sesto dono è diviso in ventisette mattoncini, che però hanno dimensioni leggermente diverse tra loro, permettendo all'infante l'incontro con la proporzione. Con questo dono finisce il lavoro sulla tridimensionalità.

Dal settimo dono, per stimolare una transizione verso concetti più astratti, viene abbandonata la terza dimensione. Il dono comprende superfici di cartoncino o di lamina di legno sottile, quadrate (derivate dalle facce dei cubi del secondo e del terzo dono) oppure rettangolari, triangolari. Alcune bianche o nere, ma per la maggior parte colorate o colorabili dai bambini. L'ottavo dono introduce la linea dritta: stecche di legno di varie lunghezze, a sezione quadrata costante pongono l'enfasi sulla lunghezza, unica dimensione che varia in questo caso. Stimolano la creazione di una grande varietà di pattern grafici bidimensionali. Il bambino appropria la delineazione e il disegno bidimensionale. Il nono dono introduce la forma curvilinea presentando anelli, cerchi o semicerchi metallici o di carta, di varie dimensioni. Infine il decimo dono pone l'attenzione sull'elemento geometrico del punto, inteso come punto di interesse definito: in questo caso il bambino gioca con palline di creta, di sughero, lenticchie o altri semi, sassolini, pezzi di cartoncino.

La scoperta graduale dei doni di Fröbel, attraverso le varie fasi di crescita, garantisce al bambino una comprensione logica e spaziale superiore della realtà che lo circonda, potenziando le sue capacità



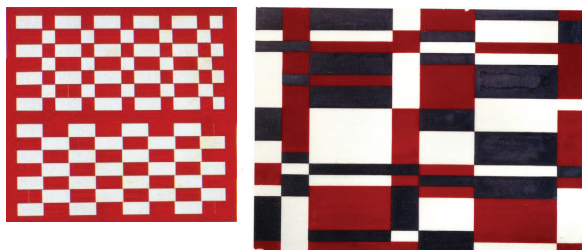
In alto: la scatola completa contenente tutti i doni di Froebel.

Dall'alto verso il basso: la palla soffice del primo dono, i volumi in acero del secondo (sfera, cubo, cilindro), il cubo frammentato in parti multiple nei doni 3-4-5-6 e ancora le superfici colorate del settimo dono, le stecche rettilinee dell'ottavo, linee curve del decimo dono e i nodi di giunzione del decimo dono.

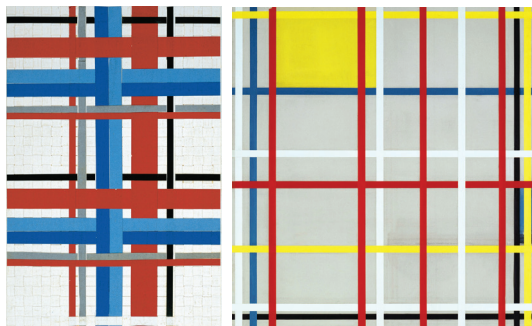


immaginative e di compositore. Come si è detto in precedenza, la diffusione di questo metodo dapprima nei paesi germanofoni, poi in tutta Europa e fino agli Stati Uniti grazie ad un imprenditore entusiasta, Milton Bradley, che produce in massa le scatole di doni, porta rapidamente il kindergarten a diventare la forma predominante di scuola dell'infanzia nel mondo occidentale. Ed è su queste premesse che Norman Brosterman<sup>5</sup> avanza un'ipotesi intrigante, secondo cui esisterebbe una relazione tra la diffusione del metodo educativo Fröbel alla fine dell'Ottocento e la nascita del Modernismo agli inizi del secolo successivo, ovvero quando quella generazione di infanti, che per prima ha ricevuto i doni, è ormai diventata adulta. Secondo Brosterman il nuovo sistema educativo sarebbe stato dunque catalizzatore di una rivoluzione culturale, di una ristrutturazione artistica avanguardista e di una nuova visione del mondo. E per questo propone accostamenti inediti di immagini incredibilmente somiglianti tra loro, sebbene provenienti da contesti distanti tra loro: opere di Mondrian, Braque, Albers, Klee, o di Johannes Itten vengono confrontate con i lavori realizzati dai bambini all'interno del kindergarten. Tutti questi artisti e intellettuali hanno effettivamente frequentato un giardino d'infanzia da bambini, e ognuno a suo modo dimostra che in quel giardino è stato piantato il seme della propria vocazione. «Tutti sono architetti a quattro anni», dice Brosterman: e in questa prospettiva l'architetto è colui che riesce a preservare, anche da adulto, l'abilità e le virtù del gioco. Persino «Buckminster Fuller attribuisce l'idea della cupola geodetica ai suoi giochi infantili con

Anonima  
insegnante di  
kindergarten, 1900  
(a sinistra)  
vs.  
Joseph Albers,  
Dominating  
White, 1927  
(a destra).  
Immagini  
Brosterman.



5. N. Brosterman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, Inc. Publisher, New York 2002.



In alto:  
New York City 3 (1941),  
opera incompiuta di  
Piet Mondrian. (a destra)  
vs. anonimo allievo di  
kindergarten, 1890 (a  
sinistra)



In basso:  
Paul Klee, Suspended  
Fruit, 1921 (a destra) vs.  
Irma H. Crawford, inseg-  
nante kindergarten, che  
realizza questo lavoro  
utilizzando elementi del  
settimo dono di Froebel,  
1909 (a sinistra).  
Immagini Brosterman.

stuzzicadenti e piselli secchi»<sup>6</sup>. Anche Le Corbusier viene esposto al froebelianesimo a La-Chaux-des-Fonds, dove il metodo è applicato con rigore. Insomma, tante delle innovazioni che maturano nelle avanguardie del ventesimo secolo sarebbero state incubate nelle aule dei kindergarten del diciannovesimo e l'utilizzo di giochi come i blocchi da costruzione di Fröbel avrebbe dato origine alla più interessante architettura della modernità.

Fa parte di questo elenco certamente anche il nome di Frank Lloyd Wright, cresciuto a Spring Green, nel Wisconsin, a pochi passi da Watertown, dove era stato fondato il primo kindergarten degli Stati Uniti. La sua stessa madre si era formata come maestra di kindergarten ed aveva sposato il soprintendente delle scuole della contea. Risulta chiaro allora come anche il piccolo Wright sia stato educato in un kindergarten e che abbia giocato con i doni di Fröbel,

6. Ibid.

come egli stesso ammette in un passo della sua Autobiografia:

«Intendevo andare a lavorare da Adler e Sullivan, grandi architetti moderni; e infine vi andai, col viatico di quella profezia e con i mezzi, meglio dire le armi, dell'educazione del Kindergarten di Fröbel che mia madre mi aveva dato da bambino. Un'educazione precoce che per avventura conveniva perfettamente a quella tecnica di riga e squadra destinata a diventare tipica, naturale all'età della Macchina. Era stato al Centenario di Filadelfia del 1876 che si era destato in mia madre un interesse vivissimo al sistema di Fröbel. Un padiglione della Mostra che vi si teneva, era dedicato al giardino d'infanzia froebeliano. Là mia madre trovò i "Doni"; e doni erano, in realtà. Collegato a questi doni era il sistema, inteso come base per il disegno e la geometria elementare che sottendono ogni nascita naturale della Forma. [...]

Mia madre fece suo l'insegnamento di Fröbel, di non consentire ai bambini il disegno del vero delle fortuite apparenze della natura finché non si siano resi padroni delle forme tipiche che le apparenze celano. Alla mente del fanciullo dovevano anzitutto esser resi manifesti gli elementi geometrici universali. [...]

«Il quadrato significava purezza, il cerchio infinito, il triangolo l'aspirazione; ed erano tutte cose con le quali "disegnare" nuove forme significative. Nella terza dimensione i blocchetti levigati di acero diventavano il cubo, la sfera, il tetraedro; miei, tutti, per "giocare"».

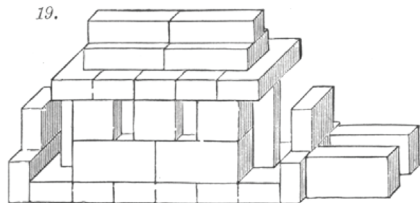
(Frank Lloyd Wright, *Autobiografia*)<sup>7</sup>

Frank Lloyd Wright è senza dubbio un prodotto della psicologia dell'educazione di fine diciannovesimo secolo: da bambino è stato allenato, attraverso l'uso pratico delle proprie mani, ad una «nuova maniera di cogliere la realtà che trascende le limitazioni precedenti e lo connette con il ritmo fondamentale dell'universo come *uno*, come *interezza*»<sup>8</sup>. Wright stesso definisce l'*astrazione* che evolve a partire da questo metodo come uno strumento fondamentale del suo progettare. Arrivato al culmine della propria carriera, riflette su come il modulo dei doni ricevuti al kindergarten lo abbia portato a

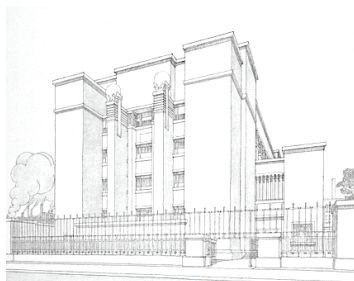
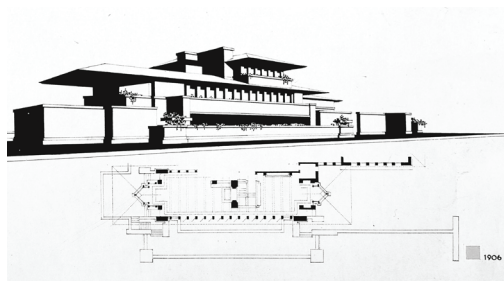
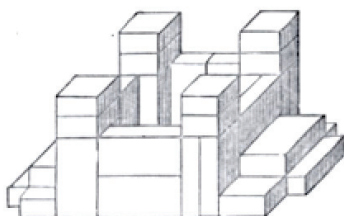
7. F. L. Wright, *Testamento*, Libro primo: *Autobiografia*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1963, pp. 19-21

8. V. Scully, *Frank Lloyd Wright and the Stuff of Dreams*, *Perspecta*, Vol. 16 (1980), p. 19.

19.



House.



trovare sempre una giusta proporzione nelle sue opere: «Acquistai presto la sensibilità al modello costruttivo, che si evolveva in tutto ciò che vedevo. In questo modo imparavo a “vedere”; e quando vidi, non mi curai di ricalcare aspetti fortuiti della natura. Volevo comporre»<sup>9</sup>. Alcune immagini di composizioni ottenute a partire dai blocchi froebeliani, mostrate già nel 1877 all'interno del manuale *The Kindergarten Guide*, rassomigliano incredibilmente alcune opere che Wright progetta dopo circa trent'anni: lo schema compositivo rispetta le proporzioni dei doni n. 3, 4, 5 e 6. Ricondere la Robie House (1908-10) e il Larkin Company Administration Building (1904) a schemi froebeliani apre la strada ad un livello di comprensione più profondo del processo di composizione seguito dall'architetto.

«L'educazione del Kindergarten, come ho detto, si dimostrò un'imprevista fonte di ricchezza; in primo luogo perché più tardi la mia attività compositiva si impennò su un opportuno sistema modulare e proporzionale. Mi accorsi che esso avrebbe mantenuto ogni cosa alla propria scala, avrebbe assicurato un'armonica proporzionalità a tutto l'edificio,

Schizzi dei progetti di Robie House 1908, e Larkin Building 1904 (in basso), raffrontati con immagini provenienti da *The Kindergarten Guide*, manuale dei coniugi Kraus 1877 (in alto)

9. F. L. Wright, *Testamento*, Giulio Einaudi Editore, Torino 1963, p. 20.

grande o piccolo, che in tal modo sarebbe divenuto - come un arazzo - un tessuto coerente di unità interdipendenti, e sempre in relazione l'una all'altra, per quanto varie».

(Frank Lloyd Wright, *Testamento*, pp. 128-9)

Grant Manson è il primo a studiare questa relazione, e i suoi passi vengono presto ripercorsi da Richard MacCormac, nel saggio *The anatomy of Wright's aesthetic: inseparable from universal principles of form*, in cui prova che il kindergarten abbia dato a Wright gli strumenti della composizione per la pratica della disciplina architettonica. In particolare questi sostiene che il debito dell'opera di Wright nei confronti del kindergarten vada ben oltre l'abilità compositiva volumetrica o l'armonico proporzionamento: la ricerca di un valore universale in architettura, in grado di riunire insieme in armonia il genere umano, la natura e l'abitare, ma anche quel senso di unità che permea le opere di Wright, culminando nel progetto dello Unity Temple, sono tutti concetti che provengono da principi froebeliani. Fröbel infatti identificava la forza che governa la natura come "divino principio di Unità". Il tema dell'unità corrisponde ad una disciplina morale all'interno del kindergarten, dove il bambino è incoraggiato a seguire percorsi simmetrici e completi: quando lo fa con successo, è gratificato e ricompensato dalla maestra per aver rispettato un ordine, un principio. L'ordine è visto come una legge divina, mentre l'arbitrarietà è condannata, contro-natura. In questa visione comprensiva, l'estetica è inseparabile dai principi formali universali. Per questo Wright confida nella validità della sua architettura, in quanto espressione di una legge naturale; per questo investe l'architetto di un ruolo quasi messianico all'interno della società. Nei processi di aggregazione froebeliani, le singole parti perdono la loro identità e si arrendono al tutto.

La formazione infantile incide dunque sui progetti di Wright a livello delle intenzioni, nell'indirizzo filosofico e nell'organizzazione spaziale. In uno studio successivo, *The Froebel-Wright Kindergarten Connection: A New Perspective*, Jeanne Rubin approfondisce la

somiglianza e la vicinanza formale tra l'architettura di Wright e le illustrazioni dai manuali di Fröbel di fine Ottocento: questa, sostiene l'autrice, non sarebbe dovuta ad un semplice prendere in prestito, ma piuttosto all'applicazione di *principi analoghi*. Tali principi vengono identificati come:

- legge dell'Unità che connette tutte le entità;
- legge degli Opposti, che contrasta ogni entità con una polarità complementare;
- legge dello Sviluppo, che sviluppa ogni entità attraverso una serie potenzialmente infinita di trasformazioni a partire dall'origine;
- legge delle Connessioni, che connette tutti gli stadi di sviluppo di tali trasformazioni lungo un continuum temporale, accoppia tutte le polarità e lega ciascuna parte al tutto.

E in particolare Rubin analizzate le piante *a elica* di una serie di progetti che sono stati generati attraverso tali leggi universali. Già lo storico Manson aveva richiamato l'attenzione sulle qualità rotazionali dei lavori di Wright. Ma qui l'*elica* viene intesa come forma generata attraverso l'applicazione della Legge dello Sviluppo prima e della Legge degli Opposti poi; ovvero secondo un principio compositivo che potrebbe essere in uno studio di architettura così come all'interno del Kindergarten: la formula sarebbe la stessa. Dalla pianta del complesso Quadruple Block (1900-01), mai costruito, è intuibile che ogni unità residenziale sia stata ottenuta attraverso un chiaro processo di traslazione, simultanea ad una rotazione. Gli edifici di Wright non sono pensati per avere un fronte principale, segnati al massimo dalla presenza di una porta d'ingresso: egli pensa prima di tutto all'orientamento ottimale delle forme in termini di esposizione e viste, ma di certo non con l'intento di ricavare un prospetto impressionante. Allenato, dentro il kindergarten, a vedere oltre le apparenze e a pensare al di là di ciò che è noto, «Wright deve aver notato il principio di rotazione in atto nelle forme organiche: piante con foglie che ascendono in formazioni a elica attorno all'asse del loro gambo, gusci d'animali con concrescenze a spirale, attorcigliate attorno ad uno stesso asse».<sup>10</sup> Conoscere come Wright sia stato





La Fallingwater House è stato uno dei primi modelli lanciati da LEGO già nel 2009, a partire da un'idea di Adam Reed.



educato, conferisce rinnovato interesse ai suoi lavori: è così possibile comprendere il principio di sviluppo di numerosi progetti, tra cui il Cloverleaf quadruple dwelling unit (1942), la St. Mark's Tower (1927–1931), e la più nota Price Tower (1952-56).

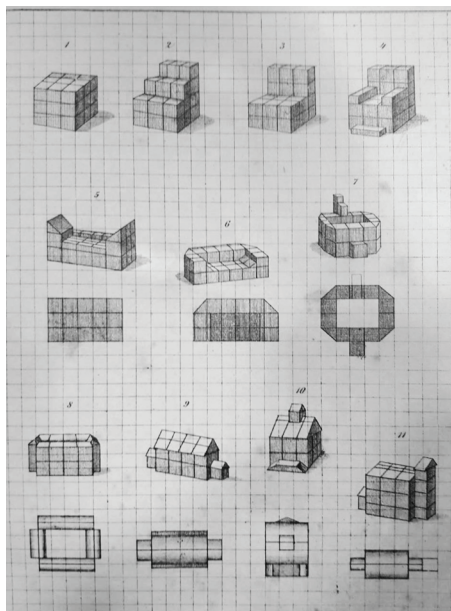
Un ennesimo esempio di edificio notoriamente froebeliano è rappresentato, a Vienna, dal Palazzo della Secessione (1896-99) di Josef Maria Olbrich. Pur se non è stato dimostrato che Olbrich abbia ricevuto un'educazione da kindergarten, la stereotomia dei volumi di questo edificio rimanda letteralmente ad una serie di blocchi di Fröbel impilati attorno ad una sfera. È nota, tra l'altro, una certa connessione tra l'opera dell'architetto secessionista e quella di Frank Lloyd Wright, tanto che quest'ultimo è stato definito come un "American Olbrich": è a lui che, probabilmente, fa riferimento nel progettare il Larking Building e lo Unity Temple. Ma se da un lato Olbrich si lascia andare a pesanti decorazione figurative in stile art nouveau, Wright si attiene in modo quasi disciplinare ad una pura astrazione froebeliana. Nonostante i due non si siano mai incontrati, pare che Wright si fosse recato a Darmstadt nel 1909 proprio per far visita ad Olbrich, accolto dalla spiacevole sorpresa di trovarlo ormai morto da qualche mese. Potrebbe allora essere una comune formazione infantile il *trait d'union* tra questi due architetti così lontani eppure così affini nel loro lavoro?

Su queste ipotesi si può torniamo a ribadire l'importanza che assume il gioco nella formazione del bambino, riaffiorando in modo

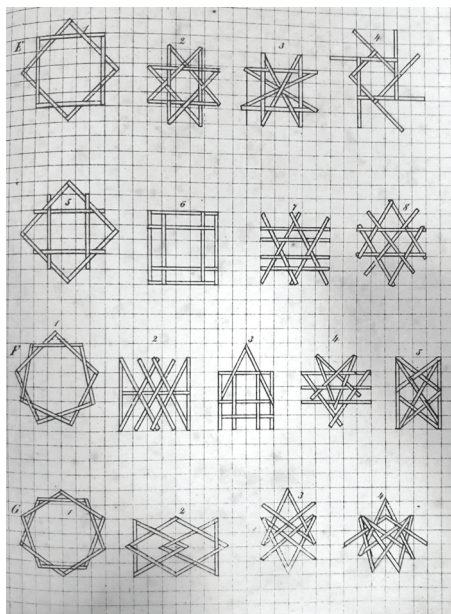
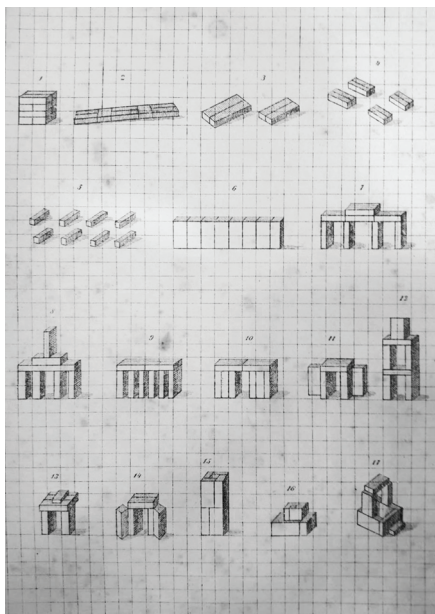
silente e tornando a condizionare, dopo decenni, il funzionamento della mente dell'adulto. Fröbel deve aver risvegliato in Wright una sensibilità all'*essenziale poesia* delle arti visive e della composizione. Proprio come il piccolo Frank sapeva emozionarsi ascoltando le complesse composizioni musicali suonate dal padre, così il Wright architetto comprende la possibilità di emozionare attraverso la forma. Il successo dei doni è ad oggi dilagante: ne è testimonianza il fatto che siano tutt'ora in commercio. Essi sono stati adottati come una componente del metodo educativo Montessori, e sembrano trovare un correlativo nei cosiddetti *regoli* che i bambini italiani utilizzano nelle scuole elementari. Ma di certo i doni di Fröbel hanno portato anche allo sviluppo di un'idea imprenditoriale che ha portato alla nascita di un colosso mondiale nella produzione di giocattoli: LEGO, che in danese significa "giocare bene" (*leg godt*) e in latino "io studio" "io connetto, tengo insieme". Anche il Lego nasce da una tradizione lignea: la famiglia Christiansen di Billund ne inizia la produzione manifatturiera nel 1932. Come i doni froebelliani, anche i Lego sono forme astratte proporzionate tra loro (anche se, a differenza dei primi, non seguono la sezione aurea) e ben presto vengono usati per costruire modelli in scala di edifici. Entrambi i sistemi incoraggiano chi gioca a inventare costruendo, data una grammatica di forme base, senza che siano previste soluzioni finali predeterminate. Incoraggia a smontare e a rimontare. Dando istruzioni, ma non prescrizioni.



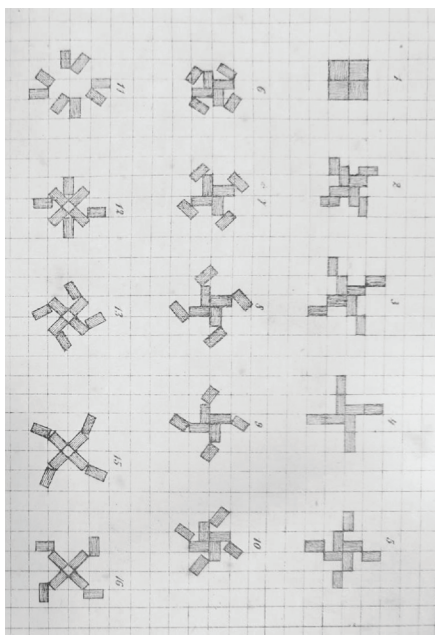
10. J. S. Rubin, The Froebel-Wright Kindergarten Connection: A New Perspective, *Journal of the Society of Architectural Historians*, Vol. 48, No. 1 (Mar., 1989), p. 37.



Esempi di elaborati realizzati dai bambini del kindergarten, attraverso l'assemblaggio dei doni 3-4-5-6. (Da F. -J. Jacobs).



Alcuni pagine, tratte dal manuale di F. -J. Jacobs, mostrano esercizi geometrici realizzati impiegando l'ottavo dono e seguendo principi di simmetria, opposizione e rotazione



Ed è quasi ironico che LEGO abbia lanciato la produzione di alcuni modelli di architetture moderniste, tra cui anche le più famose case di Frank Lloyd Wright, da assemblare interamente in mattoncini di plastica. Il blocco LEGO in sé, proprio come i doni di Fröbel, stimola il bambino a montare e a sperimentare, in uno slancio di libertà, insegnando ad evitare i percorsi già tracciati. Ma questo principio di libertà decade nel momento in cui la scatola da gioco prevede la costruzione di qualcosa di già determinato in partenza, come la Robie House o Casa Kaufman. Ecco allora che quanto può sembrare un omaggio, nasconde in realtà una contraddizione; un andare contro quel principio che ha guidato il gioco dei bambini nel kindergarten, e che ha poi governato le opere realizzate da quei bambini, una volta diventati adulti.

## Bibliografia

N. Brosterman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, Inc. Publisher, New York 2002.

M. Kraus-Boelté and J. Kraus, *The Kindergarten Guide. An illustrated hand-book designed for the self-instruction of kindergartners, mothers and nurses. First Volume, the Gifts*, George Philip & Son, London 1877, <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=hvd.hw2qdh;view=1up;seq=26>

F. W. A. Fröbel, *L'educazione dell'uomo e altri scritti*, La Nuova Italia Editrice, Firenze 1960.

F. -J. Jacobs, *Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia*, Editore Giuseppe Civelli, Milano 1871.

E. Kaufmann Jr., "Form Became Feeling," *a New View of Froebel and Wright*, *Journal of the Society of Architectural Historians*, Vol. 40, No. 2 (May, 1981), pp. 130-137, <http://www.jstor.org/stable/989726>.

R. C. MacCormac, *The anatomy of Wright's aesthetic: inseparable from universal principles of form*, *The Architectural Review* 143, February 1968, pp.143-146.

J. S. Rubin, *The Froebel-Wright Kindergarten Connection: A New Perspective*, *Journal of the Society of Architectural Historians*, Vol. 48, No. 1 (Mar., 1989), pp. 24-37, <http://www.jstor.org/stable/990404>.

M. Schefold (Dr.), *The Modern German Toy*, *The Studio. A Magazine of Fine and Applied Art*, Vol. 94, No. 417 (Dec. 1927)

V. Scully, *Frank Lloyd Wright and the Stuff of Dreams*, *Perspecta*, Vol. 16 (1980), pp. 8-28+31, <http://www.jstor.org/stable/1567021>.

L. Weschler, *The Kindergarten of the Avant Garde*, *Glasstire*, 3 agosto 2014 <https://glasstire.com/2014/08/03/the-kindergarten-of-the-avant-garde/>.

S. Wilson, *The "Gifts" of Friedrich Froebel*, *Journal of the Society of*

Architectural Historians, Vol. 26, No. 4 (Dec., 1967), pp. 238- 241,  
<http://www.jstor.org/stable/988449>.

F. L. Wright, *Testamento*, Libro primo: Autobiografia, Giulio Einaudi Editore, Torino 1963.

### Elenco delle illustrazioni

- a. Immagine pubblicata in The Modern German Toy, *The Studio. A Magazine of Fine and Applied Art*, Vol. 94, No. 417 (Dec. 1927)
- b. Ibid.
- c. Locandina della XXII edizione della Giornata del Giocattolo Italiano, 1936. <http://tlamri.blogspot.com/2013/09/1936-un-manifesto.html>
- d. I doni di Froebel, disegnati all'interno del Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia, di F. -J. Jacobs, 1871. Immagini da S. Wilson, The "Gifts" of Friedrich Froebel.
- e. I doni di Froebel presentati in <http://www.froebelgifts.com>
- f. Papierflechtarbeit, Fröbel-Kindergarten, USA  
ca. 1900. <https://i.pinimg.com/originals/ff/8b/86/ff8b860aa415d07bb28bdf618b1a245b.jpg>
- g. Josef Albers "Dominating White", 1927. <http://acameronblog.blogspot.com/2010/01/colour-hierarchy.html>
- h. Unknown kindergartner's beauty form made with the fourteenth gift (paper weaving), US, ca. 1890. Photo: Zindman/Freemont.  
<http://www.cabinetmagazine.org/issues/9/brosterman.php>
- i. New York City 3 (1941), opera incompiuta di Piet Mondrian.  
<https://cultura.biografieonline.it/mondrian-new-york-city-3/>
- l. Irma H. Crawford. Beauty form made with the 7th gift (paper

parquetry) 1909. [http://www.artnet.com/magazine\\_pre2000/index/moore/moore10-22-9.asp](http://www.artnet.com/magazine_pre2000/index/moore/moore10-22-9.asp)

m. Paul Klee - Suspended Fruit (1921) The Metropolitan Museum of Art. <http://images.metmuseum.org/CRDImages/ma/original/DT7795.jpg>

n. Perspective and plan. Robie house. 1908-10. Chicago Illinois. Prairie Style. Frank Lloyd Wright. Drawn by the German architect Henry Klumb. <https://i.pinimg.com/originals/dc/01/65/dc0165d10e7c9d80dcc9a0e7bfec0f16.jpg>

o. Administration building for the Larkin Co. floor plan and perspective (Verwaltungsgebäude für the Larkin Company, Grundriss und Perspektive), 1903. Frank Lloyd Wright, original delineator. Print. Overall: 25 1/2 x 16 in. (64.77 x 40.64 cm) Dallas Museum of Art, gift of the Robert O. Lane Estate in memory of Roy E. Lane, A.I.A. Dallas Museum of Art

p. Models for construction of a house out of Froebel blocks from The Kindergarten Guide by Maria Kraus-Boche and John Drauss, New York, 1877

q. Pagine estratte dal manuale di M. Kraus-Boelté and J. Kraus, The Kindergarten Guide. An illustrated hand-book designed for the self-instruction of kindergartners, mothers and nurses.

r. Immagini di giocattoli LEGO in vendita su [amazon.it](http://amazon.it)

s. Illustrazioni provenienti da F. -J. Jacobs, Manuale pratico dei Giardini d'infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia, Editore Giuseppe Civelli, Milano 1871.



## Kindergarten, incubator of the avant-garde

Friedrich Fröbel

Play prepares the child for life. [...] To the child, every game, every action and thought are only a reflection of the life of adults, on which they constantly shape themselves. The child feeds on impressions of the world around him and re-creates them in play, in a simplified and more direct form.

(The Studio, December 1927)<sup>1</sup>

One can almost take for granted that play represents a form of learning through the child's growth: the infant approaches life in the form of play, a precious formative moment. An article published in the British magazine *The Studio. A magazine of Fine and Applied Art* then reflects on which toys can predispose the baby to healthy and as regulated learning as possible. In particular, it analyzes the qualitative difference between a good handmade toy and a mass product that sacrifices creativity and originality on the altar of inexpensive production. Referring to the great toy manufacturing tradition of that part of Germany between Thuringia, Nuremberg and the Ore Mountains, it presents virtuous models as examples of modern toys designed by Karl Staudinger, Walter Buschle and Max Koerner. These are objects for the education and training of the child, toys with simple shapes and a character that is not entirely defined, precisely because "the game should be something incomplete, which finds its completeness in the imagination of the child". Toys should not be mere miniature imitations of the world but, on the contrary, stimulate and give directions to the child's mind, helping him in the process of building his own world. Those who design toys must therefore take into account the ideas of the child, try to feel like an infant, reducing everything to the simplest form, emphasizing the basic forms, which will then be developed through the imagination. The toy must avoid excesses, to facilitate a slow and gradual development of the child's mind; in fact, too realistic toys lead to a weak and immature development.

Aware of the powerful educational value connected to play activities, totalitarianisms historically appropriate children's play and exploit it to form young minds subject to the regime. In the game, understood in a broad sense also as a competitive sporting activity, the individual establishes a confrontation both with himself and with his own limits or potential, and also with others, building strategies that lead to victory: such a playful function goes hand in hand. step with the ideology of fascism, which seeks in the game the simulation of activities required in adult life, such as struggle and war. A game depleted and incompatible with the imaginative and free dimension of children, which in fact bends the latter to the ideological nature of the regime and its military character. In other words, it is an instrumental and undue appropriation of childhood. The establishment of the Italian Toy Day can be read in this sense as a campaign to promote toys that, instead of freeing the imagination of children, stifle their development, focusing on instrumental aspects of life in the regime. An example of this is the poster of the 22nd edition of 1934, which depicts a toy in which a young Italian explorer drives out a small native, in the years when fascist Italy embarks on an imperialist invasion campaign first in Libya, then in Ethiopia and Somalia.

In this perspective the toy is characterized as a formidable educational tool able to shape, for better or for worse, the formation and growth of the child. In particular, construction games through geometric blocks would stimulate, more than any other game, a compositional and volumetric understanding of the world.

The game of designing and making buildings promotes the development of the child more, perhaps, than any other game. [...] Many kinds of building-blocks not only amuse but are an incentive to active creative effort, which both pleases and satisfies the child.

(The Studio, December 1927)<sup>2</sup>

And on this conviction a pedagogical method is based which, starting from the second half of the nineteenth century, revolutionized infant education through the establishment of so-called “kindergartens” or kindergartens. Friedrich Fröbel (1782 - 1852) theorizes in the essay *The education of Man* (1826) the need to start educating the infant from the first years of life, a practice that today may seem obvious, but which until then was non-existent. First Fröbel understands that the game is not just a useless recreational activity, but that it can rather be considered as a biological imperative of the child to discover the functioning of the world around him. “Playing is a serious occupation”, yes it is fun, but also a biologically determined activity. And Fröbel focuses on this impulse, on how it transforms the child’s experience into understanding and meaning.

Fröbel’s studies lead to the founding of the first “kindergarten”, small schools to accommodate children from 2 to 7 years of age; here the teachers “cultivate” their growth, guiding and monitoring their free play activity in a real childhood garden. Froebelian education does not require verifications or evaluations, but only schemes to follow in the performance of gaming activities.

The Children’s Garden is not a school, that is, it does not deal with filling out and reading, writing and counting; it is a double gymnastics of the body and the mind, the first one however coordinated to the second, so much so that the ideas and the cognitions run rampant from the sensitive facts. [...] In the children’s garden everything has a meaning, it is a continuous educational work.

(F. -J. Jacobs, *Manuale pratico dei Giardini d’infanzia di Friedrich Froebel ad uso delle educatrici e delle madri di famiglia*, 1871)<sup>3</sup>

Il metodo Fröbel prevede che le maestre insegnino ai bambini, rispettando i tempi di apprendimento dei singoli e secondo una sequenza stringente, una serie di “doni”, ognuno dei quali fa scattare un’esperienza di tipo diverso, dapprima tattile e poi logica, mettendo in moto la mente del bambino. Già dagli anni ’70 dell’Ottocento iniziano a circolare in tutto il mondo occidentale i primi manuali per la diffusione del metodo Fröbel: ne sono esempio il manuale di Jacobs nei paesi germanofoni e in Europa, ma anche quello dei coniugi Kraus negli Stati Uniti. Ben presto le tutrici iniziano a formarsi su tali manuali e le scuole a dotarsi dei doni di Fröbel per i loro piccoli allievi. Si tratta di oggetti geometrici, per lo più fatti di legno d’acero, talvolta colorati. Nelle mani dell’infante la sfera, il cubo e il parallelepipedo sono un’efficace forma di educazione alla spazialità; e il fatto che molti di questi oggetti siano scomponibili e ri-componibili tra loro risveglia nella mente del bambino una concezione della struttura ritmica della natura, dandogli un senso di causa-effetto innato, che sarebbe altrimenti incomprendibile al bambino.

The Fröbel method requires that the teachers deliver to the children, respecting the learning times of the individuals and according to a stringent sequence, a series of “gifts”, each of which triggers a different kind of experience, first tactile and then logical, putting the child’s mind in motion. The first manuals for the dissemination of the Fröbel method began to circulate in the western world as early as the 1870s: for example, the Jacobs manual in German-speaking countries and in Europe, but also that of the Kraus spouses in the United States. Soon the tutors began to train on these manuals and the schools to equip themselves with Fröbel’s gifts for their little students. These are geometric objects, mostly made of maple wood, sometimes colored. In the hands of the infant the sphere, the cube and the parallelepiped are an effective form of education to spatiality; and the fact that many of these objects are separable and re-modular between them awakens in the child’s mind a conception of the rhythmic structure of nature, giving it a sense of innate cause-effect, which would otherwise be incomprehensible to the child.

The first gift<sup>4</sup> to be delivered to the child is a ball, soft to the touch: the sphere, “primitive form, starting point of the other forms”, is the simplest object and consequently the first. It can be activated in a wide range of movements, both random and disciplined. Symbol of unity, because every part of its surface is equal to the others. The second gift is instead a set of more rigid objects made of wood. It is the encounter of the child with the form: a sphere, a cube, a cylinder. In this case the cube represents balance and symmetry; it is more rigid in the material, has a more pronounced, accentuated, static shape. The surface is no longer as regular as in the sphere, but has edges and edges.

The gifts from the third to the sixth are of a compositional type: they are cubes delivered in boxes, which have the same size between them but are divided in different ways. When the child destroys the unity of each cube, he is instinctively called to learn to put it back together. Here then is that in the third gift a cube is divided into eight equal parts, giving rise to inventions and calculation. Instead the fourth gift is a cube divided into eight bricks, which allow the child to discover that the cube can be subdivided into non-cubic forms and that, vice versa, parallelepipeds can be composed to form a cube. Or to discover also that the bricks placed horizontally have more stability than the cube, because the height is reduced compared to the width. In the fifth gift the cube is divided into twenty-seven equal sub-cubes. Each face of the cube is therefore divided into 9 equal parts. Of the 27 cubes, 3 are divided in half by a diagonal cut and three others are divided into quarters by 2 diagonal cuts: for the first time, the diagonal introduces a mediation between the three Cartesian axes perpendicular to each other. Finally, the sixth gift is divided into twenty-seven bricks, which however have slightly different sizes, allowing the infant to encounter proportion. With this gift the work on three-dimensionality ends.

From the seventh gift, to stimulate a transition to more abstract concepts, the third dimension is abandoned. The gift includes surfaces of cardboard or thin wood, square (derived from the faces of the cubes of the second and third gift) or rectangular, triangular. Some white or black, but mostly colored or can be colored by children. The eighth gift introduces the straight lines: wooden slats of various lengths, with a constant square section, emphasize the length, the only dimension that varies in this case. They stimulate the creation of a great variety of two-dimensional graphic patterns. The child approaches the delineation and the two-dimensional drawing. The ninth gift introduces the curved shape by presenting metal or paper rings, circles or semicircles of various sizes. Finally, the tenth gift focuses on the geometric element of the point, understood as a defined point of interest: in this case the child plays with balls of clay, cork, lentils or other seeds, pebbles, pieces of cardboard.

The gradual discovery of Fröbel’s gifts, through the various stages of growth, guarantees the child a superior logical and spatial understanding of the reality that surrounds him, enhancing his imaginative and composing skills. As mentioned above, the diffusion of this method first in the German-speaking countries, then throughout Europe and up to the United States thanks to an enthusiastic entrepreneur, Milton Bradley, who mass-produces boxes of gifts, quickly leads the kindergarten to become the predominant form of kindergarten in the western world. And it is on these premises that Norman Brosterman<sup>5</sup> puts forward an intriguing hypothesis, according to which there is a relationship between the diffusion of the Fröbel educational method at the end of the nineteenth century and the birth of Modernism at the beginning of the following century, that is when that generation of infants, which first received the gifts, has now become an adult. According to Brosterman, the new educational system would therefore have been a catalyst for a cultural revolution, an avant-garde artistic restructuring and a new vision of the world. And this is why he proposes unusual combinations of incredibly similar images, although coming from distant contexts: works

by Mondrian, Braque, Albers, Klee, or Johannes Itten are compared with the works made by children within the kindergarten<sup>6</sup>. All these artists and intellectuals have actually attended a nursery garden as children, and each in his own way shows that the seed of his own vocation was planted in that garden. "All are architects at four years," says Brosterman: and in this perspective the architect is the one who manages to preserve, even as an adult, the skill and virtues of the game. Even "Buckminster Fuller attributes the idea of the geodesic dome to his childhood games with toothpicks and dried peas" <sup>7</sup>. Le Corbusier is also exposed to froebelianism in La-Chaux-des-Fonds, where the method is applied with rigor. In short, many of the innovations that mature in the avant-gardes of the twentieth century would have been incubated in the classrooms of the nineteenth century and the use of games like Fröbel's building blocks would have given rise to the most interesting architecture of modernity.

Frank Lloyd Wright's name is also part of this list: he grew up in Spring Green, Wisconsin, a few steps from Watertown, where the first kindergarten in the United States had been founded. His own mother had trained as a kindergarten teacher and had married the county school superintendent. It is clear then that even little Wright was educated in a kindergarten and that he played with Fröbel's gifts, as he himself admits in a passage of his *Autobiography*:

I wanted to go to work with Adler and Sullivan, great modern architects: and finally I went, with the viaticum of that prophecy and with the means, or rather the weapons, of the education of Fröbel's Kindergarten that my mother had given me as a child. An early education that perfectly suited the line and team technique destined to become typical and natural at the age of the Machine. It was at the Philadelphia Centenary of 1876 that my mother had aroused keen interest in the Fröbel system. An exhibition pavilion held there was dedicated to the Froebelian kindergarten. There my mother found the "Gifts"; and gifts they were indeed. Linked to these gifts was a system intended as a basis for the design and elementary geometry that underlie every natural birth of the Form. [...]

My mother made Fröbel's teaching her own, trying not to allow children to draw the truth of the fortuitous appearances of nature until they had become masters of the typical forms that appearances conceal. First of all, the universal geometric elements had to be made manifest to the child's mind. [...]

The square meant purity, the infinite circle, the triangle the aspiration; and they were all things with which to "draw" new significant forms. In the third dimension the smooth maple blocks became the cube, the sphere, the tetrahedron; mine, all, to "play".

(Frank Lloyd Wright, *An Autobiography*)<sup>8</sup>

Frank Lloyd Wright is undoubtedly a product of the psychology of education at the end of the nineteenth century: as a child he was trained, through the practical use of his hands, to a "new way of grasping the reality that transcends the previous limitations and connects it with the fundamental rhythm of the universe as one, as a whole"<sup>9</sup>. Wright himself defines the abstraction that evolves from this method as a fundamental tool of his design. Arriving at the peak of his career, he reflected on how the form of gifts received at kindergarten led him to always find the right proportion in his works: «I soon acquired the sensitivity to the constructive model, which evolved into everything I saw. In this way I learned to "see"; and when I saw, I didn't bother to trace fortuitous aspects of nature. I wanted to compose»<sup>10</sup>. Some images of compositions obtained starting from the froebelian blocks, shown already in 1877 in the manual *The Kindergarten Guide*, incredibly resemble some works that Wright designs after about thirty years: the compositional scheme respects the proportions of the gifts n. 3, 4, 5 and 6. Bringing the Robie House (1908-10) and the Larkin Company Administration Building (1904) to froebelian schemes opens the way to a deeper level of understanding of the composition process followed by the architects.

The education of Kindergarten, as I said, proved to be an unpredictable source of wealth; firstly because later my compositional activity was based on a suitable modular and proportional system. I realized that it would have kept everything to its own scale, it would have ensured a harmonious proportionality to the whole building, large or small, which would thus become - like a tapestry - a coherent fabric of interdependent units, and always in relation to each other, however varied.

(Frank Lloyd Wright, *A Testament*, pp. 128-129)

Grant Manson is the first to study this relationship, and his passages are soon retraced by Richard MacCormac, in the essay *The anatomy of Wright's aesthetic: inseparable from universal principles of form*, in which he proves that the kindergarten gave Wright the tools of the composition for the practice of architectural discipline. In particular, he argues that the debt of Wright's work towards kindergarten goes well beyond volumetric compositional skill or harmonious proportioning: the search for a universal value in architecture, capable of bringing mankind together in harmony, nature and living, but also that sense of unity that permeates Wright's works, culminating in the Unity Temple project, are all concepts that come from Froebelian principles. Fröbel in fact identified the force that governs nature as a "divine principle of unity". The theme of unity corresponds to a moral discipline within the kindergarten, where the child is encouraged to follow symmetrical and complete paths: when he does it successfully, he is gratified and rewarded by the teacher for having respected an order, a principle. Order is seen as a divine law, while arbitrariness is condemned, against nature. In this comprehensive view, aesthetics is inseparable from universal formal principles. This is why Wright trusts in the validity of his architecture, as an expression of a natural law; this is why it invests the architect with an almost messianic role within society. In the Froebelian aggregation processes, the individual parts lose their identity and surrender to the whole.

Infant education therefore affects Wright's projects at the level of intentions, in the philosophical direction and in spatial organization. In a later study, *The Froebel-Wright Kindergarten Connection: A New Perspective*, Jeanne Rubin delves into the similarity and formal closeness between Wright's architecture and the illustrations from Fröbel's late nineteenth-century manuals: this, she argues, it would be due to a simple borrowing, but rather to the application of similar principles. These principles are identified as:

- law of Unity that connects all entities;
- law of Opposites, which contrasts every entity with a complementary polarity;
- law of Development, which develops each entity through a potentially infinite series of transformations starting from the origin;
- law of Connections, which connects all the stages of development of these transformations along a temporal continuum, couples all polarities and binds each part to the whole.

And in particular Rubin analyzed the helical plants of a series of projects that were generated through such universal laws. The historian Manson had already called attention to the rotational qualities of Wright's work. But here the helix is understood as a form generated through the application of the Law of Development first and then of the Law of Opposites; or according to a compositional principle that could be in an architecture studio as well as within Kindergarten: the formula would be the same. From the plan of the Quadruple Block complex (1900-01), never built, it is clear that each residential unit was obtained through a clear translation process, simultaneous with a rotation. Wright's buildings are not meant to have a main front, marked at most by the presence of a front door: he thinks first of all of the optimal orientation of the forms in terms of exposure

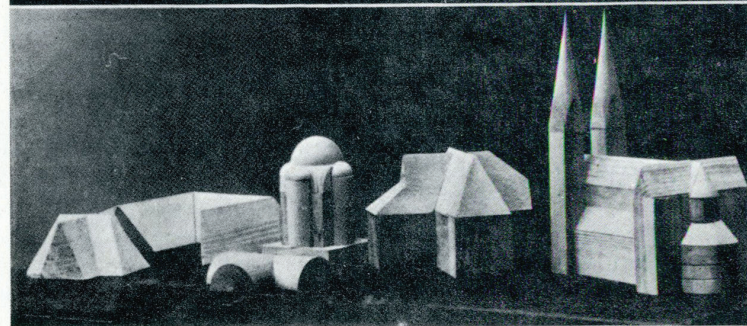
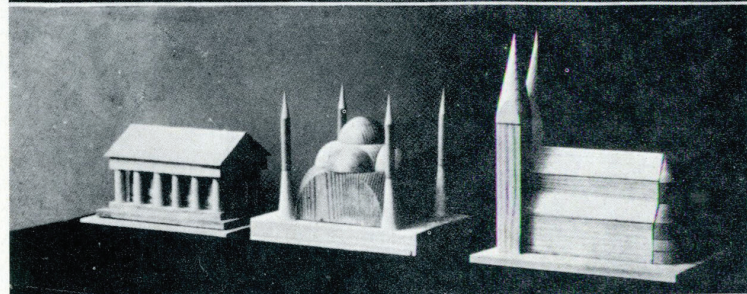
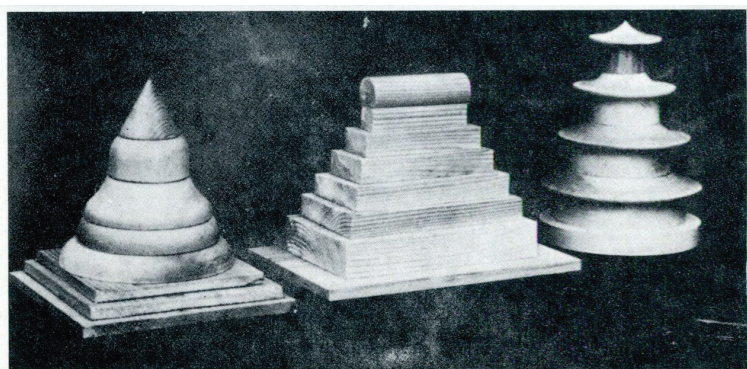
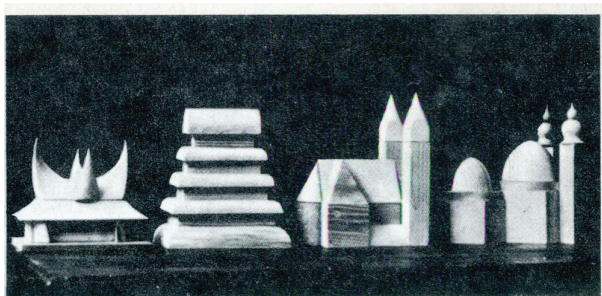
and views, but certainly not with the intent on obtaining an impressive view. Trained, inside the kindergarten, to see beyond appearances and to think beyond what is known, "Wright must have noticed the principle of rotation underway in organic forms: plants with leaves ascending in helix formations around the axis of their stem, shells of animals with spiraling concretions, twisted around the same axis"<sup>11</sup>. Knowing how Wright was educated, gives renewed interest to his works: it is thus possible to understand the principle of development of numerous projects, including the Cloverleaf quadruple dwelling unit (1942), the St. Mark's Tower (1927–1931), and the more famous Price Tower (1952-56).

Another example of a notoriously froebelian building is represented, in Vienna, by the Secession Building (1896-99) by Josef Maria Olbrich. Although it has not been shown that Olbrich received a kindergarten education, the stereotomy of the volumes of this building literally refers to a series of Fröbel blocks stacked around a sphere. It is known, among other things, a certain connection between the work of the secessionist architect and that of Frank Lloyd Wright, so much so that the latter was defined as an "American Olbrich": it is to him that he probably refers to in designing the Larkin Building and the Unity Temple. But while on the one hand Olbrich indulges in heavy figurative decorations in the art nouveau style, Wright almost follows himself to a pure froebelian abstraction. Although the two never met, it seems that Wright had gone to Darmstadt in 1909 to visit Olbrich, welcomed by the unpleasant surprise of finding him dead a few months ago. Could the *trait d'union* between these two architects so distant and yet so similar in their work be a common childhood formation?

On these hypotheses we can reiterate the importance that the game assumes in the formation of the child, surfacing silently and returning to condition, after decades, the functioning of the adult mind. Fröbel must have awakened in Wright a sensitivity to the essential poetry of the visual arts and composition. Just as little Frank knew how to get excited by listening to the complex musical compositions played by his father, so the architect Wright understands the possibility of moving through the form. The success of the gifts is rampant today: it is testimony to the fact that they are still on the market. They have been adopted as a component of the Montessori educational method, and seem to find a correlative in the so-called rules that Italian children use in elementary schools. But certainly Fröbel's gifts have also led to the development of a business idea that led to the birth of a global giant in the production of toys: LEGO, which in Danish means "to play well" and in Latin "I study" "I connect, I hold together". Lego also comes from a wooden tradition: the Christiansen family from Billund began manufacturing them in 1932. Like the Friulian gifts, Legos are also abstract shapes proportioned to each other (although, unlike the first ones, they do not follow the golden section) and are soon used to build scale models of buildings. Both systems encourage those who play to invent by building, given a grammar of basic forms, without predetermined final solutions being provided. Encourages disassembly and reassembly. Giving instructions, but not prescriptions.

And it is almost ironic that LEGO has launched the production of some models of modernist architecture, including the most famous houses by Frank Lloyd Wright, to be assembled entirely in plastic bricks. The LEGO block itself, just like the gifts of Fröbel, stimulates the child to mount and experiment, in a surge of freedom, teaching to avoid the paths already traced. But this principle of freedom lapses when the game box provides for the construction of something already determined at the start, such as the Robie House or Casa Kaufman. Here then is that what may seem a homage, actually hides a contradiction; a going against the principle that guided children's play in the kindergarten, and which then governed the works created by those children, once they became adults.





Hermann Finsterlin,  
giochi di stile  
(brevetto depositato).  
*Frühlicht*, fascicolo 3,  
primavera 1922



# Il gioco come operazione dissacrante

## Hermann Finsterlin

Im Stil ist das Spiel das Ziel.

Im Spiel ist das Ziel der Stil.

Am Ziel ist das Spiel der Stil.

Lo stile è un gioco di obiettivi.

Il gioco è l'obiettivo dello stile.

L'obiettivo è il gioco degli stili<sup>1</sup>.

[Gioco di parole tratto da una lettera di Hermann Finsterlin a Paul Scheerbart nell'ambito dell'Gläserne Kette, 1919-20]

L'omologia di Benveniste tra *sacro* e *gioco* definisce i due concetti attraverso tratti comuni che, tuttavia, hanno orientamento contrario. Mentre il sacro eleva al divino, il gioco riporta senza pericolo il divino al livello dell'uomo, glielo rende immediatamente accessibile. Il gioco, in fin dei conti, è un'*operazione desacralizzante*, come l'ha definita il linguista stesso. Hermann Finsterlin (1887-1973), architetto visionario tedesco, attraverso l'invenzione del cosiddetto *gioco di stili* dissacra la tradizione storica, in un certo senso la sconsa. Il gioco viene qui inteso come distruzione non solo culturale, ma anche culturale. Il gioco scompone il mito, e quindi la tradizione. Quello di Finsterlin è infatti, un atteggiamento che rinnega il passato, una cesura.

Hermann Finsterlin appartiene ad un ceto sociale privilegiato della Mitteleuropa colta e conserva per tutta la vita la caratteristica aristocratica della sua origine, nel suo rifiuto del mondo e delle sue laceranti contraddizioni. Entra presto in contatto con Walter Gropius, Bruno Taut e con gli architetti radicali dell'*Arbeitsrat für Kunst* debuttando, coi suoi primi disegni, sulla scena dell'espressionismo tedesco d'inizio secolo. Il gruppo assume una chiara connotazione progressista agli occhi di coloro che avevano sofferto le laceranti contraddizioni del periodo tra la fine della Prima Guerra Mondiale e l'instaurazione della Repubblica di Weimar; l'esaltazione della fantasie utopiche cavalcava il malcontento di una società psicologicamente distrutta dal terribile conflitto e desiderosa di chiudere definitivamente con un passato tutt'altro che glorioso. L'unità del gruppo di architetti radicali è rinsaldata da un ciclo

---

1. La traduzione dal tedesco è personale, come tale è l'interpretazione che si dà di questo gioco di parole dal carattere incerto e oscuro.

di corrispondenze, noto come *Gläserne Kette*, all'interno del quale Finsterlin assume lo pseudonimo di Prometeo.

Negli scritti di Finsterlin di questo periodo è ravvisabile una critica e una sfiducia verso qualsiasi razionalità connessa alla ristrutturazione capitalistica e alla riorganizzazione del ciclo produttivo della grande industria, mediante l'integrazione in esso, del lavoro intellettuale ed artistico. Temi, questi, sollevati già in passato dal movimento inglese *Arts and Crafts* e in Germania dalle *Tesi* di Hermann Muthesius, a cui l'unica risposta possibile per Finsterlin sembra essere una ristrutturazione utopica della società e dello statuto etico dell'arte.

Finsterlin si considera un evolucionista, come scrive egli stesso: «La mia concezione dell'architettura è una teoria dell'evoluzione dell'architettura mai stata finora, cosicché mi si potrebbe chiamare il *Darwin dell'architettura*»<sup>2</sup>. Tuttavia si rammarica, ironicamente, di dover essersi fermato “ai dinosauri” nel percorso evolutivo della storia della forma architettonica. Ma mentre in biologia lo spazio alla fantasia si apre solo nel processo di ricostruzione retrospettiva del processo di evoluzione, al contrario l'architettura di Finsterlin non mostra nessun limite delle varietà delle forme e lascia spazio ad una fantasia creatrice. Da qui l'idea di una ulteriore evoluzione come unica possibile.

Penso che l'accenno alla mia teoria della evoluzione da me introdotta per la prima volta possa contribuire di molto a rendere comprensibile a moltissimi la mia idea di un'architettura dell'avvenire.

(Hermann Finsterlin, *Casa Nova*, Berchtesgaden 1919)

Il linguaggio proposto da Finsterlin è fatto di continuità e di curve spaziali; è insieme un fatto pittorico ed una proposta progettuale per l'architettura e la proposta risiede in una precisa responsabilità del linguaggio formale.

Agli inizi del 1920 nasce *Frühlicht*, rivista diretta da Bruno Taut,

---

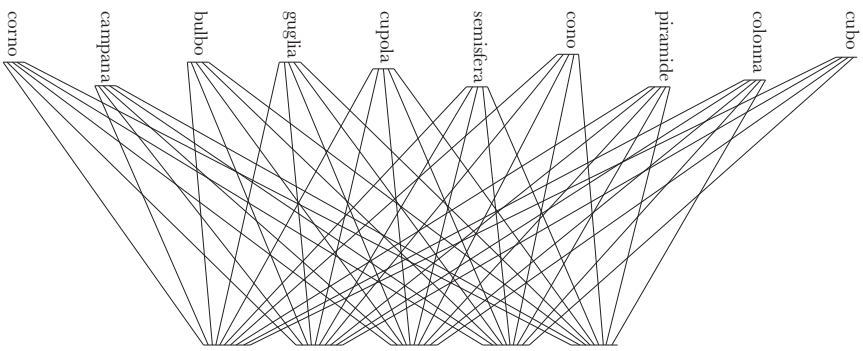
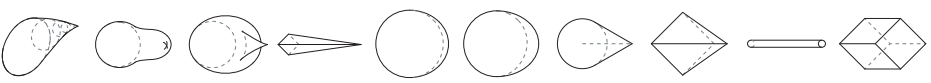
2. F. Borsi, Hermann Finsterlin. Idea dell'architettura, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1968, p.14.

nella quale compaiono i saggi teorici di Finsterlin: sono tutti scritti di non facile lettura, che dimostrano un'apparente non-volontà di comunicazione. La tecnica letteraria ermetica e fuorviante è infatti, da parte di Finsterlin, un'azione premeditata e consapevolmente architettata. Proprio nel terzo numero di *Frühlicht* del 1922 compare il saggio *La genesi dell'architettura mondiale o la derivazione delle cattedrali come giochi di stili*, nel quale egli fa riferimento ad una "cassetta da costruzioni a scopo didattico, sperimentale e di gioco" - un gioco estremamente sottile, si intende. Tutta l'architettura è, secondo Finsterlin, un gran "gioco di stile" e può pertanto essere ricondotto all'insieme di un numero limitato di forme geometriche componibili attraverso poche, semplici operazioni. E il tutto può essere racchiuso in una piccola cassetta di «costruzioni per bambini», fatta di pezzi di legno tra loro combinabili.

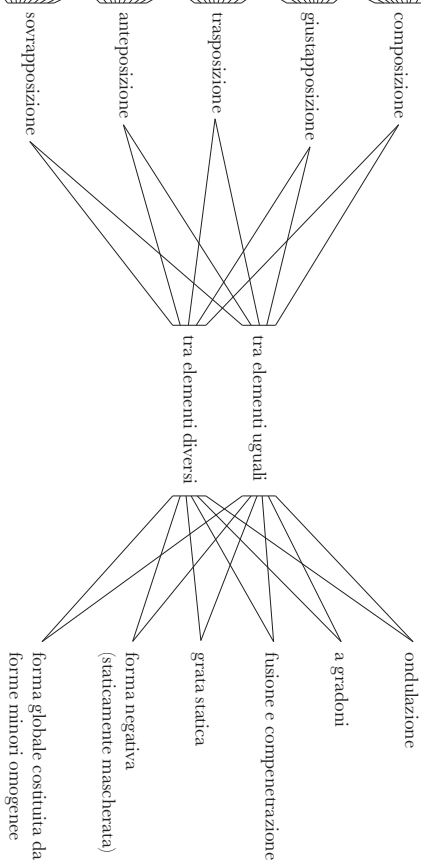
È una provocazione pungente, quella di Finsterlin, nei confronti di tutte le teorie dell'architettura ereditate dal passato e di quegli schemi classificatori adoperati dall'Accademia. Tutta la riflessione teorica e la rilettura degli stili del passato è alla portata di un semplice gioco. E l'operazione che Finsterlin effettua prevede una separazione tra il significato del linguaggio architettonico e le regole strutturali che ne determinano la forma. Dal punto di vista metodologico Finsterlin mette tra parentesi il significato che l'architettura assume nelle varie epoche: separa il senso etico, psicologico, sociale, politico dell'architettura dalle sue regole compositive, per permettere un'analisi immediata delle stesse, definendo, una *struttura del linguaggio architettonico*. La logica conseguenza di questa operazione è che il linguaggio formale si riduce alle infinite variazioni di poche forme semplici, geometricamente perfette ma, secondo Finsterlin, anche troppo rigidamente definite.

Nella storia dell'alternarsi delle stagioni stilistiche, gli elementi architettonici costitutivi di ognuno sono riassumibili in un elenco estremamente limitato: "cubo, colonna, piramide, cono semisfera, cupola, guglia, bulbo, campana e corno". E le leggi compositive

# Elementi formali di base



## Possibili combinazioni



## Varianti

- ondulazione
- a gradoni
- fusione e compenetrazione
- grata statica
- forma negativa (staticamente mascherata)
- forma globale costituita da forme minori omogenee

Una decostruzione del gioco di stili basata sulle descrizioni che dà Finsterlin di tutte le possibili forme architettoniche nel saggio *La genesi dell'architettura mondiale*.

sono altrettanto elementari e non vanno oltre la trasposizione, la giustapposizione, l'anteposizione, la sovrapposizione. Il "gioco", nelle sue linee essenziali, sta tutto qui. Per dimostrare che l'architettura mondiale si sia originata come un mero gioco tra queste forme, Finsterlin arriva a brevettare appositamente un kit da costruzione di stili, attraverso il quale queste forme possono essere banalmente riprodotte.

Al contrario, la nuova architettura finsterliana di una futura era organica, basata sulla pura intuizione, si fonda sull'unione armoniosa di elementi e componenti irregolari, i quali tuttavia devono conservare proporzioni armoniche nelle parti e nel complesso. Il risultato di questo gioco stilistico sarà una serie di figure plastiche che suggellerà l'avvento di una età veramente "romantica" dell'architettura. Le regole architettoniche della natura sono infatti molto più complete di quelle dell'uomo che, secondo Finsterlin, «ha giocato soltanto con il cubo e con la sfera»<sup>3</sup>. Invece nel mondo degli insetti, delle lumache, degli uccelli o, addirittura, delle forme geotecniche è ravvisabile un grado massimo di variazione.

«Ma già nel mondo dei cristalli si ha questa incalcolabile valorizzazione delle possibilità. Ma abbiamo noi fatto dei passi avanti? Abbiamo noi sorpassato queste nostre prime variazioni dei corpi base?»<sup>4</sup>.

Una sorta di passività avrebbe bloccato l'*homo faber* relegandolo alle sue esperienze primitive, rendendolo cieco di fronte alle infinite altre possibilità di nuove scomposizioni e composizioni degli elementi formali, influenzando negativamente la sua capacità di accettazione del nuovo e del diverso. Alla luce di queste considerazioni, Finsterlin rilegge la storia dell'evoluzione formale dividendola in tre fasi:

1) «*L'epoca delle coordinate*, che ha sviluppato proporzionalmente nelle tre dimensioni e nominato fra loro gli elementi formali primari come complessi d'insieme (i grandi stili dei popoli fino a oggi)». Qui si consolidano i grandi stili del passato.

3. F. Borsi, Hermann Finsterlin. *Idea dell'architettura*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1968, p.21.

4. *Ibid.*

2) “L’*epoca geometrica* o trigonometrica o anche minerale che, spezzando gli elementi formali primari li combina secondo rapporti armonici reciproci in sezioni pure, in abbinamenti e gruppi”. Qui gli elementi primari sono dissolti nella loro primitiva unità e ricombinati: questa epoca, secondo Finsterlin, sembra cominciare proprio in quegli anni.

3) “L’*epoca organica*, che per via puramente intuitiva realizza una imprevedibile fusione organica di elementi formali già ibridi, con risultati complessivi che potranno essere tuttavia non meno equilibrati di quelli ottenuti, ad esempio, in un duomo gotico” (a tal proposito si vedano gli schizzi di Finsterlin presentati nelle pagine successive).

Lo spirito creatore stesso della natura è all’opera in questo nuovo corso. E innanzi tutto nel suo aspetto che più profondamente lo ricollega al gioco infantile. Da sempre è apparsa chiara l’intima parentela tra fanciullo non ancora trasformato dall’acculturazione e l’uomo di natura, tra il folle che supera liberamente le inibizioni culturali e il genio. Finsterlin si auspica «un’alterna interazione fanciullo-uomo, non il parassitismo dell’uno e dell’altro: insegnando imparare e imparando insegnare è il fine che si propone la nuova scatola da costruzioni *Gioco degli stili architettonici*». Riaffiorano in questa visione alcuni tratti della lettura del *gioco* di Agamben<sup>5</sup>, che descrive l’atto di distruzione del passato operato da un bambino, distruttore e allo stesso tempo compositore. E di conseguenza si intuisce la necessità di dimenticare il passato, per poter essere incoscienti creatori di un nuovo futuro.

L’espressionismo dei progetti di Finsterlin enfatizza a tal punto la forma architettonica che questa cessa di ammettere delle *regole*<sup>6</sup>, e di conseguenza smette di esser trasmissibile, riproducibile. È una follia del linguaggio, una aperta denuncia del linguaggio comune

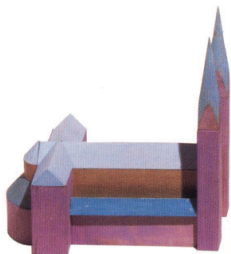
---

5. G. Agamben, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, in *Infanzia e storia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2001, pp.68-92.

6. Tutti i giochi sono caratterizzati da regole; allora l’architettura, per potersi svincolare dal gioco degli stili, ed elevarsi quindi dall’essere considerata nel rango dei giochi, dovrà cessare di ammettere delle regole.

Cenogenesi dell'architettura mondiale

sfera, cono (semisfera), cubo, piramide	—	come forma elementare	—————	punto
	—	prisma (orizzontale, verticale)	—————	linea
	—	tri- e quadrangolo, colonna, zoccolo	———	superficie
	—	costruzione a crociera e lanterna	—————	corpo



Duomo // somma di piramide prismatica a gradinata e struttura a crociera (navate laterali e trasversali), con lanterna e spazio reticolato a piramide negativa



Pagoda // cono ondulato o piramide a gradinata



Piramide egizia // forma pura



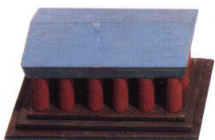
Stupa // base quadrata con cupola emisferica e torre a cono su disco circolare.



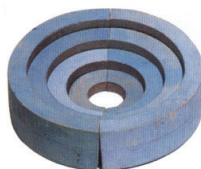
Moschea // struttura a crociera della volta con spazio reticolato a cono negativo



Tempio indiano // piramide a gradinata con controcopertura concava o convessa



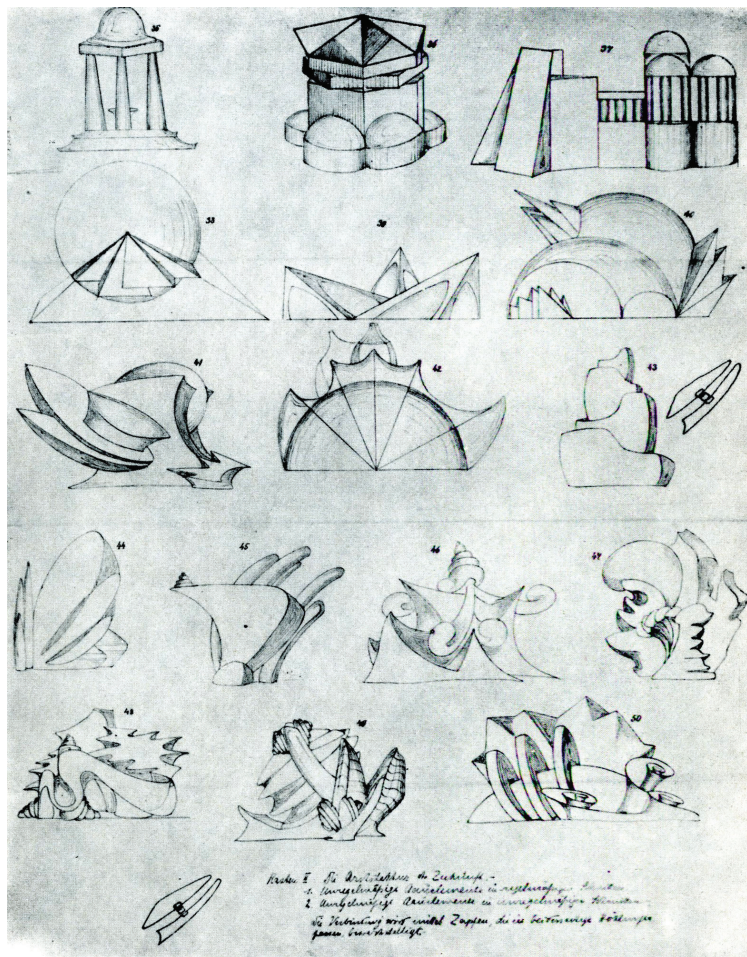
Tempio greco // piramide o cono o piramide a gradoni con prisma o colonnato reticolati



Anfiteatro // cono o piramide negativi



Tempio cinese // piramide a gradinata con controcopertura concava o convessa



Hermann Finsterlin,  
giochi di stile  
(brevetto depositato).  
*Frühlicht*, fascicolo 3,  
primavera 1922

del suo tempo. Ma la denuncia dell'intellettuale rimane tale e non ha la forza di riuscire a trasformarsi in progetto, proprio perché non vuole scendere a patti col mondo, rifiutando qualsiasi dialettica. «L'architettura prese una strada diversa e Finsterlin rinunciava a scrivere»<sup>7</sup>: questa rinuncia, questa incapacità di elaborare una risposta, giunge ancora a noi sotto la forma di un silenzio assordante, di un invito instancabile a riflettere su principi e fondamenti del nostro agire.

7. F. Borsi, Hermann Finsterlin. Idea dell'architettura, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1968, p.136.



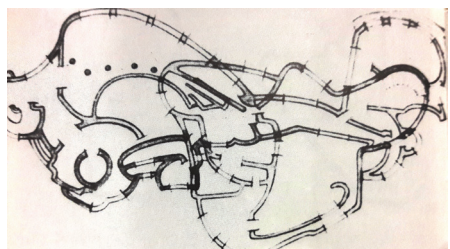
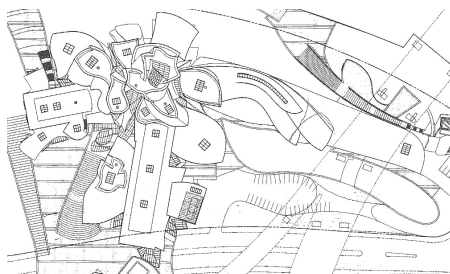
Nessuno dei progetti ideati da Finsterlin è mai stato realizzato, anzitutto perchè mancavano gli strumenti tecnologici per renderne possibile l'effettiva costruzione. Considerando oggi i lavori di architetti contemporanei quali Frank Gehry e Zaha Hadid, che si sono trovati in un momento storico propizio nel quale, per la prima volta, la volontà di inventare nuovi paesaggi formali è stata affiancata da un'innovazione tecnologica tale da permetterne la realizzazione, torna alla mente un'osservazione quanto mai profetica di uno degli scritti di Finsterlin del 1922<sup>8</sup>: «Noi stiamo per entrare nel nucleo germinale di una mutazione evolutiva; quale sia la sua effettiva portata, se le prime prime manifestazioni di questo mondo in gestazione appariranno nel prossimo secolo o nel prossimo millennio, non è cosa che si possa oggi predire». D'altro canto le vele della Sydney Opera House, realizzata nel 1973 su progetto di Jørn Utzon, sembrano richiamare oggi in modo impressionante alcuni dei tratti abbozzati da Finsterlin nelle sue rappresentazioni di architetture organiche.

In un discorso del 1950 presso l'Illinois Institute of Technology, Mies van der Rohe tuonava: "Architecture has nothing to do with the invention of form"<sup>9</sup>, sollevando il tema dell'ambiguità dell'originale. (Come può una forma essere originale?) La storia sembra allora

A destra uno schizzo di Finsterlin del 1917 e a sinistra un concept della Hoper House di Utzon, 1956



8. Frühlicht. 1920-22. Gli anni dell'avanguardia architettonica in Germania, Gabriele Mazzotta Editore, Milano 1974, p.158.
9. L. Mies van der Rohe, Technology and Architecture, in Programs and Manifestoes on 20th-century architecture, (Ulrich Conrads), The MIT Press, Cambridge 1971, pp. 154.



In alto la pianta delle coperture del museo Guggenheim di Bilbao, (F. Gehry, 1997). In basso lo schizzo di una pianta architettonica immaginata da Finsterlin.

tornare ciclicamente sui suoi passi, sembra oscillare continuamente tra un paradigma e l'altro. Al paradigma della complessità formale si è alternato più volte quello della semplicità, della forma pura, o addirittura della "stupidità"<sup>10</sup>. All'abolizione dei limiti è seguita la riscoperta di quegli stessi limiti.

All'interno di questa ciclicità tra forma e anti-forma, Finsterlin sembra però essere il premonitore di una totale evasione dall'immaginario formale del proprio tempo: e nel suo lavoro l'abolizione dei *limiti* nell'architettura andava di pari passo con il rifiuto della cosiddetta *Kultur*. Rifiuto che, naturalmente, va contestualizzato all'interno della sua formazione e dei suoi studi estremamente vari, tra filosofia e la mitologia: da un lato egli opera un azzeramento radicale di ogni costruzione sistematica del passato; dall'altro tenta di riaggregare i principi di tutte le singole discipline all'interno di quella che Giacomo Ricci definisce una "moderna cosmogonia", che sia in grado di racchiudere tutte le leggi dell'Universo e di riconnettere poesia, filosofia, letteratura e biologia.

«Azzerando la *Kultur* classica weimariana e ponendosi dopo la «crisi», si compie una operazione che presenta, per così

10. Così lo ha definito Valerio Paolo Mosco in una recente conferenza dal titolo "Complexity and Contradiction, Again!", Università IUAV di Venezia il 12 novembre 2018.

dire, una natura doppia, scientifico-profetica: scientifica perchè individua ed evidenzia una crisi irreparabile di ogni modello culturale razionale-sistematico staticamente definito, profetica perchè spera che con un totale ritorno alle origini, al prima della cultura corrotta, si possa ristabilire la posizione conoscitiva ed esistenziale dell'uomo rispetto al mondo ed alle cose che in esso accadono».

(G. Ricci, *Hermann Finsterlin. Dal "gioco di stile" all'architettura marsupiale*, Dedalo, 1982, p.46-47).

Per tale ragione tra i riferimenti culturali di Finsterlin è stato sovente annoverato Eraclito<sup>11</sup>, filosofo presocratico, ovvero che *antecede* quella età delle scienze sistematiche, che viene *prima* della logica classificatoria del reale. E dietro alle teorie utopiche di Finsterlin si trova per l'appunto una continua ambivalenza delle cose; un continuo e tragico oscillare che rende il mondo totalmente indeterminato. Ma differentemente rispetto alle teorie di Eraclito, sembra che per Finsterlin gli opposti non possano essere conciliabili, che una fusione armonica non sia in alcun modo possibile: e di conseguenza vengono a stringersi i margini di possibilità di controllo razionale dei fenomeni.

Valutare oggi l'eredità culturale di Finsterlin non è un'operazione scontata: certamente uno dei più grandi meriti da riconoscere a questo intellettuale dissidente è quello di aver teorizzato la *crisi* di una disciplina, di aver sollevato un profondo dubbio, mettendo in discussione le certezze del suo tempo e sottolineando la necessità di codificare nuovi strumenti disciplinari per poter immaginare e rifondare daccapo una nuova società. E il dispositivo di distruzione e di ricomposizione creativa di cui si è avvalso, ovvero lo strumento concettuale attraverso il quale ha messo in atto il suo grande progetto di rifiuto del passato e di immaginazione di un possibile futuro, è stato nient'altro che un *gioco*.

---

11. Il noto motto eracliteo πάντα ῥεῖ ὡς ποταμός ("Tutto scorre come un fiume") fa riferimento ad una realtà in continuo divenire, il cui motore sarebbe per l'appunto un perpetuo ed armonico conflitto tra opposti. Nella sesta lettera della Gläserne Kette Finsterlin afferma: «Nulla è identico e ogni positivo ha il suo corrispondente negativo in cui esso è incavato». Questa continua ambivalenza delle cose, questo loro tragico oscillare rende il mondo totalmente indeterminato agli occhi di Finsterlin, che pertanto non ha fiducia nella possibilità di un controllo razionale dei fenomeni: gli opposti, pure se apparentemente pacificati, non sarebbero mai conciliati fino in fondo.

## Hermann Finsterlin. Breve storia dell'architettura

(Un estratto dalla raccolta "Nuovi scritti", 1960-68, pubblicata in F. Borsi, *Hermann Finsterlin. Idea dell'architettura*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1968, pp. 164-5)

Necessità e gioco sono i poli di ogni opera creata da mano d'uomo. Così è anche nell'architettura. [...] Arte architettonica sono da considerarsi solo le chiese, i palazzi, i locali di divertimento d'ogni genere inclusi i teatri, i musei, i padiglioni per esposizione, le ville. Questa arte ha la sua discendenza come la biologia. Ogni evoluzione ha il suo specifico presupposto. Quello dell'architettura è la tecnica. Ma dagli inizi dell'era tecnica l'architettura non ha continuato a evolversi; e ciò è anormale.

La tecnica quale scopo a se stesso ha soffocato come una cellula cancerosa lo sviluppo di tutti i campi dell'arte, paralizzandolo. Lo sviluppo dell'arte architettonica si è arrestato, se lo paragoniamo a quello nel campo della biologia, al grado dei dinosauri. [...] Le «varietà» stereometriche dei corpi primari sono state per i più diversi motivi valorizzate nell'architettura solo in minima parte.

La gigantesca plastica concava astratta non è ancora stata neanche sognata, tanto meno ideata. A fare esperimenti in tale senso mirano le mie cassette da costruzioni «gioco degli stili». Gli stili dell'architettura universale sono ancora composizioni più o meno armoniche di interi o di parti dei corpi platonici: piramide, pagoda, gopura, tempio, moschea e duomo; ma nella plastica organica le forme prime nella più ampia differenziazione non sono qui più evidenti.

Si sono dischiuse in armoniche formazioni come ogni forma organica statica che obbedisca a indefinibili forze creative, sicure nelle loro infinite varianti come le meraviglie dei fiori e frutti tropicali [...]. Ancora un principio fondamentale: evoluzione va solo nella differenziazione, nella riproduzione, nel raffinamento, nell'arricchimento. Ogni altra cosa è arabismo, è sterile, pericoloso. L'unico rimedio che possa servire a far uscire l'architettura dal vicolo cieco in cui essa si trova non è che la «grande plastica astratta».

## Play as a desecrating operation

Hermann Finsterlin

Im Stil ist das Spiel das Ziel	Style is a game of objectives
Im Spiel ist das Ziel der Stil	Game is the objective of style
Am Ziel ist das Spiel der Stil	The objective is the game of styles

[from a letter by Finsterlin to Paul Scheerbar, within the *Gläserne Kette*, 1919-20]

Benveniste's homology between play and the sacred defines through common traits two spheres which, nevertheless, feature opposite orientation. While the sacred elevates an object to the rank of the divine, play harmlessly brings back the divine to the level of man, making it immediately accessible to him. After all, the French linguist himself defines play as a desacralizing operation. Hermann Finsterlin (1887-1973), a visionary German architect, through the invention of the so-called 'Style Game' desecrates the entire historical tradition preceding him. Here the *game* operates not only a cultural, but also a cultural destruction. It breaks down the myth, and therefore the tradition. Finsterlin's attitude denies the past, sanctions a break.

Hermann Finsterlin belongs to a privileged social class in Germany and preserves throughout his whole life his cultured aristocratic origins, in his rejection of the world and its contradictions. He soon come into contact with Walter Gropius, Bruno Taut and the radical architects of the *Arbeitsrat für Kunst*: with his first drawings, he makes his debut on the scene of German Expressionism at the beginning of the century. The group assumes a clear progressive connotation in the eyes of those who have suffered the lacerating contradictions of the period between the end of the First World War and the establishment of the Weimar Republic; the exaltation of utopian fantasies rode the discontent of a society psychologically destroyed by the terrible conflict and eager to close definitively with a miserable past. A cycle of correspondences, known as *Gläserne Kette*, reinforces the bond between this group of radical architects, among which Finsterlin takes the pseudonym of Prometheus.

A critique attitude dominates Finsterlin's writings of this period, along with a distrust toward any rationality connected to the capitalist restructuring of society or to the industry's reorganization of the productive cycle, which foresaw the integration of intellectual and artistic work into it. The *Arts and Crafts* movement had already raised these themes in England, as well as the Hermann Muthesius' *Theses* in Germany: to Finsterlin a utopian restructuring, both of society and of the ethical status of art, represents the only possible answer.

Finsterlin considers himself an evolutionist, as he states: "My conception of architecture envisions a theory of the evolution of architecture like never before, hence I could call myself the Darwin of architecture"<sup>2</sup>. However, ironically, he regrets having to quit his studying at "the age of dinosaurs", along the evolutionary path of the history of architectural form. But while in Biology a space for the imagination opens up solely in the process of retrospective evolutionary reconstruction, on the contrary Architecture does not limit the variety of forms and leaves room for a creative fantasy. Hence the idea of a further evolution as possible and necessary:

I reckon the reference to my theory of evolution introduced by me for the first time can greatly contribute to making my idea of an architecture of the future understandable by many.

(H. Finsterlin, *Casa Nova*, Berchtesgaden, 1919)

The language proposed by Finsterlin features continuity and spatial curves; it embodies both a pictorial fact and a design proposal for architecture and the

proposal lies in a precise responsibility of formal language.

At the beginning of 1920 Finsterlin's theoretical essays first appear on *Frühlicht*, a magazine directed by Bruno Taut: they all display an apparent non-will of communication, making any reading attempt laborious. In Finsterlin's hermetic and misleading literary technique one can spot a consciously premeditated act. In 1922 the third issue of *Frühlicht* his essay *The Genesis of World Architecture or the Evolution of Cathedrals as Stylistic Game* appears: here he refers to a "construction toolbox for educational, experimental and playful purposes" - an extremely subtle game. According to Finsterlin, all architecture falls within a great "style game" and can therefore be traced back to a limited number of modular geometric forms through a few simple operations. And everything can be enclosed in a small toolbox of "constructions for children", made up of pieces of wood that can be combined together.

Finsterlin's pungent provocation addresses all the theories of architecture inherited from the past, along with those classificatory schemes used by the Academy. All the theoretical reflections and re-readings of the styles of the past fall within the reach of a simple game. Finsterlin's operation involves a separation between the meaning of the architectural language and the structural rules determining its form. From a methodological point of view, Finsterlin suspends the meaning that architecture assumes throughout different eras: he separates the ethical, psychological, social, political sense of architecture from its compositional rules, in order to allow its immediate analysis, defining a *structure of architectural language*. As a logical consequence of this operation, the formal language is reduced to the infinite variations of a few simple forms, geometrically perfect but also too rigidly defined, according to Finsterlin.

He summarizes the constitutive architectural elements of each stylistic season into an extremely limited list: "cube, column, pyramid, cone, hemisphere, dome, spire, bulb, bell and horn". The compositional laws are just as elementary and do not go beyond transposition, juxtaposition, overlapping. The "game", in its essential lines, ends here. In order to prove world architecture has originated as a mere game of these forms, Finsterlin patents a style building kit, through which these forms can be trivially reproduced.

On the contrary, Finsterlin envisions the new architecture of a future organic era, based on *pure intuition*, on the harmonious union of irregular elements and components, which however must preserve proportions within the single parts and in the whole complex. This stylistic game results in a series of plastic figures that will seal the advent of a truly "romantic" age of architecture. The architectural rules of nature exceed in completeness those of man who, according to Finsterlin, "has played only with the cube and the sphere"<sup>3</sup>. Instead, a world of insects, snails, birds or even geotechnical forms designate a maximum degree of variation:

"Yet in the world of crystals we can find this immeasurable enhancement of possibilities. Instead, have we made progress? Have we surpassed these first variations of our basic volumes?"<sup>4</sup>.

A sort of passivity blocks the *homo faber*, relegating him to his primitive experiences, making him blind to the infinite other possibilities of new decompositions and compositions of the formal elements, negatively influencing his capacity to accept the new and the different. In light of these considerations, Finsterlin re-reads the history of formal evolution by dividing it into three phases:

- 1) "The age of the coordinates, which developed proportionally into the three dimensions, naming the primary formal elements as complexes of the whole (the great styles of the peoples to

date)". Here the great styles of the past are consolidated.

2) "The geometric or trigonometric or even mineral age which, breaking the primary formal elements, combines them according to reciprocal harmonic relationships into pure sections, combinations and groups". Here the primary elements are dissolved in their primitive unity and recombined: this era, according to Finsterlin, begin in his own historical time.

3) "The organic age which, by means of a purely intuitive way, realizes an unpredictable organic fusion of already hybrid formal elements; its overall results may however be no less balanced than those obtained, for example, in a Gothic cathedral".

The creative spirit of nature itself takes part in this new course of events, first of all in its aspect that more deeply reconnects it to the childish play. An intimate relationship connects a man of nature to a child not yet transformed by acculturation, or a genius to a madman who freely overcomes cultural inhibitions. Finsterlin longs for "an alternate child-human interaction, against a parasitic relationship of one on the other: teaching to learn and learning to teach is the goal of the new building toolbox *Game of the Architectural Styles*". This vision recalls some traits of Agamben's reading of play<sup>5</sup>, described as a childish act of destruction of the past, a destruction followed by a recomposition. Consequently, the unconscious creators of a new future will necessarily need to break apart the past.

The expressionism of Finsterlin's projects emphasizes to such an extent the architectural form that it ceases to admit *rules*<sup>6</sup>, and consequently stops being transmissible, reproducible. It is a madness of language, an open condemnation of the common language of its time. But the intellectual's denunciation remains such and does not have the strength empower a constructive process, precisely because he does not want to come to terms with the world, rejecting any dialectic. «Architecture took a different path and Finsterlin gave up writing»<sup>7</sup>: this renunciation, this inability to elaborate an answer, still resonates in the form of a deafening silence, an untiring invitation to reflect upon the principles and foundations of our acting.

None of Finsterlin's projects has ever been realized, first of all because the technological tools were lacking to make their actual construction possible. "We are about to enter the germinal nucleus of an evolutionary mutation; what is its actual extent, wether the first manifestations of this gestating world will appear in the next century or in the next millennium, it is not something that can be predicted today": these observations from one of Finsterlin's writings of 1922<sup>8</sup> sounds highly prophetic, considering now the works of contemporary architects such as Frank Gehry and Zaha Hadid, who found themselves in a propitious historical moment in which, for the first time, the will to invent new formal landscapes was met by a technological innovation allowing its realization. Furthermore, the sails of the Sydney Opera House, designed in 1973 by Jørn Utzon, recalls in an impressive way some of the features sketched by Finsterlin in his representations of organic architecture.

In a 1950 speech at the Illinois Institute of Technology, Mies van der Rohe thundered: "Architecture has nothing to do with the invention of form"<sup>9</sup>, raising the issue of the ambiguity of the original. (How can a form be original?) History then seems to return cyclically on its steps, oscillating continuously between one paradigm and another. Formal complexity has alternated several times the paradigm of simplicity, of pure form, of "stupidity"<sup>10</sup>. The rediscovery of limits cyclically follows by the abolition of those same limits.

In this oscillating trend between form and anti-form, Finsterlin prefigures for the first time a total escape from the formal imaginary of his time: and in his work the abolition of the limits in architecture went along with the refusal of the so-called *Kultur*. A refusal which, of course, must be contextualized within his formation and his extremely diversified studies, between philosophy and mythology: on the one hand he operates a radical resetting of every systematic construction of the past; on the other, he tries to re-aggregate the principles of each individual disciplines within what Giacomo Ricci calls a “modern cosmogony”, which encompasses all the laws of the Universe and reconnects poetry to philosophy, literature, biology.

“By eliminating the classical Weimarian *Kultur* and placing himself after a “crisis”, he operates, so to speak, a both scientific and prophetic action: scientific because it identifies and highlights an irreparable crisis in any statically defined rational-systematic cultural model; prophetic as it hopes a total return to the origins, to long before the corrupted culture, could re-establish the cognitive and existential position of man toward the world and to the events happening within it”.

(G. Ricci, *Hermann Finsterlin. Dal “gioco di stile” all’architettura marsupiale*, Dedalo, 1982, p. 46-47)

For this reason Finsterlin holds Heraclitus<sup>11</sup> among his cultural references, a pre-Socratic philosopher, who precedes the age of systematic sciences, of classificatory logic. Behind Finsterlin’s utopian theories lies a continuous ambivalence of things; the belief that continuous and tragic oscillations make the world totally undetermined. But differently from Heraclitus’s theories, it seems that for Finsterlin the opposites cannot be reconciled, that a harmonic fusion is not in any way possible: this narrows the margins of possibility of rational control of the world’s phenomena.

Assessing Finsterlin’s cultural legacy today, certainly one should consider the theorization of a *crisis* in the discipline as one of his greatest merits; he has raised a deep doubt, by questioning the certainties of his time and underlining the need to codify new disciplinary tools for imagining and re-founding a new society. He operated a destruction aimed at a creative recomposition, by applying a conceptual tool for implementing his great project of rejection of the past and imagination of possible futures: this device was nothing more than a *game*.



### Bibliografia

F. Borsi, *Hermann Finsterlin. Idea dell'architettura*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1968.

H. Finsterlin, *Architettura degli interni*, in Frühlicht. 1920-22. Gli anni dell'avanguardia architettonica in Germania, Gabriele Mazzotta Editore, Milano 1974, pp. 107-111

H. Finsterlin, *Casa Nova* (1924), in Programs and Manifestoes on 20th-century architecture, edited by Ulrich Conrads, The MIT Press, Cambridge 1971, pp. 83-86.

H. Finsterlin, *La genesi dell'architettura mondiale o la derivazione delle cattedrali come giochi di stili*, in Frühlicht. 1920-22. Gli anni dell'avanguardia architettonica in Germania, Gabriele Mazzotta Editore, Milano 1974, pp. 153-163

G. Ricci, *Hermann Finsterlin. Dal "gioco di stile" all'architettura marsupiale*, Edizioni Dedalo, 1982.

### Fonti delle illustrazioni

Frühlicht. 1920-22. Gli anni dell'avanguardia architettonica in Germania, Gabriele Mazzotta Editore, Milano 1974, pp. 157

Frühlicht. 1920-22. Gli anni dell'avanguardia architettonica in Germania, Gabriele Mazzotta Editore, Milano 1974, pp. 159

<http://spain.aricaustermann.com/03/guggenheim-bilbao/>

<http://catalogo.artium.org/book/export/html/8643>

G. Ricci, Hermann Finsterlin. Dal "gioco di stile" all'architettura marsupiale, Edizioni Dedalo, 1982, fig. 6 (Atelier 1917) e fig. 60

<http://www.design-is-fine.org/post/58343686331/hermann-finsterlin-das-stilspiel-the-style>

A. Savinio,  
Le Navire Perdu,  
olio su tela,  
cm 82 x 66,  
Torino, collezione  
privata, 1928.



# Gioco come *irrealizzazione* della coscienza

Alberto Savinio

Già a partire dalla scelta dello pseudonimo si rivela la sensibilità di questo letterato, pensatore e artista a tutto tondo: è fratello minore di Giorgio de Chirico, ma firma le sue opere come Alberto Savinio e parimenti si chiama Nivasio Dolcemare nei suoi racconti autobiografici. Si impossessa simbolicamente di altre personalità, invita i lettori a partecipare a un gioco di ruoli, ad andare oltre l'evidenza dei fatti. Tutta la sua opera è volta ad insinuare un dubbio; a mettere in discussione, attraverso la duplicità e il gioco elusivo, persino quelle *verità* che appaiono come assolute e indiscutibili. Il tema del gioco, in particolare, è nodale perché in grado di liberare verso un nuovo orientamento conoscitivo quella sospensione di un'usuale duplicità razionale tra vero e falso, tra utile e inutile. Le immagini di Savinio sono profondamente ambigue e assumono significati molteplici, dichiarando apertamente l'inesistenza di un'unica verità. È chiaro il riferimento alla filosofia nietzschiana, ma anche quello alla poetica leopardiana. Nei suoi scritti invece si avvale dell'*ambiguità del linguaggio*, che considera lo strumento più adatto ad esprimere realtà non univoche. La sua poetica lancia un messaggio di crisi: la realtà non si può comprendere attraverso mezzi tradizionali e questo rende necessario il ricorso ad un linguaggio deformato e inusuale, che nega il contenuto, diventando esso stesso l'unica realtà indiscussa e direttamente accessibile. Savinio si avvale della relatività dei sistemi linguistici, dei segni, dei codici, e in questo la sua nozione di lingua si avvicina a quella di *gioco linguistico* che elaborerà Wittgenstein: le parole perdono senso al di fuori del contesto in cui sono usate, o significano qualcos'altro, rendendo impossibile la comunicazione a chiunque sia estraneo alle regole del gioco<sup>1</sup>.

Alberto Savinio sostiene che l'artista contemporaneo non possa illudersi di proporre immagini nuove e originali, di *crearle*: per

---

1. Riferimento a J. Szymanowska, *Alberto Savinio: l'uscita dal labirinto*, p. 443.

questo l'unica strada possibile è di fare ricorso a un universo visivo già tutto elaborato, a una memoria iconografica della tradizione. E Savinio attinge a materiali eterogenei, ma senza mai lasciarsi andare a metamorfosi surrealiste; elabora accostamenti inediti, quasi dei fotomontaggi, tra corpi umani e teste animali che tuttavia non subiscono mai alterazioni. Il risultato porta alla creazione di *oggetti-giocattoli*, di travestimenti per l'uomo: è un felice recupero della capacità inventiva dell'infanzia e della sua dimensione ludica. I bambini, per indole, scompongono e ricompongono, giocano con qualsiasi anticaglia gli capiti tra le mani, facendone un nuovo uso. Allo stesso modo la decomposizione saviniana è volta allo smantellamento di qualsiasi stereotipo mentale o culturale e a creare nuovi sensi sulle rovine di quelli vecchi. Ne consegue l'apertura di nuove possibilità, la *chance* di un contatto con l'*altro*. L'arte viene intesa allora come un'operazione sulla memoria tesa a indicare valori più stabili rispetto a quelli contraddittori del presente: per questo l'artista cerca di recuperare un passato sia individuale sia storico che, nel caso di Savinio, nato in Tessaglia, coincidono in un riferimento al classicismo greco. Il livello della memoria storica si sovrappone ai ricordi privati in una sorta di mitologia autobiografica. In particolare viene rievocata la Grecia arcaica, pre-socratica, ovvero quella che precede l'organizzazione razionale della realtà. Quelle età primordiali, in cui l'uomo tremava di fronte agli eventi inspiegabili della natura, era stato oggetto dell'attenzione della filosofia di Vico e di Nietzsche: è da lì che nasce la sapienza poetica, la capacità di interpretazione magica e divinatoria del mondo.

«Tutto il passato è per Savinio deposito di immagini ancor prima che di contenuti ideali e questo insieme di memorie visive sedimentate è ineliminabile, perchè la parafrasi e l'imitazione non sono tanto "mali" dell'epoca moderna, quanto "necessità" storiche del presente. La novità e la modernità tutta novecentesca del metodo e delle soluzioni pittoriche di Savinio sono nel considerare questi strumenti visivi come "mezzi indiretti", mezzi da usare "con spirito", dove lo spirito, l'intelligenza e l'ironia intervengono nel manipolare concettualmente le immagini date, spesso senza

modificarle in sé, per ribaltarne coscientemente i significati. L'ironia, il gioco mentale, il distacco divertito dagli spunti visivi di cui ci si serve, sono questi gli strumenti di cui dispone l'intellettuale contemporaneo per fare operazioni critiche - e in questo senso originali - rispetto alla storia e ai suoi modelli».

(P. Vivarelli, *La pittura di Savinio come tratto della memoria*, dal catalogo della mostra su Savinio a Verona del 1990-91)<sup>2</sup>.

In questo suo attingere alla memoria, Savinio si serve di repertori di immagini classiche, come gli archivi archeologici dell'École du Louvre, ma anche di fotografie di famiglia, di riproduzioni di dipinti di Böcklin e di raccolte di incisioni seicentesche di monumenti classici romani, di trattati di divulgazione scientifica, di libri di favole per bambini, di tavole accademiche con riproduzioni di nudi in pose classicheggianti. Nascono così opere come *Gladiateur et squelette d'éléphant*<sup>3</sup> (1928), costruita accostando una statua classica di Meleagro con una tavola di Louis Figuier raffigurante animali preistorici, o come *L'Apollo*<sup>4</sup> (1932) che combina una raccolta di incisioni di François Perries del 1638 con una rappresentazione di ordini architettonici e di volatili. La pittura di Savinio è ricca di significati simbolici e di riferimenti culturali, non ha un'immediatezza comunicativa, ma richiede un approccio attento e preciso per poter



A. Savinio, *Gladiateur et squelette d'éléphant*, un'opera del 1928, costruita accostando la statua di Meleagro dal *Répertoire* di Reinach a una tavola di *La terre avant le déluge* di Louis Figuier, pubblicata a Parigi nel 1879.

2. Savinio, *Gli anni di Parigi: dipinti 1927 - 1932*, Electa, Milano 1990, p. 19-35.

3. *Ibid.*, p. 33.

4. *Ibid.*, p. 31.



A. Savinio, *Apollo*, 1932, esposta nella mostra personale a Torino dello stesso anno. Lo spunto per quest'opera deriva da una tavola proveniente da una raccolta di incisioni realizzata da François Perries nel 1638.

apprezzare in pieno il gioco che attua sugli elementi della memoria culturale, sulle radici della nostra cultura e del nostro pensiero.

La ricchezza tematica delle sue tele è lo specchio della pienezza e della complessità del mondo: l'arte vuole essere oggettiva comprensione del reale, così come esso è nella sua essenza più profonda. Savinio arriva alla 'cosa', alla verità, attraverso il gioco, la provocazione, l'ambiguità, in una accanita resistenza alla Ragione unica. Appare sulle sue tele un repertorio di oggetti strabilianti: ruote dentate, righe colorate che solcano i cieli, oggetti geometrici trasparenti, giocattoli reinventati. O ancora biglie dalle code svolazzanti, pennacchi, archi dalle tonalità fosforescenti: Savinio stesso dichiara di trovare ispirazione tra i racconti di avventura di Stevenson e Verne. Le tematiche affrontate sono bibliche, mitologiche, oniriche, ma in particolare parlano di *infanzia*, di gioco, di una dimensione ludica. Negli anni che trascorre a Parigi, tra il 1927 e il 1932, Savinio elabora una serie di dipinti in cui giocattoli inanimati affollano la scena: il gioco infantile è visto come momento di grande libertà fantastica, svincolata dalle regole razionali dell'età adulta. Quei giocattoli raccontano di quel tempo infantile, primitivo,

in cui gli uomini ancora consideravano animata tutta la natura e gli eventi naturali erano ritenuti prodigi degli dei. La tela *Objects dans la forêt*, del 1927-28, è la prima della serie degli accumuli di giocattoli ambientati in scene naturali, che proseguirà con numerose varianti almeno fino al 1930. Se gli oggetti geometrici delle tele metafisiche di de Chirico hanno certamente offerto uno spunto iconografico per questa composizione, è del tutto nuovo il significato generale dell'intera serie, in cui compaiono l'ironia e il divertimento tipici di una poetica squisitamente saviniana, fino al concretizzarsi di oggetti infantili in macchine che addirittura fecondano la natura<sup>5</sup> Il cromatismo tra la natura grigia e i giocattoli dai colori vividi e accesi racconta la tendenza ad imporsi degli aspetti più banali del reale, oltre che una sostanziale mancanza di lirismo nella vita degli uomini.

In *Le navire perdu* (1928) invece gli oggetti fantastici assumono una configurazione geometrica essenziale e le superfici sono semplificate nel disegno. Rispetto ai *Giocattoli nella foresta* persiste la compresenza tra l'accesso cromatismo nei poliedri e la monocromia nei particolari allusivi al trasformarsi di tutto l'accumulo colorato in "barca dei desideri": ciò visualizza il tema della perdita (cui accenna il titolo stesso dell'opera) di un vagheggiato mondo di valori. L'opera ha carattere quasi di prototipo per l'intera serie dedicata al tema.

«Per Savinio, l'infanzia non è un tempo ma un tempio»<sup>6</sup>, sostiene Paola Italia: è una dimensione dello spirito, un luogo fisico che coincide con la Grecia antica, ma anche un luogo metafisico in cui la mente del bambino, mentre ancora percepisce cose interdette a quella dell'adulto, sente irrompere domande a cui non potrà mai dare risposta. Attraverso la riflessione sull'infanzia si percepisce anche l'eco delle insistenti letture di vichiane di Savinio. Da Giambattista Vico egli apprende infatti che la poesia non è altro che imitazione e pertanto i bambini, abili imitatori, sono poeti, così

---

5. Si veda l'opera di A. Savinio, *Machine pour féconder les arbres*, 1929, Collezione privata. Già proprietà di Galerie Jeanne Castel, Parigi

6. Dal commento, a cura di Paola Italia, del volume *A. Savinio, Tragedia dell'infanzia*, Adelphi Edizioni, Milano 2001.

come lo sono stati i popoli primitivi (“fanciulli del genere umano”). Tali riflessioni fanno parte delle celebri *Degnità*, ovvero quegli assiomi che il filosofo napoletano riconosce come veri, senza la necessità di alcuna dimostrazione:

XXXVII Degnità: “Il più sublime lavoro della poesia è alle cose insensate dare senso e passione; ed è proprietà de’ fanciulli di prender cose inanimate tra mani e trastullandosi, favellarci come se fossero, quelle, persone vive. Questa Degnità filologico-filosofica ne approva che gli uomini del mondo fanciullo per natura furono sublimi poeti”.

L Degnità: “Ne’ fanciulli è vigorosissima la memoria; quindi vivida all’eccesso la fantasia, ch’altro non è che memoria o dilatata o composta. Questa Degnità è il principio dell’evidenza dell’immagini poetiche che dovette formare il primo mondo fanciullo”.

(G. Vico, *La scienza nuova*, Volume I, Libro I, Sezione II, 1725).

Dal Vico Savinio trae il concetto della intrinseca identità tra pittura e poesia: in virtù di questo, l’analisi delle sue opere pittoriche non può prescindere dalla lettura dei suoi scritti. Le due realtà vanno di pari passo, sono tenute assieme da un unico filo, guidate da una stessa intenzione. E mentre Savinio dipinge mondi primitivi in cui isole di giocattoli, mute, diventano figure dell’anima, a parole sceglie di decantare l’infanzia del mondo coi toni della *tragedia*, evocando la classicità di antichi dei che si palesano a personaggi epici, come eroi. Savinio scrive la *Tragedia dell’infanzia* all’inizio degli anni Venti, anche se la pubblicazione arriva solo nel 1937. L’infanzia è tragica ai suoi occhi perchè incapace di sospettare «la disfatta a cui è destinata», e di conseguenza ogni percorso educativo e di crescita diventa una progressiva perdita di libertà. La *tragedia* è intesa da Savinio come un sacrificio, un annientamento. Se l’infanzia è mito e percezione dell’assoluto, la tragedia è la scoperta della mortalità, ovvero la rivelazione del tempo e della morte. Questa verità necessaria e paradossale della vita nel testo viene rivelata da una divinità androgina, e determina un’iniziazione ad una modalità d’essere diversa, una vera e propria morte iniziatica:



A. Savinio,  
*Objets dans la  
 forêt*,  
 olio su tela,  
 cm 73 x 92,  
 Collezione Albert  
 Sarraut, Parigi,  
 1927-1928.



Usciti dal turbine, entriamo nel silenzio.  
 Una porta si è chiusa dietro le nostre spalle.  
 Gli occhi mi si assuefanno al buio [...].  
 Uno steso dolore mi circonda.  
 Mi abituo al dolore, come ci si abitua allo scroscio monotono  
 di una cascata [...].  
 La dea si fermò, mi strinse la mano più forte. Essa prima e io  
 dietro cominciammo a scendere il declivio sabbioso.  
 In principio tutto era buio, confusione, freddo.  
 Poi, come nascendo a una vita diversa, sentii che lentamente  
 naufragavo.

(A. Savinio, *Tragedia dell'infanzia*, p. 105-6).

E un naufragio è il tema di un dipinto del 1930, *L'isola dei giocattoli*, in cui una zattera fantastica costituisce un prezioso bottino abbandonato in mare. Anche il precedente *Navire perdu* si configurava come una barca-trofeo, incagliatasi su un frammento di persistente realtà naturale, ma in questo caso i giocattoli si presentano essi stessi come zattera galleggiante, ormai persa per sempre alla deriva. Naufragata.



«tra piazze mute ed archi silenti»<sup>7</sup>.

Muto è il *Monumento ai giocattoli*, dipinto nel 1930, in cui di nuovo viene composto quasi a caso un mucchio di sfere, cilindri, parallelepipedi, ponti e porte di legno variamente colorati, facenti parte di una gigantesca scatola di costruzioni di legno. Gli oggetti sono poggiati l'uno sull'altro a formare una specie di torre di cose sovrapposte collocata al sommo di un monte roccioso, con sullo sfondo un cielo mosso di nubi pesanti. Mantiene la vivacissima croma di *Le navire perdu*. È un dipinto di chiara derivazione arcimboldesca su cui Savinio scrisse:

«Non si bada abbastanza agli oggetti che si mettono in mano ai bambini. La forma, la specie, il colore di un oggetto influiscono sul carattere del bambino, indirizzano la sua formazione mentale, determinano il suo destino».

(A. Savinio, *Tutta la vita*, Milano, 1945, pp. 49-50).

Il tempo in queste composizioni sembra sospeso, astratto, mitico; non conosce la storia né le circostanze, proprio come quello che rende assoluta ed epica ogni situazione descritta in *Tragedia dell'Infanzia*: qui i personaggi sono eroi, istintivi, dai toni gravi e solenni. Il mito viene scollato dal Sacro, proprio come solo l'operazione ludica sa fare<sup>8</sup>: memorie di culti antichi e dimenticati perdono il loro significato e diventano relitti alla deriva. Questa è la classicità metafisica delle tele del fratello Giorgio De Chirico: un vocabolario che ha perso i suoi riferimenti, un mondo sospeso e muto. L'arte non parla del *Tutto*, ma del *Nulla del Tutto*. Attraverso la rappresentazione dell'antico, Savinio mette in scena un'inquietudine moderna: il divino nell'opera di Savinio rende manifesto l'esilio degli dei, l'esilio dei miti, lo svanire della bellezza e, soprattutto, del senso del mondo. Un sentimento

7. M. Mazzocca, *Il surrealismo di Alberto Savinio tra echi d'esoterismo antico e negazione leopardiana*. Lettere Italiane 1992, 44(2), p. 242.

8. Si rimanda alla descrizione di Benveniste in *Gioco come struttura*: «Se il sacro si può definire attraverso l'unità consustanziale del mito e del rito, potremo dire che si ha gioco quando soltanto una metà dell'operazione sacra viene compiuta, traducendo solo il mito in parole e solo il rito in azioni. (É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, p.165).

che inaugura la coscienza dell'arte moderna e che aveva trovato il proprio avvio nella poesia leopardiana.

Un'orribile certezza rompe nella mia mente [...]. Tento di scacciare la lurida idea. Invano. Essa mi si avvinghia addosso, mi si affonda nel cervello. Non mi lascerà più. Siamo associati per sempre. La nostra complicità è terribile. [...]

Come mai tanta calma nella morte?

Sento finalmente il conforto di quella realtà che andavo cercando. Dal cerchio che mi chiude non potrò uscire mai più. Ogni ribellione, ogni sforzo è vano. Qui e non altrove. E qui, presente, costante, sicura: la morte... O beata! [...]

Il più è fatto. Quest'idea mi dà sollievo. La mente è tranquilla.

(A. Savinio, *Tragedia dell'infanzia*, p. 110-111).

Compito dell'arte è allora quello di svelare il dramma dell'esistenza, di far ritrovare il bene supremo, inteso come quella situazione in cui nessun desiderio ha più voce.

O mia vita, ti guardo e non ti desidero [...]

Di poi che il rimembrare più ti nuoce  
Spera di non sperare Altro non giova  
Quaggiù né la memoria né la voce  
Che dei fantasmi il piangere rinnova.

(A. Savinio, *Tragedia dell'infanzia*, p. 117).

A leggere questi versi, la mente richiama un passaggio de *Il gioco come struttura* (1947) in cui Benveniste tradisce un certo pathos esistenzialista, arrivando a descrivendo il gioco come un'attività "irrealizzante" per la coscienza. La costellazione ludica costituisce infatti un insieme di forme la cui *intenzionalità* non può essere orientata verso l'utile. «Quando il bambino acquisisce la prima nozione di reale, quando comprende che il mondo "utile" è composto di pericoli, cose illogiche e divieti, trova rifugio nel gioco e compensa così lo sforzo spossante che l'apprendimento della realtà impone alla sua mente». Il gioco è un rifugio per la coscienza, ad ogni età corrisponde ad un'oblio dell'utile, ad un benefico abbandono alle forze che la vita reale imbriglia e su cui

inferisce. Benveniste sostiene che solo nel gioco si possa risolvere o di abolire quel conflitto nel quale si riassume il rapporto della coscienza con il mondo. E continua: «La coscienza è condannata a brancolare dolorosamente in un reale che essa non può vivere *d'emblée*, né accettare completamente, poiché se è vero che spesso riesce a modificarlo, d'altra parte non è mai in condizione di comprenderlo». La nostra coscienza tende pertanto a irrealizzarsi rispetto all'universo, il nostro subconscio aspira all'*irrealizzazione*: e il gioco è una delle modalità più rivelatrici di questo processo. Anche l'immagine, il sogno, l'arte ne sarebbero altre testimonianze; ma soltanto «il gioco permette alla coscienza di *vivere* la sua



A. Savinio,  
*Monumento ai  
giocattoli*,  
olio su tela,  
cm 80,5 x 65,  
1930

irrealizzazione in un mondo che le è dato e nel quale l'irrealizzazione è la legge»<sup>9</sup>. Queste parole, a mio parere, si rivelano un contributo interpretativo dei versi della *Tragedia dell'infanzia*, fino alla sua malinconica chiusura; gettano luce sul ricorso al *gioco*, che attraversa tutta la sua produzione saviniana. Un gioco intelligente, che permette da un lato la decomposizione del reale, dall'altro la ricostruzione di un mondo alternativo - un sollievo dell'anima - che possa parlare, seppure attraverso il silenzio, di quel tragico Nulla.

Poi il mare si oscurò.

Che rimase?

Nulla. Appena un palpito, un soffio, il respiro lieve di un bimbo caduto sull'inganno del suo primo amore.

Andiamocene in punta di piedi.

(A. Savinio, *Tragedia dell'infanzia*, p. 117).

---

9. É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, p. 167.

- irrealizzazione -



CLEO

Allora, che succede? Non me lo vuoi dire?

PEPE

Non posso parlare. Sono morto



CLEO

Sai che ti dico.  
Mi piace essere morta

Roma,  
Alfonso Cuarón  
1959

## Bibliografia

Savinio. *Gli anni di Parigi: dipinti 1927 - 1932*, Electa, Milano 1990  
(catalogo della mostra tenutasi a Verona, dal 9 dicembre 1990 al 10 febbraio 1991)

É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, Deucalion, 2, 1947, pp.159-167

M. Mazzocca, *Il surrealismo di Alberto Savinio tra echi d'esoterismo antico e negazione leopardiana*. Lettere Italiane 1992, 44(2), 240-260. <http://www.jstor.org/stable/26265148>

A. Savinio, Nuova Enciclopedia, Edizioni Adelphi, Milano 1978.

A. Savinio, *Tragedia dell'infanzia*, Giulio Einaudi editore, Torino 1978.

J. Szymanowska, *Alberto Savinio: l'uscita dal labirinto*, in B. M. Da Rif (a cura di), "Civiltà italiana e geografie d'Europa. XIX Congresso AISLLI 19-24 settembre 2006 Trieste Capodistria Padova Pola", EUT Edizioni Università di Trieste, Trieste 2009, pp. 435-448

G. Vico, *La scienza nuova*, Letteratura italiana Einaudi, Milano 1959

G. Bianco, Il professor Benveniste contro gli analogisti. Sulla differenza tra gioco e sacro, aut aut 337/2008, pp. 75-94.

## Elenco delle illustrazioni

A. Savinio, *Objets dans la forêt*, olio su tela, cm 73 x 92, Collezione Albert Sarraut, Parigi, 1927-1928.

A. Savinio, *L'isola dei giocattoli*, olio su tela, collezione privata, 1930.

A. Savinio, *Le Navire Perdu*, olio su tela, cm 82 x 66, Torino, collezione privata, 1928.

A. Savinio, *Monumento ai giocattoli*, olio su tela, cm 80,5 x 65, 1930.

A. Savinio, *Apollo*, 1932, opera esposta nella mostra personale di Torino dello stesso anno.

A. Savinio, *Gladiateur et squelette d'éléphant*, 1928.



## Play as *un-realization of consciousness*

Alberto Savinio

Starting from the very choice of the pseudonym the sensitivity of this literate, thinker and all-round artist is revealed: he is Giorgio de Chirico's younger brother, but he signs his works as Alberto Savinio and is also called Nivasio Dolcemare in his autobiographical stories. It symbolically takes possession of other personalities, invites readers to participate in a game of roles, to go beyond the evidence of the facts. All his work is aimed at insinuating a doubt; to question, through duplicity and elusive play, even those truths that appear to be absolute and unquestionable. The theme of the game, in particular, is crucial because it is able to free the suspension of a usual rational duplicity between true and false, between useful and useless towards a new cognitive orientation. Savinio's images are profoundly ambiguous and take on multiple meanings, openly declaring the absence of a single truth. The reference to Nietzschean philosophy is clear, but also to Leopardi's poetry. In his writings he instead uses the ambiguity of language, which he considers the most suitable instrument for expressing non-unique realities. His poetics launches a message of crisis: reality cannot be understood through traditional means and this makes it necessary to resort to a deformed and unusual language, which denies the content, becoming itself the only undisputed and directly accessible reality. Savinio uses the relativity of linguistic systems, signs, codes, and in this his notion of language comes close to that of linguistic play that Wittgenstein will elaborate: words lose meaning outside the context in which they are used, or mean something else, making communication impossible to anyone outside the rules of the game<sup>1</sup>.

Alberto Savinio maintains that the contemporary artist cannot delude himself by proposing new and original images, to create them: this is why the only possible way is to resort to an already elaborate visual universe, to an iconographic memory of tradition. And Savinio draws on heterogeneous materials, but without ever letting himself go to surrealist metamorphoses; he elaborates new combinations, almost photomontages, between human bodies and animal heads that nevertheless never undergo alterations. The result leads to the creation of objects-toys, of disguises for man: it is a happy recovery of the inventive capacity of childhood and its playful dimension. Children, by nature, break up and recombine, play with any antique product in their hands, making a new use. In the same way the Savinian decomposition is aimed at dismantling any mental or cultural stereotype and creating new senses on the ruins of the old ones. It follows the opening of new possibilities, the chance of contact with the other. Art is then understood as an operation on memory aimed at indicating more stable values than those contradictory of the present: for this reason the artist tries to recover both an individual and a historical past and, in the case of Savinio, born in Thessaly, coincide in a reference to Greek classicism. The level of historical memory overlaps with private memories in a sort of autobiographical mythology. In particular, archaic, pre-Socratic Greece is recalled, ie the one that precedes the rational organization of reality. Those primordial ages, in which man trembled in the face of the inexplicable events of nature, had been the object of attention of the philosophy of Vico and Nietzsche: it is from there that poetic wisdom is born, the capacity for magical and divinatory interpretation of the world.

"For Savinio, the whole past is a repository of images rather than ideal contents and this set of sedimented visual memories is unavoidable, because the paraphrase and imitation are not so much "evils" of the modern era, but rather historical "necessities" of the present. The twentieth-century novelty and modernity of Savinio's method and pictorial solutions are in considering these visual tools as "indirect means", means to be used 'with spirit', where the spirit, intelligence and irony intervene in conceptually manipulating the images given, often without modifying them in themselves, to consciously overturn the meanings. The irony, the mental

game, the detachment amused by the visual cues used, these are the tools available to the contemporary intellectual to do critical operations - and in this sense original - with respect to history and its models “.

(Pia Vivarelli, *La pittura di Savinio come tratto della memoria*, from the catalogue of the exhibition on Savinio held in Verona in 1990-91)<sup>2</sup>)

In this drawing from his memory, Savinio uses repertoires of classical images, such as the archaeological archives of the Ecole du Louvre, but also family photographs, reproductions of paintings by Böcklin and collections of seventeenth-century engravings of Roman classical monuments, of scientific popularization treatises, children's story books, academic tables with reproductions of nudes in classical poses. This is how works such as *Gladiateur et squelette d'éléphant*<sup>3</sup> (1928) were born, built by combining a classical statue of Meleager with a panel by Louis Figuier depicting prehistoric animals, or like the *Apollo*<sup>4</sup> (1932) which combines a collection of engravings by François Perries from 1638 with a representation of architectural orders and birds. Savinio's painting is rich in symbolic meanings and cultural references, does not have a communicative immediacy, but requires a careful and precise approach in order to fully appreciate the play on the elements of cultural memory, on the roots of our culture and our thoughts. The thematic richness of his canvases is the mirror of the fullness and complexity of the world: art wants to be objective understanding of reality, as it is in its deepest essence. Savinio arrives at the “thing”, at the truth, through the game, the provocation, the ambiguity, in a fierce resistance to the single Reason. A repertoire of amazing objects appears on his canvases: cogwheels, colored lines that furrow the skies, transparent geometric objects, reinvented toys. Or still marbles with fluttering tails, spandrels, arches with phosphorescent shades: Savinio himself declares to find inspiration among the adventure stories of Stevenson and Verne. The issues addressed are biblical, mythological, dream-like, but in particular they speak of childhood, of play, of a playful dimension. In the years he spends in Paris, between 1927 and 1932, Savinio elaborates a series of paintings in which inanimate toys crowd the scene: childish play is seen as a moment of great fantastic freedom, released from the rational rules of adulthood. Those toys tell of that childish, primitive time when men still considered all nature animated and natural events were considered prodigies of the gods. The *Objects dans la forêt* canvas, from 1927-28, is the first in the series of toy accumulations set in natural scenes, which will continue with numerous variations at least until 1930. If the geometric objects of de Chirico's metaphysical canvases certainly offered one iconographic inspiration for this composition, the general meaning of the entire series is completely new, in which appear the irony and fun typical of an exquisitely Savinian poetic, up to the concretization of infantile objects in machines that even fertilize nature<sup>5</sup>. The chromaticism between the gray nature and the vivid and brightly colored toys tell the tendency to impose the most banal aspects of reality, as well as a substantial lack of lyricism in the lives of men.

In *Le navire perdu* (1928) instead fantastic objects take on an essential geometric configuration and the surfaces are simplified in the drawing. Compared to toys in the forest, the coexistence between the bright chromatism in the polyhedrons and the monochrome in the allusive details to the transformation of all the colored accumulation into the “boat of desires” persists: this displays the theme of the loss (to which the title of the work) of a cherished world of values. The work is almost a prototype for the entire series dedicated to the theme.

«For Savinio, childhood is not a time but a temple»<sup>6</sup>, says Paola Italia: it is a dimension of the spirit, a physical place that coincides with ancient Greece, but also a metaphysical place where the child's mind, while he still feels things that are forbidden to the adult, he feels bursting with questions he can never answer. Through the reflection on childhood we can also perceive the echo of insistent

Vichian readings by Savinio. In fact, he learns from Giambattista Vico that poetry is nothing but imitation and therefore children, skilled imitators, are poets, as were primitive peoples (“children of the human race”). These reflections are part of the famous *Degnità*, or rather those axioms that the Neapolitan philosopher recognizes as true, without the need for any demonstration:

XXXVII Axiom: “The most sublime labour of poetry is to give sense and passion to insensate things; and it is characteristic of children to take inanimate things in their hands and talk to them in play, as if they were living people. This philological-philosophical axiom proves to us that in the world’s childhood men were by nature sublime poets”.

L Axiom: “In children of memory is most vigorous, and imagination is therefore excessively vivid, for imagination is nothing but extended or compounded memory. This axiom is the principle of the expressiveness of the poetic images that the world formed in its first childhood”.

(G. Vico, *The New Science*, Vol. I, Book I, Section II, year 1725))

From Vico Savinio he draws the concept of the intrinsic identity between painting and poetry: by virtue of this, the analysis of his pictorial works cannot disregard the reading of his writings. The two realities go hand in hand, they are held together by a single thread, guided by the same intention. And while Savinio paints primitive worlds in which islands of toys, mute, they become figures of the soul, in words he chooses to decant the childhood of the world with the tones of tragedy, evoking the classicism of ancient gods who reveal themselves to epic characters, like heroes. Savinio writes the *Childhood Tragedy* at the beginning of the Twenties, even if the publication arrives only in 1937. Childhood is tragic in his eyes because he is unable to suspect “the defeat to which it is destined”, and consequently every educational path and of growth it becomes a progressive loss of freedom. The tragedy is intended by Savinio as a sacrifice, an annihilation. If childhood is myth and perception of the absolute, the tragedy is the discovery of mortality, or the revelation of time and death. This necessary and paradoxical truth of life in the text is revealed by an androgynous divinity, and determines an initiation into a different mode of being, a real initiatory death:

Once out of the whirlwind, we enter the silence.

A door closed behind our back.

My eyes get used to the dark [...].

An extended pain surrounds me.

I get used to pain, as you get used to the monotonous downpour of a waterfall [...].

The goddess stopped, squeezed my hand strongly. She began to descend the sandy slope and I followed her.

In the beginning everything was dark, confusing, cold.

Then, like being born into a different life, I felt that I was slowly sinking.

(A. Savinio, *Tragedy of childhood*, p. 105-6)

And a shipwreck is the theme of a 1930s painting, *The Toy Island*, in which a fantastic raft constitutes a precious loot abandoned at sea. Even the previous *Navire perdu* was configured as a trophy boat, stranded on a fragment of persistent natural reality, but in this case the toys themselves present themselves as a floating raft, now lost forever adrift. Wrecked.

But the childhood tragedy in Savinio masks behind the adult comedy: if the metaphysical works of his brother Giorgio are characterized by melancholy, on the contrary those of Alberto show off a desecrating irony. And this spirit of “comedy” should not be understood as a simple amusement or satire, but as a search for essential elements, with the awareness of having to manipulate reality to

eliminate the contradictions of life from it. Once again Savinio plays, in the most serious sense of the word, with art (including Surrealism), words and the whole universe. The structure of the essay recalls Platonic and Plutarchian compositions; in particular the themes and motifs between the oneiric and the surreal take up the Plutarch's *De genio Socratis*, one of those great Greek myths that subtract human life from the insignificance of the Case to inscribe it in the design of an ethical and providential destiny, through the attention of the gods towards some chosen among the men. But among Savinio's writings all this does not transpire: despite the dreamlike tone being the same, no promises of immortality can be seen for men. Rather these writings share with the metaphysical painting of those years a dismay for the "silence of the gods" that resounds deafening "between silent squares and silent arches"<sup>6</sup>.

Mute is the Monument to the Toys, painted in 1930, in which again a pile of balls, cylinders, parallelepipeds, bridges and variously colored wooden doors, part of a gigantic box of wooden constructions, is composed almost at random. The objects are placed on top of each other to form a kind of tower of superimposed things placed at the top of a rocky mountain, with a heavy clouded sky in the background. It keeps the lively chroma of *Le navire perdu*. It is a painting of clear Arcimboldesque derivation on which Savinio wrote:

One never pays enough attention to the objects he puts in a child's hands. The shape, the species, the color of the object influence the character of the child, direct his mental formation, determine his destiny.

(A. Savinio, *Tutta la vita*, Milano, 1945, pp. 49-50)

Time in these compositions seems suspended, abstract, mythical; he does not know history or circumstances, just like the one that makes every situation described in *Childhood Tragedy* absolute and epic: here the characters are heroes, instinctive, with grave and solemn tones. The myth is detached from the Sacred, just as only the playful operation knows how to do<sup>7</sup>: memories of ancient and forgotten cults lose their meaning and become shipwrecks adrift. This is the metaphysical classicism of the paintings of his brother Giorgio De Chirico: a vocabulary that has lost its references, a suspended and silent world. Art does not speak of the Whole, but of the Nothing of All. Through the representation of the ancient, Savinio puts on stage a modern restlessness: the divine in Savinio's work makes manifest the exile of the gods, the exile of the myths, the fading of beauty and, above all, of the sense of the world. A feeling that inaugurates the consciousness of modern art and that had its start in Leopardian poetry.

A horrible certainty breaks in my mind [...]. I try to get rid of the dirty idea. In vain. It clings to me, sinks into my brain. He won't leave me anymore. We are associated forever. Our complicity is terrible. [...]

How come so much calm in death?

I finally feel the comfort of that reality I was looking for. From the circle that closes me I will never be able to go out again. Every rebellion, every effort is in vain. Here and nowhere else. And here, present, constant, sure: death ... Oh blessed! [...]

The most is done. This idea gives me relief. The mind is calm.

(A. Savinio, *Tragedy of Childhood*, p. 110-111)

Then, art has the task of revealing the drama of existence, of finding again the supreme good, meant as that situation in which no desire can speak any more.

My life, I look at you and I don't want you [...]

Thus memories hurt you

Hope to have no hopes. Nothing else is beneficial

Down here neither memory nor voice

That renews the cry of ghosts.

(A. Savinio, *Tragedy of childhood*, p. 117)

While reading these verses, the mind recalls a passage from *The game as structure* (1947) in which Benveniste betrays a certain existentialist pathos, arriving at describing the game as an “unrealizing” activity for the conscience. The playful constellation constitutes a set of forms whose intentionality cannot be oriented towards the useful. “When the child acquires the first notion of the real, when he understands that the” useful “world is composed of dangers, illogical things and prohibitions, he finds refuge in the game and thus compensates for the exhausting effort that the learning of reality imposes on his mind” . The game is a refuge for the conscience, at any age corresponds to a forgetting of the useful, to a beneficial abandonment to the forces that real life harnesses and on which it rages. Benveniste argues that only in the game can we resolve or abolish the conflict in which the relationship of conscience with the world is summed up. And he continues: “The conscience is condemned to painfully grope in a reality that it cannot live d’emblée, nor accept completely, because if it is true that it often succeeds in modifying it, on the other hand it is never in a position to understand it”. Our consciousness therefore tends to become unfulfilled with respect to the universe, our subconscious aspires to unrealisation: and the game is one of the most revealing modalities of this process. Even the image, the dream, the art would be other testimonies; but only “the game allows the conscience to live its unrealisation in a world that is given to it and in which unrealisation is the law”<sup>8</sup>. These words, in my opinion, turn out to be an interpretative contribution of the verses of the *Tragedy of childhood*, up to its melancholy closure; they shed light on the use of gambling, which runs through all its Savinian production. An intelligent game that allows the decomposition of reality on the one hand, and the reconstruction of an alternative world - a relief of the soul - on the other that can speak, though through silence, of that tragic void.

Then the sea darkened.

What remained?

Nothing. Just a heartbeat, a breath, the light breath of a child fallen on the deception of his first love.

Let’s leave on our tiptoes.

(A. Savinio, *Tragedy of Childhood*, p. 117)



Gli unici tre numeri della rivista *Le Grand Jeu*, pubblicati tra l'estate 1928, la primavera 1929 e l'autunno 1930.

# Le Grand Jeu

## René Daumal e Roger Gilbert-Lecomte

«*Le Grand Jeu*» è irrimediabile; si gioca una volta sola. Noi vogliamo giocarlo in ogni attimo della nostra vita. E per di più a «chi perde vince». Perché si tratta di perdersi. Noi vogliamo vincere. Ora, «Le grand Jeu» è un gioco d'azzardo, cioè di destrezza, meglio, di «grazia»: la grazia di Dio, e la grazia dei gesti.

Avere la grazia è un problema di atteggiamento e di talismano. Nostro scopo è ricercare l'atteggiamento favorevole e il segno che forza mondi. Perché crediamo a tutti i miracoli. Atteggiamento: bisogna porsi in uno stato di intera ricettività, quindi essere puri, avere fatto il vuoto in se stessi. *Per cui la nostra tenenza ideale a rimettere tutto in questione in ogni attimo.* Una certa abitudine di questo vuoto plasma i nostri spiriti giorno per giorno. Una immensa spinta d'innocenza ha fatto cedere per noi tutti i quadri degli obblighi che un essere sociale è abituato ad accettare.

(R. Gilbert-Lecomte, *Le Grand Jeu*, giugno 1928)

È il 1924 quando quattro giovani allievi del lycèe des Bons-Enfants di Reims stringono un'amicizia che si trasforma ben presto in un fervido sodalizio letterario e culturale. I loro nomi sono René Daumal, Roger Gilbert-Lecomte, Roger Vaillant e Robert Meyrat, ma collettivamente si identificano come «*Phrères simplistes*», una piccola comunità dagli atteggiamenti dadaisti. Il loro grande modello letterario è Artur Rimbaud (1854-1891), il quale cercava, nelle sue composizioni, di pervenire all'ignoto attraverso un'alterazione dei sensi: proprio qui va ricercato il primo motore del loro esprimersi. Un'espressione che si articola sia in versi che in prosa; una prosa libera, ricca di ogni genere di associazione d'idee, di *giochi di parole*, che rifugge la ricerca diretta o costruita, né tuttavia vuol far prendere all'inconscio il sopravvento. Da Rimbault i *simplicisti* ereditano quell'acuta percezione di un bisogno di «cambiare piano», verso la conquista di un *pensiero unico*, comune a tutti. Con queste parole, Gilbert-Lecomte lo descrive come un profeta, che è stato in grado di

spingersi all'estremo dei limiti umani:

« [...] Lo si può chiamare con esattezza un profeta. [...] Mette in evidenza il limite di ogni individuo perché egli stesso è vissuto al limite dell'individuo: voglio dire che molti punti della sua opera sottolineano il ricordo di un essere che, tesa ogni facoltà dello spirito all'estremo delle possibilità umane, ha seguito l'asintoto delle impossibilità umane. Se ha o non ha visto al di là di quei limiti, ha almeno vissuto spalancato su quell'al di là».

(R. Gilbert-Lecomte, *Dopo Rimbaud la morte delle arti*)<sup>1</sup>

L'ambizione di questi giovani intellettuali è quella di cambiare il mondo attraverso la creazione letteraria e di evadere in tal modo dalle costrizioni della loro estrazione sociale; il loro messaggio è ancora oggi in grado di scuotere le più statiche abitudini di pensiero. I *simplicisti* sono stati definiti una «comunità iniziatica», in cui ogni membro agisce solo per rafforzare l'*unità* spirituale del gruppo. Il loro obiettivo è di ritrovare la «semplicità dell'infanzia e le sue possibilità di conoscenza intuitive e spontanee» per estenderle a pratiche di ricerca extrasensoriali. È un gruppo che ricorre a testi mistici e all'uso di sostanze tossiche per esplorare un mondo onirico, nel tentativo di abolire i sensi e la dipendenza da essi. I *Phrères* si perdono in giochi per raggiungere istintivamente la conoscenza di sé e del mondo: ad esempio si lasciano andare in camminate notturne, spesso in stato d'incoscienza, per perfezionare l'arte del viaggiare, slegati da



Una fotografia dei quattro fondatori del *Grand Jeu*, Daumal, Gilbert-Lecomte, Vaillant e Meyrat. Reims 1924.

1. *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal*, Edizioni Adelphi, Milano 2005, pp. 27-28.



un corpo, attraverso un mondo invisibile e intangibile, in una realtà dove non esistono né il tempo, né lo spazio, né la disintegrazione. La loro è una continua caccia alla visione interiore; un consumo fisico volto esclusivamente al raggiungimento di un attimo di rivelazione, che porta ad un liberarsi dalle abitudini e dalle strette dipendenze corporee. Attraverso le droghe raggiungono determinati stati psicofisici, come quello di disassociazione (“*le dédoublement du moi*”), che permette alla mente di abbandonare il corpo e di simulare la morte.

«Et voilà la vie  
la vie La vie chéri-i-e  
Ah Ah  
Et voilà la vie que les Simplistes ont».

Ben presto cominciano a pubblicare sulle riviste locali, come ad esempio *l'Apollon* e *Le Pampre*. Nei loro primi scritti ribadiscono l'importanza del raggiungimento di un'*unità collettiva*, attaccando con fervore l'«imbecillità dell'*individualismo*», attraverso particolari cerchi e giochi, articolati in uno stretto tessuto di relazioni interpersonali, resi collettivi: dei veri e propri rituali insomma, dai quali scaturisce il *riso*, ma un riso particolarmente lucido, dalla serietà sconcertante. «Non siamo individualisti: invece di ripiegarci sul nostro passato, camminano uniti, ognuno portando con sé il proprio cadavere sulle schiena», invoca Gilbert-Lecomte in uno dei suoi scritti<sup>2</sup>. È questo il loro mezzo per approcciarsi al “piano superiore”, che sempre più si connota come qualcosa di poco «terrestre». Solo così è possibile sfuggire all'assurdo che caratterizza il contingente. René Daumal precisa: «Il particolare è assurdo, è revoltante». E proprio la risata sembra essere una risposta possibile a questo rifiuto del contingente. Ma ciò che gli interessa non è il riso qualunque, quanto piuttosto un riso patafisico<sup>3</sup>. «*Le rire pataphysique, c'est la conscience vive d'une dualité*

- 
2. Premessa, *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal. Immagini di Joseph Sina*, Edizioni Adelphi, Milano 2005, p. 5
  3. «La patafisica è la scienza delle soluzioni immaginarie, che accorda simbolicamente ai lineamenti le proprietà degli oggetti descritti per la loro virtualità.» (Alfred Jarry, *Gestes & Opinions du Docteur Faustroll pataphysicien*).

*absurde et qui crève les yeux*». È lo spasmo che accompagna il percorso verso l'assoluto. Questo ridere senza gioia funge da rivelazione: è la prima pietra della rivoluzione metafisica del *Grand Jeu*.

«Il riso patafisico è la coscienza viva di una dualità assurda che salta agli occhi; in questo senso è la sola espressione umana dell'identità dei contrari (e, cosa degna di nota, ne è espressione in una lingua universale); o meglio, significa lo slancio a testa bassa del soggetto verso l'oggetto opposto e nello stesso tempo la sottomissione di questo atto d'amore a una legge inconcepibile e duramente sentita, che mi impedisce di realizzarmi immediatamente totale, alla legge del divenire secondo la quale giustamente si genera il riso nel suo cammino dialettico:

sono Universale, scoppio;  
sono Particolare, mi contraggo;  
divento l'Universale, rido».

(R. Gilbert-Lecomte, *La Patafisica e la rivelazione del riso*)<sup>4</sup>.

Trasferitisi a Parigi per proseguire i loro studi, i *Phrères simplistes* incontrano e frequentano Robert Desnos, il pittore Joseph Šíma, il fotografo Athür Arfaux, seguace di Man Ray, e il critico André Rolland de Renéville, anch'egli lettore di Rimbaud, oltre che amico di Michaux. Ed è in questo contesto culturale che nasce *Le Grand Jeu*, una rivista d'avanguardia che dà alla luce quattro numeri tra il 1928 e il 1932. I volti degli esponenti del gruppo passeranno alla storia in una serie di ritratti realizzati da Šíma, che saranno esposti in una mostra dal titolo *L'énigme de la face*<sup>5</sup>; si tratta di immagini dai colori tetri, malinconici, intesi come frammenti che congelano per un istante il volto di un uomo, ovvero quell'involucro perituro ed effimero attraverso cui la coscienza si relaziona col resto del mondo sensibile.

«Troppo a lungo solitario l'uomo perde la faccia.  
Šíma strappa un volto e aspetta.

---

4. *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal*, Edizioni Adelphi, Milano 2005, pp. 77-86.  
5. Tenutasi tra il 22 novembre e il 12 dicembre 1929 nella Gallerie Jacques Povolozki, in rue Bonaparte 12.

Lo spettatore contempla il proprio ritratto: segue quelle linee che, limitando la faccia, esprimono la pelle o piuttosto la sua faccia esterna, una pellicola di scambi osmotici, una scorza per l'appunto indiscernibile, il luogo del mondo dove l'io incontra il non io, dove il corpo aderisce alla forma in-cavo dello spazio - sia guscio che ricettacolo sensoriale, localizzazione di una coscienza, boccale d'uno spettro, appallottolato nella testa, assottigliandosi nel torso come una trottola».

(R. Gilbert-Lecomte, *Esposizione di figure umane dipinte da Joseph Šíma*)<sup>6</sup>

A Parigi nel 1925 si verifica l'inevitabile incontro con il Surrealismo, movimento che si pone delle ricerche simili e di cui ammirano il carattere rivoluzionario: ad esso dimostreranno vicinanza in più occasioni, ma allo stesso tempo non smetteranno mai di ribadire un atteggiamento di rifiuto nei suoi confronti. Come i surrealisti, infatti, anche i membri del *Grand Jeu* sognano, ma lo fanno includendo sempre anche il "reale"; per loro l'automatismo surrealista fornisce la materia di un caos, ma per non lasciarvisi soffocare attingono ad una volontà divina o incosciente, ad una rivelazione. E da una simile presa di coscienza derivano un atteggiamento e un'opera in netto



J. Šíma,  
*Portrait de René  
Daumal*, olio su tela,  
90 x 70,3 cm.  
Musée des beaux  
arts, 1929

6. *Ibid.*, pp. 167-171.



J. Šíma,  
*Ritratto di Roger  
 Gilbert-Lecomte*,  
 olio su tela,  
 100 x 81 cm  
 1929

contrasto con quelle surrealiste. André Breton, vicino in particolare a Rolland de Renéville, ammira la qualità intellettuale delle proposte del *Grand Jeu* e sollecita una cooperazione tra i due gruppi; ma i membri del *Grand Jeu*, in particolare Daumal e Gilbert-Lecomte, si svincolano da quegli ideali, che giudicano limitati al dominio del subconscio e incapaci di aprire le porte ad una «metafisica sperimentale».

«Les conditions d'émergence du Grand Jeu et celles de sa disparition, ses choix d'écriture et de publication, les directions qu'il explore et celles qu'il délaisse, le situent sur les plans critique, théorique et polémique par rapport aux autres composantes du paysage culturel du moment, en particulier le surréalisme que le Grand Jeu sollicite et salue, interpelle et conteste, repousse et rejette tout à la fois».

(Olivier Penot-Lacassagne, *Reims et le Grand Jeu*, p. 2).

Il primo numero del *Grand Jeu*, quello di giugno 1928, traduce proprio questa esigenza di distacco: «C'est entendu. Table rase: tout est vrai, – il n'y a plus rien. Le grand vertige de la Révolte a fait chanceler, tomber la fantasmagorie des apparences». In particolare, ciò che il *Grand Jeu* contesta ai surrealisti è la loro

tendenza ad elaborare macchine per pensare, come la scrittura automatica o l'onirismo, ovvero *meccanismi pensanti* che si traducono in un'atrofizzarsi della mente, in procedimenti finalizzati al non dover pensare. Al contrario i loro componimenti danno prova di una coerenza che li difende da qualsiasi accusa di facilità o di ricorso a ricette prestabilite. «Perché scriviamo? Non vogliamo scrivere, ci lasciamo scrivere»<sup>7</sup>. Secondo Daumal non esiste mezzo per pensare: o si pensa immediatamente, o si dorme. Contrappongono l'ispirazione alla scrittura automatica, sostituiscono la certezza del momento con un abbandono profondo, che guida il gruppo stesso: proprio come un cieco che, abituato a non guardare, sviluppa un altro senso di vista interiore, così anche i membri del *Grand Jeu* vogliono «rischiare zone d'ombra che nella coscienza che appartengono alla zona privilegiata dell'espressione».

In questo rifiuto a conformarsi ai principi surrealisti vanno ricercate le ragioni dell'impopolarità e della scarsa diffusione degli scritti del gruppo, condannati dal tempo ad una sorta di tacita censura. Mentre il Surrealismo rimane legato a temi politici, di rivolta, di cambiamento sociale, d'amore, il *Grand Jeu* adotta più che altro tre approcci alla verità: la *filosofia*, l'*occulto* e la *poesia*, nella convinzione che il metodo occidentale possa essere impiegato in congiunzione con le complementari discipline orientali. Il gruppo trova infatti riferimento nei testi di letterature religiose antiche, come quella indiana: nella *Bhagavad Gītā* riscontra infatti una trasposizione del concetto di «pensiero unico» o quello di «identità mai differenziata» a cui si perviene attraverso un «cambiamento di piano». In questo testo si indaga la differenziazione di elementi opposti, che tuttavia sono fatti di un'unica materia, in un gioco di contrari che fa sì che il vuoto e il pieno, il dentro e il fuori, il rovescio e il diritto si annullino. L'abolizione dello spazio, la compenetrazione di un mondo astrale che non è diverso da quello reale, ma che ne è un capovolgimento: qui si finisce da morti e per questo i

---

7. Dalla premessa di Gilbert-Lecomte. *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal*, Edizioni Adelphi, Milano 2005, p. 4.

membri del gruppo provano un'attrazione per la *morte*, intesa come raggiungimento di uno stato più vasto. Daumal tratta di questa perdita di estensione e dell'annullamento dei contrari, concetti appresi dai testi mistici, in un componimento che titola *Rovescio della Scena*:

«Questo prestigio dell'estensione,  
 si nega appena sia concepito di punti inestesi».  
 Indiscernibile un punto da un altro punto.  
 «L'inesteso non può essere molti;  
 non è che un Punto». [...]
   
 Questo punto che non è visto ma vede  
 e risolve questa magia di apparire innumerevole,  
 tomba del mondo, che morì  
 forse dopo un breve rimpianto della luce,  
 che tu velasti, il tempo di trattenere il respiro,  
 in un sudario di colore grigio,  
 tomba, ma seme d'un Contro-Mondo,  
 intenso, inesteso, di verità visibile.

(R. Daumal, *Il rovescio della scena*)<sup>8</sup>.

Nonostante la rottura, nel gennaio 1930, con Roger Vailland (uno dei membri fondatori), l'attività del *Grand Jeu* resiste con forza agli svariati attacchi inferti da André Breton in un tentativo di indebolimento del gruppo. Alla comparsa del *Secondo Manifesto del Surrealismo*, René Daumal viene intimato a precisare la sua posizione personale nei confronti del surrealismo: risponderà a Breton con una lettera aperta pubblicata sul terzo ed ultimo numero del *Grand Jeu*.

«Per una volta, avete davanti a voi degli uomini che, tenendosi in disparte da voi, sia pure criticandovi spesso con severità, non si accingono per questo a insultarvi a vanvera. [...] Attenzione, André Breton, a non figurare poi nei manuali di storia della letteratura, quando invece se noi inseguissimo qualche onore sarebbe quello di essere iscritti per la posterità nella storia dei cataclismi».

(René Daumal, *Lettera aperta a André Breton*, 1930)<sup>9</sup>.

8. *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal. Immagini di Joseph Sima*, Edizioni Adelphi, Milano 2005, pp. 193-4.

9. *Ibid.*, pp. 260-268

Il rifiuto, da parte di Rolland de Renéville, di firmare una petizione a favore di Louis Aragon, membro del movimento surrealista espulso da Breton per le sue posizioni ambigue nei confronti dell'URSS, è probabilmente una delle cause principali all'origine dello scioglimento del *Grand Jeu* nel 1932. Un'altra causa di rottura va ricercata in un dissidio tra i due principali membri del movimento, Daumal e Gilbert-Lecomte: quest'ultimo rimprovera infatti al primo il suo coinvolgimento col suo maestro spirituale Georges Gurdjieff, che lo spingerebbe a mettere da parte le ambizioni del *Grand Jeu*.

Sebbene *Le Grand Jeu* abbia goduto di vita breve, l'eredità che questi autori sono in grado di consegnare a chi ancora oggi ha il coraggio di dissotterrare i loro versi dall'oblio cui sono stati abbandonati, è una capacità incredibile di mettere in discussione qualsiasi abitudine in cui la nostra coscienza tende a imprigionarsi. Attraverso il superamento del limite e la liberazione dalle costrizioni dei sensi, il *Grand Jeu* ambisce a perseguire una «caccia alla visione interiore», tesa al raggiungimento dell'ebbrezza, all'evidenza *immediata* di un sapere assoluto; improvvisa, che si manifesta in uno scoppio di risa. Daumal e i suoi compagni vogliono dimostrare che non esiste soluzione di continuità tra il mondo dei sogni, l'immaginazione e quello reale e fisico. Il loro obiettivo ultimo è la liberazione totale dell'uomo attraverso la rivelazione di un grande *gioco collettivo*. Un gioco che ci aiuta a immaginare un'altra dimensione dello spirito, in cui i contrari si annullano, e dove «la vie et la mort, le reel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement»<sup>10</sup>. Il *Grand Jeu* è la grande scommessa della vita, comprende qualsiasi esperienza umana: è «l'esercizio di un trapezista svolto senza una rete sotto».

---

10. A. Breton, *Second Manifeste du Surréalisme*, 1930.

## Bibliografia

O. Penot-Lacassagne e E. Rubio (a cura di), *Le Grand Jeu en mouvement: actes du colloque de Reims*, Edizione L'Age d'Homme, Losanna 2006.

B. Péret, *Le Grand Jeu*; in Isaacs, Roger M. *The French Review*, vol. 46, no. 1, 1972, pp. 229–230. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/387269](http://www.jstor.org/stable/387269).

M. Random, *Le Grand Jeu. Essai. Volume I*; in H. Nelson, *The French Review*, vol. 46, n. 6, 1973, pp. 1247-1248. <http://www.jstor.org/stable/388352>

*Reims et le Grand Jeu* (1). EspacesTemps.net, Brèves, 2003. <https://www.espacestems.net/articles/reims-et-le-grand-jeu-1>

C. Rugafori (a cura di), *Le Grand Jeu. Scritti di Roger Gilbert-Lecomte e René Daumal. Immagini di Joseph Sima*, Edizioni Adelphi, Milano 2005.

## Elenco delle illustrazioni

Immagine dei tre numeri della rivista *Le Grand Jeu*, (estate 1928, primavera 1929 e autunno 1930). <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/rimbaud-le-grand-jeu-n-i-5838068-details.aspx>

Una fotografia dei quattro fondatori del *Grand Jeu*, Daumal, Gilbert-Lecomte, Vaillant e Meyrat. Reims 1924. [http://dl-reims.fr/infos/espaces-culturels/beaux\\_arts/expos/gd-jeu/gd-jeu.htm#?Pataphysique](http://dl-reims.fr/infos/espaces-culturels/beaux_arts/expos/gd-jeu/gd-jeu.htm#?Pataphysique),

J. Šima, *Portrait de René Daumal*, olio su tela, 90 x 70,3 cm. Musée des beaux arts, 1929.

J. Šima, *Ritratto di Roger Gilbert-Lecomte*, olio su tela, 100 x 81 cm, 1929.



## Le Grand Jeu

René Daumal e Roger Gilbert-Lecomte

"Le Grand Jeu" is irretrievable; it is played only once. We want to play it in every moment of our life. And what's more, "the loser wins". Because it's about getting lost. We want to win. Now, "Le grand jeu" is a game of chance, that is, of dexterity, or better, of "grace": the grace of God, and the grace of gestures.

Having grace is a matter of attitude and talisman. Our aim is to seek the favorable attitude and the sign that strengthens worlds. Because we believe in all miracles. Attitude: we must put ourselves in a state of whole receptivity, therefore be pure, hold emptiness within ourselves. Hence, our ideal tenacity is to put everything in question, every second. A certain habit of this void shapes our spirits day by day. An immense boost of innocence has caused us to surrender all the frameworks of the obligations that a social being is accustomed to accept.

(R. Gilbert-Lecomte, *Le Grand Jeu*, June 1928)

In 1924 four young students of the lycèe des Bons-Enfants of Reims formed a friendship which soon turned into a fervent literary and cultural association. Their names are René Daumal, Roger Gilbert-Lecomte, Roger Vaillant and Robert Meyrat, but collectively they identify themselves as "Phrères simplistes", a small community with Dadaist attitudes. Their great literary model is Arthur Rimbaud (1854-1891), who tried, in his compositions, to reach the unknown through an alteration of the senses: it is here that the first motor of their expression must be sought. An expression that is articulated both in verse and in prose; a free prose, rich in all kinds of ideas, word games, which eschews direct or constructed research, but does not want the unconscious to gain the upper hand. From Rimbaud the simplists inherit that acute perception of a need to "change plan", towards the conquest of a single thought, common to all. With these words, Gilbert-Lecomte describes him as a prophet, who was able to push himself to the limits of human limits:

[...] A prophet can be called exactly. [...] It highlights the limit of every individual because he himself lived on the edge of the individual: I mean that many points of his work underline the memory of a being who, stretched every faculty of the spirit to the extreme of human possibilities, he followed the asymptote of human impossibilities. If he has or has not seen beyond those limits, he has at least lived wide open on that beyond.

(R. Gilbert-Lecomte, *Dopo Rimbaud la morte delle arti*)

The ambition of these young intellectuals is to change the world through literary creation and thus escape from the constraints of their social extraction; their message is still able to shake the most static habits of thought. The simplists have been defined as an "initiatory community", in which each appearance acts only to strengthen the spiritual unity of the group. Their goal is to rediscover the "simplicity of childhood and its intuitive and spontaneous knowledge possibilities" to extend them to extrasensory research practices. It is a group that uses mystical texts and the use of toxic substances to explore a dream world in an attempt to abolish the senses and dependence on them. The Phrères are lost in games to instinctively reach the knowledge of oneself and of the world: for example they let themselves go on night walks, often in an unconscious state, to perfect the art of traveling, disconnected from a body, through an invisible world and intangible, in a reality where there is neither time, nor space, nor disintegration. There is a continuous hunt for the inner vision; a physical consumption aimed exclusively at the attainment of a moment of revelation, which leads to a liberation from habits and close body dependencies. Through drugs they reach certain psychophysical states, such as that of disassociation ("le dédoublement du moi"), which allows the mind to abandon the body and simulate death.

Et voilà la vie  
 la vie La vie chéri-i-e  
 Ah Ah  
 Et voilà la vie que les Simplistes ont.

They soon start publishing in local magazines, such as the *Apollo* and *Le Pampe*. In their first writings they reaffirm the importance of the achievement of a collective unity, fervently attacking the “imbecility of individualism”, through particular circles and games, articulated in a tight fabric of interpersonal relationships, made collective: real rituals in short, from which the rice springs, but a particularly lucid rice, with disconcerting seriousness. “We are not individualists: instead of falling back on our past, they walk together, each carrying their own corpse on their backs”, invokes Gilbert-Lecomte in one of his writings<sup>2</sup>. This is their means of approaching the “upper level”, which is increasingly connoted as something little “terrestrial”. Only in this way is it possible to escape the absurdity that characterizes the contingent. René Daumal states: “The detail is absurd, it is revolting”. And just the laughter seems to be a possible answer to this rejection of the contingent. But what interests him is not ordinary rice, but rather a pataphysical rice<sup>3</sup>. “Le rire pataphysique, c’est la conscience lives d’une dualité absurde et qui crève les yeux”. It is the spasm that accompanies the path to the absolute. This joyless laughing serves as a revelation: it is the first stone of the Grand Jeu metaphysical revolution.

Pataphysical laughter is the living conscience of an absurd duality that jumps to the eye; in this sense it is the only human expression of the identity of the opposites (and, worthy of note, it is an expression of it in a universal language); or rather, it means the subject’s headlong rush towards the opposite object and at the same time the submission of this act of love to an inconceivable and hardly felt law, which prevents me from realizing myself immediately total, to the law of becoming according to which laughter is rightly generated in its dialectical path:

I am Universal, I burst;  
 I am Particular, I contract;  
 I become the Universal, I laugh.

(R. Gilbert-Lecomte, *La Patafisica e la rivelazione del riso*)<sup>4</sup>

After moving to Paris to continue their studies, the Phrères simplistes meet and frequent Robert Desnos, the painter Joseph Šíma, the photographer Athür Arfaux, a follower of Man Ray, and the critic André Rolland de Renéville, also a Rimbaud reader, as well as friend of Michaux. And it is in this cultural context that *Le Grand Jeu* is born, an avant-garde magazine that gives birth to four numbers between 1928 and 1932. The faces of the members of the group will go down in history in a series of portraits made by Šíma, which will be exhibited in an exhibition entitled *L’énigme de la face*<sup>5</sup>; these are images of gloomy, melancholic colors, intended as fragments that for an instant freeze the face of a man, or rather that perishable and ephemeral envelope through which consciousness relates to the rest of the sensible world.

Too long a solitary man loses his face.  
 Sima tears a face and waits.

The viewer contemplates his own portrait: he follows those lines which, by limiting the face, express the skin or rather its external face, a film of osmotic exchanges, a bark that can be precisely indiscernible, the place of the world where the I meets the not me, where the body adheres to the hollow form of space - either a shell or a sensory receptacle, a localization of a consciousness, a mouthful of a spectrum, crumpled in the head, tapering like a spinning top into the torso.

(G. Gilbert-Lecomte, *Esposizione di figure umane dipinte da Joseph Šíma*)<sup>6</sup>

In Paris in 1925 there was an inevitable encounter with Surrealism, a movement that carried out similar researches and of which they admired its revolutionary character: it would show closeness on several occasions, but at the same time they would never stop reaffirming an attitude of refusal in his regards. Like the surrealists, in fact, even the members of the Grand Jeu dream, but they do so by always including the “real”; for them the surrealist automatism provides the material of a chaos, but in order not to be suffocated they draw on a divine or unconscious will, a revelation. And from a similar awareness they derive an attitude and a work in sharp contrast with the surrealist ones. André Breton, particularly close to Rolland de Renéville, admires the intellectual quality of the Grand Jeu’s proposals and urges cooperation between the two groups; but the members of the Grand Jeu, particularly Daumal and Gilbert-Lecomte, disengage from those ideals, which they consider limited to the domain of the subconscious and unable to open the doors to an “experimental metaphysics”.

Les conditions d’émergence du Grand Jeu et celles de sa disparition, ses choix d’écriture et de publication, les directions qu’il explore et celles qu’il délaisse, le situent sur les plans critique, théorique et polémique par rapport aux autres composantes du paysage culturel du moment, en particulier le surréalisme que le Grand Jeu sollicite et salue, interpelle et conteste, repousse et rejette tout à la fois.

(Olivier Penot-Lacassagne, *Reims et le Grand Jeu*, p. 2)

Il primo numero del Grand Jeu, quello di giugno 1928, traduce proprio questa esigenza di distacco: «C’est entendu. Table rase: tout est vrai, – il n’y a plus rien. Le grand vertige de la Révolte a fait chanceler, tomber la fantasmagorie des apparences». In particolare, ciò che il Grand Jeu contesta ai surrealisti è la loro tendenza ad elaborare macchine per pensare, come la scrittura automatica o l’onorismo, ovvero *meccanismi pensanti* che si traducono in un’atrofizzarsi della mente, in procedimenti finalizzati al non dover pensare. Al contrario i loro componimenti danno prova di una coerenza che li difende da qualsiasi accusa di facilità o di ricorso a ricette prestabilite. «Perché scriviamo? Non vogliamo scrivere, ci lasciamo scrivere». Secondo Daumal non esiste mezzo per pensare: o si pensa immediatamente, o si dorme. Contrappongono l’ispirazione alla scrittura automatica, sostituiscono la certezza del momento con un abbandono profondo, che guida il gruppo stesso: proprio come un cieco che, abituato a non guardare, sviluppa un altro senso di vista interiore, così anche i membri del *Grand Jeu* vogliono «rischiare zone d’ombra che nella coscienza che appartengono alla zona privilegiata dell’espressione».

The first issue of the Grand Jeu, that of June 1928, translates precisely this need for detachment: «C’est entendu. Table rase: tout est vrai, – n’y a plus rien. Le grand vertige de la Révolte in fait chanceler, tomber la fantasmagorie des apparences ». In particular, what the Grand Jeu contends with surrealists is their tendency to elaborate machines for thinking, such as automatic writing or onirism, or thinking mechanisms that translate into an atrophy of the mind, in procedures aimed at not having to think . On the contrary, their compositions demonstrate a coherence that defends them from any accusation of ease or recourse to pre-established recipes. “Why are we writing? We don’t want to write, we let ourselves write”<sup>77</sup>. According to Daumal there is no means to think: either one thinks immediately, or one sleeps. They contrast inspiration with automatic writing, replacing the certainty of the moment with a profound abandonment, which guides the group itself: just like a blind man who, accustomed to not looking, develops another sense of inner vision, so too the members of the Grand Jeu they want “to illuminate areas of shade that in the consciousness that belong to the privileged area of expression”.

In this refusal to conform to the surrealist principles the reasons for the unpopularity and the scarce diffusion of the writings of the group must be sought,

condemned by the time to a sort of tacit censorship. While Surrealism remains tied to political themes, of revolt, of social change, of love, the *Grand Jeu* adopts more than three other approaches to truth: philosophy, the occult and poetry, in the belief that the Western method can be used in conjunction with the complementary oriental disciplines. The group is in fact referenced in the texts of ancient religious literatures, such as the Indian one: in the *Bhagavad Gītā* it indeed finds a transposition of the concept of “single thought” or that of “never differentiated identity” which is reached through a “change of plan”. In this text we investigate the differentiation of opposing elements, which however are made of a single material, in a game of contraries that causes the void and the full, the inside and the outside, the reverse and the right cancel each other out. The abolition of space, the interpenetration of an astral world that is not different from the real one, but that is a reversal: here we end up dead and for this reason the members of the group experience an attraction for death, understood as achievement of a larger state. Daumal deals with this loss of extension and the annulment of opposites, concepts learned from the mystical texts, in a composition titled *Rovescio della Scena*:

«This prestige of the extension,  
it is denied as soon as it is conceived as unextended points».  
Indiscernible a point from another point.  
“There cannot be many in the extended;  
it is nothing but a Point “. [...]   
This point which is not seen but sees  
and solves this magic of appearing innumerable,  
tomb of the world, who died  
perhaps after a brief regret of the light,  
that you veiled, the time to hold your breath,  
in a gray shroud,  
tomb, but seed of a Counter-World,  
intense, unexplored, of visible truth.  
(R. Daumal, *Il rovescio della scena*)<sup>8</sup>

Despite the breakup, in January 1930, with Roger Vailland (one of the founding members), the activity of the Grand Jeu strongly resisted the various attacks inflicted by André Breton in an attempt to weaken the group. At the appearance of the Second Manifesto of Surrealism, René Daumal is ordered to specify his personal position with regard to surrealism: he will respond to Breton with an open letter published in the third and last issue of the Grand Jeu.

For once, you have men in front of you who, standing apart from you, though often harshly criticizing you, are not about to insult you for this. [...] Pay attention, André Breton, not to appear then in the manuals of the history of literature, when instead if we pursue some honor it would be that of being enrolled for posterity in the history of cataclysms.

(René Daumal, *Open letter to André Breton*, 1930)<sup>9</sup>

Rolland de Renéville’s refusal to sign a petition in favor of Louis Aragon, a member of the surrealist movement expelled by Breton for his ambiguous positions towards the USSR, is probably one of the main causes behind the dissolution of Grand Jeu in 1932. Another cause of rupture must be sought in a disagreement between the two main members of the movement, Daumal and Gilbert-Lecomte: the latter in fact reproaches the former for involving him with his spiritual master Georges Gurdjieff, who would push him to put aside the ambitions of the Grand Jeu.

Although *Le Grand Jeu* has enjoyed a short life, the legacy that these authors are able to deliver to those who still have the courage to unearth their verses from oblivion to which they have been abandoned, is an incredible ability to question any a habit in which our conscience tends to become imprisoned. Through the overcoming of the limit and the liberation from the constraints of the senses, the *Grand Jeu* aims to pursue a “hunt for the inner vision”, aimed at the attainment of intoxication, at the immediate evidence of an absolute knowledge; sudden, manifested in a burst of laughter. Daumal and his companions want to show that there is no solution of continuity between the world of dreams, the imagination and the real and physical world. Their ultimate goal is the total liberation of man through the revelation of a great collective game. A game that helps us imagine another dimension of the spirit, in which the opposites cancel each other out, and where «the way and the mort, the reel and the image, the passé and the futur, the communicable and the incommunicable, le haut et le bas cessent d’être perçus contradictoireme»<sup>10</sup>. The *Grand Jeu* is the big bet of life, it includes any human experience: it is “the exercise of a trapeze artist played without a net underneath”.



Piero Portaluppi,  
Studio per il  
grattacielo S.K.N.E.,  
New York (1920),  
©Fondazione Piero  
Portaluppi

# Estro e ironia contro la convenzione

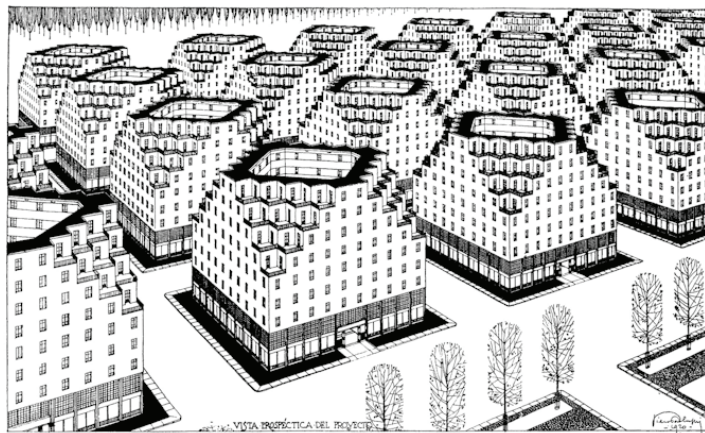
Piero Portaluppi

Innovatore dalla sensibilità elegante e singolare, è padrone delle convenzioni architettoniche del suo tempo, ma allo stesso tempo si diverte a stravolgerle; è stato definito la *linea errante nell'architettura del Novecento*<sup>1</sup>, anche in virtù della sua capacità eclettica di deviare continuamente, di non uniformarsi al movimento moderno e di uscire dagli schemi, pur mantenendo autorevolezza e riscuotendo una certa celebrità. Nelle sue opere, Piero Portaluppi ricorre in continuazione al gioco, già a partire dal suo modo di presentarsi attraverso un rebus, un anagramma: il logo con cui firma i suoi progetti è infatti composto da due “P” speculari che sorreggono un’abitazione stilizzata, il cui camino - alto e stretto - sembra colto nel gesto di un saluto. Tutta la sua opera è caratterizzata da estro e ironia, da spregiudicatezza, nella giusta misura. Ivo Chierici lo definisce una figura “quasi rinascimentale”<sup>2</sup>, per la sua preparazione tecnica e umanistica, una figura cui la città di Milano deve molto. Il suo spirito eccentrico si manifesta soprattutto nella prima maturità, nel periodo giovanile delle grandi centrali elettriche nelle valli alpine (1912-1947) o del “Wagristoratore” (1930), in occasione del quale fa trasportare un paio di carrozze-ristorante della *Wagon Lits* fino al Passo di San Giacomo, a quota 2318 metri. Con il trascorrere degli anni lo spirito estroso di Piero Portaluppi si acquieta, cresce il suo amore per il restauro e si dedica alla rinascita della Ca’ Granda. Ma è per lo più tra gli anni Venti e Trenta che, nel suo operato, il confine tra *gioco* e *serietà* si fa più che mai labile, in particolare attraverso una serie di disegni di strutture mai realizzate,: tra questi il progetto per il grattacielo S.K.N.E. (1920), la famosa una *Villa per otto coppie* (1930) da situare in val Formazza, un piano per il quartiere Monte Amarillo (1920) e alcune proposte per la facciata della società S.T.T.S (1926).

---

1. L. Mollinari (a. cura di), *Portaluppi, linea errante nell'architettura del Novecento*, Fondazione Piero Portaluppi, Skira editore, Milano 2003.

2. I. Chierici, *Piero Portaluppi con estro e ironia*, Architetture Ritrovate, p. 36-42.



Piero Portaluppi,  
Studio per il  
piano regolatore  
di Allabanuel,  
1920

Alcuni di questi progetti vengono annoverati dallo stesso Portaluppi all'interno della sua raccolta *Aedilitia*, a dimostrazione della serietà con cui l'autore intende questi esercizi architettonici, nonostante le sembianze giocose e ironiche. Quasi tutti questi esperimenti sono frutto della sua fantasia e non rispondono né a commesse né a bandi. È interessante notare che in questi anni Portaluppi lavora parallelamente anche come caricaturista per la rivista "*Guerin Meschino*", producendo vignette e disegni satirici, sotto lo pseudonimo di *Don Pedro Puerto Lopez* (D.P.P.L). Nei suoi disegni è chiara la ricerca di un'assoluta economia grafica e di un tentativo di stilizzazione che, tuttavia, viene controbilanciata da una opposta tendenza all'affollamento decorativo; la grafica assume un ruolo fondamentale nell'approccio di Portaluppi all'architettura, come dimostrano gli accostamenti, all'interno di *Aedilitia*, tra fotografie, schizzi e progetti architettonici.

Tutti come *bons mots*, come battute architettoniche-verbaligrafiche, come *concetti e capricci* modernisti (spesso di matrice filo-barocca), sotto le cui giocose superfici si annida però un profondo senso di conoscenza del mestiere e di fiera arte artistica.

(J. T. Schnapp, *La linea errante*)<sup>3</sup>.

3. In L. Mollinari (a. cura di), Portaluppi, linea errante nell'architettura del Novecento, Fondazione Piero Portaluppi, Skira editore, Milano 2003, pp. 211-225.



Jeffrey Schnapp definisce Portaluppi come un “garbato burlone”; il suo operato assume caratteri a tratti paradossali, rimanendo sempre auto-critico, riflessivo, distaccato. Il metodo che adotta è “antimetodico” e mai troppo razionale. Nel 1920 lavora al progetto per un nuovo piano urbano del cosiddetto quartiere di *Monte Amarillo*, in una città immaginaria cui dà il nome di *Allabanuel*: tale nome rappresenta un tipico gioco di parole portaluppiano, dal momento che non solo richiama il francese, “à la banlieue”, nel senso di “in periferia”, ma può anche essere letto al contrario originando, in dialetto milanese, la dicitura “l’è una balla”, una menzogna. Il progetto si inserisce all’interno di una battaglia sui sistemi urbani a griglia; ad un primo sguardo potrebbe sembrare un testamento a favore della linea retta e dei suoi effetti snaturanti, ma in realtà va letto come una profonda auto-riflessione, secondo cui la standardizzazione non può essere il migliore dei modi per creare una città giardino, giacché non si può obbligare la vita entro un sintetico geometrico, riducendola ai minimi termini. Il luogo è immaginario, accerchiato da alberi e foreste nel disegno. Gli edifici sembrano allo stesso tempo un esperimento serio e uno scherzo personale: infatti, ogni edificio non è altro che una riproduzione su vasta scala delle fioriere che Portaluppi aveva disegnato per la centrale elettrica di Verampio tra il 1912 e il 1917. È un progetto dall’orientamento ludico, che nasconde tratti personali, oltre alla vicinanza e alla fascinazione per il mondo spagnolo, in particolare sudamericano. È un tentativo di esorcizzare le visioni di città orizzontali.

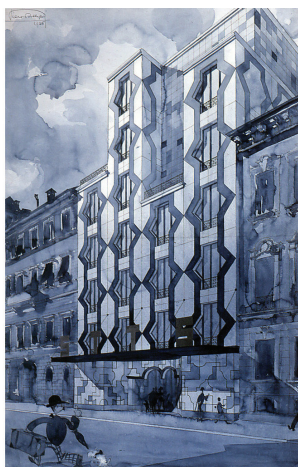
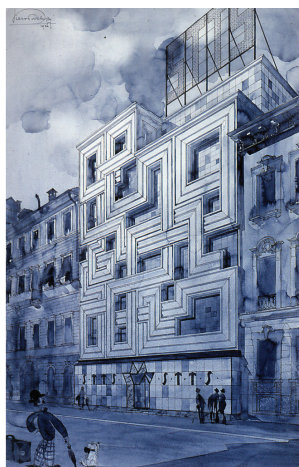
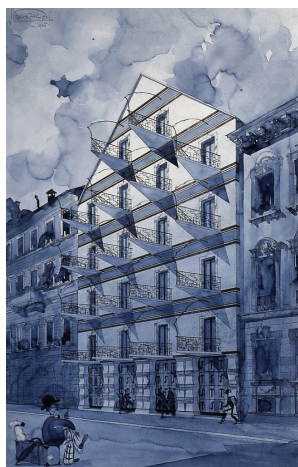
A sinistra: una fioriera della centrale elettrica di Verampio

A destra: Wagristoratore, Formazza, passo San Giacomo 1929-1930

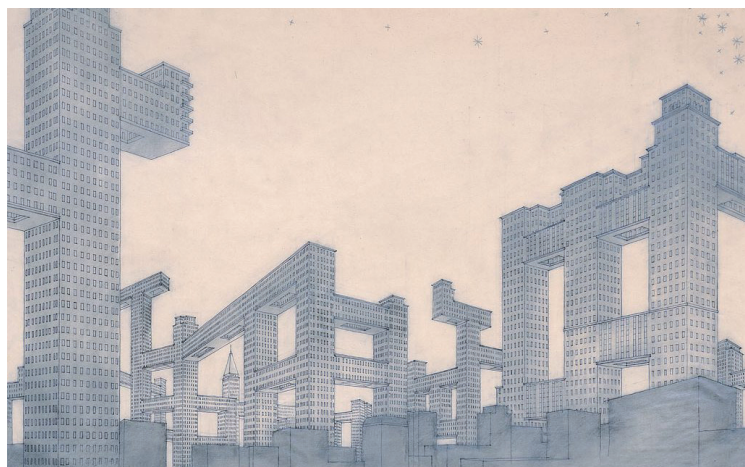


Il *Grattacielo S.K.N.E.* (1920) è invece il corrispettivo di *Allabanuel*, ma sviluppato in forma verticale. Portaluppi immagina una torre ancora più alta del Woolworth Building, che all'epoca detiene il primato di altezza a New York. Il suo edificio si solleva dal suolo, poggiando su quattro torri di venticinque piani l'una, immaginando a tal scopo di poter sfruttare la nuova tecnologia del cemento a cerniera. Questa torre, sospesa in aria a settanta metri dal livello della strada, diventa un omaggio ironico all'architettura aerea e allo sfruttamento compulsivo dello spazio in zone metropolitane ad alto valore immobiliare, come Manhattan, dove peraltro l'architettura viene ridotta ad una corsa verso il primato dell'altezza; tra questi disegni di Portaluppi domina un senso di agonismo e di competizione contro le altre torri della città. L'umorismo critico dell'autore si percepisce anche nel titolo S.K.N.E. che, oltre a riferirsi alla parola "skyline", può essere inteso come un'abbreviazione di "scappane": ritorna la polisemia plurilinguistica riscontrata già nel caso *Allabanuel*. Sull'onda della critica alla città rettilinea e funzionalista, Portaluppi realizza ancora un altro progetto di stampo umoristico, che pare fondere le unità residenziali di *Allabaunuel* con la verticalità del grattacielo S.K.N.E: il risultato è una scena anti-utopica, una città anonima che divora e ingloba tutto con le sue massicce strutture armate. Una città che vorrebbe promettere di avvicinare la terra al cielo, ma che invece

Piero Portaluppi,  
*"Tre case nuove  
 strambe"*:  
 progetto per  
 l'edificio S.T.T.S.  
 Milano, corso  
 Sempione,  
 1926



Piero  
Portaluppi,  
*Hellytown*,  
1926



diventa nell'immaginario portaluppiano un luogo infernale, tanto da meritarsi l'epiteto di *Hellytown*, (da *hellish*, infernale).

Sempre al 1920 risale un'altra opera che dimostra intenzioni serie e allo stesso tempo ludiche: si tratta del progetto per gli uffici di una società immaginaria su Corso Sempione, la S.T.T.S. Portaluppi realizza tre disegni, che nei suoi registri chiama "3 case nuove strambe" e che pubblica su *Aedilitia II*. I tre disegni sono animati dalla silhouette di un viaggiatore baffuto, con una bombetta in testa, valigia in mano e ombrello sotto braccio, che dapprima cammina, poi si ferma, e infine si siede ad osservare la facciata in questione. L'architetto gioca rispettivamente con la reversibilità dell'acronimo S.T.T.S., con bizzarri archi in ferro battuto o con balconi appunti. Sviluppa geometrie lineari labirintiche, ricorre al motivo della *linea errante*. Gioca con la forma del tetto, delle pensiline, con i loghi.

La *Villa per otto coppie* risale invece al 1930 ed è progettata nella Val Formazza, ad un'altezza di 2137 metri: questo è l'unico dei progetti immaginari portaluppiani che nasce effettivamente in risposta ad un concorso esistente, bandito dalla quarta *Esposizione Internazionale delle Arti decorative e industriali moderne*, anche se per molti aspetti supererà, con l'immaginazione, alcune delle limitazioni imposte dal regolamento. L'architetto elabora un edificio a otto piani con una torre osservatorio di cinque piani, ampi frangivento in vetro e una

piscina alimentata con l'acqua di un lago nei paraggi. A contribuire a rendere inverosimile la proposta era un'incredibile elettrificazione che interessava ascensori ad alta velocità, montacarichi, pareti mobili tra stanze, piscina riscaldata e persino il grande pilone di supporto dell'intera struttura a nave. Tutto ciò in virtù della vicinanza della villa rispetto ad una centrale idroelettrica. Il progetto incorpora chiaramente anche finalità promozionali nei confronti del sistema di centrali elettriche e di Portaluppi stesso. Anche in questi disegni non mancano particolari umoristici come bolle di sapone che volano sul bordo della terrazza o pesci di dimensioni spropositate, in spalla a uomini che tornano dalla pesca sul lago Toggia.

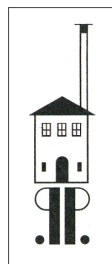
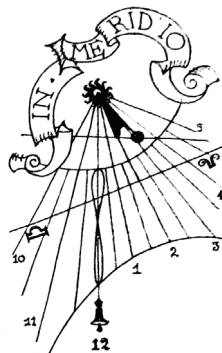
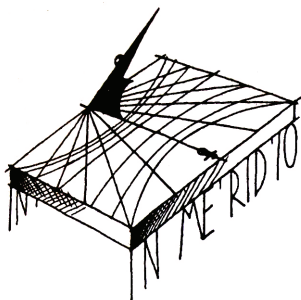
Sfizzo, eclettismo e giocosità fanno di Piero Portaluppi un architetto fuori dal comune, non assimilabile ad alcun *-ismo*; egli che ha saputo evadere dai rigidi ideali modernisti per cedere il passo all'intrattenimento, all'effetto speciale, al gioco, anticipando di decenni temi che potranno riaffiorare soltanto attraverso l'ironia postmoderna. La passione per il rebus, per l'enigma, per il palindromo, rendono Portaluppi uno degli architetti più intriganti nel panorama italiano del Novecento e, in un certo senso, di nuovo incredibilmente attuale. L'atteggiamento ludico diventa



Piero Portaluppi,  
*Progetto di  
villa per le otto  
coppie in val  
Formazza,  
1930*

sinonimo di attenta rielaborazione, di sperimentazione formale, di anticonformismo. Allo stesso tempo la capacità di affrontare ogni situazione con distacco e con la giusta dose di ironia insegnano un utilizzo del *gioco* come strumento di critica ideologica e, prima ancora, di autocritica. Del resto il motto impresso sulla sua meridiana personale riporta la dicitura “*in meridìo*”, che può essere letta anche come “*in me’ rid’io*”: un monito a mettersi continuamente in discussione, a non prendersi mai troppo sul serio, a ridere di sé.

Le meridiane e il logo personale di Piero Portaluppi, pubblicati all’interno di *Aedilitia* I e II.



Bibliografia

L. Molinari (a. cura di), *Portaluppi, linea errante nell'architettura del Novecento*, Fondazione Piero Portaluppi, Skira editore, Milano 2003.

S. Poli (a cura di), *Piero Portaluppi*, Fondazione dell'ordine degli architetti, pianificatori, paesaggisti e conservatori della provincia di Milano 2012.

P. Portaluppi, *Aedilitia I*, Bestetti & Tumminelli, Milano 1924.

P. Portaluppi, *Aedilitia II*, Bestetti & Tumminelli, Milano 1930.

P. Portaluppi, *Guida all'architettura*, Nuova Accademia, Milano 1955.

Elenco delle illustrazioni

P. Portaluppi, *Studio per il grattacielo S.K.N.E.* New York, 1920.

©Fondazione Piero Portaluppi

P. Portaluppi, *Wagristoratore*, Formazza (Verbano-Cusio-Ossola), passo San Giacomo, 1929-1930. ©Fondazione Piero Portaluppi

P. Portaluppi, *Studio per il piano regolatore di Allabanuel*, 1920.

©Fondazione Piero Portaluppi

Dettaglio di una fioriera del giardino della centrale elettrica di Verampio (foto di Enrico Mercatali), <http://taccuinodicasabella.blogspot.com/2015/02/la-dimensione-elettrica-dellossola.html>

P. Portaluppi, *Wagristoratore*, Formazza, passo San Giacomo, 1929-1930. ©Fondazione Piero Portaluppi

P. Portaluppi, “*Tre case nuove strambe*”: progetto per l'edificio S.T.T.S. Milano, corso Sempione, 1926. ©Fondazione Piero Portaluppi

P. Portaluppi, Hellytown, 1926. ©Fondazione Piero Portaluppi

P. Portaluppi, Progetto di villa per le otto coppie in val Formazza, 1930. ©Fondazione Piero Portaluppi

Le meridiane e il logo personale di Piero Portaluppi sono pubblicati all'interno di *Aedilitia I e II*, Bestetti & Tumminelli, Milano 1924-30.

## Irony and personality against conventions

Piero Portaluppi

An innovator with an elegant and singular sensibility, he is the master of the architectural conventions of his time, but at the same time he enjoys turning them around; he has been defined a *wandering line in the architecture of the twentieth century*<sup>1</sup>, also by virtue of its eclectic ability to continually deviate, to not conform to the modern movement and to exit from the box, while maintaining authority and gaining a certain celebrity. In his works, Piero Portaluppi continually uses the game, already starting from his way of presenting himself through a rebus, an anagram: the logo with which he signs his projects is in fact composed of two specular P's that support a stylized dwelling, whose fireplace - high and narrow - seems to be caught in the gesture of a greeting. All his work is characterized by inspiration and irony, by ruthlessness, in the right measure. Ivo Chierici calls him an "almost renaissance" figure<sup>2</sup>, for his technical and humanistic preparation, a figure to which the city of Milan owes much. His eccentric spirit is manifested above all in his early maturity, in the early years of the great power plants in the Alpine valleys (1912-1947) or in the "Wagristoratore" (1930), during which he had a couple of Wagon Lits carriages transported up to the Passo di San Giacomo, at an altitude of 2318 meters. With the passing of the years the witty spirit of Piero Portaluppi calmed down, his love for restoration grew and he dedicated himself to the rebirth of Ca 'Granda. But it is mostly between the Twenties and Thirties that, in its work, the boundary between play and seriousness becomes more than ever unstable, in particular through a series of designs of structures never realized, among them the project for the skyscraper Skåne (1920), the famous a Villa for eight couples (1930) to be located in the Formazza valley, a floor for the Monte Amarillo district (1920) and some proposals for the façade of the S.T.T.S company (1926).

Some of these projects are listed by the same Portaluppi in his collection *Aedilitia*, demonstrating the seriousness with which the author intends these architectural exercises, despite the playful and ironic features. Almost all these experiments are the fruit of his imagination and do not respond to orders or tenders. It is interesting to note that in these years Portaluppi also works as a caricaturist for the magazine "Guerin Meschino", producing cartoons and satirical drawings, under the pseudonym of Don Pedro Puerto Lopez (D.P.P.L). In his drawings the search for an absolute graphic economy and an attempt at stylization is clear, which, however, is counterbalanced by an opposite tendency to decorative crowding; graphics play a fundamental role in Portaluppi's approach to architecture, as shown by the combinations, within *Aedilitia*, between photographs, sketches and architectural projects.

All as bons mots, as architectural-verbal-graphic jokes, as modernist concepts and caprices (often of a pro-baroque matrix), under whose playful surfaces a profound sense of knowledge of the trade and artistic pride lurks.

(J. T. Schnapp, *La linea errante*)<sup>3</sup>.

Jeffrey Schnapp defines Portaluppi as a "polite joker"; his work takes on paradoxical traits, always remaining self-critical, reflective, detached. The method he adopts is "antimetodic" and never too rational. In 1920 he worked on the project for a new urban plan of the so-called Monte Amarillo district, in an imaginary city named Allabanuel: this name represents a typical game of portals, since it not only recalls the French, "à la banlieue", in the sense of "in the periphery", but can also be read in reverse originating, in the Milanese dialect, the words "l'è una balla", it is a lie. The project is part of a battle on urban grid systems; at first glance it might seem a testament in favor of the straight line and its distorting effects, but in reality it should be read as a profound self-reflection, according

to which standardization cannot be the best way to create a garden city, since it does not life can be forced within a synthetic geometry, reducing it to the minimum terms. The place is imaginary, surrounded by trees and forests in the drawing. The buildings seem at the same time a serious experiment and a personal joke: in fact, each building is nothing but a large-scale reproduction of the planters that Portaluppi had designed for Verampio's power plant between 1912 and 1917. It is a project from 'playful orientation, which hides personal traits, in addition to the closeness and fascination for the Spanish world, in particular South American. It is an attempt to exorcise horizontal city visions.

The Skyscraper S.K.N.E. (1920) is instead the equivalent of Allabanuel, but developed in vertical form. Portaluppi imagines an even higher tower than the Woolworth Building, which at that time holds the height record in New York. His building rises from the ground, resting on four towers of twenty-five floors, imagining for this purpose that he can exploit the new technology of hinged concrete. This tower, suspended in the air at seventy meters from street level, becomes an ironic homage to aerial architecture and to the compulsive exploitation of space in metropolitan areas with high real estate value, such as Manhattan, where architecture is reduced to a race towards the primacy of height; among these designs by Portaluppi there is a sense of competition and competition against the other towers of the city. The author's critical humor is also perceived in the title S.K.N.E. which, in addition to referring to the word "skyline", can be understood as an abbreviation of "scappane" (run away from it): the plurilingual polysemy found in the Allabanuel case returns.

In the wake of the critique of the straight and functionalist city, Portaluppi realizes yet another humorous project, which seems to merge the residential units of Allabanuel with the verticality of the SKNE skyscraper: the result is an anti-utopian scene, an anonymous city that devours and incorporates everything with its massive armed structures. A city that would like to promise to bring the earth closer to the sky, but that instead becomes a hellish place in the imaginary portal, so as to deserve the epithet of Hellytown, (from hellish, infernal).

To 1920 dates another work that demonstrates serious and at the same time playful intentions: it is the project for the offices of an imaginary company on Corso Sempione, S.T.T.S. Portaluppi produces three drawings, which in his registers he calls "three new strange houses" and which he publishes on Aedilitia II. The three drawings are animated by the silhouette of a mustachioed traveler, with a bowler hat on his head, a suitcase in his hand and an umbrella under his arm, which first walks, then stops, and finally sits down to observe the facade in question. The architect plays respectively with the reversibility of the acronym S.T.T.S., with bizarre wrought-iron arches or with notes balconies. Develops linear labyrinthine geometries, using the motif of the wandering line. Play with the shape of the roof, the shelters, with the logos.

The Villa for eight couples dates back to 1930 and is designed in the Val Formazza, at a height of 2137 meters: this is the only imaginary portaluppiani project that actually arises in response to an existing competition, announced by the fourth International Exhibition of Arts modern decorative and industrial, although in many respects it will overcome, with imagination, some of the limitations imposed by the regulation. The architect elaborates an eight-storey building with a five-story observatory tower, large glass windbreaks and a swimming pool fed with water from a nearby lake. Contributing to making the proposal unbelievable was an incredible electrification involving high-speed elevators, freight elevators, movable walls between rooms, heated swimming pool and even the large support pillar of the entire ship-like structure. All this due to the proximity of the villa to a hydroelectric plant. The project also clearly incorporates promotional purposes for the power plant system and for Portaluppi itself. Even in these de-



signs there is no shortage of humorous details such as soap bubbles that fly over the edge of the terrace or disproportionate fish on the shoulders of men returning from fishing on Lake Toggia.

Magnificence, eclecticism and playfulness make Piero Portaluppi an architect out of the ordinary, not comparable to any -ism; he who knew how to escape from rigid modernist ideals to give way to entertainment, the special effect, the game, anticipating themes that can only resurface through postmodern irony. The passion for the puzzle, for the enigma, for the palindrome, make Portaluppi one of the most intriguing architects of the twentieth century in Italy and, in a sense, again incredibly current. The playful attitude becomes synonymous with careful re-elaboration, formal experimentation, non-conformism. At the same time the ability to deal with every situation with detachment and with the right dose of irony teach a use of the game as an instrument of ideological criticism and, before that, of self-criticism. Moreover, the motto imprinted on his personal sundial bears the wording "in meridio", which can also be read as "in me 'laughs': a warning to continually question oneself, never take oneself too seriously, laugh of himself.

“Quando Amsterdam è ricoperta di neve, i bambini si appropriano della città. Ma occorre dare ai bambini qualcosa di più permanente della neve”. Immagine presentata nel secondo pannello della relazione “Lost Identity Grid” di van Eyck durante il CIAM 10 del 1956.



# La città come *playground*

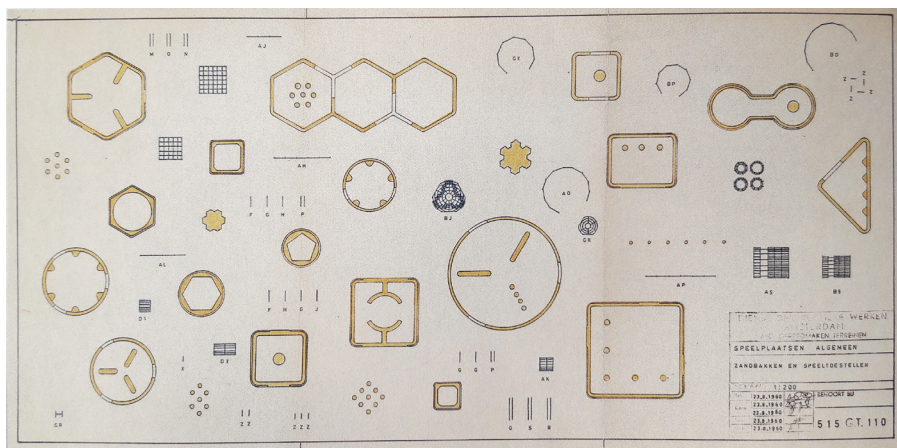
Aldo van Eyck

If it has snowed, children take over the city: they sleigh, throw snowballs, make snowmen, and are more visible than ever. But what the city needs for its children has to be more durable than snow.

(Aldo van Eyck, *Il bambino e la città - Het kind en de stad*, 1957)

La neve ad Amsterdam ha il potere di far tornare la città nella mani dei bambini, che se ne appropriano, la riconquistano. Scendono in strada a giocare a palle di neve o con la slitta, reinventano lo spazio urbano trasformandolo nella quinta del loro divertimento. Ma la neve ben presto si scioglie, scoprendo una città che, devastata dal secondo conflitto mondiale, non lascia spazio per il gioco dei bambini. È in questa città che, a partire dalla fine degli anni Quaranta, Aldo van Eyck cerca di elaborare una soluzione che sia «più durevole della neve» e che sia in grado di offrire ai bambini uno spazio tutto loro: nasce così una nuova idea di *playground* urbano, basata su interventi minimi di ricucitura del tessuto urbano esistente, che incideranno tuttavia enormemente sugli sviluppi urbani della città di Amsterdam.

Van Eyck inizia a lavorare al Piano Generale di Espansione della città di Amsterdam, sotto la direzione di Cornelius Van Eesteren già dal 1946, quando ha solo 28 anni. Dimostra da subito una certa ostilità nei confronti dei modelli utilizzati al tempo dall'ufficio urbanistico, i cui progetti funzionalisti vanno determinando in città la presenza di spazi sterminati, anonimi e alienanti tra un edificio e l'altro. Quando Van Eesteren gli affida l'incarico di disegnare nuovi parchi giochi per bambini, all'interno di un programma promosso da Jakoba Mulder per dotare ogni vicinato di un parco giochi, Aldo van Eyck inizia una ricerca trentennale (1947-78) che lo porterà a disegnare e a realizzare in città più di settecento playgrounds per bambini.



I primi vengono costruiti nell'immediato dopoguerra, in lotti abbandonati e trascurati della città, in modo sempre straordinariamente compatibile col tessuto urbano. Sono tutti diversi, ma con elementi che ricorrono e che vengono scalati a seconda dello spazio a disposizione o che vengono posti in relazioni sempre diverse tra di loro. La scarsità di risorse pubbliche del tempo si traduce in un'economicità degli elementi di cui si avvale la progettazione. Le forme utilizzate, astratte e ridotte, creano un terreno fertile in grado di supportare svariate attività umane senza condizionarle in modo troppo rigido. Van Eyck ricava astrazioni e archetipi formali sia da un sistema di forme arcaiche, sia anche dalla ricerca avanguardista novecentesca, in particolare dal Neoplasticismo. Gli elementi che ricorrono in tutti i progetti sono da un lato recinti per la sabbia in cemento che, come piccoli arcipelaghi, massicci, vengono ancorati al terreno, dall'altro strutture leggere come archi, cupole o cornici di tubi metallici. La disposizione degli elementi non è mai gerarchica ed è basata su accurati equilibri compositivi, in grado di creare tensione e intensità tra gli oggetti, permettendo una molteplicità di percorsi attorno alle forme. Questi parchi stimolano l'immaginazione infantile, mettendo in tensione l'attività umana universale del gioco con strutture geometriche permanenti e con sistemi fisici di organizzazione che derivano da culture e tempi lontani.

Disegno preparatorio dei recinti per la sabbia e delle reti metalliche di van Eyck, Site Preparation Division, Amsterdam Department of Public Works

Il primo parco ad essere realizzato nel 1947 è quello di Bertelmanplein: qui un recinto per la sabbia è stretto da un anello di cemento su cui è possibile sedersi. Nella sabbia sono disposte quattro pietre circolari e alcune strutture metalliche tubolari per aggrapparsi. Alberi e panchine, accuratamente posizionati tutt'attorno, garantiscono ombreggiamento e un posto a sedere per gli adulti, lasciati ai margini dell'area. Questo primo banco di prova si rivela un successo e subito van Eyck viene coinvolto nell'elaborazione di un secondo progetto a Zaanhof (1948), nel cortile di un esteso blocco di housing: qui gli alberi vengono piantati ai quattro vertici del lotto, a rimarcare delle assialità, all'interno delle quali i rimanenti elementi si dispongono liberamente e in modo asimmetrico. La pavimentazione permette di isolare dal resto della piazza quattro distinte aree di gioco, sulle quali si dispongono gli elementi ricorrenti: il recinto di sabbia, le strutture metalliche, un girello, le pietre circolari. Ogni area è indipendente dall'altra ed è dotata di un centro proprio.



Bertelmanplein,  
Amsterdam-  
Oud Zuid, (1947)  
in una fotografia  
del 1957



Un raffronto tra immagini dei lotti devastati dalla guerra (a sinistra) e dopo gli interventi di van Eyck (a destra). In alto il parco di Zeedijk e in basso quello di Dijkstraat





Bambini affollano il playground di Zaanhof (1948-50), Spaarndammerbuurt, Amsterdam-Oudwest

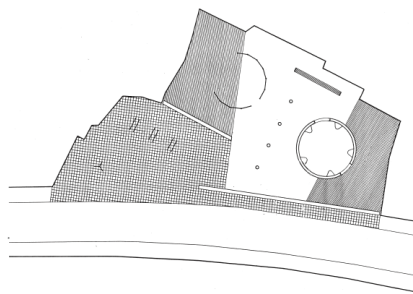
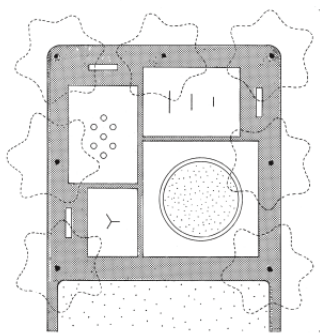
Ogni playground è unico rispetto a tutti altri; nonostante gli elementi utilizzati siano pochissimi e sempre gli stessi, ogni soluzione elaborata da van Eyck è diversa, mai ripetuta, specifica per quel dato luogo.

Ognuna trasforma in opportunità condizioni date e apparentemente senza soluzione; probabilmente i progetti più complessi sono quelli che vanno ad inserirsi in spazi residuali tra edifici, come nel caso di Dijkstraat (1954), che occupa il lotto stretto e lungo di un'abitazione demolita durante la guerra. Qui l'architetto crea una soglia d'ingresso attraverso il posizionamento di due file parallele tra loro di pali metallici. La pavimentazione delinea alcune aree triangolari, pavimentate qua in pietra e là in mattoni. Appena varcata la soglia, si incontrano tre cilindri allineati in diagonale, paralleli alle fughe del pavimento, e ad un ampio arco metallico per appendersi e arrampicarsi. Alcune barre da ginnastica, una lunga panchina di legno; questo è a sua volta parallelo ad un altro triangolo, che ospita un recinto di sabbia. In andamento perpendicolare sono poste invece alcune barre da ginnastica e sette pietre cilindriche di diversa altezza, che invitano i bambini a saltare dall'una all'altra. Un alto muro di fondo chiude il parco. Anche in questo caso attraverso elementi minimi geometrici van Eyck conferisce un'energia dinamica e vitale ad uno spazio altrimenti dimenticato.

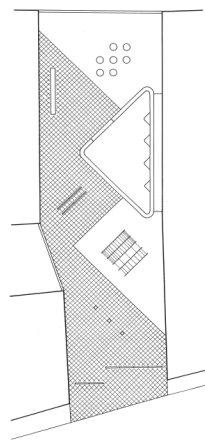
Il playground di Zeedijk, costruito nel 1956, occupa invece un



vuoto urbano dalla forma irregolare, circondato su tre lati dai muri ciechi delle abitazioni adiacenti, variabili in altezza. In questo caso l'architettura viene assistita dalla pittura, grazie all'intervento di Joost van Roojen, amico e cognato di van Eyck. L'alto muro che preclude l'accesso alla zona viene demolito e sostituito da un muretto alto 30 cm a fiancheggiare il marciapiede. Anche in questo caso van Eyck gioca con la pavimentazione: lastre di cemento si alternano a zone pavimentate a mattoncino. Si contendono il centro della scena due grandi aree circolari, equivalenti tra loro, una delle quali contenente sabbia. Tra le due si dispongono in fila quattro cilindri di cemento, perpendicolari alla direzione di una lunga seduta in legno. Nell'area pavimentata a mattone sono disposte invece le strutture metalliche, anch'esse parallele ai quattro cilindri centrali. La composizione nel suo insieme risulta un equilibrio di superfici e spazi estremamente irregolari, che tuttavia trasformano un sito caotico e frammentato in un luogo dal carattere unitario e articolato.



Planimetrie dei parchi di:  
 1. Zaanhof (1948)  
 2. Zeedijk (1956)  
 3. Dijkstraat (1954)

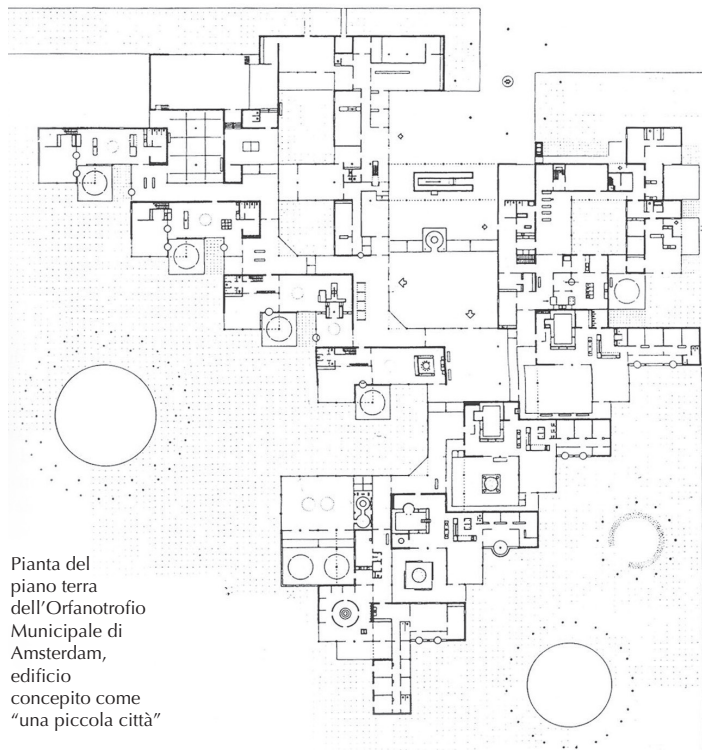


L'attenzione che Van Eyck rivolge alla sfera infantile, tuttavia, non si limita ai playground urbani e sfocia, tra il 1955 e il 1960, nella costruzione di uno dei suoi più interessanti edifici: l'orfanotrofio municipale di Amsterdam. Egli stesso lo definisce una *casa-città*, un organismo che tenta di raccogliere potenzialmente in sé la complessità di una città intera. Ne parla in un questo articolo pubblicato sulla rivista *Forum*:

The time has come to conceive of architecture urbanistically and of urbanism architecturally, i.e. to arrive at the singular through plurality, and vice versa. As for this home for children, the idea was to persuade it to become both 'house' and 'city'; a city-like house, and a house-like city. I came to the conclusion that whatever space and time mean, place and occasion mean more, for space in the image of man is place, and time in the image of man is occasion. Split apart by the schizophrenic mechanism of deterministic thinking, time and space remain frozen abstractions. Place and occasion constitute each other's realisation in human terms.

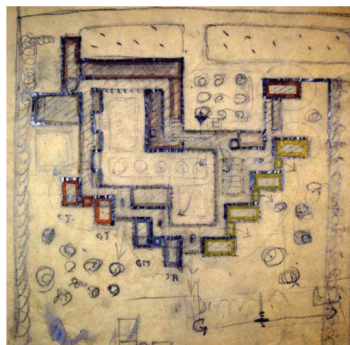
(A. van Eyck, *The Medicine of Reciprocity Tentatively Illustrated*, 1962).

Un reticolo modulare domina la pianta dell'orfanotrofio. Vi è una continua mediazione tra lo spazio interno e quello esterno. All'interno l'architetto cerca di rappresentare il mondo del bambino sotto un aspetto ludico, di meditazione e di scoperta, di meraviglia, come sostiene egli stesso: «The job of the planner is to provide a built homecoming for all, to sustain a feeling of belonging - hence, to evolve an architecture of place - a setting for each subsequent occasion, determined or spontaneous». I bambini vengono divisi in *unità-classe* o dipartimenti, all'interno dei quali vivono in comunità e apprendono come con metodi alternativi rispetto alle classi convenzionali. I dipartimenti dividono i bambini per età e sono in tutto otto, ognuno segnato dalla presenza di una delle cupole maggiori. La configurazione degli spazi comuni invita tuttavia i bambini a mescolarsi, a farsi visita a vicenda, uscendo dal proprio dipartimento. Il corridoio si configura come *strada interna*, come intermediario. L'edificio è pensato come una continuità di spazi intermediari chiaramente definiti; la pianta è data da un movimento



Pianta del piano terra dell'Orfanotrofio Municipale di Amsterdam, edificio concepito come "una piccola città"

per avvicendamento che parte dal centro, un movimento centrifugo che dona coesione alle parti. Gli schizzi delle fasi intermedie di progetto dimostrano che la griglia del tetto non è un assunto dato fin dall'inizio e che la progettazione parte chiaramente dal posizionamento delle unità-dipartimento. Le transizioni tra le varie unità si articolano attraverso spazi in-between, interstiziali, terreno comune di due polarità che prendono coscienza l'una dell'altra, diventando fenomeni gemelli. I cortili, i patii, sono spazi all'esterno che intercettano la strada interna, accessibili da quest'ultima e dai dipartimenti. Anch'essi sono intermediari che riconciliano il movimento dei bambini. Gli architravi e le cupole continuano nella strada interna; i muri del corridoio sono gli stessi che si trovano all'esterno, in mattoni ruvidi, materici e grezzi, mentre all'interno dei dipartimenti diventano lisci e bianchi. «Since the interior street is an intermediary place, I wanted the child's behaviour and movement



Gli schizzi delle fasi intermedie di progetto dimostrano che la griglia del tetto non è un assunto e che il fulcro della progettazione sono i dipartimenti

in it to be as vigorous as they are outside”: le parole dell’architetto dimostrano che ogni spazio è pensato per accogliere e coltivare la vitalità dei bambini.

Anche l’uso della fotografia nei progetti di van Eyck è strumentale alla comunicazione di una rinnovata immagine dell’infanzia e del suo potenziale. Nella sterminata serie di progetti per bambini di Aldo van Eyck è ravvisabile un preciso progetto culturale, che condivide con l’*Homo Ludens* di Joahn Huizinga, anch’egli olandese, la profonda convinzione che il gioco sia una funzione civilizzante della società. Mentre i playground prendono forma dalla città e dai vuoti urbani nei quali si inseriscono, allo stesso tempo la città prende forma attraverso di essi; una città concepita come un grande parco giochi. L’intento di van Eyck è quello di opporsi alla tendenza che in quegli anni domina il Dipartimento di Sviluppo Urbano di Amsterdam, ma più in generale a quei dettami di un’urbanistica funzionalista coltivata e diffusa attraverso i CIAM, che prefiguravano la suddivisione delle città in zone funzionali ad accogliere una presunta totalità delle funzioni della vita dell’uomo: l’abitare, gli spostamenti, il lavoro e la ricreazione. Queste direttive portano alla costruzione ad Amsterdam dei blocchi residenziali di Buitenveldert e di Westelijke Tuinsteden: aperti, luminosi, monotoni, circondati da spazi verdi meramente decorativi. Van Eyck si oppone al trend secondo cui, per adattare la città alle nuove necessità di traffico, si debba fare *tabula rasa* di alcuni quartieri popolari, permettendo così, ad Amsterdam, la costruzione di una versione novecentesca dei viali hausmanniani.

La rottura con il CIAM avviene nel 1959 in occasione della Conferenza di Otterlo, quando nasce il gruppo Team X, tra cui spiccano van Eyck e Bakema. Essi promuovono una nuova architettura modulare e partecipativa, che verrà identificata come *strutturalismo*. È un tempo di transizione da un'organizzazione spaziale imposta dall'alto, quella del modernismo funzionalistico, verso un'architettura che dal basso cerca di dare spazio all'immaginazione. Mentre il modernismo lentamente porta gli uomini verso un inevitabile isolamento (non a caso le cellule abitative della Unité lecorbusierana sono ispirate niente meno che agli alloggi solitari dei monaci certosini), Van Eyck al contrario cerca di aggregare la gente, di stimolare incontri e confronti. E gli ingredienti per questa transizione si trovavano già tutti all'interno dei parchi giochi.

«Il funzionalismo ha ucciso la creatività», sostiene van Eyck in un articolo sulla rivista *Forum*, «un edificio vale più della somma delle sue funzioni». Egli cerca un'architettura che sia promotrice di interazione sociale. Attraverso i playground van Eyck sviluppa una prospettiva nuova sullo spazio urbano, mette alla prova le sue idee sulla relatività e sull'immaginazione. Nei parchi giochi che disegna, le connessioni tra oggetti dipendono solo dalla reciproca relazione: non c'è nessuna gerarchia ed ogni elemento si equivale. Il carattere minimo degli arredi serve a stimolare l'immaginazione dei piccoli utenti: lo spazio è interpretabile apertamente e proprio attraverso l'interpretazione è possibile appropriarsene. Van Eyck realizza in prima persona anche le attrezzature, le fa testare ai suoi stessi figli: esse devono essere stimolo per la mente dei bambini. Le sbarre infatti non servono solo ad aggrapparsi, ma costituiscono anche posti in cui i bambini possano parlare tra di loro, lontano dalle indiscrezioni degli adulti: se coperte da un lenzuolo, le reti metalliche diventavano capanne, all'interno della quali il bambino si nasconde e gioca. Gli elementi base dei playground vengono ricombinati dall'architetto in infinite combinazioni, tutte policentriche, a seconda dei requisiti dell'area: gli interventi realizzati sono tutti interstiziali e

puntano ad integrarsi col tessuto esistente. Il carattere temporaneo degli interventi suggerisce la creazione di uno spazio attraverso un adattamento incrementale, opposto alle astrazioni moderniste, basate su dati statistici e azioni imposte. Van Eyck elabora un metodo rivoluzionario di appropriazione dello spazio: risponde ai vuoti concetti modernisti di *tempo* e *spazio*<sup>1</sup>, con quelli vitali di *occasione* e di *luogo*<sup>2</sup>.

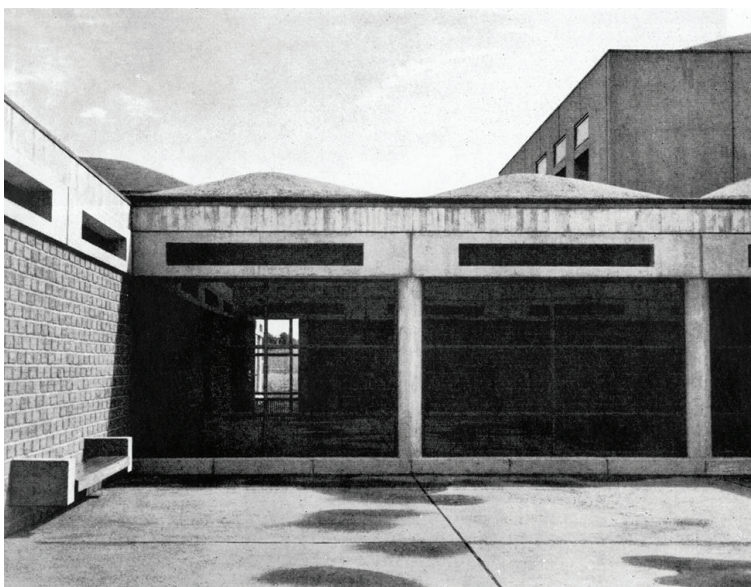
Piuttosto che una mera realizzazione architettonica, il playground si configura allora come la cristallizzazione di una critica culturale, di un'opposizione al Movimento Moderno in un'epoca che è ancora lontanissima dalla disillusione postmoderna. Come può l'uomo appropriarsi dello spazio e sentirsi a casa in una città moderna che è ridotta a una macchina di razionalizzazione massiva? Sono idee che vengono raccolte dal gruppo CoBrA, che trae ispirazione dai disegni dei bambini, nella convinzione che la spontaneità dell'immaginazione infantile, slegata dai protocolli moderni, sia un serbatoio privilegiato di autenticità in una società artificiale e insincera. E l'esperienza CoBrA, che dura appena tre anni, confluisce in seguito nell'Internazionale Situazionista, cui sia Constant Nieuwenhuys sia Asger Jorn aderiranno nel 1958: qui vengono incubati l'Urbanismo Unitario e le utopie di una società della creatività di massa; qui il gioco torna ad essere uno strumento di critica dell'urbanistica funzionalista. I situazionisti sviluppano la nozione di gioco in una strategia sovversiva di ribellione al capitalismo e all'architettura modernista, ritraendo l'architettura autoritaria di Le Corbusier come una forma di fascismo. Proprio come van Eyck oppone il *luogo* allo *spazio* e l'*occasione* al *tempo*, così la ricerca psicogeografica e la deriva situazionista spostano l'attenzione dagli elementi '*strada*', '*edificio*' e '*occupazione*' verso le *sensazioni* che la gente proietta sulla città, il *modo* in cui la vive.

- 
1. S. Giedion, in *Space, Time and Architecture* (1941) definisce l'essenza dell'architettura modernista come «fusione tra spazio e tempo, che crea l'esperienza del movimento».
  2. Nel saggio *The Medicine of Reciprocity Tentatively Illustrated*, del 1962, van Eyck definisce i concetti di *place* e di *occasion* come realizzazioni umane di *space* e *time*.



In alto:  
spazio di  
gioco circolare  
all'interno di una  
delle sale da festa  
dell'Orfanotrofio  
Municipale  
di Amsterdam

In basso:  
uno sguardo sul  
corridoio interno  
da uno dei  
cortili principali  
dell'Orfanotrofio





L'uso della fotografia per comunicare in quegli anni una nuova immagine dei bambini, come abitanti a tutti gli effetti della città

E non finisce qui, perchè le utopie per l'avvento di una società creativa saranno in seguito raccolte dalle contestazioni giovanili degli anni Sessanta che, attraverso il divertimento, la creatività e la gocosità, destabilizzeranno l'autoritarismo degli anni Cinquanta. In particolare, il crescente spirito di rivolta anti-modernista porterà centinaia di studenti, artisti e attivisti ad occupare gli appartamenti abbandonati del vicinato Nieuwmarkt di Amsterdam, per opporsi al progetto di una nuova linea metropolitana, sormontata da un'autostrada a quattro corsie che doveva passare attraverso il centro della città. Nel 1975, dopo anni di resistenza scoppia una violenta rivolta che porta all'abbandono del progetto dell'autostrada. Con l'ascesa della sinistra al potere viene intrapreso un nuovo modello di sviluppo urbano per rimpiazzare gli interventi a larga scala con piccoli progetti partecipativi di vicinato, ispirati alle teorie *strutturaliste* di van Eyck e della rivista Forum. E van Eyck stesso in questi anni lavora al progetto di riqualificazione del quartiere Nieuwmarkt applicando le sue idee di spazio interstiziale, composizione non-gerarchica e progettazione partecipata, per adattarsi facilmente al tessuto esistente del vicinato.

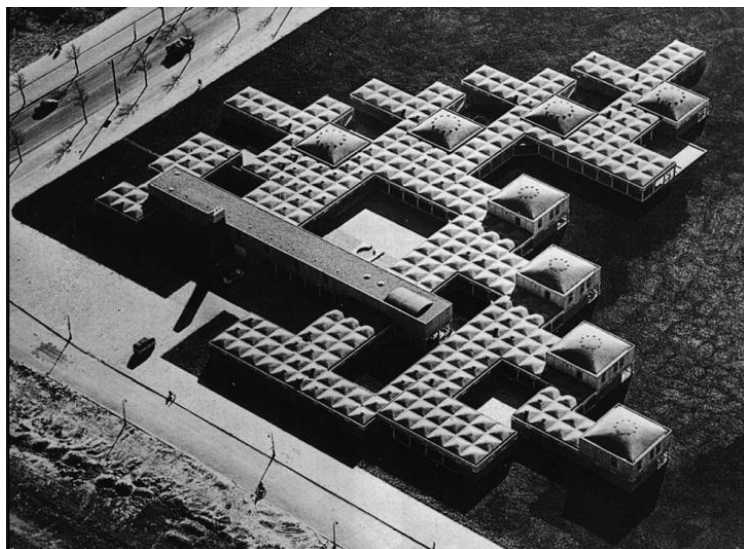


Ad oggi, su settecento playground, soltanto novanta tristemente sono sopravvissuti nella loro configurazione originale. Una generazione intera ha giocato nei parchi di Amsterdam, oggi in gran parte scomparsi e dimenticati. Le pressioni del mercato immobiliare fagocitano qualsiasi vuoto urbano per metterlo a valore, in una città che continuamente privilegia gli investimenti privati a scapito dello spazio pubblico. I playground perdono così inevitabilmente lo *status* di cui hanno goduto tra gli anni Cinquanta e gli anni Settanta: i pochi sopravvissuti rimangono testimoni di un'era, ormai tristemente chiusa, di responsabilità civiche e di fiducia. Una temibile paranoia attanaglia e logora le giovani generazioni di oggi, rendendo il playground una possibilità di svago inadeguata e meno appetibile rispetto alla iper-realtà offerta da un videogioco. Un recinto di sabbia non è forse più sufficiente a detenere l'attenzione dei bambini di oggi, la cui immaginazione è soffocata da nuove forme di divertimento in cui tutto è già dato, tutto è perfettamente visibile. La perdita della capacità di immaginazione è un danno enorme per la società, ma l'architettura può e deve tornare a formulare soluzione in grado di stimolarla.



Il parco di Zeedijk, con i dipinti a muro di Joost van Roojen, 1955

Rimane forse una categoria di cittadini, che è ancora in grado ancora oggi di appropriarsi dello spazio urbano attraverso il gioco: si tratta di chi pratica gli sport di strada come lo skateboard, la bicicletta acrobatica, il parkour. Sono pratiche, sportive e non solo, in grado di stimolare la creazione di esperienze collettive e l'interazione sociale, a prescindere dall'età e dalla razza. Nello scegliere un luogo dove allenarsi, gli skaters considerano il valore d'uso di un luogo, determinando processi in grado di disinnescare le logiche valoriali di mercato. Essi proiettano un nuovo valore laddove non ve ne era alcuno. Reinventano lo spazio urbano e se ne appropriano attraverso l'uso frequente: proprio come facevano i bambini nella Amsterdam del secondo dopo guerra. Un uso che non convenzionale e non prestabilito. Una panchina e qualche gradino di una scala diventano il set per un'esibizione acrobatica in grado di attirare una folla di spettatori: è l'ennesimo caso in cui il gioco si dimostra strumento che apre a nuovi usi inaspettati. Strumento di *profanazione*.



L'immagine mostra la copertura a cupole dell'Orfanatrofio Municipale di Amsterdam, esplicitando la natura della griglia che attraversa l'intero edificio

### Bibliografia

A. M. de Andés, *Aldo van Eyck and the city as playground*, in Urbanacción 07/09, La Casa Encendida, Madrid 2010, pp. 25-39.

G.Ginex, *Aldo van Eyck. L'enigma della forma*, Testo & Immagine, maggio 2002

L. Lefraivre, I. de Roode (a cura di), *Aldo van Eyck. The Playgrounds and the city*, Stedelijk Museum Amsterdam, NAI Publishers, Rotterdam 2002.

V. Ligtelijn (a cura di), *Aldo van Eyck. Works*, Birkhäuser Publisher, Bussum 1999

R. McCarter, *Aldo van Eyck*, Yale University Press, New Haven and London 2015.

R. McCarter, (2008). *Journal of the Society of Architectural Historians*, 67(4), 615-617. doi:10.1525/jsah.2008.67.4.615

F. Strauven, *Aldo van Eyck. Shaping the New Reality From the In-between to the Aesthetics of Number*, Study Centre CCA Mellon Lectures, 24 May 2007.

### Elenco delle illustrazioni

Le immagini dei playgrounds e dei bambini sono tratte dal volume *Aldo van Eyck. The Playgrounds and the city*, a cura di L. Lefraivre e I. de Roode, NAI Publishers, Rotterdam 2002, nello specifico alle pagine 16-17, 32-22, 71, 78-79, 85, 90, 102, 115-116.

Le piante dei playgrounds e l'immagine di Amsterdam nella neve provengono dalla pagina <http://artbooks.yupnet.org/2015/01/16/sneak-peek-aldo-van-eyck/>

La pianta dell'Orfanotrofio Municipale di Amsterdam proviene dal sito <https://www.archdaily.com/151566/ad-classics-amsterdam-orphanage-aldo-van-eyck/50380ed928ba0d599b000bcc-ad-classics-amsterdam-orphanage-aldo-van-eyck-plan>

## The city as playground

Aldo Van Eyck

If it has snowed, children take over the city: they sleigh, throw snowballs, make snowmen, and are more visible than ever. But what the city needs for its children has to be more durable than snow.

(Aldo van Eyck, *The child and the city - Het kind en de stad*, 1957)

Snow in Amsterdam has the power to bring the city back into the hands of children, who take it over, recapture it. Go down the street to play snowballs or sled, reinvent the urban space turning it into the fifth of their fun. But the snow soon melts, discovering a city that, devastated by the Second World War, leaves no room for children to play. It is in this city that, starting from the late forties, Aldo van Eyck tries to come up with a solution that is "more durable than snow" and that is able to offer children a space of their own: a new idea of urban playground, based on minimal interventions of mending of the existing urban fabric, which however will greatly affect the urban developments of the city of Amsterdam.

Van Eyck starts working on the General Plan of Expansion of the city of Amsterdam, under the direction of Cornelius Van Eesteren since 1946, when he is only 28 years old. It immediately shows a certain hostility towards the models used at the time by the town planning office, whose functionalist projects are determining in the city the presence of boundless spaces, anonymous and alienating between one building and another. When Van Eesteren entrusts him with the task of designing new playgrounds for children, in a program promoted by Jakoba Mulder to equip each neighborhood with a playground, Aldo van Eyck embarks on a thirty-year research (1947-78) that will take him to design and build more than seven hundred playgrounds for children in the city.

The first parks are built in the immediate post-war period, in abandoned and neglected lots of the city, in a way that is always extraordinarily compatible with the urban fabric. They are all different, but with elements that recur and that are scaled according to the space available or that are placed in relationships that are always different from each other. The scarcity of public resources of the time translates into an economic nature of the elements used for planning. The forms used, abstract and reduced, create a fertile soil capable of supporting various human activities without conditioning them too rigidly. Van Eyck draws formal abstractions and archetypes both from a system of archaic forms, and also from twentieth-century avant-garde research, in particular from Neoplasticism. The elements that recur in all the projects are on the one hand enclosures for concrete sand that, like small, massive archipelagos, are anchored to the ground, on the other light structures such as arches, domes or metal pipe frames. The arrangement of the elements is never hierarchical and is based on accurate compositional balances, able to create tension and intensity between objects, allowing a multiplicity of paths around the forms. These parks stimulate children's imagination, putting the universal human activity of the game in tension with permanent geometric structures and with physical systems of organization that derive from distant cultures and times.

The first park to be built in 1947 is that of Bertelmanplein: here a sandbox is tightened by a concrete ring on which it is possible to sit. In the sand four circular stones and some tubular metal structures are arranged to cling. Trees and benches, carefully positioned all around, provide shade and a seat for adults, left at the edge of the area. This first test is a success and immediately Van Eyck is involved in the elaboration of a second project at Zaanhof (1948), in the courtyard of a large housing block: here the trees are planted at the four vertices of the lot, to point out of axiality, within which the remaining elements are arranged freely

and asymmetrically. The paving allows to isolate from the rest of the square four distinct play areas, on which the recurring elements are arranged: the sand fence, the metal structures, a walker, the circular stones. Each area is independent of the other and has its own center.

Each playground is unique compared to all others; although the elements used are very few and always the same, every solution developed by van Eyck is different, never repeated, specific for that given place. Each one transforms conditions that are apparently without solution into opportunities; probably the most complex projects are those that go into residual spaces between buildings, as in the case of Dijkstraat (1954), which occupies the narrow and long lot of a house demolished during the war. Here the architect creates an entrance threshold through the placement of two parallel rows of metal poles. The pavement outlines some triangular areas, paved here in stone and there in bricks. As soon as you cross the threshold, you meet three cylinders aligned diagonally, parallel to the joints of the floor, and to a wide metal arch to hang and climb. some gymnastic bars, a long wooden bench; this is in turn parallel to another triangle, which houses a sand fence. Instead, some gymnastic bars and seven cylindrical stones of different heights are placed perpendicular, inviting children to jump from one to the other. A high wall closes the park. Also in this case, through van Eyck minimal geometric elements gives a dynamic and vital energy to an otherwise forgotten space

The Zeedijk playground, built in 1956, instead occupies an urban void with an irregular shape, surrounded on three sides by the blind walls of adjacent houses, variable in height. In this case the architecture is assisted by painting, thanks to the intervention of Joost van Roojen, friend and brother-in-law of van Eyck. The high wall that prevents access to the area is demolished and replaced by a 30 cm high wall to flank the pavement. Also in this case, van Eyck plays with the flooring: concrete slabs alternate with brick-paved areas. The center of the scene is contested by two large circular areas, equivalent to each other, one of which contains sand. Between the two four concrete cylinders are arranged in a row, perpendicular to the direction of a long wooden seat. Instead, in the brick paved area the metal structures are arranged, also parallel to the four central cylinders. The composition as a whole results in a balance of extremely irregular surfaces and spaces, which nevertheless transform a chaotic and fragmented site into a unitary and articulated place.

The attention that Van Eyck gives to the infantile sphere, however, is not limited to urban playgrounds and flows, between 1955 and 1960, into the construction of one of its most interesting buildings: the municipal orphanage of Amsterdam. He himself defines it as a house-city, an organism that attempts to potentially collect the complexity of an entire city. He talks about it in this article published in the magazine Forum:

The time has come to conceive of architecture urbanistically and of urbanism architecturally, i.e. to arrive at the singular through plurality, and vice versa. As for this home for children, the idea was to persuade it to become both 'house' and 'city'; a city-like house, and a house-like city. I came to the conclusion that whatever space and time mean, place and occasion mean more, for space in the image of man is place, and time in the image of man is occasion. Split apart by the schizophrenic mechanism of deterministic thinking, time and space remain frozen abstractions. Place and occasion constitute each other's realisation in human terms.

(Aldo van Eyck, *The Medicine of Reciprocity Tentatively Illustrated*, 1962)

A modular matrix dominates the orphanage plan. There is a continuous mediation between the internal and the external space. Inside the architect tries to

represent the child's world in a playful, meditation and discovery, wonder, as he himself says: "The job of the planner is to provide built-in homecoming for all, to sustain a feeling of belonging - hence, to evolve an architecture of place - to setting for each subsequent occasion, determined or spontaneous ". Children are divided into unit-classes or departments, within which they live in communities and learn as with alternative methods compared to conventional classes. The departments divide children by age and are eight in total, each marked by the presence of one of the largest domes. However, the configuration of the common spaces invites the children to mix, to visit each other, leaving their own department. The corridor is configured as an internal road, as an intermediary. The building is thought of as a continuity of clearly defined intermediary spaces; the plan is given by a movement by rotation that starts from the center, a centrifugal movement that gives cohesion to the parts. The sketches of the intermediary project phases show that the roof grid is not a given assumption since the beginning and that the design clearly starts from the positioning of the department-units. The transitions between the various units are articulated through in-between, interstitial spaces, common ground of two polarities that become aware of each other, becoming twin phenomena. The courtyards, the patios, are spaces outside that intercept the internal road, accessible from the latter and from the departments. They too are intermediaries that reconcile the movement of children. The architraves and the domes continue in the internal street; the walls of the corridor are the same that are found outside, in rough, textured and rough bricks, while inside the departments they become smooth and white. "Since the interior street is an intermediary place, I wanted the child's behavior and movement to be as vigorous as they are outside": the words of the architect show that each space is designed to welcome and cultivate the vitality of children.

The use of photography in van Eyck's projects is also instrumental to the communication of a renewed image of childhood and its potential. In the endless series of children's projects by Aldo van Eyck a clear cultural project can be seen, which he shares with the *Homo Ludens* of Joahn Huizinga, also the Dutch, the profound conviction that the game is a civilizing function of society. While the playgrounds take shape from the city and the urban voids in which they enter, at the same time the city takes shape through them; a city conceived as a large playground. The intent of van Eyck is to oppose the tendency that in those years dominates the Department of Urban Development of Amsterdam, but more generally to those dictates of a functionalistic urbanism cultivated and spread through the CIAM, which prefigured the subdivision of the cities in functional areas to accept a presumed totality of the functions of human life: living, traveling, work and recreation. These directives lead to the construction of the *Buitenveldert* and *Westelijke Tuinsteden* residential blocks in Amsterdam: open, bright, monotonous, surrounded by merely decorative green spaces. Van Eyck is opposed to the trend according to which, to adapt the city to new traffic needs, we must make a clean sweep of some popular districts, thus allowing, in Amsterdam, the construction of a twentieth-century version of the Hausmannian avenues.

The break with the CIAM took place in 1959 at the Otterlo Conference, when the Team X group was born, including van Eyck and Bakema. They promote a new modular and participatory architecture, which will be identified as structuralism. It is a time of transition from a spatial organization imposed from above, that of functionalist modernism, towards an architecture that from the bottom seeks to give space to imagination. While modernism slowly leads men towards an inevitable isolation (it is no coincidence that the housing cells of the *Unité lecorbusierana* are inspired by nothing less than the solitary dwellings of the Carthusian monks), Van Eyck on the contrary tries to aggregate the people, to stimulate meetings and confrontations. And the ingredients for this transition were all already found in playgrounds.

"Functionalism has killed creativity", says van Eyck in an article in the Forum magazine, "a building is worth more than the sum of its functions." He is looking for an architecture that promotes social interaction. Through the playground van Eyck develops a new perspective on urban space, puts his ideas on relativity and imagination to the test. In the playgrounds that it draws, the connections between objects depend only on the mutual relationship: there is no hierarchy and each element is equivalent. The minimal character of the furnishings serves to stimulate the imagination of small users: the space can be interpreted openly and it is possible to appropriate it through interpretation. Van Eyck also realizes the equipment himself, he makes them test his own children: they must be a stimulus for the mind of the children. The bars in fact do not only serve to cling, but also constitute places where children can talk to each other, away from the indiscretions of adults: if covered by a sheet, the metallic nets become huts, within which the child will hide and play. The basic elements of the playgrounds are recombined by the architect in infinite combinations, all polycentric, depending on the area's requirements: the interventions carried out are all interstitial and aim to integrate with the existing fabric. The temporary nature of the interventions suggests the creation of a space through an incremental adaptation, opposed to modernist abstractions, based on statistical data and imposed actions. Van Eyck elaborates a revolutionary method of appropriation of space: he responds to the empty modernist concepts of *time* and *space*<sup>1</sup>, with the vital concepts of *occasion* and *place*<sup>2</sup>.

Rather than a mere architectural realization, the playground is then configured as the crystallization of a cultural critique, of an opposition to the Modern Movement in an age that is still very far from postmodern disillusionment. How can man take possession of space and feel at home in a modern city that is reduced to a massive rationalization machine? These are ideas that are gathered by the CoBrA group, which draws inspiration from children's drawings, in the belief that the spontaneity of childhood imagination, disconnected from modern protocols, is a privileged reservoir of authenticity in an artificial and insincere society. And the CoBrA experience, which lasts just three years, later flows into the Situationist Internationale, which both Constant Nieuwenhuys and Asger Jorn will join in 1958: here the Unitarian Urbanism and the utopias of a society of mass creativity are incubated; here the game returns to being a tool of criticism of functionalist urbanism. Situationists develop the notion of play in a subversive strategy of rebellion against capitalism and modernist architecture, portraying Le Corbusier's authoritarian architecture as a form of fascism. Just as van Eyck opposes *place* to *space* and *occasion* to *time*, so psychogeographic research and the situationist drift shift attention from the '*street*', '*building*' and '*occupation*' elements to the feelings that people project onto the city, the way he lives it.

And it does not end here, because the utopias for the advent of a creative society will later be gathered from the youth protests of the Sixties that, through fun, creativity and playfulness, will destabilize the authoritarianism of the fifties. In particular, the growing spirit of anti-modernist revolt will bring hundreds of students, artists and activists to occupy the abandoned apartments in the Nieuwmarkt neighborhood of Amsterdam, to oppose the project of a new underground line, surmounted by a four-lane highway that was to go through the city center. In 1975, after years of resistance, a violent revolt broke out leading to the abandonment of the motorway project. With the rise of the left in power, a new model of urban development is being undertaken to replace large-scale interventions with small participatory neighborhood projects, inspired by the structuralist theories of van Eyck and the Forum magazine. And van Eyck himself in recent years has been working on the redevelopment project of the Nieuwmarkt district applying his ideas of interstitial space, non-hierarchical composition and participatory design, to easily adapt to the existing fabric of the neighborhood.

To date, out of seven hundred playgrounds, only ninety sadly have survived in their original configuration. A whole generation has played in the parks of Amsterdam, today largely disappeared and forgotten. The pressures of the real estate market engulf any urban void to put it in value, in a city that continually favors private investments at the expense of public space. The playgrounds inevitably lose the status they enjoyed between the fifties and the seventies: the few survivors remain witnesses of an era, now sadly closed, of civic responsibility and trust. A fearsome boredom grips and wears away the young generations of today, making the playground an inadequate and less appealing opportunity for recreation than the hyper-reality offered by a video game. A sand fence is perhaps not enough to hold the attention of today's children, whose imagination is suffocated by new forms of entertainment where everything is already given, everything is perfectly visible. The loss of the capacity for imagination is enormous damage to society, but architecture can and must return to formulate a solution capable of stimulating it.

Perhaps there is still a category of citizens, which is able today to appropriate urban space through play: these are those who practice street sports such as skateboarding, acrobatic cycling, parkour. They are practical, sporting and not only, able to stimulate the creation of collective experiences and social interaction, regardless of age and race. In choosing a place to train, the skaters consider the value of use of a place, determining processes capable of defusing market value logic. They project a new value where there was none. They reinvent urban space and appropriate it through frequent use: just as children did in Amsterdam after the Second World War. A use that is unconventional and not pre-established. A bench and a few steps of a staircase become the set for an acrobatic exhibition able to attract a crowd of spectators: it is yet another case in which the game proves to be an instrument that opens up new unexpected uses. Instrument of *profanation*.





# internationale situationniste

**1**

La rivista  
*Internationale  
situationniste*,  
pubblicata tra il  
1958 e il 1969  
sotto la direzione  
di Guy Debord

# Gioco come risposta politica al capitalismo

## Situazionismo

La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. [...] Et le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière<sup>1</sup>

(G. -E. Debord, *Contribution a une definition situationniste du jeu*, Internationale situationniste, n. 1, juin 1958, pp. 9-10)

Nel gioco i situazionisti ravvisano una possibile risposta politica al capitalismo. Durante la prima guerra mondiale già i dadaisti assumono un simile atteggiamento di reazione, attraverso però la privazione di senso del noto motto “Dada”: all’insensatezza di fondo connessa ai valori dell’*homo oeconomicus* capitalista, reagiscono con una locuzione provocatoria che in sé «non significa nulla»<sup>2</sup>, un rifiuto verso qualsiasi atteggiamento razionalistico, mirato a demolire una concezione vecchia e desueta dell’arte, con il proposito di una nuova trasformazione. Ma il Dadaismo ha vita breve e, a partire dal 1924, un altro movimento ne ripercorre le orme rivoluzionarie, seppure con presupposti diversi, tentando il recupero di una dimensione onirica fino ad allora ampiamente trascurata dalla società: anche il Surrealismo, infatti, si manifesta come ribellione alle convenzioni culturali e sociali, e viene concepito come una trasformazione totale della vita attraverso la libertà di costumi, la poesia, l’amore. Da allora più nessun movimento tenta di coniugare la realizzazione dell’arte con la necessità di reinventare una rivoluzione; almeno fino alla formazione, nel 1957, di un’organizzazione internazionale che prende il nome di Internazionale Situazionista, che vede collaborare membri del gruppo *Co.Br.A.*, dell’*Internationale Lettriste* e del *Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario*.

- 
1. «La distinzione centrale che dobbiamo trascendere è quella prestabilita tra gioco e vita ordinaria, essendo il gioco considerato come un’eccezione isolata e provvisoria. [...] E il gioco, estratto radicalmente da un tempo e uno spazio ludici, deve invadere la vita intera»
  2. (Tristan Tzara, *Manifesto Dada*, 1918)

Alla sua nascita, tuttavia, l'IS vuol mostrarsi estranea a qualsiasi avanguardia storica, a qualsiasi nuovo «ismo»: il fondatore Guy-Ernest Debord la definisce semplicemente come un'«organizzazione di rivoluzionari di professione all'interno della cultura»<sup>3</sup>. A partire dal giugno 1958 viene pubblicata la rivista *Internationale situationniste*, che si prefigge il ruolo di costruire nuovi modelli culturali in grado di dilatare la vita attraverso *passioni superiori*, per arginare la *noia* connessa all'auto-riproduzione infinita dello sviluppo sociale e del progresso tecnologico. Tali nuovi modelli culturali si rendono necessari di fronte alla trasformazione sociale innescata dall'apparizione di nuovi mezzi di dominio della natura, ovvero da quello che Benjamin identifica come il superamento della *prima tecnica*. La convinzione di fondo è che l'uomo contemporaneo sia costretto dal presente sistema di dominio e sfruttamento a condurre una vita inaccettabile, assurda, insensata, in un mondo in cui l'unica ragion d'essere è la necessità imperante di produrre merce e di consumarla. Da cui consegue l'idea che il progresso renda infelice l'uomo, lo catapulti in un profondo stato di angoscia.

Situazionista è colui che tenta di costruire *situazioni*, ovvero «momenti della vita, concretamente e deliberatamente realizzati mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un *gioco* di avvenimenti»<sup>4</sup>. Già in questa definizione che compare nel primo, fondamentale, numero della rivista si delinea il ruolo attribuito al gioco nella strutturazione di una nuova società svincolata dal consumo passivo. Contro la descrizione di Huizinga di *gioco* inteso come «perfezione temporanea e limitata, circoscritta a un dato tempo e spazio», Guy Debord auspica che il gioco investa la vita ordinaria nella sua interezza. La sperimentazione permanente delle novità ludiche appare infatti per i situazionisti «per niente distaccata dall'etica, dall'essenza della vita»<sup>5</sup>. A causa della sua esistenza

---

3. «Une tentative d'organisation de révolutionnaires professionnels dans la culture» (G. Debord, Thèses sur la révolution culturelle, «internationale situationniste», n. 1, giugno 1958, p.21)

4. «Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements» (Anonimo, Définitions, «internationale situationniste», n. 1, giugno 1958, p.13)

marginale in relazione alla realtà oppressiva del lavoro, il gioco viene spesso considerato fittizio. Ma esso dovrà cessare di essere un'attività marginale e proprio per questo il lavoro dei situazionisti risiederà precisamente nella «*préparation de possibilités ludiques à venir*»<sup>6</sup>, in una lotta per una vita al passo col desiderio («*vie à la mesure du désir*»).

In un altro saggio del 1959, dal titolo *Le grand jeu à venir*<sup>7</sup>, Debord denuncia la mancanza di un'immaginario collettivo del dopoguerra e il conseguente approccio urbanistico limitato e arbitrario. L'aspetto sterile e cupo della maggior parte dei quartieri moderni testimonia una mancanza assoluta di alternative che includano il *gioco* nell'organizzazione della vita sociale: questo impedisce all'urbanistica di raggiungere il livello della creazione. Al contrario i situazionisti, “esploratori specializzati in gioco e ricreazione”, comprendono che l'aspetto delle città è importante solo nella misura in cui investe gli effetti psicologici prodotti sui cittadini che la abitano. La città è dunque luogo della costruzione di situazioni: si interviene su di essa criticandone l'organizzazione spettacolare e la si trasforma in un nuovo spettacolo la cui regia è in mano ai situazionisti, che si propongono di inventare giochi di una nuova essenza, ampliando la parte non-mediocre della vita. L'internationale Situationniste ha come obiettivo quello di cambiare il mondo, tanto più che ora è possibile grazie allo sviluppo tecnologico e al suo uso per fini rivoluzionari. Le invenzioni tecniche che l'umanità ha a sua disposizione giocano un ruolo importante nella costruzione delle città del futuro: «Lo sviluppo della tecnologia e il suo sfruttamento a fini ricreativi è una dei compiti più urgenti, necessari ad agevolare la creazione di un *urbanismo unitario* alla scala richiesta dalla società del futuro»<sup>8</sup>.

---

5. G. -E. Debord, Contribution a une definition situationniste du jeu, Internationale situationniste, n. 1, juin 1958, pp. 9-10

6. Ibid.

7. Constant, 'Le grand jeu à venir', in Potlatch. Informations intérieures de l'Internationale situationniste, nouv. série, #1 [=30] (15 July 1959) pp. 3-5. Tradotto in inglese come 'The Great Game to Come' and published in Constant's *New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire* (Rotterdam 1998) p. 111

8. Ibid.



Fin de Copenhague,  
Conseiller technique  
pur le détournement,  
Asger Jorn e Guy  
Debord, 1957

L'urbanistica unitaria, la deriva, l'analisi psicogeografica e il détournement costituiscono i mezzi per attuare tale progetto; sono descritti come provvedimenti pratici volti a trasformare la vita quotidiana attraverso un utilizzo cosciente della tecnica al fine di stimolare le passioni umane. Guy Debord e Asger Jorn realizzano insieme le prime carte psicogeografiche con ritagli di mappe di città macchiate di colore e

percorse da frecce direzionali, e con fotografie, fumetti e immagini pubblicitarie a cui sono aggiunte didascalie riprese dai titoli dei quotidiani o da slogan rivoluzionari. Il proposito è di intervenire sul territorio e modificare l'architettura e l'urbanistica. In questo senso *Fin de Copenhague*, *Guide psychogéographique de Paris*, *The Naked City* adottano un linguaggio che vuole negare il valore dell'organizzazione precedente: diventano propaganda sovversiva messa in atto attraverso l'impiego del *détournement*. Queste mappe aprono una possibilità di rovesciare la vita quotidiana mediante una critica che ne nega i valori e che adotta come medium principale l'industria pubblicitaria. Di conseguenza l'attenzione si sposta al di fuori della mera produzione estetica: quel paio di baffi che Duchamp dipinge sulla Gioconda genera sì uno sconcerto iniziale, ma lo scandalo dura ben poco e l'opera cessa presto di rivestire interesse. Al contrario Debord sostiene che la pubblicità di un rossetto recante l'iscrizione "les jolies lèvres ont du rouge" possa assumere carattere rivoluzionario, se posta a commento di un'immagine della guerra di Spagna<sup>9</sup>.

L'opera d'arte è una sublimazione dei desideri dell'uomo, per questo viene abbandonata. Contrariamente ai surrealisti, per i situazionisti l'esperienza artistica deve mirare all'effettiva realizzazione dei desideri umani attraverso una diretta trasformazione della vita quotidiana, e non limitarsi ad essere una fantasia estetica. La poetica surrealista pone in netta separazione la vita reale e quella immaginaria; d'altra parte invece l'Internazionale Situazionista mira a far diventare meravigliosa la realtà stessa, grazie al superamento dell'arte in uno «stile di vita» che stimoli in ogni individuo nuove passioni, nuovi desideri. E questo processo di negazione dell'arte come oggetto affonda le sue radici nelle riflessioni del *Mouvement pour un Bauhaus imagiste*, che vedevano l'artista ridotto a servo dell'industria dall'arte funzionalista.

---

9. "Ainsi dans une métagraphie relative à la guerre d'Espagne la phrase au sens le plus nettement révolutionnaire est cette réclame incomplète d'une marque de rouge à lèvres : "les jolies lèvres ont du rouge" (G. -E. Debord e G. J. Wolman. Apparso inizialmente su *Les Lèvres Nues* n.8 (Mai 1956)

*Les Lèvres Nues* (1953-75) rivista letteraria e artistica belga fondata da Marcel Mariën pubblica numerosi scritti di Debord sulla deriva: in questo numero una Francia disseminata di città algerine incarna un efficace esempio di détournement.

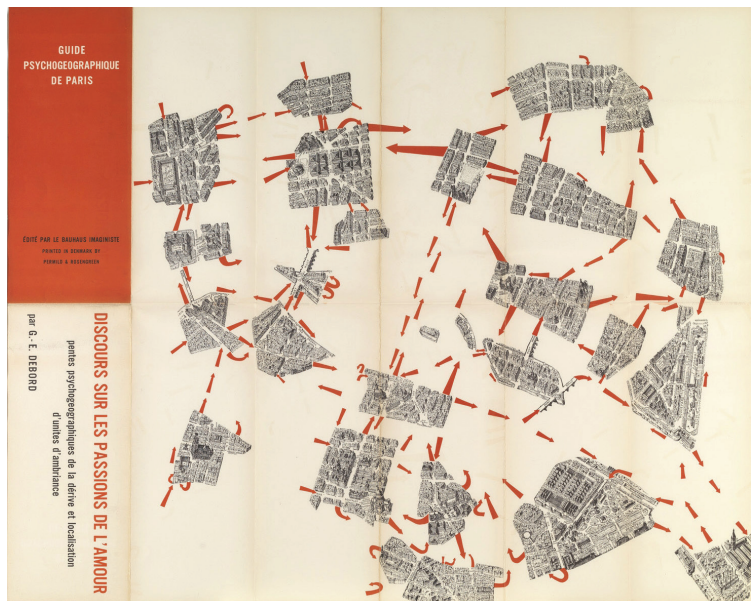
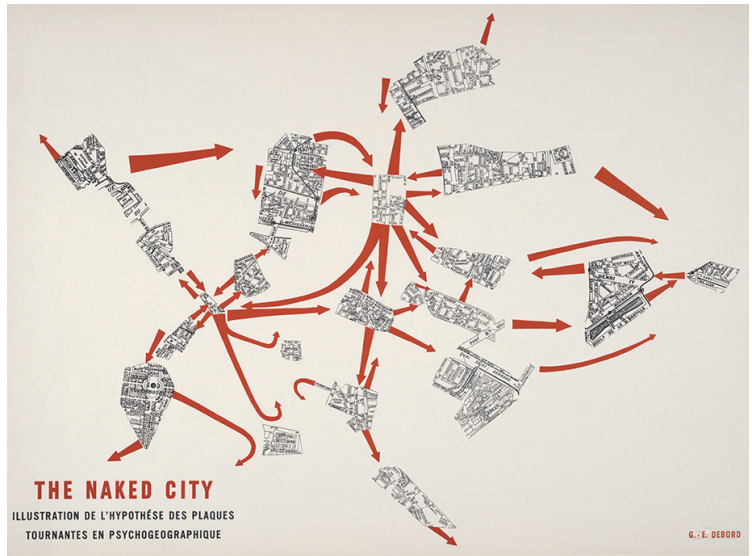
# LES LÈVRES NUES



## SOMMAIRE

MINOU DROUET. La Messagère.  
 FRANÇOIS MAURIAC. La Glace sans tain.  
 GILBERT BECAUD. Un Pas en avant, deux en arrière.  
 MARÉCHAL JUIN, de l'Académie française. Le Proletaire démaquillé.  
 ARAGON et ANDRE BRETON. Mode d'emploi du détournement.  
 GAËTAN PICON. Supplément au voyage de Courteville.  
 ALBERT SCHWEITZER. La Préhistoire des Loisirs.  
 LE CORBUSIER. Les Grands Travaux (I).  
 CECIL SAINT-LAURENT. Mot à mot.





In alto:  
*The Naked City*, 1959,  
 Guy Debord and Asger Jorn.

In basso:  
*Guide Psychogéographique de Paris*,  
 Guy Debord and Asger Jorn, 1957.  
 Photos: Rijksbureau voor Kunsthistorische  
 Documentatie, The Hague

La forma viene concepita dai razionalisti come conseguenza dell'utilità e della necessità degli oggetti, senza tener conto che molte necessità (il frigorifero, la televisione, la stessa abitazione intesa come *machine à habiter*) sono imposte e impediscono di vivere la propria vita come esperienza/sperimentazione soggettiva, non consacrata all'utilità dei prodotti industriali. Ritenere, come fanno i razionalisti, che sia la destinazione a creare la forma, vuol dire prefissare una realtà statica, determinata una volta per tutte, e imporla come ripetizione incessante di un progresso assoluto e inevitabile.

(G. Marelli, *L'ultima Internazionale. I situazionisti oltre l'arte e la politica*, p. 27)

Si comprende allora perchè la più completa opera situazionista sia proprio la deriva, che strappa alla società un'idea di produzione che non sia banalmente oggettuale. Nel momento in cui l'opera perde l'aura, l'esperienza può ancora conservarla. Nel secondo numero dell'*internationale situationniste* Debord enuncia la *Théorie de la dérive*, definendola come «indissolubilmente legata al riconoscimento di effetti di natura psicogeografica, e all'affermazione di un comportamento ludico-costruttivo», il cui scopo è «costruire una cartografia influente» al fine di cambiare l'architettura e l'urbanistica<sup>10</sup>. La deriva resiste alla tendenza reificatrice a spazializzare un contesto fisico attraverso un atteggiamento anti-oggettivante che, tra l'altro, è tipico del giocatore. Essa è una forma di gioco, un'attività ludica; è l'arte di vagare attraverso lo spazio urbano. Ma in modo attivo: è un comportamento sperimentale. È una modalità di esplorazione di forme di vita radicalmente oltre l'etica del lavoro capitalista<sup>11</sup>.

Soltanto uno degli esponenti dell'Internazionale cede alla tentazione di realizzare un'opera situazionista in forma prettamente oggettuale. Soltanto uno arriva a confrontarsi con il progetto architettonico. Si tratta di Constant Nieuwenhuis, pittore ed esponente olandese del gruppo Co.Br.A. che, tra il 1959 e il 1974, diventa scultore e poi architetto nel tentativo di elaborare l'utopia di una città per

10. Guy-Enrest Debord, *Théorie de la dérive*, «internationale situationniste», n.2, dicembre 1958, p.23,

11. In tal senso è esemplare il caso del graffito realizzato da Debord che reca l'iscrizione "NE TRAVAILLEZ JAMAIS"



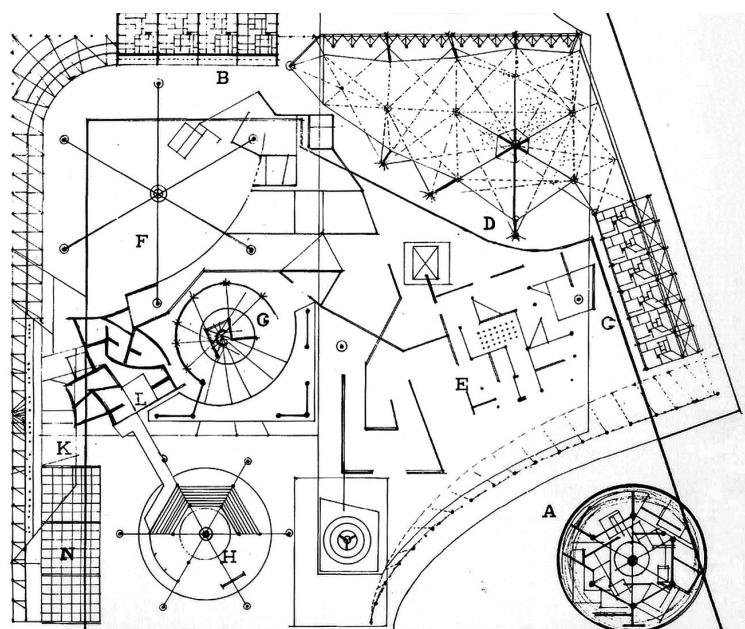
*Sector constructie*  
(Settore Costruzione)  
metallo,  
280 x 160 x 60 cm  
distrutto  
(photo: Victor E.  
Nieuwenhuis)

nomadi a scala planetaria. New Babylon è il miraggio di una società liberata dal lavoro, una città dedicata al gioco senza sosta. Un gioco che si sostanzia nelle continue mutazioni che la città è in grado di accogliere.

Le prime riflessioni su New Babylon affiorano nel momento in cui Constant, durante uno dei suoi viaggi nel nord dell'Italia, entra in contatto con una comunità di zingari, per la quale elabora il progetto di un accampamento: le comunità nomadi sono infatti esempio di una vita sradicata dalla terra e, almeno in parte, anche dalla proprietà privata. Constant inizia così ad immaginare una città nella quale sparisce non solo la separazione tra pubblico e privato, ma anche qualsiasi tipo di zonizzazione funzionale, fatta eccezione per le aree specificamente dedicate ad attività ludiche: in tal modo si moltiplica il potenziale variabile dello spazio. La nuova Babilonia si compone di una grande struttura in acciaio e plexiglass, sollevata da terra e con un sistema costruttivo multistratificato e potenzialmente estendibile all'infinito. Gli elementi prefabbricati vengono assemblati in modo quasi casuale per enfatizzare la loro dipendenza da necessità che mutano di volta in volta. Il cosiddetto "principio

di disorientamento” diventa una linea guida: una confusione di gerarchie spaziali che si attua attraverso ostacoli, geometrie incomplete ed elementi traslucidi. Contro la connotazione borghese di “quartiere”, la città di Constant è pensata per settori: il *Settore Giallo* e il *Settore Orientale* esplorano diverse possibili ambientazioni ricavabili a partire da una stessa sintassi formale di base. Ogni settore segue un diverso motivo, ma in tutti l’occupazione principale degli abitanti è una continua deriva.

Constant descrive i suoi modelli come un esempio di «urbanistica tesa a portare *piacere*», a soddisfare il bisogno di avventura dell’uomo, rompendo quella «legge che tacitamente interrompe lo sviluppo di attività significative per la vita e per la cultura degli uomini»<sup>12</sup>. La natura nomade e sradicata dell’esistenza degli abitanti di New Babylon si traduce nella loro libertà di vagare e di alterare continuamente il contesto che abitano. Slegati dal lavoro, e dunque dalla fissità dell’abitazione e dalla oppressione della struttura



Plattegrond van de gele sector (Mappa del Settore Giallo), 1959, matita e inchiostro su carta, 40 x 51 cm.

12. «Urbanism intended to bring pleasure» (Another City for another Life, 1959)

familiare, gli abitanti sono liberi di abbandonarsi allo *spirito ludico*.

La possibilità che si offre all'umanità di dedicarsi alle attività ludiche o creatrici esige una società di tutt'altro genere. La sua rappresentazione esercita un tale fascino sull'uomo frustrato di oggi che prima o poi egli consacrerà le proprie forze a realizzarla. [...] Il potenziale creativo dell'umanità potrà finalmente dispiegarsi in tutte le sue potenzialità. Potenziale enorme che cesserà di consumarsi nel lavoro produttivo che una macchina priva di vita può svolgere allo stesso modo e anche meglio<sup>13</sup>

Constant e i situazionisti comprendono lo spazio urbano esistente come un territorio di contesa, nel quale le forme di vita non riescono a trovare uno spazio adeguato e possono solo assestarsi in modo provvisorio. E ciò in un momento storico che, sotto de Gaulle, segna una trasformazione sociopolitica della città di Parigi: un fenomeno di gentrificazione sposta le masse più povere della popolazione verso nuove aree, dove tetri progetti di housing funzionalista si insediano a debita distanza dal centro della città.

Il progetto di Constant condivide con le utopie di Archigram e del Movimento metabolista la fascinazione per la tecnologia e la fiducia nel potere dell'architettura di stimolare nuovi comportamenti nella popolazione. La stessa attitudine rivoluzionaria nei confronti della tecnologia, successivamente identificata con il termine di *accelerazionismo*, porterà anche a ben più recenti proposte di alternative politiche al capitalismo: è il caso del filosofo Nick Land, dell'Università di Warwick che, negli anni Novanta, a partire dagli scritti di Lyotard, Deleuze e Guattari, parlerà della possibilità di *accelerare* il capitalismo, lasciando cioè che i processi economici, slegati dal controllo politico, si sviluppino liberamente e rapidamente. All'interno della stessa Università di Warwick e attorno alle idee di Nick Land si svilupperà il CCRU - Cybernetic Culture Research Unit - all'interno del quale Mark Fisher inizierà un ripensamento dell'accelerazionismo, dapprima sul suo blog K-Punk e in seguito

---

13. Da *Chant du travail* (1966) in L. Lippolis, *La nuova Babilonia. Il progetto architettonico di una civiltà situazionista*. Costlan Editori, Milano 2007, p.267



Mais oui... mais oui...  
ils sont en train de boire

Mais oui, le cadre doux se voit - et se voit  
de plus en plus dans les soirées entre amis.  
On ne boit pas que cela, mais on s'en boit.  
C'est vrai, un verre de cadre doux, de temps en temps,  
c'est reposant, désinfectant,  
c'est pétillant, léger, c'est gai comme la soirée,  
comme les invités.

du  
**CIDRE DOUX**

**La consommation et sa mise en spectacle.**

« Dans le cadre actuel d'une propagande de la consommation, la mystification fondamentale de la publicité est d'associer des idées de bonheur à des objets (télévision, ou meubles de jardin, ou automobile, etc.) et d'ailleurs en rompant le lien naturel que ces objets peuvent entretenir avec d'autres, pour

Notes éditoriales d'Internationale Situationniste 5.

**j'aime ma caméra**

parce que

**j'aime  
vivre**

j'enregistre les  
meilleurs moments  
de l'existence

je les ressuscite  
à ma volonté  
dans tout leur éclat



### LA DOMINATION DU SPECTACLE SUR LA VIE

Cette publicité de la caméra Eumig (été 1967) évoque très justement la glaciation de la vie individuelle qui s'est renversée dans la perspective spectaculaire : le présent se donne à vivre immédiatement **comme souvenir**. Par cette spatialisation du temps, qui se trouve soumis à l'ordre illusoire d'un présent accessible en permanence, le temps et la vie ont été perdus ensemble.

Estratti dalle riviste *Internationale Situationniste* n.6 (agosto 1961, p. 10), n.8 (gennaio 1963, p. 6) e n. 11 (ottobre 1967, p. 57) che mostrano la riflessione situazionista circa la spettacolarizzazione della vita quotidiana, che prende piede attraverso il consumismo di prodotti sponsorizzati in continuazione e l'introduzione nelle case di tutti di oggetti come il televisore e la fotocamera.



attraverso la pubblicazione nel 2009 del volume *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. In stretto contatto con le teorie di Fisher entreranno infine Nick Srnicek e Alex Williams, autori del *Manifesto per una politica accelerazionista* (2013), che all'indomani della crisi del 2008 proporranno l'alternativa di una sinistra in grado di «inventare il futuro», non contrapponendosi alla tecnologia, ma abbracciandola e sfruttandola al fine di raggiungere gli obiettivi preposti. Immagineranno un mondo in cui la l'automazione sia in grado di liberare l'uomo dalla prigione del turbocapitalismo e del lavoro schizofrenico; un mondo cui, attraverso un procedimento lento e graduale, si possa giungere se non ad un vero superamento del capitalismo, quanto meno ad una sua forma più umanizza, in cui i lavori più alienanti e degradanti siano svolti da robot e macchinari. Una liberazione del tempo libero, scisso dal reddito e non più succube di logiche salariali, che trasformerebbe persino il lavoro stesso - giacché non più obbligatorio - in un gesto di libertà.

A prescindere dalla condivisibilità e dalla verosimiglianza degli esiti cui questa serie di utopie perviene, tali teorie invitano ad allargare l'orizzonte di pensiero dell'uomo, a parlare in modo attivo e non supino, non accettante o giustificante, di quello che il capitalismo e la storia propongono e impongono. Con la nozione di «costruzione di situazioni» Debord per primo lancia un appello politico contro la passività, il non-intervento, l'alienazione prodotta dallo sfruttamento del sistema, che si manifesta nell'ambiente urbano sotto forma di *spettacolo*. «Tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli»: afferma Debord ricalcando (e détournando) l'incipit de *Il capitale* di Marx. E ancora: «Lo spettacolo non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale tra le persone, mediato dalle immagini»<sup>14</sup>. Allora in una società in cui tutto è spettacolo, l'invito è quello di imparare a difendersi, di allenarsi riconoscere le minacce di un silente sfruttamento.

---

14. G. -E. Debord, *La società dello spettacolo* (1967)



E il *gioco* sembra una strada possibile. Non solo è il fine ultimo, l'oggetto sognato nelle utopie dei situazionisti, ma è anche il mezzo attraverso cui essi lottano contro la società: il *détournement*, la deriva non sono altro che esercizi ludici, capaci di esprimere quella che Huizinga denomina «una formidabile serietà attraverso il gioco». Proprio come l'infante, descritto da Benjamin, che distrugge i giocattoli per ricomporli in modo creativo, così le opere situazioniste montano immagini già note, riutilizzano elementi artistici preesistenti, incorporano slogan e frammenti pubblicitari, al solo scopo di privarli del loro senso, per poterli organizzare in un nuovo insieme significativo; l'elemento ludico contribuisce così a conferire nuovo senso e a smascherare la natura spettacolare delle immagini che ci circondano. Ma persino il tono agonistico, che i situazionisti adottano nella loro stravagante tendenza all'autocelebrazione, si traduce quasi in un giocare ad essere eroi e combattenti, da cui il famoso motto *Rien ne s'arrête pour nous!*

«Vaghiamo nell'oscurità e siamo consumati dal fuoco». Così titola un film girato da Guy Debord nel 1978: un'espressione che si traduce, in latino, nella forma del palindromo, un'antico *jocus* di parole che spazza via qualsiasi distinzione tra serietà e gioco. Ai primi fotogrammi del lungometraggio le lettere appaiono a due a due: la prima insieme all'ultima, la seconda con la penultima, e così via. Un titolo costruito come un labirinto, in cui è facile perdersi, proprio come in un gioco.

#### IN GIRUM IMUS NOCTE ET CONSUMITUR IGNI

Un frame della  
pellicola del  
lungometraggio  
di Guy Debord,  
*In girum  
imus nocte et  
consumitur  
igni*, 1978



Bibliografia

M. Bandini. *L'estetico e il Politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948-57*. Officina Edizioni, Roma 1977.

F. Careri, *Constant. New Babylon, una città nomade*. Testo & Immagine s.r.l., prima edizione: febbraio 2001.

Constant. *A Different City for a Different Life*. October, vol. 79, 1997, pp. 109-112. Jstor, [www.jstor.org/stable/778847](http://www.jstor.org/stable/778847).

Constant, *New Babylon* (Excerpt - 1960), in *Programs and Manifestoes on 20th-century architecture*, edited by Ulrich Conrads, The MIT Press, Cambridge 1971, pp. 177-178.

Constant, *Une autre ville pour une autre vie*, «internationale situationniste» #3 (December 1959) pp. 37-40.

G. -E. Debord, *Contribution a une Definition Situationniste du Jeu*, «internationale situationniste», n. 1, juin 1958.

G. -E. Debord, '*Situationists*': *International Manifesto* (1960), in *Programs and Manifestoes on 20th-century architecture*, edited by Ulrich Conrads, The MIT Press, Cambridge 1971, pp. 172-174.

G. -E. Debord, *La società dello spettacolo*, Massari Editore, Bolsena 2002.

L. Lippolis, *La nuova Babilonia. Il progetto architettonico di una civiltà situazionista*. Costlan Editori, Milano 2007.

L. Lippolis, *Urbanismo unitario. Antologia situazionista*. Testo & Immagine s.r.l., prima edizione: febbraio 2002.

G. Marelli, *L'ultima Internazionale. I situazionisti oltre l'arte e la politica*. Bollati Boringhieri, Torino 2000.

T. McDonough (edited by), *Guy Debord and the Situationist International. Texts and Documents*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2002.

M. Wigley, *Constant's New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire*. With de Wit Publisher, Rotterdam 1998.

Elenco delle illustrazioni

Fin de Copenhague, Conseiller technique pur le détournement, Asger Jorn e Guy Debord, 1957. Ricavata dal documento Fin de Copenhague. Dètour 01, Maldoror Press, luglio 2010

Mode d'emploi du détournement. Guy-Ernest Debord / Gil J. Wolman. Paru initialement dans Les Lèvres Nues n.8 (Mai 1956), in <http://www.rocbor.net/Poleis/il/ModeEmploiDetournement.html>

Guy Debord and Asger Jorn, Guide Psychogéographique de Paris, 1957. Photo: Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie, The Hague.

Guy Debord and Asger Jorn, The Naked City, 1959. Photo: Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie, The Hague.

Sector constructie (Settore Costruzione) metallo / 280 x 160 x 60 cm / distrutto (photo: Victor E. Niewenhuis).

Plattegrond van de gele sector (Mappa del Settore Giallo), 1959, matita e inchiostro su carta, 40 x 51 cm.

Immagini estratte dalla rivista Internationale Situationniste, in particolare dal n.6 di agosto 1961 (p. 10), dal n.8 di gennaio 1963 (p. 6) e dal n. 11 di ottobre 1967 (p. 57).

Frame della pellicola del lungometraggio di Guy Debord, In girum imus nocte et consumitur igni, 1978. <https://www.youtube.com/watch?v=i26iAjDmjqq>

## Play a political response to capitalism

### International Situationist

La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. [...] Et le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière<sup>1</sup>.

(G. -E. Debord, *Contribution a une definition situationniste*, Internationale Situationniste, no. 1, June 1958, pp. 9-10)

In play the situationists see a possible political response to capitalism. During the First World War the Dadaists already embrace a similar attitude of reaction, however through the deprivation of meaning expressed by the well-known motto "Da-da": to the basic senselessness connected to the values of the capitalistic *homo oeconomicus*, they react with a provocative phrase that "means nothing"<sup>2</sup> in itself, a rejection of any rationalistic attitude, aimed at demolishing an old and obsolete conception of art, with the purpose of a new transformation. But Dadaism lives a short life and, starting in 1924, another movement traces its revolutionary footsteps, albeit with different assumptions, attempting to recover a dreamlike dimension that had been largely overlooked by society till then: in fact, Surrealism also encompasses a rebellion against cultural and social conventions, and is conceived as a total transformation of life through the freedom of customs, poetry, love. Since then, no movement has attempted to combine the realization of art with the need to reinvent a revolution; at least until the formation, in 1957, of an international organization named Situationist International, featuring the collaboration of members of the *Co.Br.A* group, of the *Internationale Lettriste* and of the *International Movement for an Imaginative Bauhaus*.

At its birth, however, the IS shows detachment from any other historical avant-garde, from any "ism": the founder Guy-Ernest Debord defines it simply as an "organization of professional revolutionaries within culture"<sup>3</sup>. In June 1958 they start publishing the journal *Internationale situationniste*, whose aim is to construct new cultural models capable of extending life through higher passions, to stem the boredom connected to the infinite self-reproduction of social development and technological progress. These new cultural models now become necessary in order to face social transformations triggered by the appearance of new means of dominating nature, identified by Benjamin as the overcoming of *the first technique*. The present system of domination and exploitation forces the contemporary man to lead an unacceptable, absurd, meaningless life, in a world where the overwhelming need to produce goods and to consume them seems to be a primary reason of existence. Hence, the Situationists start to realize that progress makes man unhappy, causing him a profound state of anguish.

The Situationists try to construct *situations*, that is «moments of life, concretely and deliberately realized through the collective organization of a unitary environment and a game of events»<sup>4</sup>. Yet in this definition - appearing in the first, fundamental issue of the magazine - the role attributed to play in the structuring of a new society freed from passive consumption is outlined. Against Huizinga's description of play as "temporary perfection, limited to a given time and space", Guy Debord hopes play will invest ordinary life in its entirety. The permanent experimentation of playful novelties appears, in the eyes of the Situationists, «not at all detached from ethics, from the essence of life»<sup>5</sup>. Because of its marginal existence in relation to the oppressive reality of work, play tends to be considered fictitious. However, now it must cease to be a marginal activity and precisely for this reason the Situationists work toward the "préparation de possibilités ludiques à venir"<sup>6</sup>, in a struggle for a life in line with desire ("vie à la mesure du désir").

In another essay of 1959, entitled *Le grand jeu à venir*<sup>7</sup>, Debord denounces the lack of a collective imagination and the consequent limited and arbitrary urbanistic approach in the post-war era. The sterile and gloomy aspect of most modern neighborhoods reveals an absolute lack of alternatives that could include play in the organization of social life: this prevents urban planning from reaching the level of *creation*. On the contrary the Situationists, “explorers specialized in play and recreation”, understand that the appearance of cities is important only in its affecting the psychological effects produced on their citizens. The city therefore becomes a place for the construction of situations: the situationist interventions criticize its spectacular organization and transform it into a new *spectacle* whose direction is in the hands of the Situationists, who propose to invent new types of games, expanding the non-mediocre part of life. The *Internationale Situationniste* aims to change the world, especially as it is now possible thanks to technological development and its use for revolutionary purposes. The technical inventions that humanity has at its disposal play an important role in the construction of the cities of the future: «The development of technology and its exploitation for recreational purposes is one of the most urgent tasks, necessary in order to facilitate the creation of a *unitary urbanism* to the scale required by the society of the future»<sup>8</sup>.

The *Unitary Urbanism*, the *dérive*, the *psychogeographic analysis* and the *détournement* constitute the means for the implementation of this project; they are described as practical measures aimed at transforming everyday life through a conscious use of technology in order to stimulate human passions. Guy Debord and Asger Jorn together produce the first psychogeographic maps with scraps of color-stained city maps, crossed by directional arrows, and with photographs, comics and advertising images to which are added captions taken from newspaper headlines or revolutionary slogans. The purpose is to intervene in the territory and to modify architecture and urban planning. In this sense *Fin de Copenhague*, *Guide psychogéographique de Paris*, *The Naked City* adopt a language that denies the value of the previous organization: they become a subversive propaganda implemented through the use of the *détournement*. These maps open up a possibility to overturn daily life through a denial of its values and adopts the advertising industry as its main medium. Consequently the attention shifts out of the mere aesthetic production: that pair of mustaches that Duchamp paints on the Mona Lisa generates an initial bewilderment, but the scandal lasts very little and the work quickly ceases to be of interest. On the contrary, Debord maintains that the advertising of a lipstick bearing the inscription “*les jolies lèvres ont du rouge*” may take on a revolutionary character, if commented on an image of the war of Spain<sup>9</sup>.

The work of art is a sublimation of man's desires, for this reason it is abandoned. Unlike the Surrealists, for the Situationists the artistic experience must aim at the effective realization of human desires through a direct transformation of everyday life, and not be limited to being an aesthetic fantasy. The surrealist poetics clearly separates real and imaginary life; on the other hand, the Situationist International aims to make reality itself wonderful, thanks to the overcoming of art in a “lifestyle” that stimulates new passions and new desires in each individual. And this process of denial of art as an object has its roots in the reflections of the *Mouvement pour un Bauhaus imaginiste*, which considered the artist as reduced to a servant of industry by functionalist art.

Form is conceived by rationalists as a consequence of the usefulness and necessity of objects, without taking into account that many necessities (the refrigerator, the television, the house itself meant as *machine à habiter*) are imposed and prevent men from living their lives as a subjective experience / experimentation, not devoted to the utility of industrial products. Thinking, as rationalists do, that the destination creates the form, means pre-establishing a static reality, determined once and for all,

and imposing it as an incessant repetition of an absolute and inevitable progress

(G. Marelli, *L'ultima internazionale. I situazionisti oltre l'arte e la politica*, p. 27)

The most complete situationist work is precisely the *dérive*, which create within the society an idea of production that is not trivially an object. While the work of art has lost its aura, the experience can still preserve its own. In the second issue of the *International Situationniste* Debord states the *Théorie de la dérive*, defining it as "indissolubly linked to the recognition of psychogeographic effects, and to the affirmation of a playful-constructive behavior", whose purpose is "to build an influential cartography" in order to change architecture and urban planning<sup>10</sup>. The *dérive* resists the reifying tendency to spatialize a physical context through an anti-objectifying attitude which, among others, is typical of the player. It acts as a form of play, a playful activity; it is the art of wandering through urban space. But in an active way: it is an experimental behavior. It is a way of exploring life forms radically beyond the ethics of capitalist work<sup>11</sup>.

Only one of the exponents of the International surrenders to the temptation of creating a situationist work in a purely objectual form. Only one comes to confront the architectural project. This is Constant Nieuwenhuis, a Dutch painter and exponent of the Co.Br.A. who, between 1959 and 1974, becomes a sculptor and then an architect in an attempt to elaborate the utopia of a planet for nomads on a planetary scale. *New Babylon* is the mirage of a society freed from work, a city dedicated to non-stop gaming. A game that is substantiated by the continuous mutations that the city itself generates.

Constant first conceives New Babylon when, during one of his travels in the north of Italy, he comes into contact with a community of gypsies, for which he elaborates the project of a camp: the nomad communities are in fact examples of a life uprooted from the earth and, at least in part, also from private property. Constant thus begins to imagine a city in which not only does the separation between public and private disappear, but also any type of functional zoning, except for areas specifically dedicated to recreational activities: in this way the variable potential of space is multiplied. New Babylon consists of a large steel and plexiglass structure, raised from the ground and with a multi-layered construction system that can be extended infinitely. The prefabricated elements are assembled almost randomly to emphasize their dependence on needs that change from time to time. The so-called "disorientation principle" is used as a guideline: a confusion of spatial hierarchies that is implemented through obstacles, incomplete geometries and translucent elements. Against the bourgeois connotation of "neighborhood", the city of Constant is divided into sectors: the *Yellow Sector* and the *Eastern Sector* explore different possible environments that can be derived from the same basic formal syntax. Each sector follows a different reason, but in all of them the main occupation of the inhabitants is a continuous *dérive*.

Constant describes his models as an example of "urban planning aimed at bringing *pleasure*", to satisfy man's need for adventure, breaking that "law that tacitly interrupts the development of significant activities for the life and culture of men"<sup>12</sup>. The nomadic and uprooted nature of the existence of the inhabitants of New Babylon results in their freedom to wander and to continually alter the context they inhabit. Unrelated to work, and therefore to the fixity of the home and the oppression of the family structure, the inhabitants are free to abandon themselves to the *playful spirit*.

The possibility that is offered to humanity to devote itself to recreational or creative activities requires a society of a completely different kind. His representation exerts such a fascination on today's frustrated man that

sooner or later he will consecrate his forces to achieve it. [...] The creative potential of humanity can finally unfold in all its potential. A huge potential that will cease to be consumed into that productive work which a lifeless machine can perform in the same way and even better<sup>13</sup>.

Constant and the situationists conceive the existing urban space as a territory of contention, in which life forms cannot find adequate space and can only settle temporarily. And this happens in a historical moment that, under de Gaulle, marks a socio-political transformation of the city of Paris: a gentrification phenomenon moves the poorest masses of the population towards new areas, where sombre projects of functionalist housing settle at a safe distance from the center of the city.

Constant's project shares with Archigram and Metabolism's utopias that fascination with technology and trust in the power of architecture to stimulate new behaviors in the population. The same revolutionary attitude towards technology, later identified with the term *accelerationism*, will also lead to much more recent proposals for political alternatives to capitalism: this is the case of the philosopher Nick Land (University of Warwick) who, in the 1990s, basing on writings by Lyotard, Deleuze and Guattari, will evaluate the possibility of accelerating capitalism, that is, letting economic processes, disconnected from political control, develop freely and rapidly. Within the University of Warwick and around the ideas of Nick Land the CCRU - Cybernetic Culture Research Unit - will develop: in this frame Mark Fisher will develop *accelerationism*, first on his blog *K-Punk* and later through the publication in 2009 of the volume *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Finally, in close contact with Fisher's theories, Nick Srnicek and Alex Williams, authors of the *Manifesto for an Accelerationist Politics* (2013) will propose the alternative of a political Left able to "invent the future", in the aftermath of the 2008 crisis, not opposing to technology, but embracing it and exploiting it in order to achieve the intended objectives. They will imagine a world in which automation is able to free man from the prison of turbo-capitalism and schizophrenic work; a slow and gradual process will lead, even though not to a real overcoming of capitalism, at least to a more humanized form of it, in which the most alienating and degrading works are carried out by robots and machinery. This utopia promises a liberation of free time, separated from income and no longer dominated by wage logics, even transforming the work itself - no longer mandatory - into a gesture of freedom.

Regardless of the verisimilitude of the outcomes brought about by this series of utopias, these theories invite us to broaden the horizon of thought of man, to actively speak of what capitalism and history propose and impose; therefore not accepting nor justifying. Through the notion of "construction of situations", Debord first launches a political appeal against passivity, non-intervention and the alienation produced by the exploitation of the system, which is manifested in the urban environment in the form of a *spectacle*. "The whole life of the societies in which the modern conditions of production predominate is presented as an immense accumulation of spectacles": Debord states by tracing (and détournant) the incipit of *The Capital* by Marx. And again: "The spectacle is not a collection of images, but a social relationship between people, mediated by images"<sup>14</sup>. Hence in a society where everything is spectacular, the invitation is to learn to defend oneself, trying to recognize the threats of silent exploitation.

And *play* could succeed as a framework. Not only is play the ultimate goal, the object dreamed of in the Situationists' utopias, but it is also the means through which they struggle against society: the *détournement* and the *dérive* are nothing but playful exercises, capable of expressing what Huizinga calls "a formidable seriousness through play". Just like the infant, described by Benjamin, who destroys toys to recreate them in a creative way, so the situationist works assemble

ready-made images, re-use pre-existing artistic elements, incorporate slogans and advertising fragments, for the sole purpose of depriving them of their meaning, in order to then organize them into a new meaningful whole; the playful element thus contributes to giving new meaning and to unmasking the spectacular nature of the images that surround us. But even the competitive tone adopted by the Situationists in their extravagant tendency to celebrate themselves, almost presents them as heroes and fighters at play. Their famous motto also embodies this tendency: *Rien ne s'arrête pour nous!*

“We wander in the darkness and are consumed by fire”. This is the title of a film shot by Guy Debord in 1978: an expression that translates, in Latin, into the form of a palindrome, an ancient *jocus* of words wiping out any distinction between seriousness and play. The very first frames of the film feature the palindrome’s letters, two by two: the first appears together with the last, the second comes with the last but one, and so on. A title built like a maze, where it’s easy to get lost, just like in a game.

IN GIRUM IMUS NOCTE  
ET CONSUMITUR IGNI





# Tredicesima Triennale di Milano

## Tempo libero

Esposizione internazionale  
delle arti decorative e  
industriali moderne  
e dell'architettura moderna

Palazzo dell'Arte al Parco  
Milano

12 Giugno  
27 Settembre 1964

## Leisure

International exhibition  
of modern decorative and  
industrial arts and  
of modern architecture

Palazzo dell'Arte al Parco  
Milano

12 June  
27 September 1964

## Freizeitgestaltung

Internationale Ausstellung  
für moderne dekorative  
und angewandte Kunst  
und moderne Architektur

Palazzo dell'Arte al Parco  
Milano

12 Juni  
27. September 1964

## Loisirs

Exposition internationale  
des arts décoratifs  
et industriels modernes et  
de l'architecture contemporaine

Palazzo dell'Arte al Parco  
Milano

12 Juin  
27 Septembre 1964

## Riduzioni ferroviarie

## Reduced railway fares

## Fahrpreismässigungen

## Réductions sur les chemins de fer

# 13

Massimo Vignelli,  
Manifesto della  
XIII Triennale di  
Milano,  
1964

# Tempo libero, *Eros* e consumo

## Riflessioni attorno alla XIII Triennale

Fino al diciannovesimo secolo non esiste una netta separazione tra il tempo di lavoro e quello di non-lavoro: gli artigiani, gli agricoltori, ma anche gli operai nelle fabbriche, operano in tempi tendenzialmente discontinui, pieni di imprevisti, soggetti a interruzioni fortuite e casuali, talvolta anche ricreative. Di pari passo con l'evoluzione storica e industriale, tuttavia, questo tempo di lavoro relativamente lento e flessibile, occupato da attività spesso imprecise, viene a poco a poco sostituito da un tempo più calcolato, previsto, efficiente e produttivo. Un tempo che, divenuto lineare e misurabile, può quindi essere perso o guadagnato, sprecato o recuperato. Da questa nuova concezione di tempo deriverebbe l'*invenzione del tempo libero*, ovvero la necessità di un'evasione, della rivendicazione di un tempo solo per sé. E lo storico francese Alain Corbin<sup>1</sup> ci aiuta a fare luce sulla natura di questo tempo dedicato allo svago, che si rivela spaventosamente analoga a quella del tempo del lavoro.

«Il desiderio di questo tempo vuoto, insidiosamente minacciato dalla noia, ha paradossalmente prodotto un altro tempo di tregua e di distrazione, a sua volta previsto, organizzato, riempito, agitato, fondato su nuovi valori; tempo-merce dei primi club di vacanze, che si differenzia dal tempo iniziale della modernità solo per l'assenza di lavoro».

(A. Corbin, *L'invenzione del tempo libero. 1850-1960*).

È tra l'Inghilterra e gli Stati Uniti che, a metà Ottocento, nascono le prime industrie del divertimento cittadino. Nel 1851 Londra inaugura la stagione delle grandi esposizioni universali, e negli stessi anni vengono progettati il Bois de Boulogne e Central Park.

---

1. A. Corbin (a cura di), *L'invenzione del tempo libero. 1850-1960*, Editori Laterza, 1996, p. 3-15.

Nel 1852 Charles Morton apre il primo music-hall londinese; e contemporaneamente negli Stati Uniti nasce una nuova concezione di sport-spettacolo. Ma è solo con la fine della seconda guerra mondiale che si assisterà al trionfo di un tempo libero inteso come merce e avvertito, soprattutto, come un tempo disponibile per il consumo. Iniziano allora a diffondersi in tutti gli strati sociali le ferie retribuite e, quindi la possibilità di andare in vacanza: mutano di conseguenza le forme e gli usi del tempo libero: nasce il divertimento di massa, legato alla potenza di una nuova industria dello svago. E parallelamente nasce anche una vera e propria moralità del piacere e del divertimento.

Alla metà del diciannovesimo secolo la morale occidentale (inglese, francese, tedesca, americana) porta a distinguere tra passatempi fruttuosi e distrazioni sterili o poco rispettabili: sussiste fin qui una tensione di ordine etico fra uno svago razionale da un lato e un divertimento senza finalità morali dall'altro. La regolamentazione di piazze e parchi, il divieto di combattimenti animali, il proibizionismo alcolico esprimono una severa condanna dell'ozio e un desiderio di umanisti e intellettuali filantropi di modellare il tempo libero dalle classi inferiori, considerate come naturalmente soggette all'immoralità e al disordine. Un tempo libero, insomma, percepito in una prospettiva moralizzatrice.

La nozione contemporanea di tempo libero, invece, viene incubata principalmente negli Stati Uniti. Indicativa è l'istituzione, a Chicago nel 1907, di un *Play Congress* all'interno del quale vengono elaborate due nozioni fondamentali: da un lato quella di *play*, che ribalta la nozione di *free time* da *tempo perso* a *tempo guadagnato*, ovvero una ricchezza per l'individuo, non tanto come mezzo d'istruzione, ma come via per raggiungere un certo grado di felicità; dall'altro quella di *recreation* che, invece, richiama l'aspetto ludico del piacere procurato dal tempo libero e la sua istituzionalizzazione sotto forma di gioco, esaltando così la libertà e la spontaneità. In questo senso l'attività ludica inizia ad essere percepita come una componente



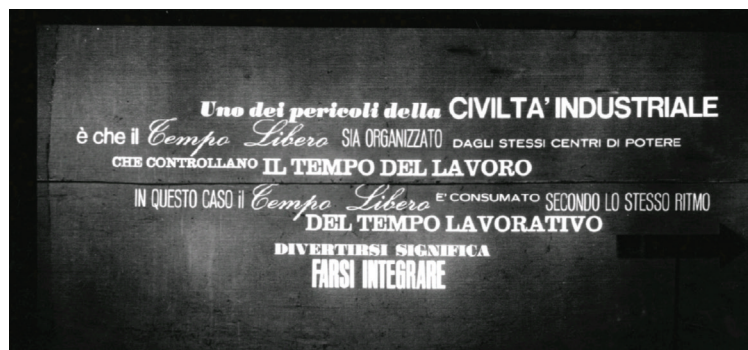
Coney Island  
August 1, 1961.  
Jack Kanthal,  
AP Images.

dell'ideale democratico americano, come un mezzo per sviluppare le potenzialità dell'individuo, una via per nobilitarsi e raggiungere la padronanza del sé. Gli Stati Uniti, tuttavia, costituiscono anche il principale laboratorio dello svago di massa consumistico: qui già dai primi anni del Novecento si materializzano per prime realtà come Coney Island, che Rem Koolhaas rilegge, nel suo saggio *Delirious New York*, come un luogo di evasione, una valvola di sfogo, contraltare necessario al funzionamento della grande macchina cittadina. Un *gioco* agguantato quindi dalle logiche capitalistiche che, trasformando della struttura temporale delle società occidentali, rafforzano nei singoli la paura del vuoto, ovvero del tempo non occupato dal lavoro, e aggravano così l'incapacità dell'individuo a produrre del tempo per sé. Si accentua il rischio di una sofferenza provocata da un tempo libero trascorso nella passività, che si perde nell'inesistenza, carico di noia, ozioso.

Eppure la possibilità di un ozio coltivato (*otium cum dignitate*) viene tramandata persino dall'antichità latina: l'esistenza di un tempo governato dal piacere, un tempo del godimento procurato dall'espressione e dalla realizzazione del sé nella spontaneità; una soddisfazione temporale che comporta che ci si dimentichi del tempo per crearne e padroneggiarne uno proprio. Gli antichi latini

considerano qualsiasi attività produttiva come *negotia*, ovvero come una vera e propria negazione di questo tempo per sé (*nec-otium*). Ma lo sviluppo storico ha portato l'uomo contemporaneo a giudicare negativamente qualsiasi forma di passività e positivamente solo le varie forme di attività; ha spinto gli individui a preoccuparsi troppo per l'improduttività del tempo, dell'ozio, della noia, e non abbastanza per l'autonomia delle forme di invenzione di sé.

Questi temi fanno da sfondo alla XIII Triennale di Milano, inaugurata il 12 giugno 1964 e presieduta da una giunta tecnico-esecutiva composta da Agenore Fabbri, Pier Giacomo Castiglioni, Eduardo Vittoria e Tommaso Ferraris. A distanza di vent'anni dalla fine della guerra, in una stagione in cui ormai le vacanze sono considerate un diritto anche tra gli strati più umili della popolazione e assumono sempre più le sembianze di un bene di consumo, la mostra si interroga sulla natura del tempo libero, per poter tracciare un approfondimento sociologico sulla realtà, teso ad una dimostrazione dell'alienazione vissuta nell'epoca contemporanea. Il programma della mostra si pone un ripensamento generale sul significato e sui limiti del concetto di tempo libero in termini di "massimizzazione" (quantitativa) e di "ottimizzazione" (qualitativa). In una *Sezione Introduttiva a carattere internazionale*, alla cui organizzazione partecipa anche Umberto Eco, vengono analizzate innanzitutto le dinamiche storico-sociali che hanno determinato un'ideologia distorta del tempo libero: la qualificazione del "consumo" del tempo libero viene connessa alla disponibilità di "informazioni" tra la popolazione,



Massimo Vignelli,  
Corridoio delle  
didascalie  
nella sezione  
introduttiva  
a carattere  
internazionale

alle scelte di tale consumo e ai condizionamenti dei consumatori. All'interno di questa sezione Massimo Vignelli elabora il *Corridoio delle didascalie*, che ammonisce il visitatore a fare un uso consapevole del proprio tempo libero, evitando di “consumarlo” in modalità dettate dalla civiltà industriale, ovvero da quegli stessi centri di potere che controllano anche il tempo del lavoro. La scelta degli organizzatori prevede di portare avanti una ricerca sulla comunicazione, che vada di pari passo con la possibilità di inventare nuove modalità di consumo del tempo libero.

«In generale, il lavoro della giunta si configurò come un macroscopico invito a liberarsi dai dogmi imposti dalla società in prospettiva di una produzione intellettuale di massa e di un vero e proprio “nuovo umanesimo”».

(G. Ciliberto, *La XIII Triennale. Segnali di una crisi in corso*)<sup>2</sup>.

Il cuore della Triennale viene poi sviluppato come un racconto articolato in tre parti: la prima dedicata ai temi ideali e pratici del tempo libero, la seconda rivolta al concreto uso delle ore a disposizione in città e nella natura, la terza riservata al chiarimento del tema in relazione agli interventi urbani. I punti programmatici, dettati dalla giunta, andavano dalla *conquista del tempo libero*, presentata nella sezione internazionale e con un'introduzione a carattere storico, agli esempi di *costruzioni per le tante attività legate al tempo libero*, disseminate nel parco, al tema dell'*utilizzazione del tempo libero* in città, nella natura e nei viaggi, trattato negli spazi di collegamento e affidato a indagini particolari sviluppate dai vari paesi stranieri partecipanti. La volontà unanime di creare una mostra non di oggetti, ma di “fatti”, si traduce in un notevole sperimentalismo a livello degli allestimenti, in grado di rompere ogni schema figurativo rispetto alle precedenti Triennali: l'obiettivo è il coinvolgimento emotivo e intellettuale degli spettatori, attraverso il ricorso a media, tecniche ed espedienti scenografici.

All'ingresso viene creato un ambiente policromo e opalescente - il

---

2. G. Ciliberto, *La Triennale di Milano fra costruzione e critica del design in Italia*, tesi di laurea magistrale, Università IUAV di Venezia, a.a. 2011/2012, pp. 164.

“*Terminal dell’Esaltazione*” - che, fornendo una coraggiosa immagine pop, mostra le multiformi proposte per lo svago offerte dalla moderna industria del tempo libero: viaggi, vacanze, spettacoli, eventi sportivi. Più avanti nel percorso la “*Camera di Decompressione*”, illustrata da Aurelio Carminati con grandi scritte impolverate, dipinge invece come vuoto il tempo reale che è successivo a quello lavorativo. A questo punto della mostra una serie di cinque macchine, che somigliano a dei jukebox o a delle slot machine, forniscono ai visitatori un biglietto con l’invito a scegliere uno dei quattro percorsi della sala successiva, secondo una fittizia corrispondenza tra i dati di ogni visitatore e le sue esigenze di tempo libero. Fittizia come la convinzione che l’uomo scelga liberamente come impiegare il proprio tempo libero. Il percorso si fa quindi labirintico, disseminato di specchi, e suddiviso in otto tubi a sezione quadrata, due per ciascuno dei quattro percorsi, i cui temi sono affidati a Enrico Baj (*Tecnica*), Lucio Del Pezzo (*illusioni*), Lucio Fontana e Nanda Vigo (*Utopie*), e infine a Roberto Crippa e Fabio Mauri (*Integrazione*).

Salendo al primo piano attraverso lo scalone, si accede al salone d’onore, occupato da un enorme *caleidoscopio* formato da due prismi triangolari incastrati tra loro che, ricoperti di specchi lungo le pareti interne, danno al visitatore l’impressione di trovarsi in un monumentale spazio esagonale. Qui due pellicole, montate da Tinto Brass, vengono proiettate sul pavimento in modo che lo spettatore possa sentirsi preso nel mezzo della rappresentazione, dello spettacolo, impotente e illuso di fronte alle promesse delle sale precedenti.

«Il risultato fu di avere uno spazio in cui i progettisti coinvolgevano il loro pubblico, “un pubblico bombardato: violentato dunque”, avrebbe scritto Manfredo Tafuri. [...] Prevalse l’idea, cara anche al movimento dei situazionisti, di creare un luogo della metafora della Société du speciale, come è noto avrebbe sostenuto di lì a poco in forma compiuta Guy Debord nei suoi tanti scritti».

(M. Savorra, *Milano 1964. La Triennale del Tempo Libero*, Casabella 872).



Oltre il caleidoscopio si situano le varie sale messe a disposizione dei paesi stranieri: tra di esse la *Sezione italiana* (ordinata dagli architetti Aulenti, Aymonino, Paciello, Bonfanti, Gardella, Macchi e Cassia) tratta il tempo delle vacanze, con l'obiettivo di sensibilizzare il visitatore verso il rispetto della natura intesa come luogo rifugio per le vacanze. La sezione è suddivisa in tre parti - *L'equilibrio per pochi*, *L'equilibrio perduto* e *L'equilibrio da ritrovare* - e presenta il tempo delle vacanze come un'interruzione di quel rapporto armonico che esisteva in passato tra l'uomo e la natura, a causa della massificazione dei bisogni: vengono documentate come questioni centrali sia l'eccessivo affollamento delle coste italiane (da cui il noto allestimento '*L'arrivo*



V. Gregotti, G. Stoppino, L. Meneghetti, P. Brivio, caleidoscopio nella sezione introduttiva a carattere internazionale

*al mare*'), sia il ricorso massivo all'automobile. Infine la mostra si estende anche all'esterno, sia attraverso padiglioni nel parco della Triennale, sia di fronte alla facciata del Palazzo dell'Arte, dove viene montato un grande ponte di ferro bianco, a sezione triangolare, su progetto di Gregotti: al suo interno, un allestimento di Vignelli evoca l'immaginario che l'industria del tempo libero continuamente costruisce e presenta come illusoria fonte di gioia: manifesti pubblicitari, cartelloni teatrali e cinematografici, immagini di riviste, annunci radiofonici. L'intera mostra rappresenta un eccezionale



G. Aulenti, C.  
Aymonino, S.  
Paciello,  
E. Bonfanti, J.  
Gardella, C.  
Macchi Cassia,  
L'Arrivo al mare,  
Sezione italiana

momento di riflessione su un tema urgente e di prim'ordine per la società consumistica del miracolo economico italiano. Il ricorso a nuovi strumenti comunicativi caratterizza un'eccezionale momento di sperimentazione e di dialogo tra l'architettura, il design e altri media visivi, letterari, musicali. In questa cornice sembra quasi che l'architettura debba fare un passo indietro: la sua rappresentazione viene messa in discussione e riformulata in nome di un nuovo significato comunicativo che essa deve assumere, per poter rispondere efficacemente ad un'urgenza socio-culturale.

In questa fase storica il ricorso al *gioco* torna, ancora una volta, ad assumere chiare implicazioni politiche contro il consumismo e contro lo sfruttamento capitalistico. E non è un caso che di lì a poco scoppieranno le contestazioni del '68 che, proprio attraverso il divertimento, la creatività e la giocosità, destabilizzeranno l'autoritarismo degli anni Cinquanta. In una società che vincola il *gioco*, riducendolo ad un tempo libero meramente strumentale al lavoro, sembra non esserci più spazio per la coltivazione di quei piaceri, che generano la gioia e la felicità umana, non strettamente connessi con gli ingannevoli piaceri dati dal consumo passivo. Proprio in quegli anni vanno diffondendosi le teorie rivoluzionarie

che Herbert Marcuse condensa nel suo saggio *Eros e civiltà*, scritto nel 1955. Il filosofo tedesco tenta una confutazione dalle premesse della filosofia sociale di Freud, secondo cui il progresso della civiltà sarebbe profondamente incompatibile con la felicità degli uomini, dal momento che esso implica una inevitabile repressione degli istinti umani, e quindi una necessaria rinuncia alla felicità; in altre parole, una sottomissione dell'*Eros*<sup>3</sup>. Per Freud il cosiddetto "*principio di prestazione*" educa e abitua l'uomo all'alienazione, ma Marcuse denuncia che questa alienazione si estenda anche alle ore di libertà: perfino il tempo libero in tal modo diventa un riposo passivo in attesa del prossima occasione di lavoro e, anziché lasciare spazio al piacere umano, finisce spesso per essere dettato dall'industria del divertimento. Tutto l'arco temporale dell'esistenza umana si distribuisce in funzione del sostentamento del progresso capitalistico. Marcuse si interroga allora sulla possibilità di una società che non sia repressiva, e che all'ingannevole benessere del consumo sostituisca la felicità di un *Eros* ritrovato, per aprire le porte ad un nuovo umanesimo attraverso la riaffermazione delle pulsioni umane..

«La nuova civiltà dell'*Eros* liberato si presenta come una società apollinea, ma ciò non basta a specificarla. Col fatto di restituire all'uomo non già il valore dell'operosità, ma la libertà dell'*otium*, essa finisce per venir descritta nei termini di un'apoteosi del tempo libero. A questo punto perfino il gioco e la sensualità potranno essere, sia pure marginalmente, produttivi, ma solo in quanto gratuiti».

(G. Jarvis, *Introduzione a H. Marcuse, Eros e civiltà*, Einaudi 2001, p. 29).

Marcuse invita ad un grande rifiuto del presente: nega che il progresso di una civiltà razionale sia inconciliabile col principio di piacere dell'*Eros*. La soluzione che propone prevede di liberare l'*Eros* dalle catene della repressione, distruggendo i presupposti ideologici alla base del *principio di prestazione*. Questo implica però una riscrittura dei codici della società, che non deve eliminare il lavoro, ma allo stesso tempo non può più basarsi interamente su di esso: la giornata lavorativa deve essere accorciata, la distribuzione della

---

3. Qui l'*Eros* è inteso come piacere umano, fantasia, creatività, desiderio di vita.

produzione migliorata e sfruttata un'automatizzazione generale. La liberazione dell'*Eros* permetterebbe alle pulsioni umane di non essere più incanalate nel lavoro, e quindi all'uomo di realizzarsi in se stesso, senza essere condizionato da scopi esterni: non la produzione, ma l'auto-realizzazione.

Se è vero che lo sfruttamento capitalismo sugli individui si evolve di pari passo con gli sviluppi della tecnologia, assumendo di volta in volta nuove forme, bisogna riconoscere che, nei decenni che ci separano dalle rivoluzionarie riflessioni di Marcuse, la distinzione dei confini tra il tempo libero del gioco e il tempo del lavoro si è fatta sempre più evanescente. Nelle parole di «Il *gioco* forza i suoi confini, esce dalla sua dimensione di separatezza e si infila nei territori della vita “seria” e ordinaria che prima gli erano refrattari»<sup>4</sup>. Oggi si registrano infatti fenomeni e tendenze che scompongono la scansione tradizionale della settimana lavorativa, spargendo sport e giochi a premi in ogni angolo dei palinsesti televisivi. Telefoni personali, e-mail e app di messaggistica hanno compenetrato la vita professionale a quella personale, in un intreccio che rende impossibile qualsiasi distinzione. E allo stesso tempo gli ambienti lavorativi delle grandi compagnie diventano sempre più accoglienti, con spazi dedicati allo svago e al riposo; mentre le distrazioni ludiche sono presenti, come tentazione, in qualsiasi computer o altro strumento elettronico di lavoro. Dove incomincia e dove finisce questo *gioco*? La membrana descritta da Goffman<sup>5</sup> è diventata porosa e osmotica; consente continui e incontrollabili passaggi da una realtà all'altra. Il *gioco* è diventato un flusso, cui ci si connette o ci si disconnette in continuazione; e possibili degenerazioni di questo processo possono arrivare a implicare conseguenze persino sul funzionamento del nostro cervello, che si abitua sempre più a saltare da un argomento all'altro, faticando a tenere mantenere la concentrazione. Questo si traduce in un inevitabile senso di frustrazione, di inappagamento, di

---

4. S. Barthezagh. *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in aut aut 337, marzo 2008, p. 12.

5. E. Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, Harmondsworth 1972.

insoddisfazione. La ricerca di un modalità virtuoso di impiego del proprio tempo libero, rischia di trasformarsi ora nella ricerca del tempo libero stesso.

### Bibliografia

S. Bartezzaghi. *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in aut aut 337, marzo 2008, pp. 3-12.

G. Ciliberto, *La Triennale di Milano fra costruzione e critica del design in Italia*, tesi di laurea magistrale, Università IUAV di Venezia, a.a. 2011/2012, pp. 160-217.

A. Corbin (a cura di), *L'invenzione del tempo libero. 1850-1960*, Editori Laterza, 1996

H. Marcuse, *Eros e civiltà*, introduzione di G. Jervis, Einaudi, Torino 2001.

M. Savorra, *Milano 1964. La Triennale del Tempo Libero. Intersezioni tra arte, comunicazione e design*, in Casabella, n. 872, aprile 2017, pp 40-56.

### Elenco delle illustrazioni

M. Vignelli, Manifesto della XIII Triennale di Milano, 1964, da Casabella, n. 872, aprile 2017, p. 40.

Coney Island on August 1, 1961. Jack Kanthal/AP Images. <https://www.businessinsider.com/vintage-photos-of-coney-island-2016-3?IR=T>

M. Vignelli, Corridoio delle didascalie nella sezione introduttiva a carattere internazionale, da Casabella, n. 872, aprile 2017, p. 43.

V. Gregotti, G. Stoppino, L. Meneghetti, P. Brivio, caleidoscopio nella sezione introduttiva a carattere internazionale, da Casabella, n. 872, aprile 2017, p. 44.

G. Aulenti, C. Aymonino, S. Paciello, E. Bonfanti, J. Gardella, C. Macchi Cassia, L'Arrivo al mare, Sezione italiana, XIII Triennale di Milano, 1964, da G. Ciliberto, *La Triennale di Milano fra costruzione e critica del design in Italia*, p. 201.

## Free time, *Eros* and consumerism

On the XIII Triennale

Until the nineteenth century there is no clear separation between work time and non-work time: the artisans, the farmers, but also the workers in the factories, operate in times that tend to be discontinuous, full of unforeseen events, subject to fortuitous and random interruptions, sometimes even recreational. Hand in hand with historical and industrial evolution, however, this relatively slow and flexible work time, occupied by activities that are often unspecified, is gradually replaced by a more calculated, predicted, efficient and productive time. A time that, having become linear and measurable, can therefore be lost or gained, wasted or recovered. From this new conception of time derives the *invention of free time*, or the need for evasion, of the claim of a time only for itself. And the French historian Alain Corbin<sup>1</sup> helps us shed light on the nature of this time dedicated to leisure, which turns out to be frighteningly analogous to that of work time.

“The desire for this empty time, insidiously threatened by boredom, has paradoxically produced another time of truce and distraction, in turn unforeseen, organized, filled, agitated, based on new values; time-commodity of the first holiday clubs, which differs from the initial time of modernity only due to the absence of work”.

(A. Corbin, *L'invenzione del tempo libero. 1850-1960*)

It is between England and the United States that, in the mid-nineteenth century, the first industries of city entertainment were born. In 1851 London inaugurated the season of the great universal exhibitions, and in the same years the Bois de Boulogne and Central Park were designed. In 1852 Charles Morton opened the first London music hall; and at the same time in the United States a new concept of sport-show is born. But it is only with the end of the Second World War that we will witness the triumph of a leisure time understood as a commodity and warned, above all, as a time available for consumption. Then the paid holidays begin to spread in all social strata and, therefore, the possibility of going on vacation: the forms and uses of leisure time change accordingly: mass entertainment is born, linked to the power of a new leisure industry. And at the same time a real morality of pleasure and fun is also born.

In the mid-nineteenth century, Western morality (English, French, German, American) leads to distinguishing between fruitful pastimes and sterile or poorly respected distractions: up to this point there is an ethical tension between rational leisure on one side and fun without purpose, moral on the other. The regulation of squares and parks, the prohibition of animal fights, alcoholic prohibition express a severe condemnation of idleness and a desire of humanists and philanthropic intellectuals to shape free time by the lower classes, considered as naturally subject to immorality and disorder. A free time, in short, perceived from a moralizing perspective.

The contemporary notion of leisure, on the other hand, is incubated mainly in the United States. Indicative is the establishment, in Chicago in 1907, of a Play Congress in which two fundamental notions are elaborated: on the one hand that of play, which overturns the notion of free time long lost over time, or a wealth for the individual, not so much as a means of education, but as a way to reach a certain degree of happiness; on the other hand that of recreation which, instead, recalls the playful aspect of the pleasure procured by leisure time and its institutionalization in the form of play, thus enhancing freedom and spontaneity. In this sense, the playful activity begins to be perceived as a component of the American democratic ideal, as a means to develop the potential of the individual, a way to ennoble and achieve self-mastery. The United States, however, is also the

main laboratory of mass consumerist entertainment: here, as early as the early 1900s, Coney Island materialized as first realities, which Rem Koolhaas re-read, in his essay *Delirious New York*, as a place of evasion, an outlet valve, a necessary counterpart to the functioning of the big city machine. A game grabbed by the capitalist logic that, transforming the temporal structure of Western societies, reinforces in individuals the fear of emptiness, or of time not occupied by work, and thus aggravates the individual's inability to produce time for himself. The risk of suffering caused by free time spent in passivity, which is lost in non-existence, full of boredom, is accentuated.

Yet the possibility of a cultivated idleness (*otium cum dignitate*) is handed down even from Latin antiquity: the existence of a time governed by pleasure, a time of enjoyment procured by the expression and realization of the self in spontaneity; a temporal satisfaction that involves forgetting time to create and master one's own. The ancient Latins consider any productive activity as *negotia*, or as a real denial of this time for itself (*nec-otium*). But historical development has led contemporary man to negatively judge any form of passivity and positively only the various forms of activity; pushed individuals to worry too much about the unproductiveness of time, idleness, boredom, and not enough for the autonomy of the forms of self-invention.

These themes form the backdrop for the XIII Triennale di Milano, inaugurated on 12 June 1964 and chaired by a technical-executive committee composed of Agenore Fabbri, Pier Giacomo Castiglioni, Eduardo Vittoria and Tommaso Ferraris. Twenty years after the end of the war, in a season in which the holidays are now considered a right even among the most humble layers of the population and increasingly take on the appearance of a consumer good, the exhibition questions the nature of free time, to be able to trace a sociological study of reality, aimed at demonstrating the alienation experienced in the contemporary era. The program of the exhibition presents a general rethinking of the meaning and limits of the concept of free time in terms of "maximization" (quantitative) and "optimization" (qualitative). In an International Introductory Section, whose organization also includes Umberto Eco, the historical and social dynamics that have determined a distorted ideology of free time are analyzed: the qualification of the "consumption" of free time is connected to the availability of "information" among the population, on the choices of this consumption and on the conditioning of consumers. Within this section, Massimo Vignelli elaborates the *Caption Corridor*, which warns the visitor to make a conscious use of his free time, avoiding "consuming it" in ways dictated by the industrial civilization, or rather by those same centers of power that also control the time of work. The choice of the organizers foresees to carry on a research on communication, which goes hand in hand with the possibility of inventing new ways of consumption free time.

"In general, the work of the commission appeared as a macroscopic invitation to free itself from the dogmas imposed by society in view of a mass intellectual production and a real "new humanism".

(G. Ciliberto, *La XIII Triennale. Segnali di una crisi in corso*)<sup>2</sup>.

The heart of the Triennale is then developed as a story divided into three parts: the first dedicated to the ideal and practical themes of free time, the second to the concrete use of the hours available in the city and in nature, the third reserved for clarification of the theme in relation to urban interventions. The programmatic points, dictated by the council, ranged from the conquest of free time, presented in the international section and with an introduction of a historical nature, to the examples of constructions for the many leisure-related activities, scattered in the park, to the theme of use of free time in the city, in nature and in travel, treated in the spaces of connection and entrusted to special

investigations developed by the various foreign countries participating. The unanimous desire to create an exhibition not of objects, but of "facts", translates into a remarkable experimentalism at the level of the preparations, capable of breaking every figurative scheme with respect to the previous Triennials: the goal is the emotional and intellectual involvement of the spectators, through the use of media, scenographic techniques and expedients.

At the entrance, a polychrome and opalescent environment is created - the "Terminal of the Exaltation" - which, by providing a bold pop image, shows the multi-faceted entertainment proposals offered by the modern leisure industry: travel, holidays, shows, sporting events. Later in the journey the "Decompression Room", illustrated by Aurelio Carminati with large dusty writings, instead depicts real time after the work as an empty space. At this point of the exhibition a series of five machines, which resemble the jukebox or slot machine, they provide visitors with a ticket inviting them to choose one of the four routes of the next room, according to a fictitious correspondence between the data of each visitor and his leisure time requirements: fictitious as the belief that the man freely chooses how to spend his free time. The path becomes labyrinthine, scattered with mirrors, and divided into eight tubs in the square section, two for each of the four paths, whose themes are entrusted to Enrico Baj (*Technique*), Lucio Del Pezzo (*illusions*), Lucio Fontana and Nanda Vigo (*Utopie*), and finally to Roberto Crippa and Fabio Mauri (*Integration*).

Going up to the first floor through the staircase, you enter the hall of honor, occupied by an enormous kaleidoscope formed by two triangular prisms embedded between them which, covered with mirrors along the internal walls, give the visitor the impression of being in a monumental hexagonal space. Here two films, mounted by Tinto Brass, are projected onto the floor so that the spectator can feel caught in the middle of the performance, of the show, powerless and deluded in front of the promises of the previous rooms.

The result was a space in which the designers involved their audience, "a public bombarded: therefore raped", Manfredo Tafuri wrote. [...] An idea prevailed, also dear to the situationist movement, of creating a place of metaphor for the Société du Spectacle, as we know Guy Debord would support in his many writings, soon after that, in completed form.

(M. Savorra, *Milano 1964. La Triennale del Tempo Libero*, Casabella 872, p. 53).

Beyond the kaleidoscope are the various rooms made available to foreign countries: among them the Italian Section (ordered by the architects Aulenti, Aymonino, Paciello, Bonfanti, Gardella, Macchi and Cassia) deals with the time of the holidays, with the aim of to make the visitor aware of respect for nature as a place of refuge for the holidays. The section is divided into three parts - The balance for the few, The lost balance and The balance to be rediscovered - and presents the time of the holidays as an interruption of that harmonious relationship that existed in the past between man and nature, due to the massification of needs: the overcrowding of the Italian coasts (from which the well-known "arrival at the sea") and the massive recourse to the car are documented as central issues. Finally, the exhibition also extends to the outside, both through pavilions in the Triennale park and in front of the facade of the Palazzo dell'Arte, where a large white iron bridge with a triangular section is mounted, designed by Gregotti: to his inside, an installation by Vignelli evokes the imagination that the leisure industry continually constructs and presents as an illusory source of joy: advertising posters, theatrical and cinema posters, magazine images, radio announcements. The entire exhibition represents an exceptional moment of reflection on an urgent and first-rate theme for the consumer society of the Italian economic miracle. The use of new communication tools characterizes an exceptional moment of experimentation and dialogue between architecture, de-



sign and other visual, literary and musical media. In this framework it seems that architecture should take a step backwards: its representation is questioned and reformulated in the name of a new communicative meaning that it must assume, in order to respond effectively to a socio-cultural urgency.

In this historical phase the use of the game returns, once again, to assume clear political implications against consumerism and against capitalist exploitation. And it is no coincidence that soon the protests of 1968 will break out that, precisely through fun, creativity and playfulness, will destabilize the authoritarianism of the fifties. In a society that binds play, reducing it to a merely instrumental free time for work, there seems to be no more room for the cultivation of those pleasures, which generate joy and human happiness, not strictly connected with the deceptive pleasures given by passive consumption. Precisely in those years the revolutionary theories were spreading that Herbert Marcuse condensed in his essay *Eros and Civilization*, written in 1955. The German philosopher tries a refutation from the premises of Freud's social philosophy, according to which the progress of civilization would be profoundly incompatible with happiness of men, since it implies an inevitable repression of human instincts, and therefore a necessary renunciation of happiness; in other words, a submission of the *Eros*<sup>3</sup>. For Freud the so-called "*performance principle*" educates and accustoms man to alienation, but Marcuse denounces that this alienation also extends to hours of freedom: even free time thus becomes a passive rest waiting for the next opportunity to work and, instead of giving way to human pleasure, it often ends up being dictated by the entertainment industry. The entire time span of human existence is distributed according to the sustenance of capitalist progress. Marcuse then wonders about the possibility of a society that is not repressive, and that replaces the happiness of a rediscovered *Eros* with the deceptive welfare of consumption, to open the doors to a new humanism through the reaffirmation of human drives.

The new civilization of the liberated *Eros* appears as an Apollonian society, but this is not enough to specify it. By restoring to man not the value of industriousness but the freedom of the *otium*, it ends up being described in terms of an apotheosis of free time. At this point even play and sensuality can be, albeit marginally, productive, but only since they are free.

(G. Jervis, introduction to H. Marcuse, *Eros e civiltà*, Einaudi 2001, p. 29).

Marcuse calls for a great rejection of the present: he denies that the progress of a rational civilization is irreconcilable with the pleasure principle of *Eros*. The solution he proposes envisages freeing *Eros* from the chains of repression, destroying the ideological assumptions underlying the *performance principle*. This implies, however, a rewriting of the codes of the company, which must not eliminate work, but at the same time can no longer rely entirely on it: the working day must be shortened, the distribution of production improved and a general automation exploited. The liberation of *Eros* would allow human drives to no longer be channeled into work, and therefore to man to realize himself, without being conditioned by external goals: not production, but self-realization.

If it is true that the exploitation of capitalism on individuals evolves hand in hand with the developments of technology, taking on new forms from time to time, it is necessary to recognize that, in the decades that separate us from the revolutionary reflections of Marcuse, the distinction of borders between time free of the game and work time has become increasingly evanescent. In the words of "The game forces its boundaries, it leaves its dimension of separateness and infiltrates the territories of the 'serious' and ordinary life that were previously refractory to it"<sup>4</sup>. Today, in fact, there are phenomena and trends that break down the traditional scan of the working week, spreading sports and games of chance in every

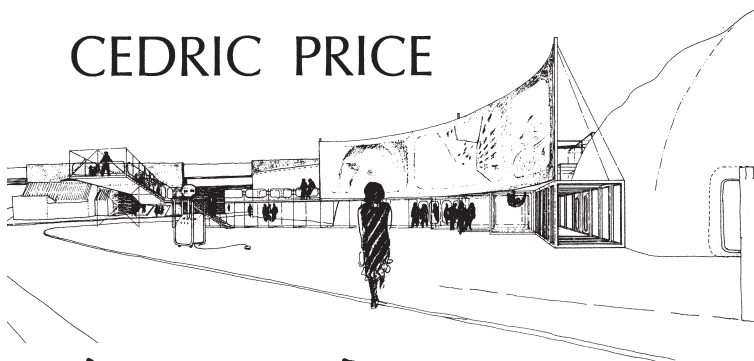
corner of the TV listings. Personal phones, e-mails and messaging apps have penetrated professional life into personal life, in a weave that makes any distinction impossible. And at the same time the working environments of the big companies become increasingly welcoming, with spaces dedicated to leisure and rest; while playful distractions are present, as a temptation, in any computer or other electronic work tool. Where does it begin and where does this game end? The membrane described by Goffman<sup>5</sup> has become porous and osmotic; it allows continuous and uncontrollable passages from one reality to another. Play has become a flow, to which you connect or disconnect continuously; and possible degenerations of this process can lead to implications even on the functioning of our brain, which gets more and more accustomed to jumping from one topic to another, struggling to keep the concentration. This translates into an inevitable sense of frustration, unfulfillment, dissatisfaction. The search for a virtuous mode of use of one's free time risks turning into the pursuit of free time itself.



Locandina di un  
pamphlet sul Fun  
Palace, redatta da  
Cedric Price e Joan  
Littlewood nel 1968.

# The Fun Palace

CEDRIC PRICE



Instant Chat  
Genius Cinema  
Gala Days & Nights  
Kunst Dabbling  
Fireworks

Juke Box Information  
Adult toys  
Star Gazing  
Science Gadgets

Theatre

Rallies  
Battles of flowers  
Concerts  
Learning Machines

Clownery

## for your delight

# Un laboratorio del divertimento

## Cedric Price

Ritengo improbabile che architettura e urbanistica potranno mai eguagliare il contributo che Hush Puppies<sup>1</sup> ha dato alla società di oggi, né potranno mai neppure avvicinarsi a quello fornito dai transistor o dai circuiti elettrici, almeno fin quando non procederanno (autonomamente o per imposizione esterna) ad una completa rivalutazione delle proprie particolari competenze.

[...] La prossima fase del condizionamento della vita deve ancora iniziare. Tale fase esige una ben più deliberata applicazione di un'estetica d'uso in cui, naturalmente, la determinazione di legittimità della vita sociale sarà richiesta per ogni decisione concernente interventi edilizi.

(C. Price, *Life Conditioning*, "Architectural Design", ottobre 1966)

I progetti di Cedric Price pongono l'architettura su un piano interamente nuovo, il cui potere immaginativo va al di là dell'ordinario: attraverso la sua ricerca egli si addentra sempre più in un terreno non architettonico. La sua nozione di architetto è quella di un *progettista sociale*, in grado di stabilire nuove relazioni, nuove attività, nuove modalità aggregative per la società. L'architetto deve proporre soluzioni per la creazione sensibile di nuove condizioni nell'ambiente abitativo umano. Per questo egli lancia provocazioni attraverso l'elaborazione di idee sistematizzate che si distanziano dalle nozioni esistenti e condivise. Uno dei più influenti architetti nel panorama britannico del secondo dopoguerra, dirige tutti i suoi sforzi verso il mettere in discussione: solleva delle questioni e ne discute i *processi* risolutivi. Non è infatti quasi per niente interessato alla comunicazione visiva e probabilmente per questo non entrerà mai a far parte del gruppo Archigram, nonostante la sua vicinanza con Peter Cook, a causa del ruolo fondamentale che essi assegnano all'illustrazione architettonica, nella comunicazione iconica di un'ideologia e di soluzioni tecniche. Nei lavori di Price non ci

---

1. Marchio di scarpe causal, dal 1958.

sono mai riferimenti formali: ogni suo prodotto è un processo di comprensione di un problema, va inteso prima di tutto come la formulazione di una questione.

«I suoi progetti si proiettano ben al di là dei confini e dei metodi dell'architettura esistente. Puntando sulle idee, con una pronunciata tendenza all'ingegneria sociale, benché non senza salti di logica, egli identifica una questione, la mette in discussione, quindi procede, passando dai contesti adeguati, fino a una soluzione».

(A. Isozaki, *Annulare l'architettura nel sistema*, 1975)<sup>2</sup>.

E il progetto in cui applica nel modo più coerente - e a tratti estenuante - questo tipo di approccio è il Fun Palace, cui lavora tra il 1960 e il 1965. Price lo definisce un «complesso che promuove educazione e divertimento auto-partecipativi»<sup>3</sup>. Qui le riflessioni dei Situazionisti, si combinano con l'emergente scienza della cibernetica, con il teatro e con la *game theory*, a produrre un nuovo tipo di architettura *improvvisata* e in grado di assecondare un panorama culturale in continuo mutamento. Il Fun Palace mette in discussione la definizione stessa di architettura: non è un edificio convenzionale, ma piuttosto un'intelaiatura che racchiude una macchina socialmente interattiva, altamente adattabile alle condizioni sociali e culturali della società. È il progetto, continuamente in mutamento, di una nuova forma di *leisure*.

Il *leisure* diventa un tema politico, economico, sociale e architettonico di estrema rilevanza nella Gran Bretagna post-bellica. In una società che ancora assimila il tempo libero all'ozio, e che cerca di impedire che questo degeneri in forme inaccettabili come l'alcolismo o il crimine, i Liberali da un lato auspicano a nuove opportunità ricreativo-educative, mentre i Conservatori puntano a investimenti consumistici per assecondare e mettere a profitto lo svago dei cittadini. La tecnologia avanza a vista d'occhio e si assottiglia la

2. Scritto comparso per la prima volta nel volume di Arata Isozaki dal titolo *Smantellare l'architettura*, e riprodotto all'interno di C. Price, *Re: CP* (2003), pp. 25-46.

3. *A Laboratory of Fun*, *New Scientist*, 14 maggio 1964.

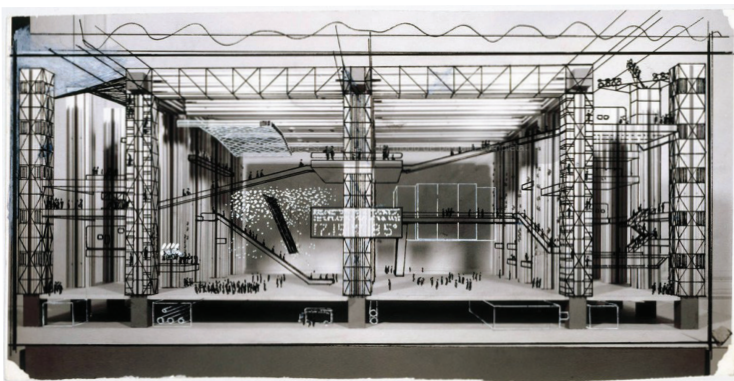
distinzione tra lavoro, educazione e svago. Il Partito Laburista guarda all'avvento di una società in cui la garanzia di un lavoro per tutti possa accorciare la giornata lavorativa, spostando così l'attenzione dall'*impiego* verso il *tempo libero*. E attraverso il progetto del Fun Palace, Cedric Price cerca di dare risposte a questo tipo di esigenze, di anticipare le necessità di una società ludica avveniristica.

Automation is coming. More and more, machines do our work for us. There is going to be yet more time left over, yet more human energy unconsumed. The problem which faces us is far more than that of the 'increased leisure' to which our politicians and educators so innocently refer. This is to underestimate the future. The fact is that as machines take over more of the drudgery, work and leisure are increasingly irrelevant concepts. The distinction between them breaks down. *We* need, and we have a right, to enjoy the totality of our lives. We must start discovering *now* how to do so.

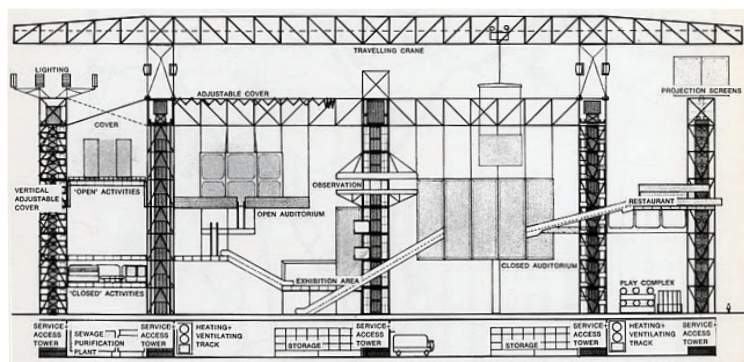
(C. Price, *Draft of the Fun Palace pamphlet*).

Nel 1962 Price aveva iniziato una collaborazione con Joan Littlewood, una produttrice di teatro agit-prop<sup>4</sup> d'avanguardia, il cui obiettivo era di risvegliare il soggetto passivo della cultura di massa e di indirizzarlo verso una nuova presa di coscienza. Immaginava un teatro dinamico, interattivo, che non fosse fatto da

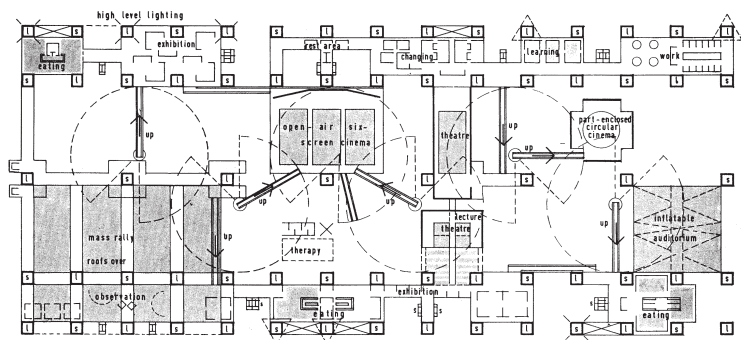
Un disegno prospettico dell'interno del Fun Palace, disegnata da Price attorno al 1965.



4. Agit-Prop (contrazione delle parole russe agitaciija e propaganda, agitazione e propaganda) si riferiva anche ad una forma di teatro didattico del XX secolo molto diffuso nella Russia post-rivoluzionaria (dal 1917 in poi), avente come scopo la propaganda e l'informazione presso il pubblico analfabeta degli ideali rivoluzionari sovietici.



In alto:  
sezione del Fun  
Palace mostra la  
relazione tra la  
struttura esterna  
fissa e le partizioni  
movibili interne.



In basso:  
ultima versione  
della pianta  
dell'edificio,  
con piattaforme  
mutevoli e scale  
mobili. Cedric  
Price Archives,  
Canadian Centre  
for Architecture.

palchi, esibizioni e spettatori, ma da pure esecuzioni e interazioni: una realizzazione ideale di un teatro brechtiano, inteso come luogo di aggregazione culturale in cui le persone potessero fare esperienza della trascendenza e delle trasformazioni del teatro, non da spettatori, ma da *giocatori*, da attivi partecipanti di un processo di riscoperta del sé. È in questa cornice che Littlewood elabora l'idea per un *palazzo del divertimento*, che attraverso l'intelligenza di Price verrà sviluppata in un progetto architettonico interattivo, adattabile a diverse esigenze e ai desideri degli individui.

Un'architettura improvvisata, in cui gru e moduli prefabbricati permettono ai fruitori di assemblare il proprio ambiente pedagogico e di svago, evadendo così dalla routine quotidiana di un'esistenza seriale e imbarcandosi in un viaggio di apprendimento, creatività, e realizzazione personale. Non c'è un ingresso principale e i visitatori possono accedere da qualsiasi angolo; la struttura è a griglia le scale



sono posizionate sui lati, mentre la parte centrale rimane sgombra e libera. La circolazione interna è affidata a piattaforme mutevoli e a scale mobili in tensione. La copertura consiste in una membrana appesa ad una grata, mentre gli interni sono per lo più in moduli standard di plastica e alluminio, posizionabili e ricollocabili ovunque attraverso le gru a disposizione degli utenti. Solo la grande struttura esterna rimane fissa e di supporto per qualsiasi operazione.

Il processo di progettazione non parte dalla ricerca di riferimenti formali, ma piuttosto dalla considerazione di un programma in termini *temporali*, cercando risposte ai problemi che quest'ultimo porrebbe. L'essenza del Fun Palace è un cambiamento continuo, che permette usi interminabili e indeterminati. Lo smontaggio e l'assemblaggio sono continui, per assecondare mutevoli ambienti di apprendimento e di svago, evadendo dalla vita di tutti i giorni. Il Fun Palace è pensato per essere temporaneo: più che come un oggetto, è elaborato in termini di *processo*, di eventi nel tempo, abbracciando l'indeterminatezza come principio guida.

Stiamo costruendo un giocattolo a breve scadenza nel quale tutti noi possiamo realizzare le possibilità e i piaceri che un ambiente urbano del ventesimo secolo ci deve. Deve durare non più a lungo di quanto occorra.

(C. Price, *Re: CP*, da una relazione di progetto del Fun Palace).

Non potendo prefigurare le *forme* che gli utenti del Fun Palace imprimeranno al loro divertimento, Price e Littlewood decidono di lavorare sulla previsione dei percorsi comportamentali che potenzialmente assumeranno i giocatori: per farlo si affidano a studiosi di cibernetica e a esperti di *game theory*, che li guidano nel processo di adeguamento della struttura alle possibili tendenze mutevoli dei comportamenti degli utenti del Fun Palace. I principi di cibernetica si rivelano indispensabili nel regolare le attività quotidiane e quelle di breve durata, mentre la *Game theory*, sviluppata da John von Neuman a partire dagli anni '20, aiuta a fare luce sulle strategie e sulle modificazioni più a lungo termine. Proprio la *Game theory* fornisce le basi del *coding* nei moderni computer: come

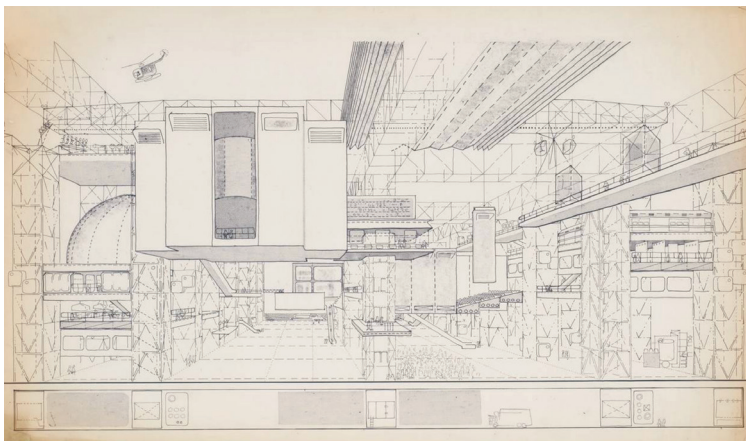
le macchine virtuali possono essere riprogrammate per svolgere indeterminate funzioni, così l'*architettura virtuale* del Fun Palace deve essere in grado di accogliere una varietà infinita di attività. La sua struttura tridimensionale è concepita pertanto come una matrice spazio-tempo operativa. Sia Price che Littlewood vedono nell'impiego della cibernetica nella progettazione del Fun Palace il simbolo di un'emancipazione tecnologica della società. Tuttavia compaiono evidentemente delle implicazioni orwelliane nel 'controllo sociale' implicito nel funzionamento dell'edificio: con un'inquietante anticipazione sui tempi, in questo progetto per la prima volta gli esseri umani vengono trattati come dati, registrati all'interno di un vasto sistema di controllo sociale. Questi dati vengono processati per prevedere futuri trend, che a loro volta servono a re-impostare i parametri per il mutamento degli spazi e delle attività dell'edificio: un continuo processo di aggiornamento e raffinamento, attraverso cicli di feedback, rende idealmente la struttura in grado di riprogrammarsi da sola.

Il Fun Palace è suddiviso in sei aree organizzative:

- la zona 1 accoglie alcune 'macchine educative' progettate dallo studioso di cibernetica Gordon Pask, oltre a degli schermi in cui gli spettatori possono seguire in diretta scene dal Parlamento, da alcune miniere, fattorie, industrie, ospedali;
- la zona 2 sollecita nuove forme di espressione, tra cui il teatro, la musica, la danza;
- la zona 3 offre a giovani registi la possibilità di girare film;
- la zona 4 ospita laboratori per condurre esperimenti scientifici;
- le zone 5-6 sono aree-studio per dipingere e scolpire.

La Commissione Cibernetica istituita per lavorare al progetto del Fun Palace immagina anche la possibilità di elaborare alcune *realtà virtuali* (confermandosi di nuovo incredibilmente in anticipo rispetto agli sviluppi della tecnologia) in grado di far vivere agli utenti altri tipi di esperienze, tra cui lo sci, il bowling, il go-kart, il tiro con l'arco, il nuoto. L'artista cibernetico Roy Ascott propone inoltre di sviluppare tecnologie in grado di creare giochi di ruolo e di scambio di identità,

Una delle  
prime viste  
realizzate da  
Price, Canadian  
Centre for  
Architecture,  
Montréal



per far indossare agli interessati i panni di qualcun altro, scavalcando così le disuguaglianze e rafforzando un senso di appartenenza a un dato gruppo. Lo stesso Ascott propone poi la realizzazione di una 'Colonna di informazione' all'interno del Fun Palace, che consenta a tutti l'accesso ad un'enciclopedia elettronica digitale: è una precoce premonizione di un imminente accesso di massa ai computer per tutta la popolazione.

Ma il destino del Fun Palace sembra essere tormentato e il progetto non approda mai ad una effettiva realizzazione: dapprima viene negato il permesso di costruzione nella Isle of Dogs, sulla East End di Londra, e ben presto anche nella River Lea Valley e su un'isola a Mill Meads. Una certa opposizione burocratica rende le istituzioni riluttanti all'approvazione del progetto, che finisce per protrarsi per dieci anni, fino al punto in cui Price stesso lo dichiara ormai ormai obsoleto. Da cui la nota affermazione di Price: «Se oggi scrivere di utopie è un segno di desolazione spirituale, progettarle deve essere un atto criminale» (1972).

Il Fun Palace non verrà mai costruito, ma farà comunque irruzione all'interno dell'immaginario architettonico del secondo dopoguerra, fino a diventare un modello per il Centre Pompidou di Renzo Piano e Richard Rogers, ma anche per il progetto di un parco di divertimento a Monte Carlo di Archigram e per la Festival Plaza all'Expo di Osaka

del 1970, pensata anch'essa per adattarsi ad ospitare qualunque tipo di evento in occasione di grandi manifestazioni, attraverso meccanismi mobili. Tuttavia bisogna riconoscere che a lasciare un segno sia stato più l'aspetto formale, che quello sociale e interattivo, che maggiormente premeva agli autori del progetto. Il Fun Palace è uno dei progetti per il tempo libero più innovativi e creativi del secolo scorso. Price e Littlewood riconoscono l'importanza strategica del *gioco* come mezzo di riscatto, in grado di permettere un tipo di alienazione costruttiva, proprio come nel teatro di Bertold Brecht. È una vera e propria strategia critica, un tentativo di mettere in pratica quella utopia, concepita da Marcuse in *Eros e Civiltà*, di un'emancipazione sociale possibile solo attraverso il gioco e il lavoro non alienante. È un progetto che rigetta la forma e l'estetica in favore del *processo* continuo, e che attraverso questo si pone come obiettivo primario l'emancipazione e il potenziamento degli individui.



Festival Plaza,  
Kenzo Tange,  
Expo Osaka,  
1970

## Bibliografia

M. Biraghi, "L'utopia del futuro", in *Storia dell'architettura contemporanea II*. 1945-2008, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2008, pp. 170-191.

G. David and L. Popov, *The Architect as a Social Designer: The Fun Palace Case*, Enquiry, Vol. 12, No. 1, pp. 9-16. <http://dx.doi.org/10.17831/enq:arcc.v12i1.388>

S. Mathews, *The Fun Palace as Virtual Architecture: Cedric Price and the Practices of Indeterminacy*, Journal of Architectural Education (1984), Vol. 59, No. 3, Taylor & Francis, Ltd, Feb. 2006, pp. 39-48. <https://www.jstor.org/stable/40480644>

C. Price, *Life Conditioning*, in S. Puddu, M. Tattara, F. Zuddas, “Territori della conoscenza. Un Progetto per Cagliari e la sua università, Quotlibet, Macerata 2017, pp. 164-169.

C. Price, *Re: CP*, Edited by H. U. Obrist, with contributions by A. Isozaki, P. Keiller and R. Koolhaas, Birkhäuser - Publishers for Architecture, Basel 2003.

C. Price and J. Littlewood, *The Fun Palace*, The Drama Review: TDR, Vol. 12, No. 3, Architecture/Environment, The MIT Press, Spring 1968, pp. 127-134. <https://www.jstor.org/stable/1144360>

M. Stanley, *From agit-prop to free space: the architecture of Cedric Price*, Black Dog, London 2007.

M. Stanley, *The Fun Palace: Cedric Price's experiment in architecture and technology*, Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research, Vol. 3 No. 2, Intellect Ltd 2005.

#### Elenco delle illustrazioni

Locandina del Fun Palace, estratta da C. Price and J. Littlewood, The Fun Palace, The Drama Review: TDR, Vol. 12, No. 3, Architecture/Environment, The MIT Press, Spring 1968, p. 127.

The Fun Palace floor plan, final version, showing moveable walkways and escalators. Cedric Price Archives, Canadian Centre for Architecture, Montreal.

Elevation Drawing of Cedric Prices “Fun Palace.” University Of Brighton. 2014. Exemplary Project—Cedric Price. [https://medium.com/@Lawther\\_Freddie\\_2956665/cedric-prices-fun-palace-flc80674f175](https://medium.com/@Lawther_Freddie_2956665/cedric-prices-fun-palace-flc80674f175)

Sezione e vista prospettica dell'interno del Fun Palace. <https://www.ianvisits.co.uk/blog/2015/10/18/unbuilt-london-the-1960s-fun-palace/>

Festival Plaza Expo Osaka '70. <https://i.pinimg.com/originals/27/92/51/279251c86e0405f9844ae2a7b2f05757.jpg>

## A laboratory of fun

Cedric Price

I consider it unlikely that architecture and urban planning will ever match the contribution that Hush Puppies<sup>1</sup> has given to today's society, nor will they ever be able to get close to that provided by transistors or electrical circuits, at least until they proceed (independently or by external taxation) to a complete re-evaluation of your particular skills.

[...] The next phase of life conditioning has yet to begin. This phase requires a much more deliberate application of an aesthetics of use in which, of course, the determination of legitimacy of social life will be required for every decision concerning building interventions.

(Cedric Price, *Life Conditioning*, "Architectural Design", ottobre 1966).

Cedric Price's projects place architecture on an entirely new level, whose imaginative power goes beyond the ordinary: through his research he increasingly delves into a non-architectural terrain. His notion of architect is that of a social designer, able to establish new relationships, new activities, new forms of aggregation for society. The architect must propose solutions for the sensitive creation of new conditions in the human living environment. For this he launches provocations through the elaboration of systematized ideas that distance themselves from existing and shared notions. One of the most influential architects in the British post-war period, he directs all his efforts towards questioning: he raises questions and discusses the resolution processes. It is in fact almost not at all interested in visual communication and probably for this reason it will never become part of the Archigram group, despite its proximity to Peter Cook, due to the fundamental role they assign to architectural illustration, in the iconic communication of an ideology and technical solutions. In Price's works there are never formal references: each of his products is a process of understanding a problem, it must be understood first of all as the formulation of a question.

Flatly state, his projects spring far beyond the bounds and methods of existing architecture. Heavy on ideas, with a marked social engineering bent, though not without leaps of logic, he identifies an issue, throws it into question, then follows up via the proper contexts to a solution.

(Arata Isozaki, *Erasing Architecture into the System*, 1975)<sup>2</sup>.

And the project in which he applies in the most coherent - and at times grueling - way is this kind of approach is the Fun Palace, which he works between 1960 and 1965. Price calls it a "complex that promotes education and self-participatory fun"<sup>3</sup>. Here the reflections of the Situationists combine with the emerging science of cybernetics, with theater and *game theory*, to produce a new type of *improvised* architecture capable of supporting a constantly changing cultural landscape. The Fun Palace questions the very definition of architecture: it is not a conventional building, but rather a framework that encloses a socially interactive machine, highly adaptable to the social and cultural conditions of society. It is the project, constantly changing, of a new form of leisure.

Leisure becomes an extremely important political, economic, social and architectural theme in post-war Britain. In a society that still assimilates leisure time to idleness, and which seeks to prevent this from degenerating into unacceptable forms such as alcoholism or crime, the Liberals on the one hand wish for new recreational-educational opportunities, while Conservatives point to consumerist investments to support and benefit citizens' entertainment. The technology advances visibly and the distinction between work, education and leisure is thinning. The Labor Party looks to the advent of a society in which the guarantee of a job for all can shorten the working day, thus shifting the attention from employment to leisure. And through the Fun Palace project, Cedric Price tries to give answers to this kind of needs, to anticipate the needs of a futuristic playful society.

Automation is coming. More and more, machines do our work for us. There is going to be yet more time left over, yet more human energy unconsumed. The problem which faces us is far more than that of the 'increased leisure' to which our politicians and educators so innocently refer. This is to underestimate the future. The fact is that as machines take over more of the drudgery, work and leisure are increasingly irrelevant concepts. The distinction between them breaks down. We need, and we have a right, to enjoy the totality of our lives. We must start discovering *now* how to do so.

(Cedric Price, *Draft of the Fun Palace pamphlet*)

In 1962 Price had started a collaboration with Joan Littlewood, an avant-garde agit-prop theater<sup>1</sup> producer, whose goal was to awaken the passive subject of mass culture and to direct him towards a new awareness. He imagined a dynamic, interactive theater that was not made up of stages, exhibitions and spectators, but pure performances and interactions: an ideal realization of a Brechtian theater, intended as a place of cultural aggregation in which people could experience transcendence and transformations of the theater, not as spectators, but as players, as active participants in a process of self-rediscovery. It is in this frame that Littlewood elaborates the idea for an entertainment palace, which through Price's intelligence will be developed into an interactive architectural project, adaptable to different needs and desires of individuals.

An improvised architecture, in which cranes and prefabricated modules allow users to assemble their pedagogical and leisure environment, thus avoiding the daily routine of a serial existence and embarking on a journey of learning, creativity, and personal fulfillment. There is no main entrance and visitors can access from any angle; the structure is a grid, the stairs are positioned on the sides, while the central part remains uncluttered and free. Internal circulation is entrusted to changing platforms and live escalators. The cover consists of a membrane hanging from a grating, while the interiors are mostly in standard plastic and aluminum modules, which can be positioned and re-located anywhere through the cranes available to users. Only the large external structure remains fixed and supportive for any operation.

The design process does not start from the search for formal references, but rather from the consideration of a program in temporal terms, seeking answers to the problems that the latter would pose. The essence of the Fun Palace is a continuous change, which allows endless and undetermined uses. The disassembly and assembly are continuous, to accommodate changing learning and leisure environments, escaping from everyday life. The Fun Palace is meant to be temporary: more than an object, it is elaborated in terms of process, of events over time, embracing indeterminacy as a guiding principle.

We are building a short-term toy in which we can all realize the possibilities and pleasures that a twentieth-century urban environment owes us. It must last no longer than is necessary.

(Cedric Price, *Re:CP*, from a project description of the Fun Palace).

Not being able to prefigure the forms that the users of the Fun Palace will impart to their fun, Price and Littlewood decide to work on the prediction of the behavioral paths that the players will potentially assume: to do so they rely on cybernetics scholars and on game theory experts, who guide them in the process of adapting the structure to the possible changing trends in the behavior of the users of the Fun Palace. The principles of cybernetics are essential in regulating daily and short-term activities, while Game theory, developed by John von Neuman since the 1920s, helps shed light on strategies and longer-term changes. Game theory provides the basis of coding in modern computers: how virtual machines can be reprogrammed to perform indeterminate functions, so the virtual architecture of the Fun Palace must be able to accommodate an infinite variety of

activities. Its three-dimensional structure is therefore conceived as an operational space-time matrix. Both Price and Littlewood see the use of cybernetics in the design of the Fun Palace as the symbol of a technological emancipation of society. However, obviously there are Orwellian implications in the 'social control' implicit in the functioning of the building: with a disturbing anticipation of the times, in this project for the first time human beings are treated as data, recorded within a vast system of social control. This data is processed to predict future trends, which in turn serve to re-set the parameters for changing the building's spaces and activities: a continuous process of updating and refinement, through feedback cycles, ideally makes the structure into able to re-program itself.

The Fun Palace is divided into six organizational areas:

- zone 1 hosts some "educational machines" designed by the cybernetics scholar Gordon Pask, as well as screens where viewers can follow live scenes from Parliament, from some mines, farms, industries, hospitals;
- zone 2 calls for new forms of expression, including theater, music, dance;
- zone 3 offers young filmmakers the chance to shoot their own film;
- zone 4 hosts laboratories to conduct scientific experiments;
- zones 5-6 are study areas for painting and sculpting.

The Cybernetic Commission set up to work on the Fun Palace project also envisages the possibility of developing some virtual realities (confirming again incredibly in advance of the developments in technology) capable of making users experience other types of experiences, including skiing, bowling, go-karting, archery, swimming. The cybernetic artist Roy Ascott also proposes to develop technologies capable of creating role plays and identity exchanges, to get the interested parties to wear the shoes of someone else, thus bypassing the inequalities and strengthening a sense of belonging to a given group. Ascott himself then proposes the creation of an 'Information column' within the Fun Palace, which allows everyone access to a digital electronic encyclopedia: it is an early premonition of imminent mass access to computers throughout the population.

But the fate of the Fun Palace seems to be tormented and the project never reaches a real realization: at first the building permit is denied in the Isle of Dogs, on the East End of London, and soon also in the River Lea Valley and on a island at Mill Meads. A certain bureaucratic opposition makes the institutions reluctant to approve the project, which ends up lasting for ten years, to the point where Price itself declares it now obsolete. Hence Price's famous statement: "If writing utopias today is a sign of spiritual desolation, designing them must be a criminal act" (1972).

The Fun Palace will never be built, but will nevertheless break into the architectural imagery of the second post-war period, to become a model for the Center Pompidou of Renzo Piano and Richard Rogers, but also for the project of an amusement park in Monte Carlo by Archigram and for the Festival Plaza at the Osaka Expo in 1970, also designed to adapt to host any type of event during major events, through mobile mechanisms. However it must be acknowledged that the formal aspect was left more to the mark than the social and interactive aspect, which was most important for the authors of the project. The Fun Palace is one of the most innovative and creative leisure projects of the last century. Price and Littlewood recognize the strategic importance of the game as a means of redemption, capable of allowing a kind of constructive alienation, just like in the theater of Bertold Brecht. It is a real critical strategy, an attempt to put into practice that utopia, conceived by Marcuse in *Eros and Civilization*, of a social emancipation that is possible only through play and non-alienating work. It is a project that rejects form and aesthetics in favor of the continuous process, and that through this arises the emancipation and empowerment of individuals as its primary objective.







Bruno Munari,  
*Tempo Libero*,  
Orologio Swatch,  
1994-1997

# Progettare è un gioco, giocare un progetto

## Bruno Munari

Nella mente di chi lo apprezza e lo ama, la vocazione giocosa dell'idea di progetto di Bruno Munari si confonde troppo spesso con una specie di "sindrome di Peter Pan", cioè con quel desiderio di restare bambini, di non crescere per non assumere le responsabilità dell'essere adulti. [...] Eppure tutto questo è il frutto di un equivoco: Munari - e con lui molti grandi artisti di questo secolo - non dice che bisogna restare bambini per esprimere la nostra creatività, ma bensì che "bisogna risvegliare il bambino che è in noi", cioè attuare un processo di estrema e precisa consapevolezza che, da adulti, ci fa analizzare i modi della creatività, alla ricerca di nuove possibilità di interpretazione del reale.

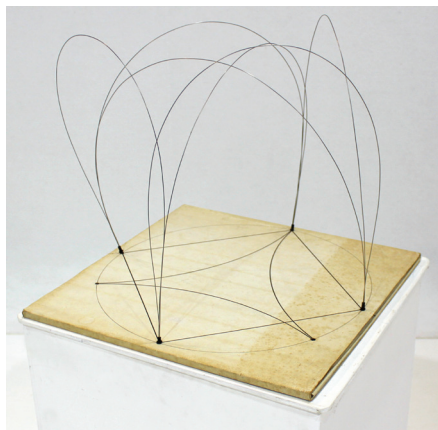
(M. Meneguzzo, *Munari, ovvero la regola del gioco*)

La poetica di Bruno Munari si basa su un'adozione volontaria delle regole del gioco all'interno del processo progettuale. Del gioco egli rispetta sempre due forze contraddittorie, in assenza delle quali nessuna attività ludica potrebbe esistere: quella *liberatoria*, che porta a conoscere attraverso l'immaginazione, e quella *costrittiva*, che impone un sistema necessario e inevitabile di regole da rispettare. Munari si dà delle regole e le rispetta in modo ferreo; predilige quelle più semplici, preferibilmente ne adotta una soltanto, come nel caso della scultura *Flexy*, del 1968: qui la regola data è una dimensione, cioè un metro, che è la lunghezza di un filo d'acciaio flessibile che prende qualsiasi forma in cui la fantasia possa piegarlo.

Un tetraedro fatto di sei fili d'acciaio, che ne disegnano il contorno, lasciato in mano a un bambino gli fa capire che cos'è la topologia. L'oggetto cambia tante forme ma non la dimensione dei suoi lati.

(Bruno Munari, 1967).

Munari sembra un sovvertitore delle regole, ma in realtà non lo è affatto. Semplicemente si dà un ordine diverso rispetto a quello costituito, che egli smantella attraverso il gioco. Rimette in gioco



Bruno Munari,  
*Flexy*, acciaio  
inossidabile,  
1968

le regole preconstituire della nostra vita, quelle di cui si tende a dimenticare le ragioni. Passa da un sistema di interpretazione del reale ad un altro, attraverso dei consapevoli giochi di parole, di suoni, di associazioni. Nuove possibilità di interpretazione provengono spesso dalla mitologia antica: tuttavia, a differenza del mito, il gioco non ambisce a diventare il solo e indiscutibile mezzo di lettura della realtà. Il gioco può essere agevolmente abbandonato, essendo una costruzione personale e non un dogma. Tra mito e gioco Munari si proclama sempre in favore del gioco, che vede come un'occasione per trovare soluzioni più personali, svincolate da rigidità e dogmatismi.

Il gioco concentra l'attenzione su un problema, ma non costringe l'osservatore a trovare soluzioni obbligate, dettate da necessità superiori: tutto è frutto della volontà, e questo scaccia la paura dell'ignoto nichilista, è tranquillizzante. Se giochiamo è perché lo vogliamo, non c'è nessuna imposizione dall'alto. Quindi la nuova percezione di un oggetto, che riceveremo attraverso il gioco, sarà personale, sarà nostra responsabilità, ma sarà anche passibile di una revisione, non è assoluta. È una libertà, che porta a esiti nuovi e sorprendenti, alla scoperta.

Attraverso il gioco siamo portati a spingerci più facilmente al limite delle cose. Nelle sue opere Munari non parte dall'astrazione nel suo processo conoscitivo, ma vi arriva: è un traguardo cui perviene

attraverso l'osservazione diretta di singoli fenomeni, attraverso un'attitudine fuori dal comune. Le regole di osservazione non possono essere codificate a priori, ma vanno create *ad hoc* per la singola osservazione, senza essere viziate da una visione generale del mondo. In questo la forma del gioco si rivela la dimensione ideale in cui affrontare il progetto: perchè è controllabile, fatto di regole semplici, ed è qualcosa che dipende dall'uomo e dalla sua costruzione (a differenza del mito). Il metodo di Munari non si rivolge solo ai bambini nei suoi famosi laboratori, ma anche e soprattutto agli adulti e alle loro radicate convinzioni e abitudini. Per questo, attraverso un'ironia che deve molto a Duchamp, con leggerezza e distacco affronta il suo tempo, provocandolo, stimolando nuove associazioni inedite: nascono così le *macchine inutili*, la cui mancanza di scopo le rende non più macchine, ma umane, nella loro "agitazione chiasosa e senza costruito"; allo stesso modo i *libri Illeggibili*, per ritrovare il filo del discorso, ci insegnano che di un libro, oltre alla lettura, si può fare molto di più; e così la sedia per visite brevissime per ospiti senza sorriso, i fossili del 2000 per fermare un presente già passato, i Negativi-Positivi, gli Ideogrammi materici. Sono tutte dimostrazioni della freschezza con cui Munari ha saputo contaminare saperi e insegnamenti, rinnovandosi ogni volta.

Bruno Munari,  
*macchina  
inutile*, legno  
bianco con  
sezioni colorate  
collezione  
privata, 1947



1. B. Finessi (a cura di), *Su Munari*, grafica di Italo Lupi, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2002, p. 22.

Il suo percorso artistico comincia con la serie delle *Macchine Inutili* (1930-33); queste sono senza senso da un punto di vista economico, perché libere da necessità pratiche d'uso. Ma la loro funzionalità scavalca quella economica, non è circoscritta a bisogni d'ordine fisico e materiale; “distraggono le macchine”, facendole funzionare in modo irregolare. Hanno bensì anche una funzionalità di ordine estetico, dislocando attivamente forme colorate nello spazio, stimolano la fantasia del fruitore e mettono in discussione gli attributi della cultura delle macchine. In queste prime opere si manifesta una vicinanza al movimento Dada, ma anche alle sperimentazioni di László Moholy-Nagy all'interno del Bauhaus, che danno vita a sculture cinetiche come il *Modulatore spazio-luce* (1922-30).

Ettore Sottsass nota che in giapponese la dicitura Mu-nari significhi “fare dal nulla” e la giudica una “bella coincidenza”: «Partire da zero era un po', secondo me, la sua ossessione, e lo zero lo cercava stando con i bambini, osservandoli e osservando se stesso nel momento in cui si confrontava con quel tanto di germinale che l'infanzia possiede nei confronti dell'esistenza»<sup>1</sup>. Il suo avvicinamento al mondo dei bambini passa attraverso il disegno, a partire dagli anni '50, di giochi destinati alla produzione industriale. La sua *Scimmia Zizi* - eccezionale “giocattolo per intellettuali”, in gommapiuma



Bruno Munari,  
*La scimmietta  
Zizi*, collezione  
Compasso d'Oro  
ADI, Galleria del  
Design e dell'Arre-  
damento, Cantù,  
1953.

2. Ibid., p. 18.

Esempi di  
giocattoli in  
voga negli anni  
Cinquanta,  
quando viene  
prodotta la  
Scimmietta Zizi



armata, progettato per Pigionma - riceve il premio Compasso d'Oro nel 1954, nel primo anno della sua istituzione. Tra i meriti che il premio riconosceva vi erano la scelta di dare un nome al prodotto, di utilizzare materiali innovativi per l'epoca, che indicavano uno studio tecnologico conforme all'obiettivo preposto. Augusto Morello lo definisce un esempio di «umanizzazione della tecnica»<sup>2</sup>. Un messaggio di fantasia e libertà al bambino di quegli anni, ancora ignorato nelle sue potenzialità di consumatore. Nel panorama della produzione di giocattoli negli anni Cinquanta predominava ancora la verosimiglianza, l'imitazione del mondo adulto: soldatini e trenini riproducevano una fedele realtà in miniatura. Particolarmente in voga all'epoca, le macchinine Dinky Toys erano curavate in modo realistico in ogni loro singolo dettaglio. Solo alcuni giochi composti da solidi di legno, o l'ambitissimo e costosissimo Meccano, permettevano ai bambini la possibilità di esprimersi con creatività. I pupazzi di peluche rappresentavano gli animali in versioni verosimili e infantilizzate, che inducevano una relazione passiva col bambino e priva di connotazioni critiche rispetto alle specificità dei diversi generi animali. In quest'ottica Zizi costituiva un'innovazione perché recuperava il valore del gioco come libera attività creatrice finalizzata alla formazione di una personalità autonoma. Munari fa un'osservazione analitica del dato reale (scimmia) e ne dà una restituzione sintetica nel progetto, tenendo in considerazione che dovrà confrontarsi con un interlocutore - il bambino - dalle capacità comunicative più sofisticate rispetto all'adulto. La scimmia Zizi appartiene riconoscibilmente alla famiglia dei primati, ma allo stesso tempo permette al bambino di instaurare una distanza rispetto al mondo animale e di confrontarsi con esso, cercando di riproporre



Bruno Munari,  
*Libroletto*,  
1993

con il pupazzo, capace di articolarsi liberamente grazie all'anima metallica interna, le movenze che una vera scimmia assume in natura. L'essenzialità formale del giocattolo allena il bambino ad una critica comprensione del reale, e dunque all'immaginazione; non si limitava a tradurre forzatamente il selvatico in domestico, come gli altri pupazzi dell'epoca.

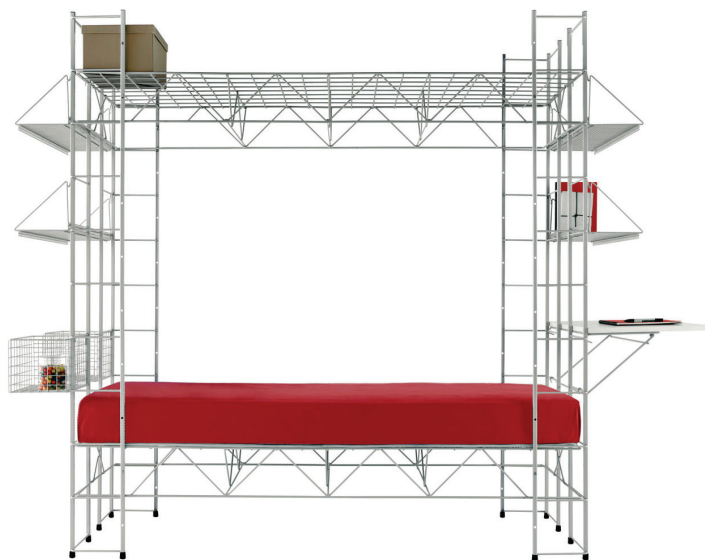
Anno dopo anno, Munari emettere idee visuali di ogni tipo; ha la mania dell'effimero, applica attività ludiche alle cose minimali, trova una strategia nuova per ogni contesto, in un continuo faccia-a- faccia con le circostanze. Tra il 1994 e il 1997 realizza l'orologio Swatch *Tempo Libero*, un vero e proprio gioco sugli equivoci del tempo. Qui le ore sono palline vaganti tra il quadrante e il vetro dell'orologio; ogni volta che si scuote il polso, il tempo diventa una magica sorpresa. È una provocazione contro gli orologiai svizzeri, contro i datori di lavoro, contro l'uso strumentale del tempo.

«Bisogna disordinare prima di ordinare perché, quando il disordine è massimo, è più facile (e creativo) far ordine, mentre quando il disordine è minimo ci si riduce a ri-ordinare, ossia a cercare cosa c'è di disordinato rispetto a un ordine già imposto [...] Il suo gioco era sempre *play* e non *game*: *play* nel senso di eseguire una *pièce*, di produrre una performance»



Qualsiasi oggetto disegnato da Munari oppone una resistenza minima alle esigenze personali e alla fantasia di chi lo usa: è il caso di *Abitacolo* (1970), un'opera descritta da Munari come «assoluta, volutamente neutra e quasi invisibile; non impone una sua estetica a tutti, ma è solo una struttura essenziale pronta a rendersi invisibile secondo l'invasione dell'abitante». Qui il gioco è una forma di ginnastica piacevole che stimola la mente senza prevaricarla, senza intimidirla. È momento di libertà e creatività. *Abitacolo* diventa una capanna, uno spazio tutto per sé, per i libri, i cuscini, le coperte, che non vanno assolutamente tenuti in ordine, perché altrimenti il bambino viene inquadrato di nuovo nel mondo serio degli adulti.

Dalla constatazione che «ogni libro è letto, ma ogni letto non è anche un libro», nasce nel 1993 il *Libro Letto*, un'opera che apre l'oggetto a nuove possibilità d'uso; è un racconto, ma anche un letto, una morbida coperta, un rifugio in cui avvolgersi; il bambino ha l'impressione di entrarci dentro, di diventare personaggio del racconto. È il luogo fantastico in cui continuare a sognare, un luogo non condizionato dalle invenzioni degli adulti. «È lo spirito che conta, e non il risultato (quello viene da sé!). Bisogna cercare nel profondo di sé la semplicità delle gioie (o dei sogni) dell'infanzia».



Bruno Munari,  
*Abitacolo*, letto  
multifunzionale  
in acciaio,  
1979



Bruno Munari  
durante uno dei  
suoi laboratori  
per bambini,  
foto di Ada  
Ardesi

La straordinarietà di questo artista risiede nella sua capacità di reinventarsi continuamente. “Il segreto non è quello di ringiovanire ma di restare vivi sempre” sostiene Bruno Munari che, quando ha ormai raggiunto i settant’anni di età, comincia a lavorare ai suoi *laboratori per bambini*, attraverso i quali rivoluziona il modo di fare educazione artistica, stimolando l’utilizzo di materiali nuovi per colorare, disegnare e esprimersi. Avviene una rottura totale con i metodi di educazione artistica ed estetica tradizionali, che fino ad allora limitano le possibilità di esperienza dei bambini, proponendo studi di storia dell’arte poco adatti al contesto e alle loro capacità e che rischiano di bloccare l’amore per le forme artistiche e la capacità creativa. Il bambino non deve essere costretto in schemi non suoi, a copiare modelli. È pur vero che gli infanti tendono ad emulare gli adulti, ma ciò che essi vogliono imitare non è tanto il *prodotto* delle loro azioni, quanto il loro stesso “fare”. Imitano l’atteggiamento, l’azione, l’esempio dato: vogliono subito riprodurre quello che vedono fare. Allora, nei laboratori, Munari evita di insegnare ai bambini come fare qualcosa in modo scolastico. La curiosità, intesa come tensione a conoscere quello che ancora non si sa, può essere

delusa se il bambino viene spinto ad obbedire e a ripetere quello che l'adulto gli impone. Lo *stereotipo*, che è simbolo della ripetizione, nel laboratorio si trasforma in un esempio di creatività visiva sul momento, plasmato attraverso disegni, collage e giochi visivi. Viene superato lo stereotipo per stimolare la scoperta, per affermare la propria personalità lanciando un messaggio che prima non c'era. Questo fa la gioia dei più piccoli; del resto, come ripeteva spesso Munari, “un bambino creativo è un bambino felice”.

### Bibliografia

B. Finessi (a cura di), *Su Munari*, grafica di Italo Lupi, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2002.

A. Fiz, *Omaggio a Bruno Munari*, Mazzotta, Milano 1999.

M. Meneguzzo, *Munari, ovvero la regola del gioco*, in Mostra collettiva di Bruno Munari, Corraini, Gallarate 1998.

B. Munari, *Guardiamoci negli occhi*, Corraini, Fondazione Ferrero, Alba 1999.

M. Perosino (a cura di), *abc e altri giochi di Bruno Munari*, Mondadori 2008.

R. Rizzi (a cura di), *Mostra di Bruno Munari: inventore, artista, scrittore, designer, architetto, grafico, gioca con i bambini*, Catalogo della Mostra tenuta a Cantù nel 2004.

M. Romanelli, *Vietato l'ingresso agli addetti al lavoro*, La Triennale di Milano 2008.

### Elenco delle illustrazioni

B. Munari, Orologio Swatch Tempo Libero, 1994-7, [https://www.swatch.com/it\\_it/watches/gn172-tempo-libero/](https://www.swatch.com/it_it/watches/gn172-tempo-libero/)

B. Munari, Flexy, 1968, <https://www.arteinvestimenti.it/opera/flexy-esemplari-1000/ai-16489-bruno-munari-flexy/>

B. Munari, macchina inutile, legno bianco con sezioni colorate, collezione privata, 1947. <http://www.munart.org/index.php?p=9>

B. Munari, La scimmietta Zizì, collezione Compasso d'Oro ADI, Galleria del Design e dell'Arredamento, Cantù, 1953. <https://www.blulaboratori.org/la-scimmietta-ziz-di-bruno-munari/>

Automobile Dinky Toys - 1/43 scale - Opel Kapitän No.177. <https://aste.catawiki.it/kavels/6591967-dinky-toys-1-43-scale-opel-kapitan-no-177>

Meccano, boîte complémentaire. [http://www.mecca-clocks.fr/Systeme\\_Eitech\\_v01/M-2/062\\_Meccano/062\\_00\\_Meccano\\_nom.pdf](http://www.mecca-clocks.fr/Systeme_Eitech_v01/M-2/062_Meccano/062_00_Meccano_nom.pdf)

B. Munari, Libroletto, 1993. <http://www.fermoeditore.it/en/blog-en/bruno-munari-prelibri-and-the-art-game/>

B. Munari, Abitacolo, Letto multifunzionale in acciaio, 1979. [https://www.archiproducts.com/it/prodotti/rexite/letto-multifunzionale-abitacolo\\_90410](https://www.archiproducts.com/it/prodotti/rexite/letto-multifunzionale-abitacolo_90410)

Laboratorio per bambini, foto di Ada Ardessi, dal libro di B. Finessi, *Su Munari*, grafica di Italo Lupi, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2002.

## Designing is a game, playing is a design

Bruno Munari

In the mind of those who appreciate and love him, the playful vocation of Bruno Munari's project idea is too often confused with a kind of "Peter Pan syndrome", that is, with that desire to remain children, not to grow up so as not to assume the responsibilities of being adults. [...] Yet all this is the fruit of a misunderstanding: Munari - and with him many great artists of this century - does not say that we must remain children to express our creativity, but rather that "we must reawaken the child in us", that is, to implement a process of extreme and precise awareness that, as adults, makes us analyze the ways of creativity, in search of new possibilities of interpretation of reality.

(M. Meneguzzo, Munari, ovvero la regola del gioco)

Bruno Munari's poetics is based on the voluntary adoption of the rules of the game within the design process. Of the game he always respects two contradictory forces, in the absence of which no playful activity could exist: the liberating one, which leads to knowledge through imagination, and the constrictive one, which imposes a necessary and inevitable system of rules to be respected. Munari gives himself rules and respects them in an iron way; he prefers the simpler ones, preferably adopts only one, as in the case of the Flexy sculpture, from 1968: here the given rule is a dimension, that is a meter, which is the length of a flexible steel wire that takes any shape in which fantasy can bend it.

A tetrahedron made of six steel wires, which draw its outline, left in the hands of a child makes him understand what topology is. The object changes many shapes but never the size of its sides.

(Bruno Munari, 1967)

Munari seems a subversive of the rules, but in reality it is not at all. He simply gives himself a different order than the one he has established, which he dismantles through the game. It brings back into play the preconstituting rules of our life, those whose reasons we tend to forget. It passes from a system of interpretation of the real to another, through conscious word games, sounds, associations. New possibilities of interpretation often come from ancient mythology: however, unlike the myth, the game does not aim to become the sole and unquestionable means of reading reality. The game can be easily abandoned, being a personal construction and not a dogma. Between myth and game Munari always proclaims himself in favor of the game, which sees it as an opportunity to find more personal solutions, free from rigidity and dogmatism.

Play focuses attention on a problem, but does not force the observer to find obliged solutions, dictated by higher needs: everything is the result of the will, and this drives away the fear of the unknown nihilist, it is soothing. If we play it's because we want it, there is no imposition from above. So the new perception of an object, which we will receive through the game, will be personal, it will be our responsibility, but it will also be subject to revision, it is not absolute. It is a freedom, which leads to new and surprising results, to discovery.

Through the game we tend to push ourselves more easily to the limit of things. In his works Munari does not start from abstraction in his cognitive process, but he arrives at it: it is a goal which he reaches through the direct observation of individual phenomena, through an unusual attitude. Observation rules cannot be coded a priori, but must be created ad hoc for the single observation, without being vitiated by a general view of the world. In this the form of the game reveals itself as the ideal dimension in which to tackle the project: because it is controllable, made of simple rules, and it is something that depends on man and his construction (unlike the myth). Munari's method is not only addressed to children in

his famous laboratories, but also and above all to adults and their deep-rooted beliefs and habits. For this reason, through an irony that owes a lot to Duchamp, with lightness and detachment he faces his time, provoking it, stimulating new unpublished associations: this is how unnecessary machines are born, whose lack of purpose makes them no longer machines, but human, in their “noisy and unruly agitation”; in the same way illegible books, to find the thread of the discourse, teach us that in addition to reading, a book can do much more; and so the chair for very brief visits for guests without smiles, the fossils of 2000 to stop a past already present, the Negatives-Positives, the material Ideograms. They are all demonstrations of the freshness with which Munari knew how to contaminate knowledge and teachings, renewing himself every time.

His artistic path begins with the series of Useless Machines (1930-33); these are meaningless from an economic point of view, because they are free from practical use requirements. But their functionality overrides the economic one, it is not limited to physical and material needs; They “distract the machines”, making them work irregularly. They also have an aesthetic function, actively displacing colored shapes in space, stimulating the imagination of the user and questioning the attributes of machine culture. In these first works a closeness to the Dada movement is manifested, but also to the experiments of László Moholy-Nagy within the Bauhaus, which give life to kinetic sculptures like the Space-light Modulator (1922-30).

Ettore Sottsass notes that in Japanese the word Mu-nari means “to do from nothing” and he considers it a “nice coincidence”: “Starting from scratch was, in my opinion, his obsession, and zero was looking for it with the children, observing them and observing himself when he was confronted with that little bit of germ that childhood has for existence”<sup>1</sup>. His approach to the world of children goes through the design, starting in the 1950s, of games destined for industrial production. His Monkey Zizi - exceptional “toy for intellectuals”, in foam rubber, designed for Pigomma - received the Compasso d’Oro award in 1954, in the first year of its establishment. Among the merits that the award recognized were the choice to give a name to the product, to use innovative materials for the time, which indicated a technological study in accordance with the intended purpose. Augusto Morello defines it as an example of “humanization of technology”<sup>2</sup>. A message of fantasy and freedom for the child of those years, still ignored in its potential as a consumer. In the panorama of toy production in the 1950s verisimilitude still predominated, the imitation of the adult world: toy soldiers and small trains reproduced a faithful miniature reality. Particularly in vogue at the time, Dinky Toys cars were realistically curved in every single detail. Only some games composed of solid wood, or the coveted and very expensive Meccano, allowed children the opportunity to express themselves with creativity. The plush puppets represented animals in verisimilitude and infantilized versions, which induced a passive relationship with the child and devoid of critical connotations with respect to the specificities of the different animal species. In this perspective Zizi was an innovation because it recovered the value of the game as a free creative activity aimed at the formation of an autonomous personality. Munari makes an analytical observation of the real data (monkey) and gives a synthetic restitution in the project, taking into consideration that he will have to deal with an interlocutor - the child - with the most sophisticated communication skills with respect to the adult. The monkey Zizi belongs recognizably to the family of primates, but at the same time it allows the child to establish a distance with respect to the animal world and to confront itself with it, trying to reproduce with the puppet, able to articulate freely thanks to the internal metal core, the movements that a real monkey takes in nature. The formal essentiality of the toy trains the child to a critical understanding of the real, and therefore to the imagination; he was not limited to forcibly translating the wild into the domestic, like the other puppets of the time.

Year by year, Munari emit visual ideas of all kinds; it has the mania of the ephemeral, it applies fun activities to minimal things, it finds a new strategy for every context, in a continuous face-to-face with the circumstances. Between 1994 and 1997 he created the Swatch Tempo Libero watch, a real game about the misunderstandings of time. Here the hours are loose balls between the dial and the watch glass; every time you shake your wrist, time becomes a magical surprise. It is a provocation against Swiss watchmakers, against employers, against the instrumental use of time.

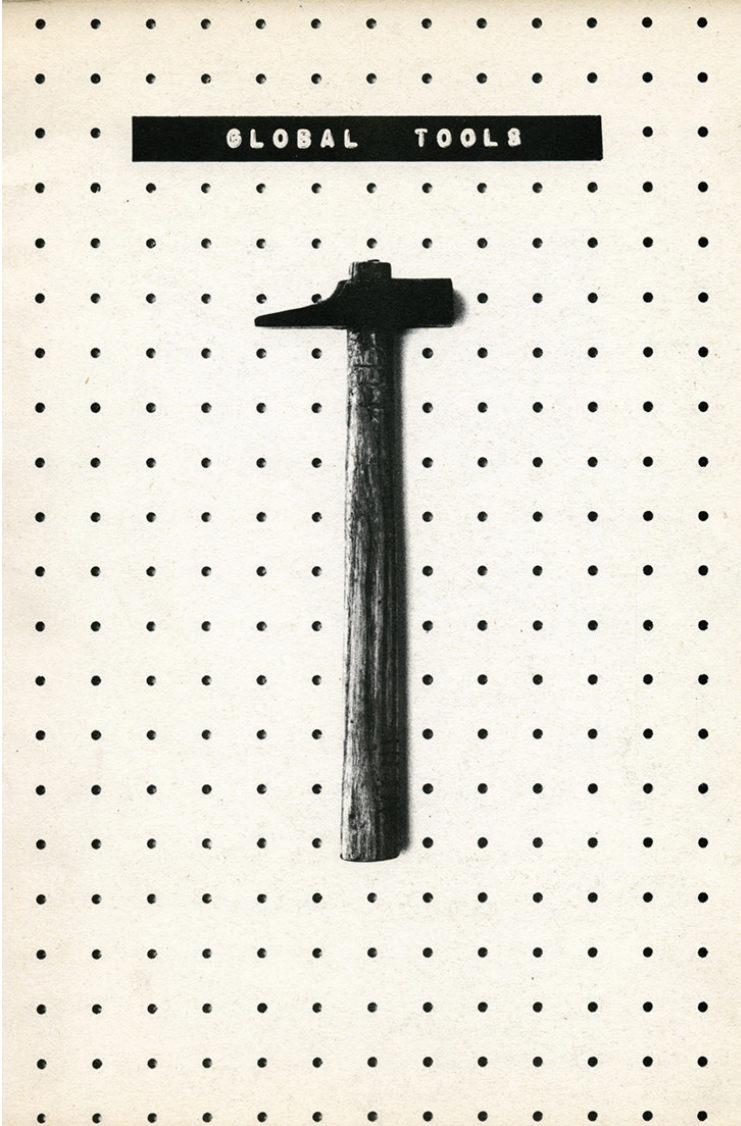
We have to mess up before ordering because, when the disorder is maximum, it is easier (and creative) to bring order, while when the disorder is minimal we are reduced to re-ordering, that is to look for what is messy compared to an order already imposed [...]. His playing was always play and not game: play in the sense of performing a *pièce*, of producing a performance.

(A. Morello, *Su Munari*, p.19)

Any object designed by Munari opposes minimal resistance to the personal needs and imagination of those who use it: this is the case of *Abitacolo* (1970), a work described by Munari as “absolute, deliberately neutral and almost invisible; it does not impose its aesthetics on everyone, but it is only an essential structure ready to make itself invisible according to the intrusiveness of the inhabitant”. Here the game is a form of pleasant gymnastics that stimulates the mind without overwhelming it, without intimidating it. It is a moment of freedom and creativity. *Abitacolo* becomes a hut, a space all for itself, for books, pillows, blankets, which must absolutely not be kept in order, because otherwise the child is framed again in the serious world of adults.

From the observation that “every book is read, but each bed is not even a book”, was born in 1993 the *Libro Letto*, a work that opens the object to new possibilities of use; it is a story, but also a bed, a soft blanket, a shelter in which to wrap yourself; the child has the impression of entering it, of becoming a character in the story. It is the fantastic place in which to continue dreaming, a place not conditioned by the inventions of adults. “It is the spirit that counts, and not the result (that comes by itself!). The simplicity of the joys (or dreams) of childhood must be sought deep within itself”.

The extraordinary nature of this artist lies in his ability to continually reinvent himself. “The secret is not to rejuvenate but to remain alive”, says Bruno Munari who, when he has reached the age of seventy, begins to work on his workshops for children, through which he revolutionizes the way of doing artistic education, stimulating the use of new materials to color, draw and express themselves. There is a total break with the methods of traditional art education and aesthetics, which until then limit the possibilities of experience of children, proposing studies of art history unsuitable for the context and their abilities and which risk blocking love for artistic forms and creative ability. The child must not be forced into patterns not his own, copying models. It is true that infants tend to emulate adults, but what they want to imitate is not so much the product of their actions as their “doing”. They imitate the attitude, the action, the given example: they immediately want to reproduce what they see doing. So, in the labs, Munari avoids teaching children how to do something in a scholastic way. Curiosity, understood as a tension to know what is still unknown, can be disappointed if the child is pushed to obey and repeat what the adult imposes on him. The stereotype, which is a symbol of repetition, is transformed into an example of visual creativity in the laboratory, shaped through drawings, collages and visual games. The stereotype is overcome to stimulate the discovery, to affirm one's personality by sending a message that was not there before. This makes the joy of the little ones; after all, as Munari often repeated, “a creative child is a happy child”.





## Il gioco dei radicali

### Sottsass, Branzi, Mendini, Pesce

A partire dalla fine degli anni Sessanta, in un'epoca di forti contestazioni, l'ironia e la giocosità diventano per il progetto d'architettura un importante strumento di reazione contro la serietà costitutiva della società. Attraverso un dissenso sarcastico, i gruppi avanguardisti tentano di relazionarsi con le nuove logiche e i nuovi mezzi della società e della cultura. Il clima culturale fiorentino è particolarmente fervido in questo periodo: qui vengono incubate le esperienze di Archizoom Associati, Gruppo 9999, Superstudio, UFO: sono tutti gruppi che ruotano attorno alla facoltà di Architettura e che iniziano a prendere coscienza del fatto che l'architettura stia perdendo il suo potere di incidere sui cambiamenti della società: «Nella Civiltà Merceologica l'architettura è diventata supporto neutro di una narrazione immaginifica che la smaterializza e la trasforma “in altro” da se stessa», spiega Andrea Branzi, in un racconto che ripercorre i principi da cui movevano le loro intenzioni<sup>1</sup>. L'elettronica già inizia a rivoluzionare il rapporto dell'uomo con lo spazio; si affievoliscono le differenze tra ciò che esiste, ciò che non esiste, ciò che potrebbe esistere. Il mondo dei media e quello costruito si equivalgono, l'architettura costruita fatica a inserirsi in un sistema complesso, in cui un ruolo equivalente può essere svolto anche dalla non-architettura. Per tale motivo i *radical* in un certo senso abbandonano l'architettura e cercano di agire su un altro terreno; operano una spettacolarizzazione dell'architettura nel tentativo di trasformarla in *evento*, azione di 'guerriglia' urbana e ambientale.

Da subito questi gruppi recepiscono le riflessioni sul tempo libero, sul *leisure*, sui desideri indotti dalla società dei consumi. Temi che

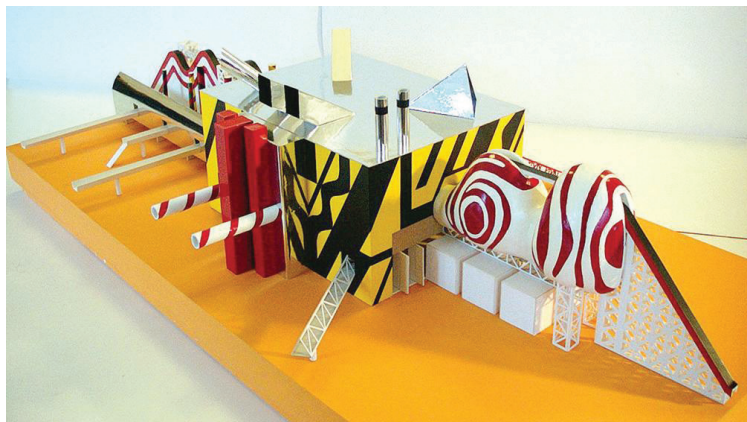
---

1. A. Branzi, Una generazione esagerata. *Dai radical italiani alla crisi della globalizzazione*, Baldini & Castoldi, Milano 2014, p-178.

erano stati portati all'attenzione già negli anni '50 dall'opera situazionista, divenuti poi oggetto della XIII Triennale di Milano. Non è un caso che molti progetti a cui lavorano gli architetti radicali in questi anni siano proprio discoteche e parchi divertimento: nel 1969 gli UFO lavorano alla discoteca Bamba Issa a Forte dei Marmi, in cui scenografia, allestimento effimero e arredamento finiscono per identificarsi attraverso l'uso di materiali come la cartapesta, il poliuretano, i gonfiabili; a Roma Manilo Cavalli realizza con Francesco e Giancarlo Capolei il Piper Club di Roma (1965); il Gruppo 9999 progetta a Firenze lo Space Electronic e Ugo La Pietra dà vita al Bang Bang. La stessa tesi di laurea di Andrea Branzi consiste nel progetto di un Luna Park a Prato (1966): propone qui di spogliare un supermercato della sua funzione per convertirlo in un parco divertimenti con cinema, sale da festa, discoteche, terme, palestre e, addirittura, delle montagne russe. La configurazione disordinata, espressiva, i colori e la figurazione quasi psichedelica di questo Luna Park danno un'interpretazione ironica, e quindi critica, degli sviluppi tecnologici del suo tempo. Questi progetti dimostrano estrema flessibilità e indeterminatezza nell'organizzazione spaziale: ereditano da Cedric Price l'idea che l'architetto debba sbloccare dall'interno la fissità e la schematicità della pratica architettonica, che rischia di far vivere all'uomo un'esperienza interamente predeterminata e prestabilita. Anche il riferimento a Constant è evidente nell'elaborazione dell'atteggiamento radicale, come ribadisce Branzi in un commento a proposito degli UFO:

Nella sua *New Babylon* Constant immaginava una società liberata dal lavoro, dove gruppi di Gitani giravano il mondo cantando e ballando. Questa immagine poetica può ricordare proprio l'attività degli UFO, con una differenza importante: la musica e la danza dei Gitani erano parti importanti di culture etniche, di antiche tradizioni; gli eventi degli UFO erano invece il risultato di un frullato incommestibile, acido, un pastone di nuovi enigmi e doppi sensi.

(A. Branzi, *Una generazione esagerata. Dai radicali italiani alla crisi della globalizzazione*, pp. 113-4).



Andrea Branzi,  
Luna Park  
a Prato,  
tesi di laurea  
1966

L'idea situazionista dell'avvento dell'*homo ludens* sull'*homo faber* avrebbe comportato una profonda trasformazione della struttura tradizionale della città, che sarebbe divenuta teatro naturale di un'energia creativa e costruttiva pubblica, trasformandosi in un organismo unitario in continua evoluzione. Constant si dedica per anni a questi nuovi scenari urbani, con i suoi modelli e disegni di una città in grado di diventare luogo di massima difformità, imprevedibilità, disorientamento e diversificazione. Una città che diventa organismo del tutto ingovernabile, in continua evoluzione sotto le spinte di una auspicata "creatività di massa". Da Constant i radicali imparano a considerare la città contemporanea come un fenomeno del tutto originale, che non ha più nessuna continuità né strutturale né funzionale con la città storica. La logica della produzione deve lasciare il passo a quella del tempo creativo e irrazionale, la monocultura industriale deve aprirsi ad una complessità liberalizzata.

Le esperienze eterogenee dei gruppi dell'area *radicale* italiana confluiscono finalmente in un progetto comune nel 1973, quando viene fondata la cooperativa *Global Tools*, con l'obiettivo di stimolare il libero sviluppo della creatività individuale e collettiva, promuovendo una formazione di tipo alternativo. Subito l'iniziativa viene sostenuta e divulgata dalla Rivista *Casabella*, diretta in quegli anni da Alessandro Mendini<sup>2</sup>. Il movimento raccoglie l'utopia della

2. Casabella, n.377, maggio 1973.



Copertina di  
*Casabella*,  
 n.377,  
 maggio 1973

liberazione dal lavoro e immagina la creazione di una “società del tempo libero”, che dia la possibilità di svolgere prevalentemente attività di consumo culturale. Il lavoro, categoria principale dell’operaiamo italiano, è connesso alle pratiche di lotta operaia contro le grandi fabbriche e le loro catene di montaggio, emblema dello sfruttamento capitalistico industriale. Il rifiuto del lavoro diventa pertanto l’unica scelta possibile verso un nuovo tipo di *progresso* più umano. *Global Tools* riformula la comprensione del rapporto tra capitale e società, cercando di avvicinare la fabbrica alla società anziché piegare la società alle esigenze della fabbrica.

Una società liberata dal lavoro implica un aumento del consumo

culturale, e dunque richiede una *produzione culturale di massa*, non più specialistica, che coinvolga anche i soggetti più svantaggiati. Per questo la formula dei laboratori *Global Tools*, che vengono organizzati a Roma, Milano, Padova, Firenze e Napoli, risulta ideale per scambiare singole esperienze e istituire punti di contatto. Qui si coltivano l'interesse per la creatività libera e per la casualità umana, intese come componenti fondamentali di una progettazione partecipata. L'obiettivo preposto è di promuovere la creatività individuale come forma di liberazione della persona dalle strutture culturali dominanti. I laboratori cercano di perseguire obiettivi "non-didattici", nel senso che non vogliono trasmettere conoscenze o modi di fare, quanto piuttosto *processi cognitivi*, attraverso l'uso di semplici tecniche o materiali naturali. I laboratori si suddividono in cinque categorie: *comunicazione, corpo, costruzione, teoria, sopravvivenza*. Tuttavia l'iniziativa non riscuote successo e l'intera esperienza *Global Tools* si conclude dopo appena tre anni: soltanto un laboratorio, quello dedicato al corpo, viene effettivamente messo in atto.

La scelta di lavorare sul tema della corporeità non è certamente casuale: il corpo è connesso alla sfera della sessualità, ovvero a quell'impulso che, secondo Freud, viene inevitabilmente represso nell'uomo per permettere lo sviluppo della società civile. Secondo questa intuizione, una liberalizzazione della società porterebbe ad una limitazione dell'oppressione esercitata dal sistema sugli individui. Il corpo viene inteso come uno *strumento primario*: convenzionalmente il corpo è percepito come una limitazione all'apprendimento, a causa delle sue esigenze. La religione lo considera una prigionia dell'anima. Il laboratorio vuole stimolare un processo di allontanamento da tali canoni, aprendosi quindi a esiti imprevedibili. Vengono impiegati oggetti che, nascondendo parti corporee o limitandole entro determinate costrizioni, rivelino qualcosa di nuovo, generino associazioni sorprendenti, anche nelle possibili relazioni con altri corpi. Ne sono un esempio le *Scarpe vincolanti* (1976) per una incontro frontale, stabile e obbligatorio: realizzate in ceramica, rendono impossibile il movimento e obbligano chi le indossava ad un incontro

forzato, promiscuo ma regolato.

In uno scritto del 1975 su “*Architettura e Sesso*”, Branzi sostiene che la sessualità condiziona la nostra «esperienza spaziale, cioè la nostra capacità di concepire quello spazio vuoto esistente tra noi e gli altri»<sup>3</sup>; intende qui lo spazio architettonico come *medium* di libero scambio di messaggi, di ipotesi di relazioni, e dunque anche di esperienze sessuali. La sua supposizione è un’ipotesi elementare, che tuttavia è completamente assente nella storia dell’architettura: nel Medioevo, ad esempio, la sessualità era ufficialmente negata dalla morale, rendendo impossibile la comunicazione sessuale attraverso lo spazio; nel Rinascimento, invece, cessa il rapporto con l’esperienza fisica dello spazio, che diventa di tipo ideologico e filosofico, basandosi su astrazioni o proporzioni che trasformano l’architettura in un’esperienza concettuale. Se l’architettura non è in grado di accogliere le nostre esperienze di tipo sessuale, allora essa viene intesa come grande strumento di repressione: in questo senso i radicali combattono per la libertà compositiva, per il superamento del funzionalismo che soffoca il libero comportamento.

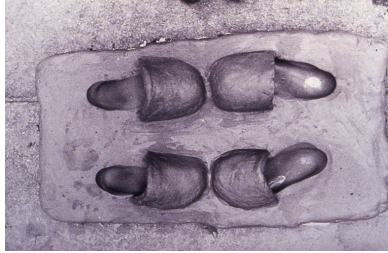
Non mancano riferimenti alla sessualità nemmeno nei lavori di Ettore Sottsass, uno dei pilastri dell’architettura radicale, che per primo concepisce il design come strumento di critica sociale, fornendo un fondamentale esempio operativo e comportamentale già all’inizio degli anni ’60. In un suo studio del 1972, *The Planet as a Festival*,

*Maschera cieca che inquadra una bocca, un naso, un orecchio*, Franco Raggi, Milano, 1975.



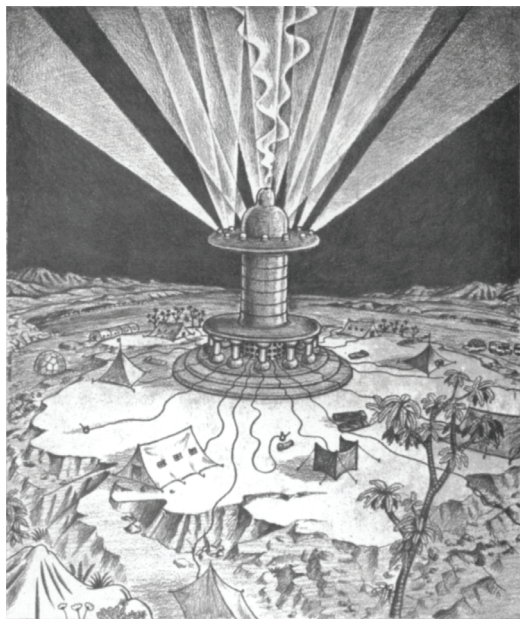
3. F. La Rocca, *Scritti presocratici. Andrea Branzi: visioni del progetto di design 1972-2009*. Franco Angeli editore, Milano 2010. p. 119-120.

*Scarpe Vincolanti*, Franco Raggi e Ettore Sottsass Jr. Milano, 1975.



indaga la possibilità di un'architettura che lasci all'uomo la libertà di esprimere le proprie pulsioni creative. Immagina un mondo utopico liberato dalla produzione e dal lavoro, in cui si torni a vivere soltanto per il gusto di vivere e a lavorare solo qualora si voglia lavorare, per il semplice gusto di farlo. In questa visione futuristica qualsiasi merce diventa gratuita, prodotta in abbondanza e distribuita attraverso il globo. Liberati dalle banche, dai centri commerciali, dalle metropolitane, gli individui riprendono consapevolezza del vivere attraverso i loro corpi, la loro anima, il sesso. Una volta che le coscienze si siano ridestate, la tecnologia verrà utilizzata veramente al servizio dell'uomo, per agevolare una presa di coscienza del proprio posto nel mondo, in armonia con la natura. Sottsass immagina incredibili strumenti di intrattenimento, come un gigantesco dispensatore di incenso, di droghe, di gas esilaranti; zattere per ascoltare musica da camera lungo un fiume, uno stadio per guardare le stelle. Templi per esibirsi in danze erotiche, o semplicemente per assistere da spettatori; un percorso panoramico per osservare fiumi e foreste, lungo tanto quanto la muraglia cinese ma che, a differenza di questa, non vuole dividere né difendere nulla, rimanendo assolutamente innocuo

C'è sempre un atteggiamento ludico e giocoso dietro ogni opera che Ettore Sottsass firma: a partire da un semplice *gioco*, egli inaugura una



Un dispensatore di incenso, LSD, oppio, gas esilarante, *The Planet as a Festival*, Ettore Sottsass, 1973.

vera e propria rivoluzione, che lo porta a concepire in modo radicale il design come potente strumento critico. Nel cimentarsi col disegno di un oggetto, cerca sempre di inventare nuove categorie per lo stesso uso dell'oggetto. Ecco perché le sue librerie non sono semplici librerie, e cambiano il modo di vivere una libreria, di appoggiarvi dei libri sopra. Si verifica un gioco ogni volta che si compie un'azione senza le finalità per le quali tale azione normalmente verrebbe svolta: come nel caso, ad esempio, di due cuccioli che si mordono per esprimere affetto, e non in segno di aggressione (sentimento che, normalmente, denoterebbe l'azione del morso). Attraverso il gioco è possibile uscire dalle usuali categorie di utilizzo di un oggetto, dalle consuetudini. In questo modo il design può liberare (ma anche imprigionare) le abitudini degli individui. Può svincolarle, mettendo in dubbio anche i più piccoli gesti quotidiani, l'ambiente in cui si vive, il modo in cui si compiono determinate azioni: tutti fattori dettati da istanze per lo più economiche. Il design diventa salvezza contro la sicurezza della convenzionalità, di una condizione preconfezionata e passiva, contro quella "protezione dalle incognite" in cui è facile rifugiarsi.



Gli oggetti, in questo mondo sofisticato di attività e di riti legati alla inutilità morale della vita, sono visti e concepiti come giocattoli per adulti, sono gli “adult toys”, i giocattoli finti. E al rovescio, ai bambini viene proposta, per i loro veri giochi, la seduzione degli oggetti da adulto, cioè dei giocattoli che imitano gli strumenti delle attività del reale che invece gli adulti rifiutano. [...] I bambini adultizzati e gli uomini infantilizzati giocano la loro vita da robot comunicazionali vuota e solitaria, deproblematizzata e senza riti profondi.

(A. Mendini, *Giocattoli per adulti*)<sup>4</sup>.

Allo stesso modo anche Alessandro Mendini cerca, attraverso la sua opera, di rimettere completamente in discussione le posizioni

Un'opera gigantesca, strada panoramica per ammirare il fiume Irrawaddy e la giungla lungo le sue sponde, *The Planet as a Festival*, Ettore Sottsass, 1973.



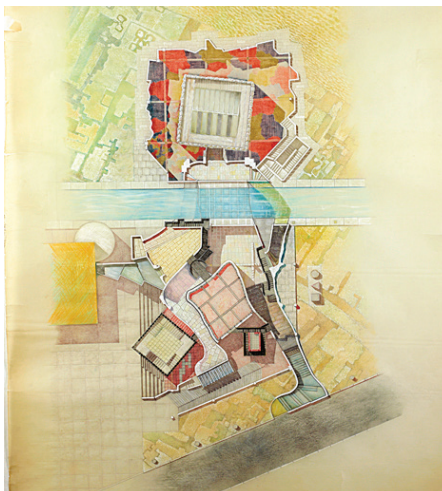
4. A. Mendini, *Scritti*, a cura di Loredana Parmesani, Skira editore, Milano 2004, p. 124-125

tradizionali. È scettico nei confronti della normalità, rifiuta la consuetudine. La sua arte risulta attraente per la varietà delle superfici decorate, l'ironia, la capacità di sorprendere, ma non di meno per la profondità intellettuale. È interessato più all'evoluzione che alla stabilità, più all'indeterminatezza che alla certezza. «A me interessa il fatto che il mio progetto possa cambiare continuamente, che sia una soluzione provvisoria»<sup>5</sup>. Nel 1981 concepisce la cosiddetta “*Architettura Ermafrodita*”, oggetto di una mostra al Padiglione d'Arte Contemporanea di Milano curata insieme al gruppo Alchimia: qui riemerge il tema della sessualità. Si tratta di un'architettura provocatoria nei confronti del progetto tipico della storia e dello spazio architettonico, pertanto non monumentale né violenta, non solo maschile (in riferimento all'*atto intellettuale del costruire*) né solo femminile (*atto organico del generare*). È ambigua, ibrida, caotica, ludica, poetica e sensuale. Mendini la definisce un “de-progetto”<sup>6</sup>, che instaura un confronto teorico-artistico con il *banale*, che egli considera l'unica reale rappresentazione della società odierna; il kitsch diventa espressione artistica dell'arte della quotidianità. L'intento di Mendini non è quello di banalizzare il linguaggio figurativo, bensì di rendere *popolare* l'arte figurativa<sup>7</sup>.

L'ultimo grande “giocatore” del design radicale italiano è Gaetano Pesce, che intende il gioco come un'occasione di *personalizzazione*, come modalità per affrontare in modo diverso ogni nuovo contesto, contro la minaccia della standardizzazione, o dell'istituzione di un omologante *International Style*. Emblema di questa ricerca di personalizzazione è il suo progetto della *Pluralist Tower* (1987), in cui ogni piano della torre assume un carattere diverso, a seconda degli individui che lo abitano. Pesce lavora non di meno con la produzione industriale e, nello specifico, ricerca un nesso possibile tra serialità e personalizzazione.

- 
5. P. Weiß (a cura di), *Alessandro Mendini. Cose, progetti, costruzioni*, Electa, Milano 2001, p. 11
  6. A. Mendini, *Scritti*, a cura di Loredana Parmesani, Skira editore, Milano 2004, p. 75
  7. Peter Weiß (a cura di), *Alessandro Mendini. Cose, progetti, costruzioni*, Electa, Milano 2001. p. 35.

Gaetano  
Pesce,  
*Maison des  
Enfants*,  
1985



Il non standard ci avvicina al mondo personale di ognuno di noi. I rapporti, per essere veramente emozionali, devono essere esclusivi, sia fra le persone, sia con gli oggetti, altrimenti è frustrante.

(G. Pesce, aprile 2001)<sup>8</sup>.

La forma dello spazio, o dell'oggetto, di volta in volta deve variare fisicamente a seconda dell'uso che se ne fa. Importante è la relazione col contesto, proprio perchè non si può stabilire un'estetica a priori. Per questo Pesce cerca sempre di istituire una relazione psicofisica con il circondario, adattandosi a percezioni ed emozioni. I suoi progetti sono spesso antropomorfi, e figurativi: le planimetrie delle sue architetture sono caratterizzate da una figurazione riconoscibile: volti umani, braccia o gambe in movimento, intere figure dalle sembianze umane. È il caso dei progetti della Hubin House, della Bahia House e, più che mai, della Maison des Enfants (1985), progettata per il gioco dei bambini all'interno del *Parc de la Villette*: qui l'immagine di un bambino in movimento rimane letteralmente impressa nella planimetria. Anche il prospetto del Pink Pavillion realizzato in Triennale Bovisa (2007) accenna a volti tratti da un immaginario primitivo. In esso Gaetano Pesce lavora sensibilmente

8. M. Romanelli, *Gaetano Pesce o dell'opposizione*, in *Domus* n. 712, gennaio 1990.

con la gomma, il poliuretano, le schiume. Sperimenta il potenziale espressivo di materiali apparentemente non artistici, secondo l'idea che l'innovazione formale possa verificarsi solo attraverso un'innovazione nel materiale e nella sua lavorazione: "La materia è essenziale: l'architetto si limita a scolpirla". Anche i mobili di Gaetano Pesce assumono forme umane, come nel caso della Wan-Chai Chaie del 1987 o della Portrait Chair del 1984, che egli concepisce come delle tele, pronte a prendere la forma di qualunque cosa interagisca con loro; dei supporti di espressione. In ogni sua opera Pesce cerca di preservare la diversità e celebrare l'individualità; il risultato è una bellezza che, nelle parole di Vittorio Sgarbi<sup>9</sup>, è "giocosa, infantile, sensuale, colorata".

### Bibliografia

F. Andreola e R. M. Villa, *Free(d) Time: the Spatialization of Leisure from the XIII Triennale until Today*. San Rocco, n.14, Spring 2018, pp. 31-39.

V. Borgonuovo e S. Franceschini, *Global Tools 1973-1975, SALT/Garanti Kültür AŞ*, Istanbul 2015.

A. Branzi, *Una generazione esagerata. Dai radical italiani alla crisi della globalizzazione*, Baldini & Castoldi, Milano 2014.

F. La Rocca, *Scritti presocratici. Andrea Branzi: visioni del progetto di design 1972-2009*. Franco Angeli editore, Milano 2010.

C. Martino, *Gaetano Pesce. Materia e differenza*, testo&immagine editore, Roma 2003

R. C. Mazzantini, *Gaetano Pesce: architettura e figurazione*, Claudio Grenzi editore, Foggia 2017.

A. Mendini, *Scritti*, a cura di Loredana Parmesani, Skira editore, Milano 2004.

---

9. In occasione dell'inaugurazione della mostra su Gaetano Pesce a Palazzo Ducale a Mantova, 13 maggio-3 settembre 2017

E. Sottsass Jr., *The Planet as a Festival*, in Casabella, n. 365, maggio 1973

E. Sottsass Jr., *The Planet as a Festival*, Design Quarterly, No. 89, Sottsass, Superstudio: Mindscapes, Walker Art Center 1973, pp. 7-16.

P. Weiß (a cura di), *Alessandro Mendini. Cose, progetti, costruzioni*, Electa, Milano 2001

*Global Tools*, Casabella, n.377, maggio 1973.

### Elenco delle illustrazioni

*Bollettino Global Tools*, no.1 (cover), 1974 Courtesy L'Uomo e l'Arte (Milano)

Andrea Branzi, *Luna Park a Prato*, tesi di laurea, 1966. <https://www.domusweb.it/en/design/2018/01/18/andrea-branzi-prehistory-is-not-over.html>

Copertina della Rivista *Casabella*, n.377, maggio 1973.

Scarpe vincolanti, Franco Raggi e Ettore Sottsass Jr., Milano, 1975. Archivio Casabella.

Maschera cieca che inquadra una bocca, un naso, un orecchio, Franco Raggi, Milano, 1975. Archivio Davide Mosconi.

Un dispensatore di incenso, LSD, oppio, gas esilarante, *The Planet as a Festival*, Ettore Sottsass, 1973.

Un'opera gigantesca, strada panoramica per ammirare il fiume Irrawaddy e la giungle lungo le sue sponde, *The Planet as a Festival*, Ettore Sottsass, 1973.

*Maison des Enfants*, all'interno del Parc della Villette, Parigi, 1985-86, planimetria, da R. C. Mazzantini, Gaetano Pesce: architettura e figurazione.

## The Radicals' game

Sottsass, Branzi, Mendini, Pesce

Starting from the late 1960s, in an era characterized by strong protests, irony and playfulness become an important reaction tool for the architectural project against the constitutive seriousness of society. Through a sarcastic dissent, some avant-garde groups try to relate to the new logics and the new means of society and culture. The Florentine cultural climate is particularly lively in this period: here the experiences of Archizoom Associati, Gruppo 9999, Superstudio, UFO develop and share a common ground: all these groups revolve around the faculty of Architecture and agree on the fact that architecture is losing its power to affect changes in society: "In the commodity culture architecture has become the neutral support of an imaginative narrative that dematerializes and transforms it into a *stranger to itself*", explains Andrea Branzi while tracing the principles from which their intentions moved<sup>1</sup>. Electronics already begins to revolutionize man's relationship with the space; the differences between what exists, what does not exist and what could exist are fading. The world of media equals the built environment; architecture struggles to fit into a complex system, where even non-architecture can play an equivalent role to its own. For this reason the *Radicals* in a certain sense abandon architecture and try to act on a different ground; they enact a spectacularization of architecture, in an attempt to transform it into an event, into an urban and environmental 'guerrilla' action.

These groups soon incorporate the reflections on *leisure*, free time, and desires induced by the consumer society. These themes had already been brought to attention in the 1950s by the Situationists' works, and later became the object of the XIII Triennale di Milano. Not surprisingly, in these years many radical architects work on amusement projects, such as discos and parks: in 1969 the UFO group designs the *Bamba Issa nightclub* in Forte dei Marmi, where ephemeral set-ups and furniture are realized through the use of materials such as papier-mâché, polyurethane, inflatables; in Rome Manilo Cavalli created the *Piper Club* of Rome (1965) with Francesco and Giancarlo Capolei; Group 9999 designs the *Space Electronic club* in Florence and Ugo La Pietra works on the *Bang Bang* discotheque. Likewise, Andrea Branzi's degree thesis features the design of an *amusement park* in Prato (1966): here, he proposes to convert a supermarket into a park equipped with cinemas, party rooms, discos, spas, gyms and even roller coasters. The disordered, expressive configuration, the colors and the almost psychedelic figuration of this "*Luna Park*" render an ironic, and therefore critical, interpretation of the technological developments of its time. These projects demonstrate extreme flexibility and indeterminacy in spatial organization: they inherit from Cedric Price the idea that the architect should unlock from within the fixity and the schematicity of the architectural practice, which threatens to enforce man's life into an entirely predetermined, pre-established experience. Also, the *Radicals* evidently make a reference to the work of Constant Nieuwenhuis in elaborating their attitude, as Branzi maintains in this comment about UFOs:

In his *New Babylon* Constant imagined a society freed from work, where groups of Gypsies traveled the world singing and dancing. This poetic image recalls the activity of UFOs, although with an important difference: the Gypsies' music and dances were important parts of ethnic cultures and ancient traditions; UFO's events, instead, were the result of an sickening, acidic smoothie, a mash of new riddles and double meanings.

(A. Branzi, *Una generazione esagerata. Dai radical italiani alla crisi della globalizzazione*, pp. 113-14)

The Situationist idea of a prevailing of *homo ludens* over *homo faber* involves a profound transformation of the traditional structure of the city, which would become the natural theater to a creative and constructive public energy, trans-

forming itself into a unitary body in continuous evolution. For years, Constant dedicates himself to these new urban scenarios, working on his models and sketches of a city where differences, unpredictability, disorientation and diversification are maximized. His city acts as a completely ungovernable organism, constantly evolving thanks to a revolutionary "mass creativity". From Constant's work, the Radicals learn to consider the contemporary city as a completely original phenomenon, no longer tied to the historical city by any structural or functional continuity. The logic of production must give way to that of creative and irrational time; the industrial monoculture must open itself to a liberalized complexity.

The heterogeneous experiences of the Italian *Radical* scenario groups finally come together into a common project in 1973: they found the *Global Tools* cooperative, with the specific purpose of stimulating the free development of individual and collective creativity, thus promoting alternative training. The initiative is immediately supported and published by the Casabella magazine, directed in those years by Alessandro Mendini<sup>2</sup>. The cooperative develops the utopia of liberation from work and imagines the creation of a "free time society", which gives the possibility to carry out mainly cultural consumption activities. Work, the main category of the Italian *Operaism*, is connected to the practices of workers' struggle against large factories and their assembly lines, an emblem of industrial capitalist exploitation. The refusal of work therefore becomes the only possible choice towards a new type of more *human progress*. *Global Tools* reformulates the understanding of the relationship between capital and society, trying to bring the factory closer to society rather than bending society to the needs of the factory.

A society freed from work implies an increase in cultural consumption, and therefore requires a *mass cultural production*, no longer specialized, which also involves the most disadvantaged subjects. This is why the formula of the *Global Tools* laboratories, organized in Rome, Milan, Padua, Florence and Naples, turns out as an ideal opportunity for exchanging individual experiences and establishing relationships. The laboratories cultivate an interest for free creativity and for human randomness, meant as fundamental components of participatory planning. They promote individual creativity as a form of liberation of the person from dominant cultural structures. The laboratories try to pursue "non-didactic" goals, in the sense that they do not wish to transmit knowledge or ways of doing, but rather cognitive processes, through the use of simple techniques or natural materials. The laboratories fit into five different categories: *communication, body, construction, theory, survival*. However, the initiative does not fully succeed and the entire *Global Tools* experience ends after just three years: only a laboratory, the one dedicated to the body, is actually performed.

The choice to work on the theme of *corporeity* is certainly not accidental: the body is connected to the sphere of sexuality, or rather to that impulse which, according to Freud, is inevitably repressed in man in order to allow the development of civil society. According to this intuition, a liberalization of society would lead to a limitation of the oppression exercised by the system over individuals. The body is understood as a primary tool: conventionally the body is perceived as a limitation to learning, due to its needs. Religion considers it a prison of the soul. The laboratory aims at taking distance from such canons, thus opening itself to unpredictable results. By hiding body parts or limiting them within certain constraints, certain objects designed in the laboratory can reveal something new, generate surprising associations, even in possible relationships with other bodies. For instance, the *Binding Shoes* (1976) enforce a frontal, stable and obligatory meeting between two people: made of ceramic, they make movement impossible and oblige those who wear them to a promiscuous, but regulated meeting.

In a 1975 paper on "*Architecture and Sex*", Branzi argues sexuality conditions our "spatial experience, and thus our ability to conceive the empty space that extends between us and the others"<sup>3</sup>; he conceives architectural space as a *medium* of free exchange of messages, hypothetical relationships, hence also of sexual experiences. This elementary supposition is completely absent in the history of architecture: in the Middle Ages, for example, sexuality was officially denied by morality, making sexual communication through space impossible; in the Renaissance, on the other hand, the relationship with the physical experience of space ceases, it becomes ideological and philosophical, based on abstractions or proportions that transform architecture into a conceptual experience. As long as architecture is unable to accommodate sexual experiences, it will constitute a great instrument of repression: in this sense the Radicals are fighting for compositional freedom, for overcoming the functionalism that suffocates free behavior.

Not even Ettore Sottsass' works lack references to sexuality. Yet in the early 1960s, Sottsass conceived design as a tool for social criticism, providing a fundamental operational and behavioral example for radical architecture. In his 1972 research, *The Planet as a Festival*, he investigates the possibility of an architecture which leaves man the freedom to express his creative impulses. He envisions a utopian world, freed from production and work, where man lives only for the sake of living and works only if he wants to. In this futuristic vision any commodity becomes free, produced in abundance and distributed across the globe. Freed from banks, shopping centers and subways, individuals regain the awareness of living through their bodies, their soul, their sex. Once the consciences are reawakened, the technology will truly be used in the service of man, to facilitate a perception of his place in the world, in harmony with nature. Sottsass imagines incredible entertainment tools, like a giant dispenser of incense, drugs, and hilarious gases; rafts to listen to chamber music along a river, a stadium to watch the stars. Temples to perform erotic dances, or simply to assist as spectators; a scenic route to observe rivers and forests, as long as the Chinese wall but which, unlike the latter, does not divide or defend anything, staying absolutely harmless

A playful attitude lies behind any work by Ettore Sottsass: starting from a simple *game*, he inaugurates a real revolution, which leads him to radically conceive design as a powerful critical tool. In addressing the design of an object, he always tries to invent new categories for the same use of the object. This is why its bookcases are not mere shelves for books; they change the way one experiences a bookcase, the gesture of storing books on it. A *game* occurs any time an action is performed without the purposes for which such action would normally be carried out: as in the case, for example, of two puppies biting each other to express affection, and not as a sign of aggression (feeling that, normally, the action of the bite would denote). Through play one can escape an object's usual categories of use. In this way design can untie (but also imprison) the habits of individuals. It can set them free, questioning even the smallest daily gestures, the environment in which men live, the way they perform certain actions: all these constraints are usually dictated by mostly economic instances. Design can emancipate from the security of conventionality, of a pre-established and passive condition, against that condition of "protection from the unknown", where one usually seeks refuge.

The objects, in this sophisticated world of activities and rituals linked to the moral uselessness of life, are seen and conceived as toys for adults, they are "adult toys", fake toys. And on the flip side, children are offered, for their real games, the seduction of adult objects, that is, toys that imitate the tools of the real activities, which adults refuse instead. [...] Adultized children and infantilized men play their empty and solitary lives as communicational robots, deproblematized and without profound rites.



Alessandro Mendini also tries, through his work, to completely challenge traditional positions. He is skeptical about normality, he rejects custom. His art attracts for the variety of decorated surfaces, its irony, the ability to surprise, but not least for its intellectual depth. He looks for evolution rather than stability, for indeterminacy rather than certainty. "I am interested in the fact that my project can change constantly, as a temporary solution"<sup>5</sup>. In 1981 he conceives the so-called "*Hermaphroditic Architecture*", feature in an exhibition at the Padiglione d'Arte Contemporanea in Milan, curated together with the Alchimia group: here, the theme of sexuality re-emerges. This type of architecture raises a provocation against the typical project of the history and of architectural space, therefore it is neither monumental nor violent, not simply masculine (with reference to the *intellectual act of building*) nor feminine (organic act of generating). It is ambiguous, hybrid, chaotic, playful, poetic and sensual. Mendini defines it as a "de-project"<sup>6</sup>, which establishes a theoretical-artistic debate on the *banal*, which he considers the only real representation of today's society; kitsch becomes an artistic expression of the art of everyday life. Mendini's intent is not to trivialize figurative language, but to make figurative art *popular*<sup>7</sup>.

The last great "player" of Italian radical design is Gaetano Pesce, who understands play as an opportunity for *personalization*, as a way to deal in a different way with each new context, against the threat of standardization, or against the establishment of an *International Style*. Emblem of this quest for personalization, his project of a *Pluralist Tower* (1987) encompasses a different character in each of its floors, depending on the individuals who inhabit it. Pesce yet works side by side with the industrial production and, specifically, researches a possible link between seriality and personalization.

The non-standard brings us closer to the personal world of each of us. Relationships, to be truly emotional, must be exclusive, both between people and objects, otherwise it is frustrating.

(G. Pesce, Aprile 2001)<sup>8</sup>

The form of the space, or of the object, from time to time must vary physically depending on the use one makes of it. The relationship with the context is important, precisely because an a priori aesthetic cannot be established. For this reason Pesce always tries to establish a psychophysical relationship with the surrounding area, adapting to perceptions and emotions. His projects are often anthropomorphic, and figurative: the plans of his architecture are characterized by a recognizable figuration: human faces, arms or legs in movement, whole figures with human features. Examples of this anthropomorphic designs are the *Hubin House*, the *Bahia House* and, more than else, the *Maison des enfant* (1985), designed for children to play in the *Parc de la Villette*: here the image of a child on the move remains literally imprinted in the plan. Even the prospect of the *Pink Pavillion*, built in the Triennale Bovisa (2007) recalls faces from a primitive imaginary. Here, Gaetano Pesce works sensitively with rubber, polyurethane and foams. He experiences the expressive potential of apparently non-artistic materials, following to the idea that formal innovation can only occur through an innovation in the material and its processing: "The material is essential: the architect simply sculpts it". Even the furniture by Gaetano Pesce takes on human forms, as in the case of the *Wan-Chai Chair* of 1987 or of the 1984 *Portrait Chair*, which he conceives as canvases, able to take the form of whatever interacts with them; bare supports for expression. In each of his works, Pesce tries to preserve diversity and celebrate individuality; the result is, in the words of Vittorio Sgarbi<sup>9</sup>, a "playful, childish, sensual, colorful" beauty.



Il gioco ha la capacità di mettere in *crisi* la serietà del mondo, ma solo per un istante; un *attimo* di rivelazione nel quale, come in uno scoppio di *risa*, viene meno quella *repressione* che è costitutiva della società civile. Occorre, allora, rendere cosciente questa impermanenza e goderne, educando il progetto ad un'istantaneità proficua, piuttosto che a una monumentalità inutile.



La città di Sofronia si compone di due mezze città. In una c'è il grande ottovolante dalle ripide gobbe, la giostra con raggiera di catene, la ruota delle gabbie girevoli, il pozzo della morte coi motociclisti a testa in giù, la cupola del circo col grappolo dei trapezi che pende in mezzo. L'altra mezza città è di pietra e marmo e cemento, con la banca, gli opifici, i palazzi, il mattatoio, la scuola e tutto il resto. Una delle mezze città è fissa, l'altra è provvisoria e quando il tempo della sua sosta è finito la schiodano e la portano via, per trapiantarla nei terreni vaghi d'un'altra mezza città.

Così ogni anno arriva il giorno in cui i manovali staccano i frontoni di marmo, calano i muri di pietra, i piloni di cemento, smontano il ministero, il monumento, i doks, la raffineria di petrolio, l'ospedale, li caricano sui rimorchi, per seguire di piazza in piazza l'itinerario d'ogni anno. Qui resta la mezza Sofronia dei tirassegni e delle giostre, con il grido sospeso dalla navicella dell'ottovolante a capofitto, e comincia a contare quanti mesi, quanti giorni dovrà aspettare prima che ritorni la carovana e la vita intera ricominci.

Italo Calvino, *Le città invisibili*



# Un attimo di sospensione

## Il potenziale liberatorio del motto di spirito

La storia della contaminazione tra *gioco* e *progetto*, sebbene si manifesti nelle forme più disparate, è percorsa da un filo rosso, da una sfortunata sorte che accomuna tutte le sue rappresentazioni: la società, la cui costruzione è *seria*, tende ad emarginare il gioco, a sminuirne le configurazioni. I situazionisti cercano di mettere in crisi un sistema contro cui è impensabile opporsi; non hanno la forza necessaria per farlo e, di conseguenza, ne vengono tagliati fuori. Gli esponenti del *Grand Jeu* vivono da emarginati sociali e quasi tutti muoiono prematuramente a causa dell'utilizzo di droghe, lasciando le loro opere in balia di una tacita censura del tempo. Hermann Finsterlin si isola nella sua roccaforte aristocratica di intellettuale dissidente; i playground di Van Eyck, col passare degli anni, vengono fagocitati dal mercato immobiliare e dalla sua tendenza a proiettare valore di scambio su ogni centimetro di suolo urbano. I progetti di Cedric Price si scontrano continuamente con una burocrazia renitente, faticano ad ottenere consenso e approvazione, e ben pochi di essi approdano ad una effettiva realizzazione. Va da sé che il gioco implichi la *sorpresa*, che faccia ricorso a modelli dagli esiti imprevedibili. Ma sorpresa e imprevedibilità non costituiscono un valore agli occhi dei poteri forti che generalmente investono nella costruzione dell'architettura. Comprensibilmente, gli incarichi più prestigiosi vengono affidati agli uffici che non "fanno sorprese", che sono in grado di elaborare scenari prevedibili, rispettando condizioni economiche, facendo corrispondere ad ogni problema una soluzione univoca. Quale spazio possono trovare allora, all'interno di questo scenario, quegli atteggiamenti ludici, talvolta visionari e utopici, che all'apparenza non sono in grado di promettere una concretizzazione effettiva? Se la società è seria, la ricchezza del gioco risiede nella sua capacità di metterla in crisi, di determinare

problematicità. Contro l'univocità esso rilancia la possibilità, apre all'interpretazione.

Ma è veramente fondata l'idea che la costruzione del mondo debba per forza essere seria? Si potrebbe rileggere la questione in termini psicanalitici: secondo Freud, la nostra esistenza nel mondo è caratterizzata da uno stato di perpetua repressione. Egli identifica la natura istintiva dell'uomo con la pulsione sessuale, la cui repressione è inevitabile per la sopravvivenza del sistema civile. L'uomo vivrebbe pertanto abituato all'alienazione, a reprimere i suoi istinti: questa nevrosi sarebbe il prezzo da pagare per appartenere alla società. Si instaura un conflitto tra sessualità e civiltà, e dunque tra un *principio della realtà* e un *principio del piacere*.

“Il *principio della realtà* si sovrappone al *principio del piacere*: l'uomo impara a rinunciare a un piacere momentaneo, incerto e distruttivo, in favore di un piacere soggetto a costrizioni, differito ma sicuro”

(H. Marcuse, *Eros e Civiltà*, 1955) <sup>1</sup>.

La *realtà* sostituisce a mano a mano il *piacere*, determinando un trauma nello sviluppo dell'uomo, i cui desideri e la cui capacità di alterazione della realtà vengono sottratti e organizzati dalla società. Secondo Freud una riconciliazione tra i due principi è possibile soltanto in un passato *substorico*, ovvero che preceda ogni forma di civiltà; al contrario, il pensiero di Herbert Marcuse si origina proprio nell'ipotesi di uno sviluppo non repressivo della *libido* sotto le condizioni della civiltà matura. Egli delinea una società del futuro in cui lo sviluppo delle forze produttive possa permettere una liberazione dell'uomo dal lavoro e dalla fatica: una società libera dal dominio e dall'angoscia del cosiddetto *principio di prestazione*. Una società che ridurrebbe il suo tenore di vita, ma che guadagnerebbe in termini di fantasia e di felicità: «In una civiltà genuina, l'esistenza umana sarà più gioco che fatica»<sup>2</sup>. In questa visione il gioco si contrappone al lavoro poiché costituisce il momento in cui l'uomo

1. H. Marcuse, *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino, 1974, p. 59.

2. *Ibid.*, p.207.



realizza la propria libertà, in cui crea le proprie regole anziché riceverle, succube, dall'alto. Soltanto attraverso il gioco l'uomo può pervenire a quella dimensione della sua libertà che l'ambito lavorativo gli nega completamente. «Il gioco è improduttivo e inutile proprio perché esso cancella i tratti repressivi e sfruttatori del lavoro e dell'agio, esso semplicemente gioca con la realtà»<sup>3</sup>.

Allora in un mondo represso dalla morale, in cui le nostre pulsioni sono continuamente tenute a freno dalla parte più conscia del nostro apparato psichico (il «Super-io»), il gioco viene a rappresentare un momento in cui ci si lascia andare, in cui senza freni si manifesta l'*Eros*. Per un attimo l'inconscio prende il sopravvento e ne consegue un profondo senso di liberazione, che ha la capacità di aprire una breccia, uno squarcio, di farci abbandonare momentaneamente le nostre costrizioni più profonde. Freud identifica questo meccanismo come *Der Witz* e gli dedica un saggio, pubblicato nel 1905 col titolo "*Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*". La battuta di spirito sarebbe «una delle modalità fondamentali della presenza dell'inconscio nella porzione cosciente della vita psichica»<sup>4</sup>. È un'operazione che coinvolge il preconscious: non è possibile opporvisi, non la si può impedire, è una reazione involontaria, associabile ai processi primari operanti nel sogno. Risulta in un risparmio di energia psichica che provoca piacere nella scarica e, di conseguenza, il riso.

Nel riso, dunque, secondo la nostra ipotesi, sono date le condizioni affinché una somma di energia psichica, impiegata finora per l'investimento sia soggetta a libera scarica: il "piacere" che ne consegue è testimoniato dalla reazione del riso associato a tale risparmio di energia; il soggetto riesce infatti a comunicare al suo interlocutore la propria carica psichica, evitando le componenti affettive penose che avrebbero turbato la comunicazione qualora la censura del Super-Io fosse stata violata apertamente.

(S. Freud, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, 1905, p. 53).

---

3. Ibid., p.213.

4. S. Freud, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio* (1905), BUR Rizzoli, Milano 2010, p. 20.

Dietro ad ogni motto si celerebbe un desiderio, un'intenzione latente. Freud giunge a concepire il motto di spirito come un meccanismo di difesa, in quanto trionfo su un automatismo psichico umano, e per questo addirittura nobilitante; un vero e proprio “*atto creativo liberatorio*”. Ecco allora dove risiede il potere liberatorio del gioco: le pulsioni della nostra stessa psiche vengono coinvolte in questo processo di rilascio, in cui i desideri e gli impulsi dell'uomo tornano a pieno diritto a far sentire la propria voce, sotto il rigido controllo quotidiano della morale. In questa ottica l'infanzia è, secondo Freud, il momento della minima spesa energetica, ovvero quando si è per natura più inclini al riso e al gioco. L'alleviamento della tensione psichica si traduce nel desiderio umano di una totale *improduttività*, che neghi qualsiasi concezione statica del tempo: il riso diventa un fenomeno distruttivo, ancor prima che creativo.

Il motto di spirito crea un attimo di sospensione: esso mette in atto un *disinnesco*, per un attimo. Persino Kant del comico in genere dice che «ha la peculiare caratteristica di ingannarci solo per un *momento*»<sup>5</sup>. Un istante fugace di rivelazione, proprio come quello in cui Vitangelo Moscarda, protagonista di *Uno, nessuno e centomila*<sup>6</sup>, starnutisce di fronte allo specchio, prendendo coscienza per la prima volta delle maschere che inevitabilmente è costretto a indossare nel celare i suoi istinti e nel relazionarsi con gli altri. Anche in Pirandello l'umorismo è una forma di percezione della realtà: esso scaturirebbe da uno “strappo”, un momento qualunque, come il fischio di un treno o un colpo di tosse.

Alla luce di queste considerazioni psicanalitiche diventa chiaro che il progetto, nel suo ricorrere al gioco come strategia o nell'assumere un atteggiamento ludico, non potrà ambire a ribaltare *in toto* un sistema di controllo della civiltà umana, pretendendo di uscirne completamente. Tuttavia potrà fermarlo almeno per un istante, in un attimo di sospensione in cui l'uomo possa divenire conscio del

5. I. Kant, *Critica del giudizio*, pt. 1, sez.1, 54, citazione da S. Freud, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, BUR Rizzoli, Milano 2010, p.14

6. cfr. Il saggio sull'Umorismo di Pirandello, scritto negli stessi anni (1908)

proprio stato di repressione e di sfruttamento. In questo attimo in cui l'*Io* si svincola dal controllo del *Super-Io*, l'uomo prende coscienza e prende le distanze, passando attraverso un varco che solo il gioco permette di aprire, seppur nello spazio di un secondo: un ironico distacco.

È possibile instaurare anche un'analogia di tipo *temporale* tra la repressione psichica a cui l'uomo inconsapevolmente accetterebbe di sottostare per permettere il progresso della civiltà, e quell'oppressione esercitata tacitamente dal sistema capitalistico che sfrutta gli individui in nome di un sempre crescente, illusorio benessere. Da un lato il tempo dell'oppressione è un tempo continuo, cronologico, storico nell'accezione marxista. Dall'altro l'atteggiamento ludico, creando quell'*attimo* di sospensione, ha la straordinaria capacità di annientarlo; crea un momento di rottura rispetto a quella continuità che abitua l'individuo a fare e rifare sempre allo stesso modo, secondo percorsi prestabiliti. È un invito a ripensare gli *itinerari* e gli schemi mentali. Solo la *sospensione* può disinnescare il ciclo dell'*eterno ritorno*.

Walter Benjamin, che rifiuta quello storicismo marxista secondo cui la storia dovrebbe seguire un processo di sviluppo lineare o omogeneo, rilancia il concetto di "*Jetztzeit*", ovvero quel momento attualizzante in cui verrebbe scritta la storia, in un luogo e un tempo discontinui, aperti dalle masse per interrompere il flusso rettilineo della storia e aprire degli spazi di sospensione.

La *Jetztzeit*, il presente inteso come attualità, non è perciò passaggio, transito infinito, viceversa «respiro» in cui, per un istante, viene trattenuto l'«intero divenire», momento, intimamente *caduco*, in cui balena per poi guizzare via il *volto dell'eterno*.

(M. Montanelli, *Il principio ripetizione*, p. 135).

Secondo Benjamin, le rivoluzioni sono interruzioni che avvengono nell'arco di secondi, sono «azioni che lacerano il velo del *continuum temporale*» e sarà proprio la classe rivoluzionaria a dover «provocare questo tempo, a dover *creare spazio* all'interno del «mondo pietrificato

di Kronos»<sup>7</sup>. Proprio in ragione del fatto che la lotta di classe e la politicizzazione dell'arte benjaminiane sembrano ormai dei concetti antiquati, oggi quanto mai urge che una fetta della popolazione si riconosca vittima di un subdolo sfruttamento; uno sfruttamento che si esplica attraverso la proiezione, da parte delle forze economiche, di un desiderio sull'inconscio collettivo dei cittadini-consumatori. Solo un atteggiamento ludico potrà sollevare consapevolezza e risvegliare desideri autentici: in questa lotta l'arte e il gioco acquisiscono un compito emancipatorio per le masse, in virtù della loro capacità di aprire un oggetto a nuovi usi, di innescare *profanazioni*.

Il ruolo sociale di chi accetta di diventare un *giocatore*, sarà allora quello di prefigurare per la società alternative possibili, cercando di mettere in crisi il sistema costituito, di «profanare l'improfanabile»<sup>8</sup>. Marcuse dimostra che la funzione critica della *fantasia* risiede proprio «nel suo rifiuto di accettare come definitive le limitazioni che il principio della realtà impone alla libertà e alla felicità, nel suo rifiuto di dimenticare ciò che può essere»<sup>9</sup>. L'atteggiamento dell'infante nei confronti dei suoi giocattoli è prima distruttivo e poi ri-compositivo; fa a pezzi il passato per poter costruire un futuro a partire dai frammenti. E Benjamin associa la sua idea di progresso proprio alla capacità di intervenire sui processi produttivi in maniera tale da modificarli; in altre parole alla capacità di attingere a qualcosa di già dato. Nella formula usata ripetutamente dai bambini durante i loro giochi di immedesimazione - «Facciamo che io ero»<sup>10</sup> - si riassume tutto il potenziale insieme distruttivo e creativo del gioco, la possibilità di un gesto rivoluzionario di «ricordare il nuovo». Ed è in fondo questa la più grande lezione che il progetto può trarre dal gioco: a situarsi entro una rifondazione dell'idea di andamento storico, che si basi sulla costruzione di attimi e non sull'emulazione degli andamenti.

7. M. Montanelli, Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin, Edizioni Mimesis, Milano 2017, p.135-6.

8. G. Agamben, Profanazioni, Edizione Nottetempo, Roma 2005.

9. H. Marcuse, Eros e civiltà, Einaudi, Torino 1964, p.161

10. M. Montanelli, Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin, Edizioni Mimesis, Milano 2017, p.145

L'istante trasformativo ci insegna che ciò che è rivoluzionario non può essere permanente; l'uomo dovrà allora rendere cosciente l'impermanenza e imparare a goderne, educando il progetto ad una istantaneità proficua in luogo di una monumentalità inutile e invisibile, che porta soltanto alla dimenticanza<sup>11</sup>. Soltanto così il progetto potrà opporsi al trend dell'eterno ritorno, alla tendenza reificante e mercificante, che spoglia l'architettura del suo valore sociale, antropologico, collettivo; solo così riuscirà a problematizzare e a metter in crisi, continuamente, l'ordine costituito entro il quale si trova di volta in volta ad operare; solo così potrà detronizzare il *principio della realtà*, anche solo per un istante, il tempo di una risata.

### Bibliografia

G. Agamben, *Profanazioni*, Edizione Nottetempo, Roma 2005.

S. Freud, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio* (1905), BUR Rizzoli, Milano 2010.

H. Marcuse, *Eros e civiltà* (1955), introduzione di G. Jervis, Einaudi, Torino 2001.

D. Meghnagi, *L'umorismo. Considerazioni teoriche e cliniche*, International Journal of Psychoanalysis and Education - IJPE 2011 vol. III, n° 1 ISSN 2035-4630.

M. Montanelli, *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Edizioni Mimesis, Milano 2017.

M. Sehdev, *Meccanismo di difesa o sentimento del contrario? L'umorismo in Freud e Pirandello*, Rivista Italiana di Studi sull'Umorismo, Volume 1, Issue 2, Giugno 2018, pp. 95-102.

---

11. In *Pagine postume pubblicate in vita*, Robert Musil parla dell'*invisibilità* del monumento: nel momento in cui si fissa, inevitabilmente si dimentica.

## A suspended moment

The liberating Potenzial of wit

The history of the contaminations between *play* and *project*, although it manifests itself in the most disparate forms, is crossed by a common thread, by a shared fate characterizing all its representations: society, whose construction is *serious*, tends to marginalize play, to diminish its configurations. The Situationists try to undermine a system against which no one could even barely consider to oppose; in fact, they do not own enough strength nor power to sustain such a struggle, therefore the system eventually cuts them off. The exponents of the *Grand Jeu* conduct their lives as social outcasts and almost all die prematurely due to the use of drugs, leaving their works at the mercy of a tacit censorship of the time. Hermann Finsterlin isolates himself in his aristocratic stronghold, as a dissident intellectual; the playgrounds of Van Eyck, over the years, are swallowed up by the real estate market and its tendency to consider any centimetre of urban land only in terms of exchange value. The projects of Cedric Price continually clash with a reluctant bureaucracy, struggling to obtain approval, and very few of them get to an effective realization. Obviously play implies *surprise*, its models lead to unpredictable results. But barely do surprise and unpredictability embody values in the eyes of the strong powers, which generally invest in the construction of architecture. Understandably, the most prestigious contracts are assigned to the offices that do not "make surprises", which are able to elaborate predictable scenarios, respecting economic conditions, making each problem correspond to a unique solution. Then what role can those ludic, visionary and utopian attitudes play within this scenario, being unable to guarantee an effective concretization of their promises? Since society is serious, play can overturn its balance, can problematize it. Against its uniqueness it raises possibility and opens to interpretations.

Why does the construction of the world necessarily require seriousness? Where does this idea originate from? One could re-formulate the matter into psychoanalytic terms: according to Freud, a state of perpetual repression characterizes our existence in the world. He identifies the instinctive nature of man with the sexual drive, whose inevitable repression allows for the survival of the civil system. Man therefore lives his life in a perennial state of alienation and suppression of his instincts: this neurosis would be the price to pay for belonging to society. Freud establishes a conflict between sexuality and civilization, and therefore between a *reality principle* and a *pleasure principle*.

"The *reality principle* is superimposed on the *pleasure principle*: man learns to give up a momentary pleasure, uncertain and destructive, in exchange for a pleasure subjected to constraints, deferred but safe".

(H. Marcuse, *Eros and Civilization*, 1955)<sup>1</sup>

*Reality* gradually replaces *pleasure*, causing a trauma in human development, whose desires and ability to alter reality are subtracted and organized by society. According to Freud, a reconciliation between the two principles could occur only in a sub-historical past, thus preceding all forms of civilization; against this assumption, however, Herbert Marcuse elaborates the hypothesis of a non-repressive development of *libido* under the conditions of mature civilization. He outlines a future society in which the development of productive forces allows a liberation of man from work and fatigue: a society freed from the dominion of the so-called *performance principle*. This liberation inevitably reduces the standard of living, but on the contrary increases the standards of happiness and excites fantasy: "In a genuine civilization, human existence will experience more play than fatigue"<sup>2</sup>. In this vision play is opposed to work because it represents that moment in which man can become aware of his freedom and create his own rules, instead of receiving them from above. Only through play can man reach that dimension of his freedom that the workplace completely denies him.

"Play is unproductive and useless precisely because it erases the repressive and exploitative traits of work and leisure; it simply plays with reality"<sup>3</sup>.

Then in a world repressed by morality, where man's drives are continually repressed by the most conscious part of his psychic apparatus (the "super-ego"), play represents a moment in which he lets himself go, in which *Eros* manifests itself without restrictions. For one moment the unconscious takes over and a profound sense of liberation ensues, which has the capacity to open a breach, and to make man temporarily abandon his deepest constraints. Freud identifies this mechanism as *Der Witz* and dedicates it an essay, published in 1905 as "*Wit and Its Relation to the Unconscious*". Wit constitutes "one of the fundamental modalities of the presence of the unconscious in the conscious portion of psychic life"<sup>4</sup>. This operation involves the preconscious: nobody can oppose it or prevent it this involuntary reaction, associated with the primary processes operating in the dream. It results in a saving of psychic energy, that causes pleasure in the discharge and, consequently, generates laughter.

In laughter, according to our hypothesis, one can detect the conditions for the free discharge of a sum of psychic energy, hitherto used for investment: the reaction of the rice associated with this saving of energy witnessed the resulting "pleasure"; the subject communicates to his interlocutor his own psychic charge avoiding, at the same time, those embarrassing affective components which, in the event of an open violation of the Super-Ego's censorship, would have surely disturbed the communication.

(S. Freud, *Wit and its Relation to the Unconscious*, 1905, p.53)

Behind *wit* hides a desire, a latent intention. Freud conceives it as a defense mechanism, as a triumph over a human psychic automatism, and therefore even as an ennobling feature; a real "liberating creative act". Here then lies the liberating power of play: our own psyche's drives get involved into this process of release, in which man's desires and impulses return to full right to be worthy, under the rigid daily control of morality. In this perspective, children live a moment in life characterised by the least energy expenditure; through this Freud reasons their inclination toward laugh and play. The alleviation of psychic tension translates into a human desire for total unproductiveness, which denies any static conception of time: laughter hence is a destructive phenomenon, as well as a creative one.

Wit determines a moment of suspension, of *disarming*. Even Kant on the Comic in general says "it has the peculiar characteristic of deceiving us for just a *moment*"<sup>5</sup>. A fleeting instant of revelation, just like the one in which Vitangelo Moscarda, protagonist of *One, No One and One Hundred Thousand*<sup>6</sup>, sneezes in front of the mirror, becoming aware for the first time of the masks that inevitably he is forced to wear in hiding his instincts and in relating with the others. Even Pirandello sees humor as a form of perception of reality: in his view, it arise from a "rift", an ordinary moment, originating for instance in the whistle of a train or from a cough.

These psychoanalytic considerations contribute to the understanding of the potential of a playful attitude within a project: in no way can the strategic use of play aim to overturn the control system of human civilization in its entirety, nor can it even claim to escape it completely. Nevertheless, it can stop it at least for one second, by creating a moment of suspension during which, all of a sudden, man can become conscious of his state of repression and exploitation. In this instant the *Ego* frees itself from the control of the superego and man acquires awareness, by distances himself. Play opens a gap, albeit in the space of a second: an ironic detachment.

A temporal analogy might as well be attempted between the psychic repression unknowingly accepted by man in order to let civilization progress and the oppression tacitly exercised by the capitalist system that exploits individuals in the name of an ever-increasing, illusory well-being. On the one hand, the time of oppression is continuous, chronological, and historical in a Marxist sense. On the other hand, the playful attitude, creating a moment of suspension, holds the extraordinary power to destroy it; it creates a moment of rupture, it breaks that continuity to which the individuals are accustomed, as they always repeat their actions in the same way, following pre-established paths. It urges a rethinking of mental schemes. Only a suspension can defuse the *eternal recurrence*.

Walter Benjamin, who rejects the Marxist historicism according to which history should follow a linear or homogeneous development process, relaunches the concept of "*Jetztzeit*", that is, the actualizing moment in which history is written, in a discontinuous place and time, in a space of suspension opened by a mass revolution with the purpose of interfering with the rectilinear flow of history..

*Jetztzeit*, the present meant as an actuality, does not represent a passage, an infinite transit; on the contrary, it is a "breath" in which, for an instant, the "entire becoming" is withheld. An intimately transient moment, in which the *face of the eternal* flashes to then flicker away.

(M. Montanelli, *Il principio ripetizione*, p.135)

According to Benjamin, revolutions are interruptions that occur within seconds, they are "actions that tear the veil of the temporal continuum" and the revolutionary class needs to "provoke this time" by extract a space within the "petrified world of *Kronos*"<sup>7</sup>. Class struggle and the Benjaminian *politicization of art* may now seem outdated concepts: for this very reason, today more than ever, a slice of the population should go back to identifying itself as the victim of a sneaky exploitation; a type of exploitation resulting in the projection of desires on the collective unconscious of citizens-consumers. Only a playful attitude can raise awareness and awaken genuine desires: in this struggle art and play acquire an emancipatory task for the masses, by virtue of their ability to open an object to new uses, to trigger *profanations*.

The social role of the conscious *player* will then be to prefigure possible alternatives for society, trying to undermine the established system, to "profane the un-profanable"<sup>8</sup>. Marcuse shows that the critical function of *fantasy* lies precisely "in its refusal to accept as definitive the limitations that the *reality principle* imposes on freedom and happiness, in its *refusal to forget what could be*"<sup>9</sup>. The attitude of the infant towards his toys is at first destructive and then re-compositional; it breaks apart the past in order to build a future starting from its fragments. And Benjamin associates his idea of progress with the ability to intervene into production processes in order to modify them; in other words, the ability to tap into something already given. The formula repeatedly used by children during their games of identification - "Let's pretend I were"<sup>10</sup> - summarizes all the potential, both destructive and creative, of play; that possibility of performing a revolutionary gesture by "remembering the new". Here lies the biggest lesson the project can draw from play: to situate itself within a re-founding of the idea of historical progress, based on the construction of *moments* rather than on the emulation of trends. This transformative moment proves what is revolutionary cannot be permanent; man will then needs to consciously appreciate impermanence and learn to enjoy it; hence, the project needs to address a profitable instantaneity, rather than a useless and invisible monumentality<sup>11</sup>, which notoriously leads to forgetfulness. Only then will it oppose the trend of the *eternal return*, the reifying and commodifying tendency depriving architecture of its social, anthropological, collective implications; only then will the project succeed in problematizing and undermining the established order within which it operates; only then will it dethrone the *reality principle*, even just for a moment, for the time of a laugh.