

la rivista di **en**gramma  
giugno **2024**

**213**

# Architettura dei giocattoli

La Rivista di Engramma  
**213**

La Rivista di  
Engramma

**213**

giugno 2024

# Architettura dei giocattoli

a cura di

Fernanda De Maio e Giuseppina Scavuzzo

*direttore*

monica centanni

*redazione*

damiano acciarino, sara agnoletto, mattia angeletti,  
maddalena bassani, asia benedetti, maria bergamo,  
elisa bizzotto, emily verla bovino,  
giacomo calandra di roccolino, olivia sara carli,  
concetta cataldo, giacomo confortin,  
giorgiomaria cornelio, mario de angelis,  
silvia de laude, francesca romana dell'aglio,  
simona dolari, emma filipponi, anna ghiraldini,  
ilaria gripa, roberto indovina, delphine lauritzen,  
laura leuzzi, michela maguolo, ada naval,  
viola sofia neri alessandra pedersoli, marina pella,  
filippo perfetti, margherita picciché, daniele pisani,  
stefania rimini, daniela sacco, cesare sartori,  
antonella sbrilli, massimo stella, ianick takaes,  
elizabeth enrica thomson, christian toson,  
chiara velicogna, giulia zanon

*comitato scientifico*

barbara baert, barbara biscotti, andrea capra,  
giovanni careri, marialuisa catoni, victoria cirlot,  
fernanda de maio, alessandro grilli, raoul kirchmayr,  
luca lanini, vincenzo latina, orazio licandro, fabrizio  
lollini, natalia mazour, alessandro metlica,  
guido morpurgo, andrea pinotti, giuseppina scavuzzo,  
elisabetta terragni, piemario vescovo, marina vicelja

*comitato di garanzia*

jaynie anderson, anna beltrametti, lorenzo braccesi,  
maria grazia ciani, georges didi-huberman,  
alberto ferlenga, nadia fusini, maurizio harari,  
arturo mazzarella, elisabetta pallottino,  
salvatore settis, oliver taplin

**La Rivista di Engramma**

a peer-reviewed journal

**213 giugno 2024**

[www.egramma.it](http://www.egramma.it)

*sede legale*

Engramma  
Castello 6634 | 30122 Venezia  
[edizioni@egramma.it](mailto:edizioni@egramma.it)

*redazione*

Centro studi classicA luav  
San Polo 2468 | 30125 Venezia  
+39 041 257 14 61

©2024

edizioni**egramma**

ISBN carta 979-12-55650-40-9

ISBN digitale 979-12-55650-41-6

ISSN 2974-5535

finito di stampare ottobre 2024

Si dichiara che i contenuti del presente volume sono la versione a stampa totalmente corrispondente alla versione online della Rivista, disponibile in open access all'indirizzo: <http://www.egramma.it/eOS/index.php?issue=213> e ciò a valere ad ogni effetto di legge. L'editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

# Sommario

- 7 *Architettura dei giocattoli*  
Fernanda De Maio e Giuseppina Scavuzzo. Cura redazionale del numero di Anna Ghiraldini, Cesare Sartori, Christian Toson, Chiara Velicogna
- 13 *Nel segno di Pinocchio*  
Fernanda De Maio
- 29 *Giochi di costruzione e architettura moderna*  
Maria Stella Bottai, Antonella Sbrilli
- 41 *Architectus ludens*  
Guido Morpurgo
- 51 *Kit di montaggio per l'architettura sovietica (1959-1980)*  
Christian Toson
- 65 *Hermann Finsterlin. Il gioco come operazione dissacrante*  
Marco Felicioni
- 79 *Catalogo dell'immagine-giocattolo*  
Filippo Perfetti
- 99 *La salvezza attraverso il piccolo*  
Bernardo Prieto
- 111 *Genere, gioco e architettura*  
Giuseppina Scavuzzo
- 127 *La casa di Barbapapà come attivatore dell'immaginario spaziale*  
Camilla Casonato
- 151 *Making a Doll's House*  
Elena Palacios Carral
- 165 *Giocare è una cosa seria*  
Valerio Perna
- 179 *SIXXI/Games*  
Tullia Iori

- 187 *Architectural toys – La costruzione ludica dell'architettura*  
Marco Ginoulhiac
- 207 *Giochi a tesi*  
Fernanda De Maio, Daniela Ruggeri
- 223 *Archi-Giro // Archi-Tour*  
Matteo Isacco, Alessia Scudella

# Hermann Finsterlin. Il gioco come operazione dissacrante

Marco Felicioni

Im Stil ist das Spiel das Ziel.

Im Spiel ist das Ziel der Stil.

Am Ziel ist das Spiel der Stil.

da una lettera di Finsterlin a Paul Scheerbart  
nell'ambito della *Gläserne Kette*, 1 gennaio 1920 (Akademie der Künste, Berlino)

Il linguista francese Émile Benveniste stabilisce un'omologia tra il 'sacro' e il 'gioco', definendo i due concetti attraverso tratti comuni che avrebbero, tuttavia, orientamento contrario: mentre il sacro eleva un oggetto verso il divino, il gioco lo riporta senza pericolo al livello dell'uomo, glielo rende immediatamente accessibile. Il gioco, in fin dei conti, è un'operazione de-sacralizzante, come l'ha definita il linguista stesso (Benveniste 1947, 165). 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 a 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 delle 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 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, come direbbe Giacomo Ricci, "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 e artistico" (Ricci 1982, 11). 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.





1 | Hermann Finsterlin, *Stilspiel (9 architektonische Grundtypen, 95 Einzelelemente)*, 1922, Staatsgalerie Stuttgart, foto Roman März.

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” (Borsi 1968, 13-14). 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 nella ricostruzione retrospettiva del processo di evoluzione, al contrario l’architettura di Finsterlin non mostra nessun limite delle varietà delle forme e apre a una fantasia creatrice. Da qui l’idea di una ulteriore evoluzione come unica possibile.

Penso che l’accenno alla teoria della evoluzione da me introdotta per la prima volta possa contribuire a rendere comprensibile a moltissimi la mia idea di un’architettura dell’avvenire (Finsterlin [1919] 1971, 111).

Finsterlin si esprime attraverso superfici incurvate e continuità spaziali; cosciente della responsabilità del linguaggio formale, il suo lavoro, pur rimanendo un fatto pittorico, assume il carattere di proposta progettuale per l’architettura. Agli inizi del 1920 nasce “Frühlicht”, rivista diretta da Bruno Taut, nella quale compaiono i saggi teorici di Finsterlin: si tratta di scritti di non facile lettura, che dimostrano un’apparente non-volontà di comunicazione. La tecnica letteraria ermetica e fuorviante appare infatti, da parte di Finsterlin, come 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”. 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 dalla tradizione accademica. 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 sono altrettanto elementari e non vanno oltre la trasposizione, la giustapposizione, l’anteposizione, la sovrapposizione.

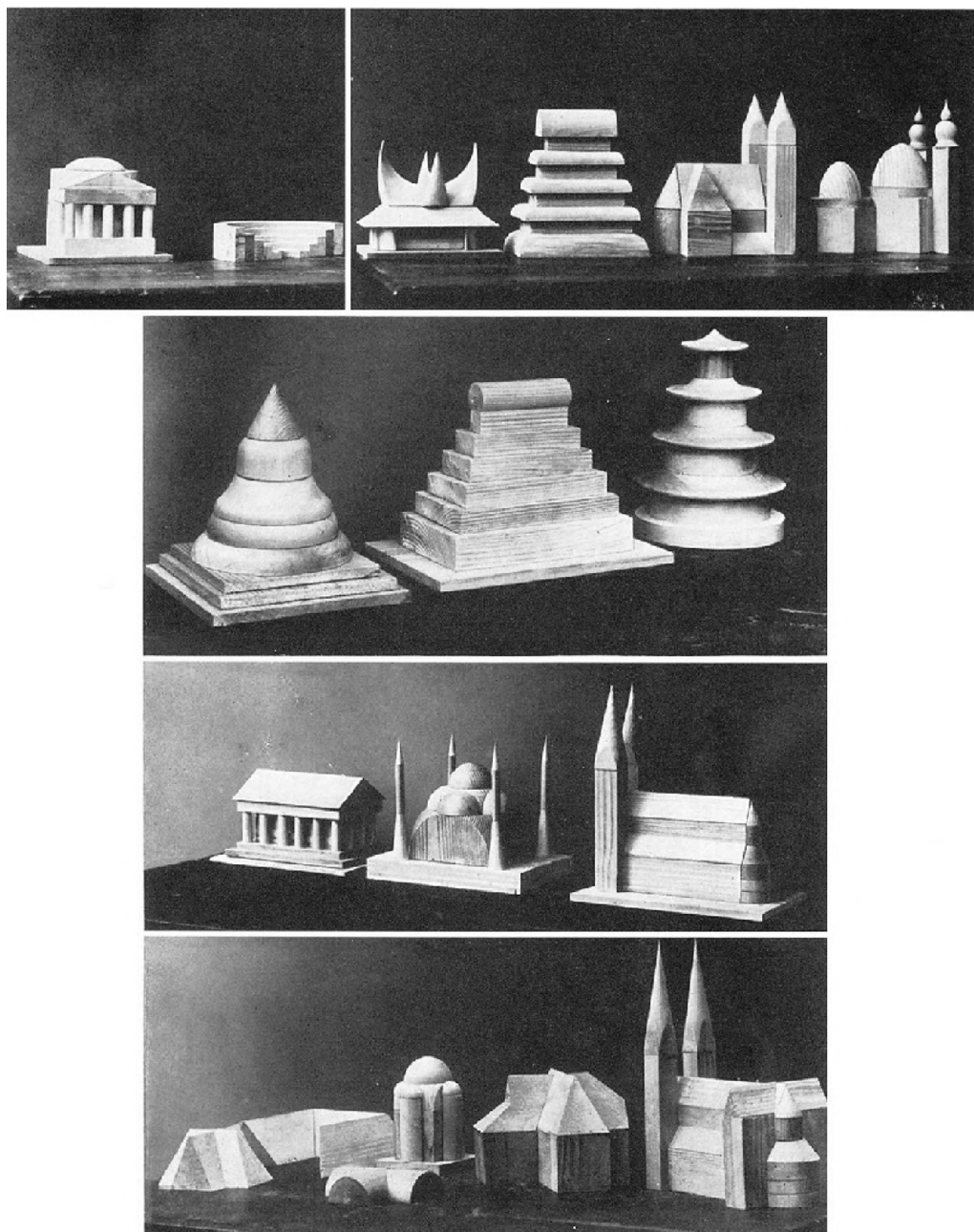
posizione. Il gioco, nelle sue linee essenziali, sta tutto qui. Per dimostrare che l'architettura mondiale si sia originata come un mero gioco tra queste forme, Finsterlin arriva a brevettare appositamente un kit da costruzione di stili, attraverso il quale queste forme possono essere banalmente riprodotte.

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 è una serie di figure plastiche che suggella l'avvento di una nuova età dell'architettura. Le regole architettoniche della natura sono infatti, secondo Finsterlin, molto più complete di quelle dell'uomo, che «ha giocato soltanto con il cubo e con la sfera» (Borsi 1968, 21). Nel mondo degli insetti, delle lumache, degli uccelli o, addirittura, delle forme geotecniche sarebbe invece ravvisabile un grado massimo di variazione.

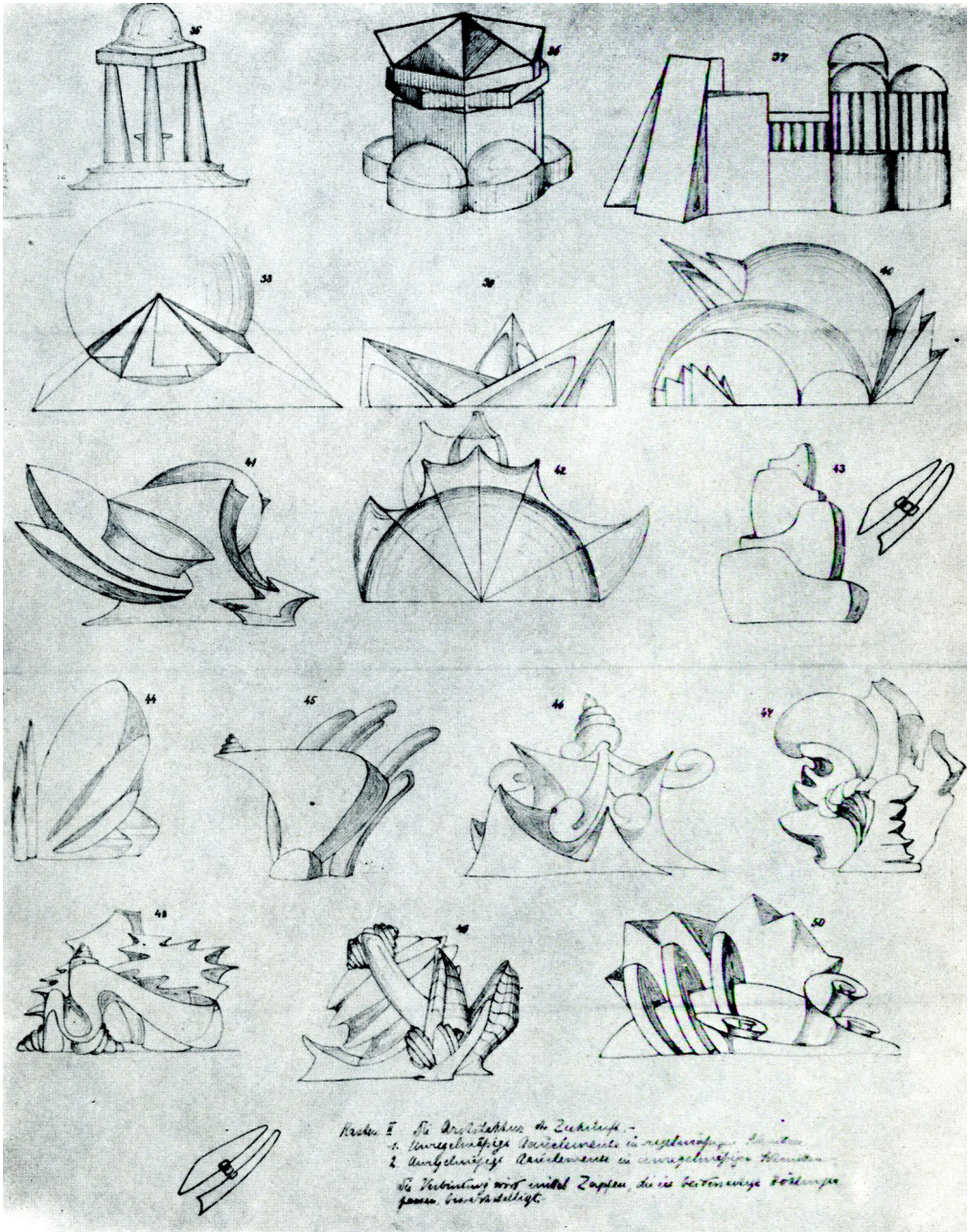
La gigantesca plastica concava astratta non è ancora stata neanche sognata, tanto meno ideata. A fare esperimenti in tale senso mirano le mie cassette da costruzioni 'gioco degli stili'. Gli stili dell'architettura universale sono ancora composizioni più o meno armoniche di interi o di parti dei corpi 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" (Finsterlin 1968, 164-5).

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: un'epoca delle coordinate, che consolida i grandi stili del passato; un'epoca geometrica, o minerale, che sembra prendere avvio con il XX secolo, quando gli elementi primari si dissolvono nella loro primitiva unità e iniziano a ricombinarsi; infine, l'epoca organica, che realizzerà un'imprevedibile fusione di elementi formali ibridi (Finsterlin [1922] 1974, 162). Lo spirito creatore della natura è all'opera in questo nuovo corso. E innanzitutto nel suo aspetto che più profondamente lo ricollega al gioco infantile. Appare chiara l'intima parentela tra il 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*" (Finsterlin [1922] 1974, 158).

Affiorano in questa visione i tratti della lettura del gioco che darà Agamben, descrivendo l'atto di distruzione del passato operato da un bambino mentre gioca con un oggetto, ignaro del suo



2 | Hermann Finsterlin, *Giochi di stile, modelli in legno*, in *Frühlicht*, fascicolo 3, primavera 1922.



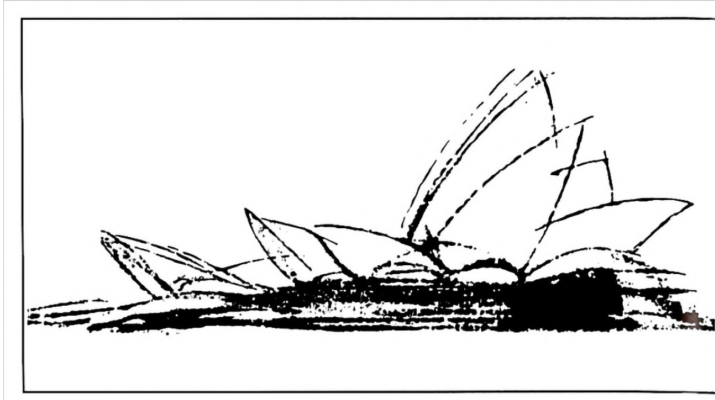
3 | Hermann Finsterlin, *Giochi di stile*, classificazione delle forme architettoniche, in *Frühlicht*, fascicolo 3, primavera 1922.

significato, distruttore e allo stesso tempo compositore (Agamben 2001, 68-92). Si intuisce, di conseguenza, la necessità di dimenticare il passato, per poter essere incoscienti creatori di un nuovo futuro. Nei progetti di Finsterlin la forma architettonica è enfatizzata a tal punto da cessare di ammettere delle regole e, di conseguenza, smettere di esser trasmissibile, riproducibile. È una follia del linguaggio, una aperta denuncia alle espressioni formali del suo tempo. Ma l'appello dell'intellettuale non ha la forza di trasformarsi in progetto, giacché rinuncia a scendere a patti con il mondo, rifiutando qualsiasi dialettica: "L'architettura prese una strada diversa e Finsterlin rinunciava a scrivere" (Borsi 1968, 136). Questa rinuncia, questa incapacità di elaborare una risposta, giunge ancora a noi sotto forma di un silenzio assordante, di un invito instancabile a riflettere sui principi e i fondamenti del nostro agire. Nessuno dei progetti ideati da Finsterlin è mai stato realizzato, anzitutto perché mancavano gli strumenti tecnologici per renderne possibile innanzitutto la progettazione a una fase esecutiva e, dunque, l'effettiva costruzione. Eppure le forme immaginate nei suoi disegni e pubblicate attraverso le pagine delle riviste sembrano depositarsi nel tempo, per tornare a risonare nei decenni successivi. Proprio nell'eco e nel riverbero va forse individuata la loro rilevanza. La libertà formale con cui l'architetto danese Jørn Utzon concepisce le vele della Sydney Opera House (1973) non è dissimile, nell'intento, da quella ostentata da Finsterlin qualche decennio prima. I profili cuspidati delle coperture, in uno schizzo del 1958 [Fig. 5], sembrano richiamare oggi in modo impressionante alcuni dei tratti abbozzati da Finsterlin nelle sue rappresentazioni di architetture organiche.

La serie di planimetrie che Finsterlin realizza tra il 1919 e il 1920, paiono informare lo sviluppo in pianta di progetti distanti nel tempo e nello spazio: nel mitologico progetto di Utzon del 1963 per il Silkeborg Museum of Fine Arts [Fig. 7], mai costruito, che avrebbe dovuto accogliere una collezione dedicata alle opere di Asger Jorn, il desiderio di sperimentazione formale e plastica non si lascia ancora del tutto sopraffare dal controllo geometrico del cerchio o dell'ellissi; ma è nell'impianto del Museo Guggenheim di Bilbao, ove le linee sinuose si inviluppano e si intrecciano apparentemente senza soluzione di continuità, che le sperimentazioni planimetriche di Finsterlin sembrano trovare una fedele emanazione.

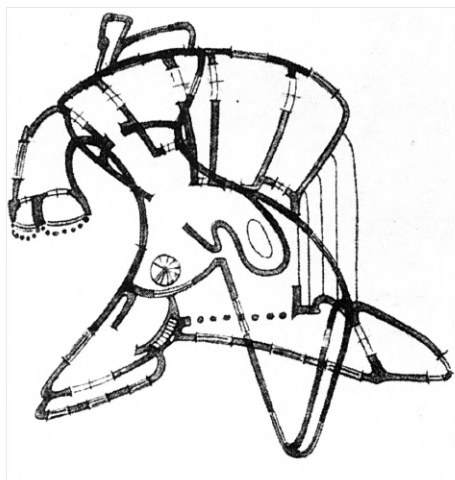
Tale processo verso l'informale culmina, sul finire del secolo, quando l'architettura inizia ad avvalersi di nuovi strumenti informatici e digitali, come la progettazione parametrica, che rende possibile non soltanto disegnare, ma anche cantierizzare la costruzione di superfici complesse ed eterogenee. È il caso delle forme ondulate dello Heydar Aliyev Center [Fig. 11], a Baku in Azerbaijan, dello studio Zaha Hadid Architects, che dalla copertura si ripiegano su se stesse fino a toccare il suolo. Nuove proposte metodologiche distruggono l'universo conosciuto delle classificazioni formali, al fine di codificare un altro linguaggio spaziale, fatto di parametri, processi, strutturazioni.

Considerando oggi i lavori di architetti come Gehry e 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

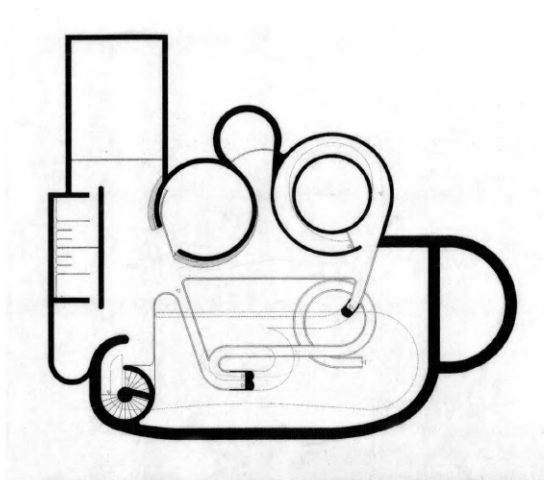


4 | Hermann Finsterlin, *Atelier*, schizzo su carta, 1917.

5 | Jørn Utzon, *Schizzo del profilo geometrico della copertura della Sydney Opera House*, 1958, Hellebæk.



6 | Hermann Finsterlin, *Planimetria*, 1919.

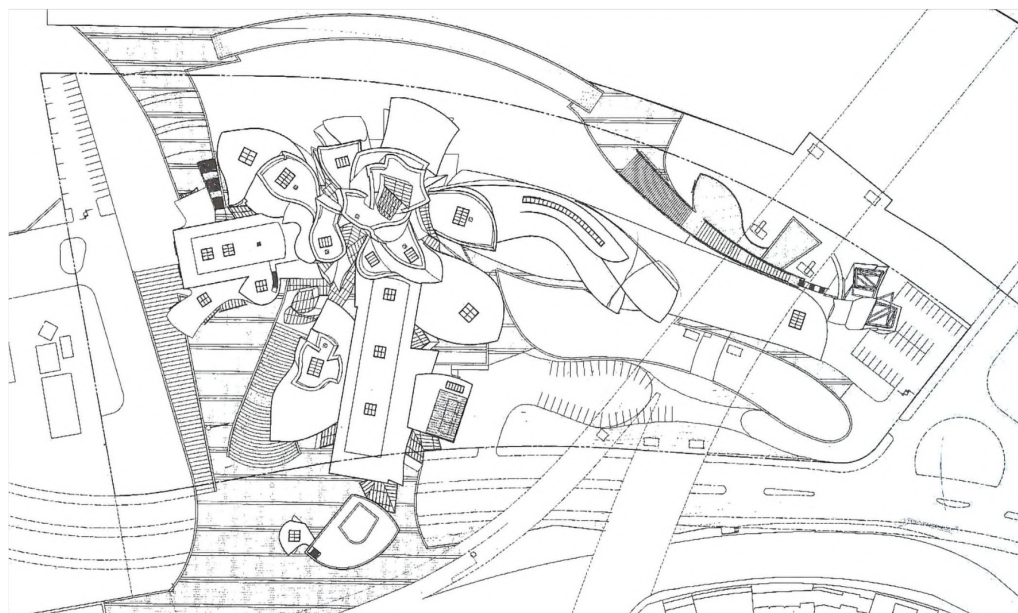
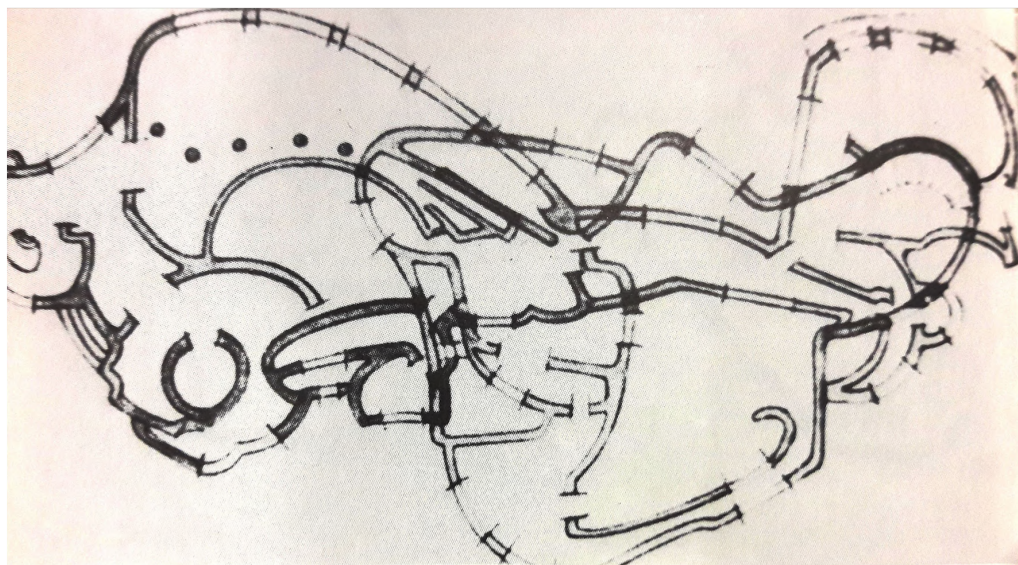


7 | Jørn Utzon, *Silkeborg Museum of Fine Arts, pianta*, 1963.

mente un'osservazione quanto mai profetica di uno degli scritti di Finsterlin del 1922 : “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” (Finsterlin [1922] 1974, 158). 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” (Conrads 1971, 154), sollevando il tema dell'ambiguità dell'originale. La storia sembra allora tornare ciclicamente sui suoi passi, oscillando continuamente tra un paradigma e l'altro. A quello della complessità formale si è alternato più volte quello della semplicità, della forma pura. 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 va di pari passo con il rifiuto della cosiddetta 'Kultur'. Rifiuto che, naturalmente, è da contestualizzare all'interno della sua formazione e dei suoi studi estremamente vari, tra la 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 dire, una natura doppia, scientifico-prophetica: scientifica perché individua ed evidenzia una crisi irreparabile di ogni modello culturale razionale-sistematico staticamente definito, profetica perché 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 (Ricci 1982, 46-47).

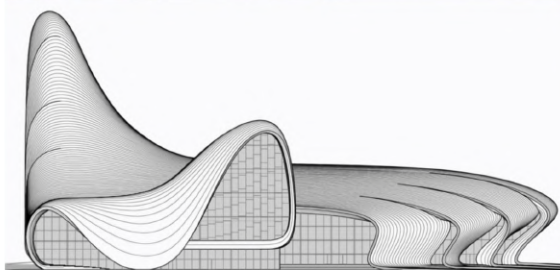




8 | Hermann Finsterlin, *Planimetria*, 1919.

9 | Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, pianta delle coperture, 1997, Bilbao.

Per tale ragione tra i riferimenti culturali di Finsterlin è stato sovente annoverato Eraclito, cui si fa esplicito riferimento nella sesta lettera della *Gläserne Kette*: il filosofo presocratico, ovvero che antecede l'età delle scienze sistematiche, è emblema di un mondo che viene prima



10 | Hermann Finsterlin, *Traum aus Glas* (Sogno di vetro), in *Casa Nova*, 1920.

11 | Zaha Hadid Architects, *Heydar Aliyev Center*, 2012, Baku, foto Normalu.

delle logiche classificatorie del reale. Dietro alle teorie utopiche di Finsterlin torna una continua ambivalenza delle cose: un continuo e tragico oscillare che rende il mondo totalmente indeterminato. Ma diversamente 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: 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 una nuova società. Ma a ben vedere, 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.

---

## Riferimenti bibliografici

Agamben 2001

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

Benveniste 1947

E. Benveniste, *Il gioco come struttura*, "Deucalion" 2 (1947), 159-167.

Borsi 1968

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

Finsterlin [1922] 1974

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*, Milano 1974, 153-163.

Finsterlin 1968

H. Finsterlin, *Nuovi scritti, 1960-68*, in F. Borsi, *Hermann Finsterlin. Idea dell'architettura*, Firenze 1968.

Finsterlin [1919] 1971

H. Finsterlin, *Casa Nova*, Berchtesgaden 1919, in *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*, edited by Ulrich Conrads, Cambridge (MA) 1971, 83-86.

Conrads 1971

L. Mies van der Rohe, *Technology and Architecture*, in *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*, edited by Ulrich Conrads, Cambridge (MA) 1971.

Ricci 1982

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

---

## English abstract

The essay provides an overview on the works by visionary architect and intellectual Hermann Finsterlin, specifically analysing his use of 'play' as an essential tool for a critique against the traditional approach to architecture still adopted within the academies of fine art. The 'Stilspiel' is a patented toolbox for formally reproducing any architectural style of the past by playing with elementary solids. Through his words and drawings, Finsterlin aims to inaugurate a new biological era for an organic development of the built space. Although he never actually built his architecture, the echo of his work resonates through time and seems to invest the designs by the architects of the decades to come, such as Jørn Utzon or, later on, Franck Gehry and Zaha Hadid.

---

*keywords* | Finsterlin; Stilspiel; Frühlicht; Gläserne Kette; Architettura informale; Utzon; Gehry; Hadid.

---

*La Redazione di Engramma è grata ai colleghi – amici e studiosi – che, seguendo la procedura peer review a doppio cieco, hanno sottoposto a lettura, revisione e giudizio questo saggio  
(v. Albo dei referee di Engramma)*





la rivista di **engramma**

giugno **2024**

**213 • Architettura dei giocattoli**

**Editoriale**

Fernanda De Maio, Giuseppina Scavuzzo

**Architetti, artisti, giocattoli**

**Nel segno di Pinocchio**

Fernando De Maio

**Giochi di costruzione e architettura moderna**

Maria Stella Bottai, Antonella Sbrilli

**Architectus ludens**

Guido Morpurgo

**Kit di montaggio per l'architettura sovietica (1959-1980)**

Christian Toson

**Hermann Finsterlin. Il gioco come operazione dissacrante**

Marco Felicioni

**Catalogo dell'immagine-giocattolo**

Filippo Perfetti

**La salvezza attraverso il piccolo**

Bernardo Prieto

**L'architettura della casa delle bambole**

**Genere, gioco e architettura**

Giuseppina Scavuzzo

**La casa di Barbapapà come attivatore dell'immaginario spaziale**

Camilla Casonato

**Making a Doll's House**

Elena Palacios Carral

**I giocattoli nella didattica e nella ricerca accademica in architettura**

**Giocare è una cosa seria**

Valerio Perna

**SIXXIGames**

Tullia Iori

**Architectural toys – La costruzione ludica dell'architettura**

Marco Ginoulhiac

**Giochi a tesi**

Fernanda De Maio, Daniela Ruggeri

**Archi-Giro // Archi-Tour**

Matteo Isacco, Alessia Scudella