



## **L'attività ludica come strategia progettuale** **Regole e libertà per una grammatica del gioco in architettura**

di **Valerio Perna**

**DIAP PRINT / DOTTORATO 11**  
Quodlibet editore, Macerata 2020

La ricerca contenuta in questo volume affronta un tema ancora poco esplorato nel campo degli studi di architettura, in particolare in Italia: il rapporto tra il mondo del gioco e quello della progettazione. Si tratta di un campo di ricerca che può rivelarsi foriero di grandi sviluppi quando rivolto non solo alla definizione di variazioni sintattiche nello sviluppo del progetto, ma anche all'elaborazione di pratiche partecipative "dal basso" in territori marginali e periferici. Nella ricerca, il nesso tra gioco e architettura è stato esplorato con un approccio multidisciplinare, con approfondimenti nei settori della psicologia e della filosofia, riconducendo le strategie legate al momento ludico nell'ambito del progetto di architettura; un percorso che se da un lato rafforza alcune

tecniche generative nel campo della creatività, dall'altro apre le porte a metodologie di coinvolgimento di altri attori della progettazione in processi "bottom up".

La chiave interpretativa ludica ha guidato anche l'analisi di alcune opere di maestri dell'architettura come Frank Lloyd Wright, Gerrit Rietveld, Aldo van Eyck con l'obiettivo di sottolineare il rapporto che intercorre tra i loro giochi infantili, capaci di definire uno specifico "imprinting creativo", e le loro opere adulte.

L'autore:

Valerio Perna è Dottore di Ricerca in Progettazione Architettonica. La sua ricerca investiga le implicazioni dell'attività ludica nella pratica architettonica contemporanea. È docente di Progettazione Architettonica & Information Technology e di Game Design presso la POLIS University di Tirana, dove dirige inoltre la unit INNOVATION\_Factory e il Dipartimento di Ricerca in Architettura, Ingegneria e Design.