

Case, oggetti e architetti. Il disegno dell'architettura nella letteratura per l'infanzia

Alessandro Luigini

Abstract

La ricerca, qui presentata in forma sintetica, indaga i contributi del disegno dell'architettura nei libri e nella letteratura per l'infanzia. Il ruolo del disegno nell'educazione estetica, nell'educazione alla comprensione dello spazio e nella introduzione dei giovani lettori al mondo dell'architettura del XX secolo è di primaria importanza e nella ricerca si vuole sottolineare come i casi studio siano tutt'altro che mere semplificazioni destinate a lettori cognitivamente meno formati degli adulti, ma descrivono una precisa strategia educativa non derogabile ad altri strumenti.

L'indagine storico-critica ha come ambito di osservazione la stretta contemporaneità e si prefigge di organizzare tassonomicamente le opere raccolte e osservate, proponendone una analisi testuale (in senso grafico) delle categorie identificate tramite la descrizione e la esegesi di alcuni casi emblematici.

Parole chiave: illustrazione, architettura, educazione, visual storytelling, albi illustrati.

Introduzione

La consapevolezza della necessità di una specifica formazione alla comprensione dello spazio e delle figure che lo compongono, fin dai primi anni di vita, è data per acquisita fin dalla prima metà del Novecento in ambito pedagogico, psicologico e artistico [Dewey 1934; Piaget 1947; Klee 1925]. Tecniche, metodi e metodologie specifiche sono state sviluppate e applicate in ambito educativo, ad ogni età della vita, a partire dalla formazione primaria (3-6/7-11 anni) in cui il processo di educazione a cui facciamo riferimento tende alla costruzione della cognizione del proprio spazio prossimale e della natura geometrica e cromatica degli oggetti che in esso si manifestano. In aggiunta a questo obiettivo ormai ampiamente acquisito, negli ultimi anni si è rapidamente sviluppata una specifica attenzione

all'educazione al patrimonio, sia tangibile che intangibile dai molteplici risvolti: da quella estetica alla educazione al valore della storia della nostra civiltà, dalla educazione alle arti in quanto espressione della creatività, alla qualità degli spazi architettonici per incentivarne una necessità condivisa e non solo elitaria [1].

Uno degli strumenti preferenziali, a nostro giudizio, che può essere utilizzato, è la rappresentazione in ogni sua forma, dal segno grafico alla fotografia passando per le elaborazioni multimateriche e quelle digitali. La letteratura in materia è sconfinata e risulta difficile finanche selezionare un numero limitato di ricerche che si siano soffermate sulle modalità in cui la rappresentazione possa essere messa in relazione all'educazione allo spazio, alla città e all'architettura.

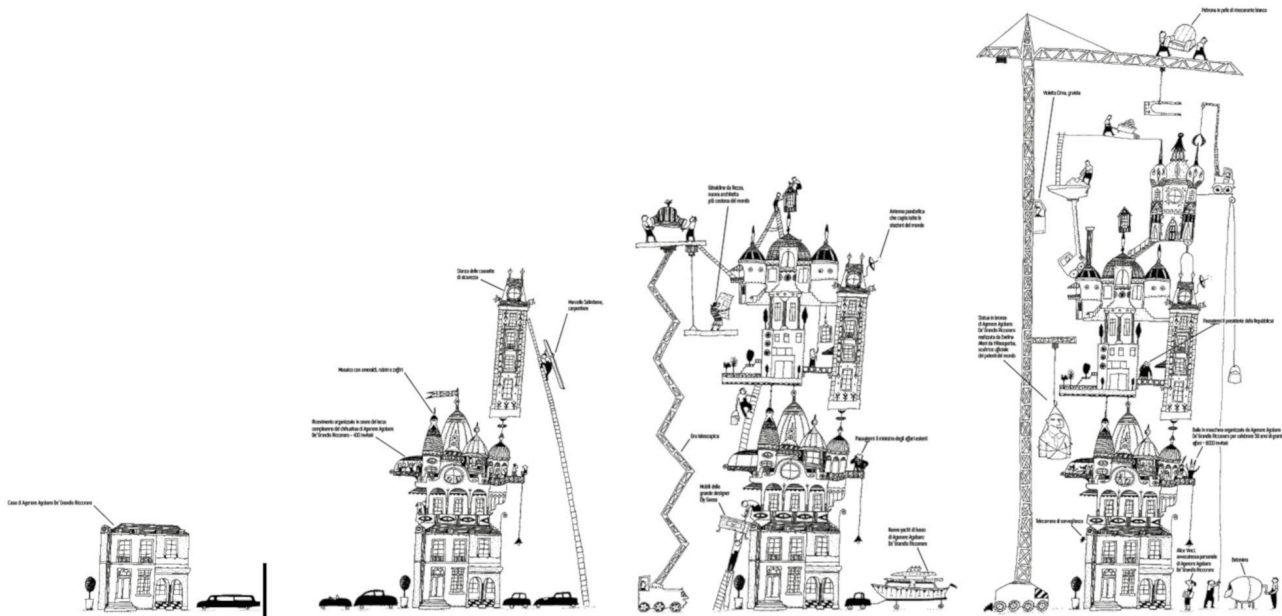


Fig. 1. Quattro fasi della sovrelevazione della casa di Agenone Agobaro De' Grandis Riccoraro, uno dei due protagonisti miliardari di Grattacieli di Germano Zullo.

tura come forma di espressione artistica. Per questo citeremo solo alcuni testi alle cui bibliografie rimandiamo per una trattazione più estesa: nell'ambito delle scienze grafiche si segnala *Intelligenza grafica* [Cicalò 2016], in ambito pedagogico *Arti visive nella didattica* [Panciroli 2012] e in ambito psicologico *Il significato del disegno infantile* [Oliviero Ferraris 2012].

La ricerca che qui si presenta sinteticamente (i libri catalogati sono oltre 150) è una indagine di tipo storico-comparativo, in cui viene identificato un *medium* specifico – gli albi illustrati per l'infanzia – come supporto del processo di educazione al patrimonio e il cui sistema di rappresentazione specifico è il disegno dell'architettura.

I libri presi in esame vengono analizzati principalmente dal punto di vista iconografico e iconologico, e in un secondo momento dal punto di vista pedagogico: il cui risultato, in sostanza, si realizza con la definizione di una organizzazione tassonomica e con l'esegesi di alcuni casi studio che si possono "leggere" (letteralmente o metaforicamente) secondo una stratificazione semantica di grande profondità [Luigini 2018b].

Segni e disegni

I casi studio raccolti sono diversificati per origine, tecnica e *target*, ma hanno in comune il protagonismo dell'architettura (o del design) sia nella sua forma autoriale che anonima, sempre con una caratterizzazione utile al processo di *transfèr* cognitivo che nel giovane lettore consente la formazione di quella competenza spaziale e figurativa che richiamavamo precedentemente.

Inoltre, nell'interesse di sottolineare come questi albi illustrati [2] detengano attualmente il potenziale educativo all'architettura già anticipato, abbiamo utilizzato come ulteriore criterio per la selezione dei volumi la loro attuale presenza nei cataloghi dei rispettivi editori [3].

Nell'organizzazione tassonomica abbiamo identificato alcune categorie che descriveremo nel dettaglio di seguito.

Le categorie identificate sono:

- storie ambientate in architetture d'invenzione;
- storie contenenti architetture autoriali;
- libri di viaggio;
- libri *non-fiction*;

- libri editi da architetti;
- monografie di architettura.

È chiaro come queste categorie possano talvolta risultare interconnesse e alcuni libri potrebbero essere annoverati sia in una che in un'altra. Ad esempio, alcune monografie di architettura, così come i libri di viaggio, di per sé non hanno come fine la narrazione di una storia, e sarebbe quindi possibile annoverarle nella categoria *non-fiction*. Come alcuni libri che raccontano storie contenenti architetture autoriali sono di fatto delle monografie di architettura o design [4]. Oppure la categoria dei libri editi da architetti che precedentemente avevamo considerato come una sottocategoria dei libri *non-fiction* [Luigini 2018b] perché nella quasi totalità dei casi ne condividono l'approccio di base non narrativo, ma che con l'aumentare della raccolta di testi ascrivibili a questa categoria si è potuto verificare come alcune peculiarità – che presenteremo di seguito – la rendessero una categoria di fatto autonoma.

La descrizione dei libri che accompagneranno le varie categorie tassonomiche, in questa sede, è operata con criteri di innovazione rispetto alla tradizione letteraria, qualità grafica e rappresentativa.

Architetture d'invenzione

Nella storia narrata nel libro di Germano Zullo *Grattacieli* [Zullo 2018] (fig. 1), due eccentrici miliardari competono nella realizzazione della dimora più sfarzosa e bizzarra, partendo da due palazzi su cui, pagina dopo pagina, tramite l'opera di architetti dai nomi improbabili (Arthur J. Sciacallo o Géraldine du Rezza), si configurano addizione di nuove stanze e nuove funzioni: dalla più ragionevole "cucina ultramoderna" e "mosaico di smeraldi, rubini e zaffiri" fino al "cinema" alla "cabina armadio da 6.000 posti" e alla "piscina con generatore di onde". Una rivalità dissennata, dove l'epilogo sembra essere già scritto nelle traballanti strutture disegnate con uno stile asciutto – quasi a memoria degli esecutivi da cantiere – ricchi di dettagli che divengono espedienti per la narrazione. Anche la pagina del libro assume un proprio ruolo e, rafforzata dall'adozione di una proiezione mongiana, presenta i limiti del foglio in cui la linea di terra resta invariata per tutto il libro e il cui vuoto nella parte superiore delle prime pagine sembra contenere virtualmente lo spazio dell'immaginazione di quella continua invenzione figurativa che la storia si dimostrerà [5].

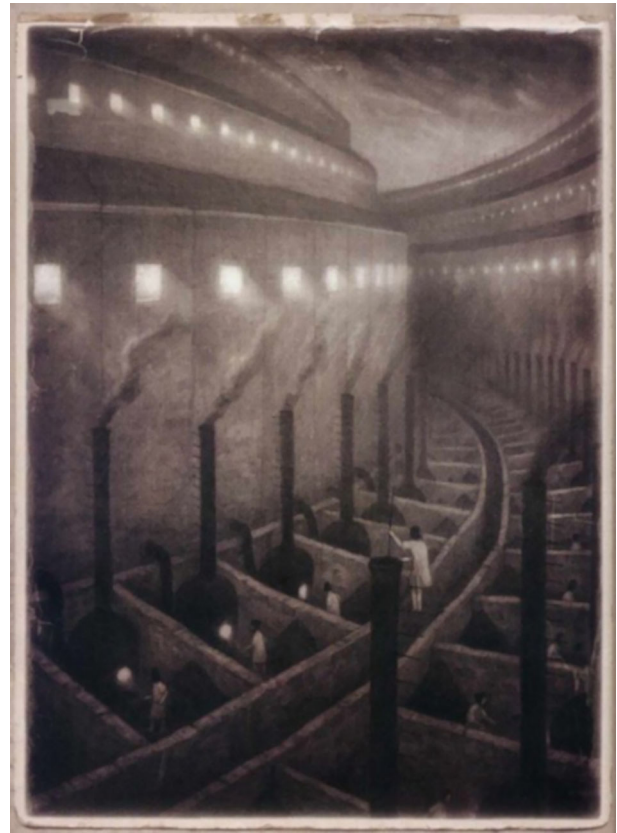


Fig. 2. Illustrazione tratta da *L'approdo di Schuan Tan* con la prospettiva dichiaratamente ispirata alla celeberrima incisione di Gustav Doré *Over London by rail* del 1872.

Distante dalla spensieratezza e dall'ironia del libro appena ricordato – ma distante anche per la scelta stilistica che forse dichiara una più ampia *odience* rispetto al precedenti – *L'approdo* di Schuan Tan [Tan 2016] (fig. 2) è un *silentbook* che ha ricevuto meritata notorietà a livello internazionale per l'eleganza delle ambientazioni, la raffinata tecnica grafica e soprattutto per la capacità narrativa di un tema così controverso come l'emigrazione. Il protagonista lascia il proprio luogo d'origine e i propri affetti per trovare fortuna altrove, ma questo "altrove" si rivela molto rapidamente un luogo da interpretare, dove ogni cosa è diversa dalla propria esperienza pregressa. La bellezza delle ambientazioni disegnate da Tan è tale che anche in momenti drammatici della narrazione l'occhio è attirato dalle prospettive a volo d'uccello, o da altre a occhio di formica, per scorrere di edificio in edificio una moltitudine di invenzioni architettoniche che in molti casi dichiarano il proprio debito nei confronti di riferimenti diretti, mai celati: è così per una chiesa che sembra ricordare il Duomo di Siena o per la grande sala dove arrivano gli emigranti disegnata sul modello della sala dove arrivavano realmente gli emigranti a Ellis Island, ma soprattutto la prospettiva delle adespote case a schiera riprese, per stessa ammissione dell'autore, dalla celeberrima incisione

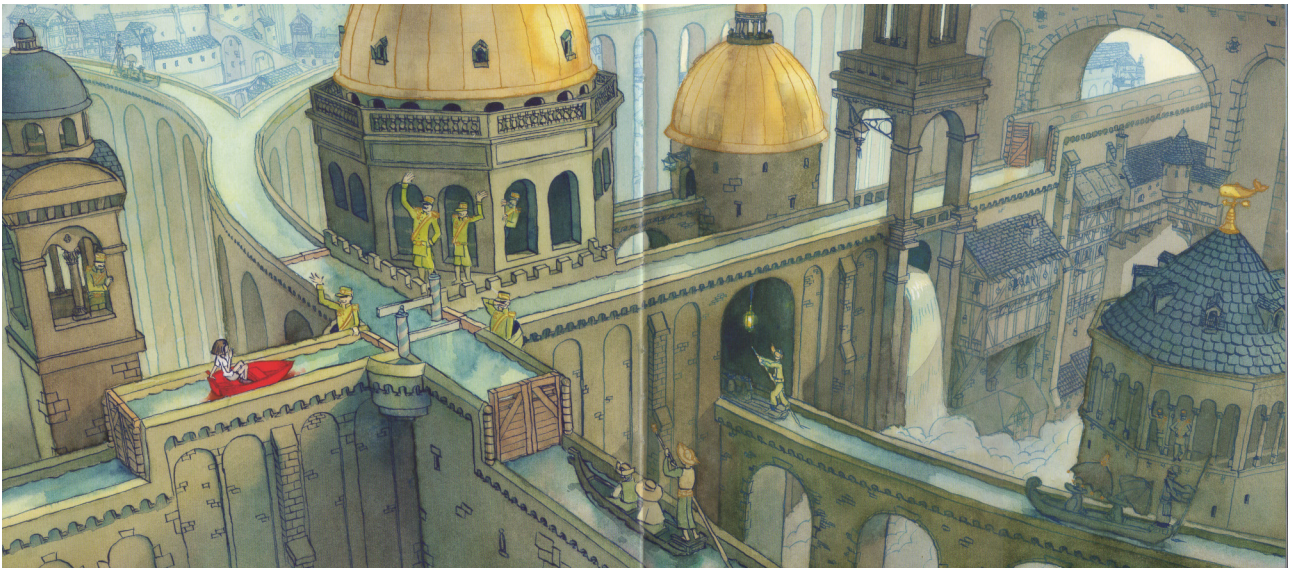
di Gustav Doré *Over London by rail* tratto da *London. A pilgrimage* del 1872.

Aaron Becker ha pubblicato una fortunata trilogia di *silentbook* composta da *Viaggio*, *Scoperta* e *Ritorno* (fig. 3). Sono tre storie di una bambina che come una moderna Alice, entra in un mondo fantastico attraverso una piccola porticina, ma la sorprendente invenzione, probabilmente autobiografica, sta tutta nel modo in cui questa porticina si materializza nel libro: la bambina, infatti, trova a terra nella sua stanza grigia un gessetto rosso ed è con questo gessetto che disegna sul muro la porta attraverso cui la storia prende vita. Il disegno, in questo caso, diventa il luogo dell'immaginazione, il luogo del progetto di architetture fantastiche, e tramite il disegno la protagonista diventa libera.

Architetture autoriali

Quando un lettore privo di competenza specifica approccia un albo appartenente a questa categoria, potrebbe non distinguerlo da quelli della categoria precedente, interpretando come "stravaganti" o mere "curiosità" le soluzioni formali e spaziali degli edifici e degli oggetti che incontra

Fig. 3. Tavola tratta da *Il viaggio* di Aaron Becker, che presenta una versione attualizzata di *Alice nel Paese delle meraviglie*.

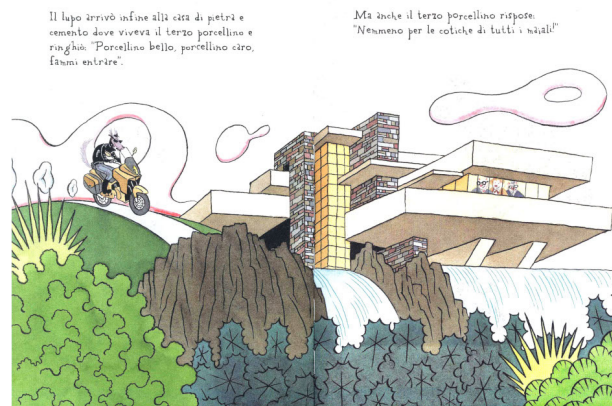


nella narrazione. Probabilmente solo in alcuni casi, e specificatamente in quelli in cui si illustrano edifici storici, potrebbe essere possibile un riconoscimento valoriale che eleva i soggetti di queste illustrazioni a veri e propri monumenti. Significativo è il caso del crocevia di personaggi dal nome “Frank” in *Young Frank, architect* [Viva 2013] illustrato da Frank Viva, in cui si racconta la storia del giovane Frank, che si sente architetto e costruisce bizzarri grovigli di oggetti, e l'anziano Frank – il nonno –, anche lui architetto, che redarguisce il nipote per la mancanza di regole nella composizione dei propri artefatti. Per questa distanza di approcci e per un momento di demotivazione del piccolo Frank decidono di visitare il MoMA di New York, dove i due conoscono le opere, tra le altre, di altri due “Frank” – Frank Gehry e Frank Lloyd Wright – rendendosi conto che nonno Frank aveva perso l'entusiasmo per la scoperta, per l'emozione dell'architettura. Il libro, per le ambientazioni ricercate, è denso di citazioni colte di oggetti di design del Novecento, e questo lo rende ancora di più un valido strumento di educazione al patrimonio e all'architettura.

Un altro albo esemplare è l'interpretazione dell'illustratore statunitense Steve Guarnaccia del classico della letteratura per l'infanzia *I tre porcellini* [Guarnaccia 2009] in cui prima di tutto caratterizza i tre protagonisti – che notoriamente “costruiscono case” – come i tre più importanti architetti nordamericani del Novecento, ovvero Frank Lloyd Wright, Philip Johnson e Frank Owen Gehry, e successivamente costella l'ambiente narrativo di capolavori dell'architettura del secolo scorso passando dalle ville di Greene&Greene alla Glass House di Johnson, dalla torre Einstein di Mendelssohn alla Fallingwater di Wright (fig. 4), dalla Gehry House alla Piramide del Louvre. Ogni singolo ambiente in cui la storia si svolge e ogni oggetto presente nella storia – fatto salvo una curiosa betoniera-giocattolo *à pois* – è tratto dalla storia dell'architettura e del design del Novecento. Ma l'innovazione di Guarnaccia rispetto ad altri testi simili si manifesta nella guardia e nella controguardia del volume dove, lungi dall'essere un espediente decorativo, ripropone tutti i disegni delle opere contenute nel volume indicandone titolo, autore e anno. Guarnaccia costruisce una “mappa” con cui navigare i capolavori da lui disegnati ma non solo: consente all'adulto che legge la storia al bambino – la favola è adatta dai 2 ai 5 anni circa, quindi la lettura della componente testuale deve essere necessariamente mediata da un adulto – di poter trovare egli stesso la moltitudine di storie che si celano dietro ogni disegno [Luigini 2017]. Dall'architettura di Gehry e del Decostruttivismo a Johnson e tutti gli stili da

Fig. 4. La Fallingwater di Frank Lloyd Wright tratta da *I tre porcellini* di Steven Guarnaccia.

Fig. 5. Illustrazione raffigurante la Fontana di Trevi tratta da *This is Rome* di Miroslav Šašek.



lui padroneggiati, da Ian Ming Pei a Piacentini, dal Neoplasticismo a Mies van der Rohe, da Buckminster Fuller a Achille Castiglioni: tutto diventa accessibile grazie all'illustrazione di Guarnaccia.

Nel 2018 Mario Bellini, al quale l'Unione Italiana per il Disegno ha assegnato la targa d'oro UID nello stesso anno, ha curato *Il design spiegato ai bambini* [Bellini 2018], con le illustrazioni di Erika Pittis, in cui racconta, partendo dalla propria infanzia, i suoi progetti e i principi che li hanno ispirati. Un percorso nella storia del design italiano attraverso l'opera dell'autore che si prefigge l'obiettivo di trasferire non tanto il valore dei progetti dell'architetto, quanto il percorso autobiografico alimentato dalla passione, dalla curiosità, dalla necessità di esprimere una creatività emotiva.

Viaggio

Il viaggio è sempre stato un tema ricorrente nella letteratura per l'infanzia, e se in molti casi acquisisce il significato di un percorso alla ricerca di una crescita interiore, della

felicità o della scoperta del mondo (dalle epiche peripezie erculee a *Cappuccetto Rosso*, passando per *I Viaggi di Gulliver* di Johnatan Swift e molti altri anche più recenti, come del resto i già citati *L'approdo di Tan* e la trilogia di Becker), c'è da sottolineare come negli ultimi decenni si siano moltiplicati i libri di viaggio per bambini dedicati al turismo reale. E perché no, anche immaginato, ma pur sempre ambientato in luoghi reali.

Singole città o interi continenti, raccontati ai bambini dagli illustratori, si propongono come un caleidoscopio di punti di vista inediti, eterodossi, spesso semplificati ma mai ingenui, sulla architettura e i monumenti.

Miroslav Šašek, nato nel 1916, nel neo-stato della Cecoslovacchia, dopo aver studiato architettura e ritrovato esule dalla sua terra natia, illustra il celeberrimo *This is Paris* nel 1959, replicando successivamente il suo approccio e la proposta editoriale per decine di altre città, tra cui, nel 1960, Roma [Šašek 1960].

This is Rome (fig. 5) è formato da 27 tavole ad acquerello di formato 46x31,2cm, composte da circa 100 disegni e testi dello stesso autore, di cui almeno 30 sono disegni

Fig. 6. Alcune pagine tratte da *Opposites with Frank Lloyd Wright*.

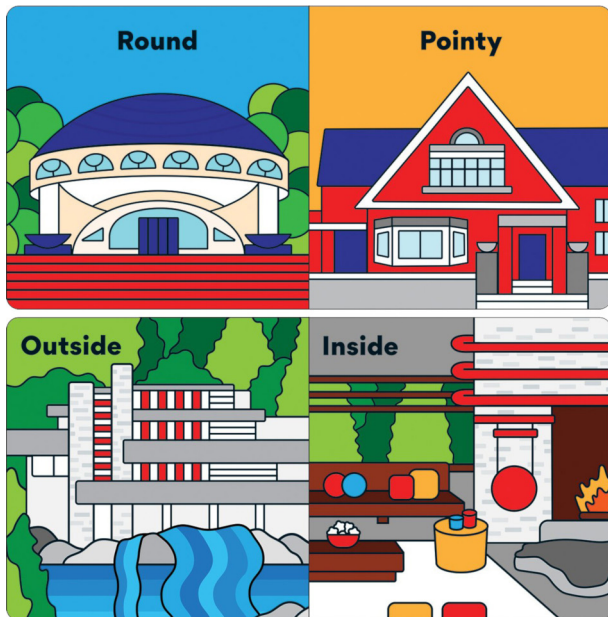


Fig. 7. Pagine dedicate a Berlino tratte da *Metropolis* di Benoit Tardif.



architettonici o di scorci urbani. In alcuni casi è utilizzata una tecnica mista che consiste nell'inserire le foto in bianco e nero di alcune opere scultoree nei suoi disegni [6]. L'approccio generale, raccontato dallo stesso Šašek, è quello di uno straordinario disegnatore-viaggiatore, che si aggira come un naufrago volontario nella stupefacente ricchezza delle città che visita: racconta egli stesso che amava perdersi per le strade e nelle piazze portando con sé un taccuino per disegnare, partendo dalla visita dei monumenti principali per poi proseguire fino a scoprire alcuni caratteri sostanziali, ma talvolta nascosti, delle diverse realtà urbane che attraversava. Dal vero impostava numerosi schizzi – un *urban sketcher ante litteram* – che successivamente rielaborava e impaginava componendo spesso più di uno in un'unica tavola. Il suo tratto veloce, chiaro e mai consueto, unito a una narrazione diretta e spesso ironica ha reso i suoi libri illustrati dei veri capolavori, ancora oggi, alla soglia dei sessant'anni dalla prima edizione, regolarmente disponibili nelle librerie di tutto il mondo. La predilezione, poi, per la prospettiva centrale, e una più rara applicazione della prospettiva accidentale, è indicazione di un approccio stilistico che concede una lettura chiara ed approfondita sia degli schemi proporzionali – ad esempio della Fontana di Trevi o della scalinata di Trinità dei Monti – che dei partiti decorativi, rappresentati talvolta con un dettaglio che non ci si aspetterebbe in un albo illustrato per l'infanzia.

Metropolis di Benoit Tardif [Tardif 2017] (fig. 7) è una guida visuale di trentadue grandi città del mondo, dedicato anche, ma non esclusivamente, ai bambini. Il libro ha una impostazione che ricorda, più che un album cartaceo di fotografie e ritagli, una raccolta di scatti ripresi con lo smartphone e visualizzate sotto forma di *thumbnails*, dove il testo è ridotto alle indicazioni del soggetto di ogni singolo disegno e dove il racconto visuale cattura interamente l'attenzione del lettore. I disegni sono molto schematici, colorati con tinte piatte e sature e una economia di dettagli dei singoli edifici che sembra favorire il maturare della esigenza di una esperienza diretta: sarà utile per comprenderne il valore, tener conto del fatto che questi libri sono stati progettati e realizzati in un'epoca di sovraesposizione visuale, e che le immagini ad alta definizione di ogni singola opera sono alla portata di chiunque e raggiungibili con pochi click. Il disegno, così, è libero di esprimere altri valori a discapito della verosimiglianza, promettendo – più che svelando – la bellezza della visita delle città che racconta.

Non-fiction

Negli anni dell'abuso del termine “*storytelling*”, si è probabilmente sentita la necessità di definire unitariamente quell'eterogeneo insieme di libri senza contenuto narrativo, che non racconta storie. Anche nella offerta editoriale per bambini la distinzione – a dire il vero non sempre così netta – tra i libri che seguono una trama e libri che presentano contenuti con intenti alternativi alla narrazione, si fa sempre più necessaria. Il carattere particolare di questa categoria richiede una maggiore specificazione nelle sottocategorie che introduciamo qui di seguito.

Libri di concetto

Alcuni libri introducono concetti e nozioni elementari ai bambini e in casi esemplari utilizzano opere di architettura o design per perseguire il proprio scopo, anche se apparentemente estraneo dal contesto creativo.

Due piccoli libri illustrati, ad esempio, utilizzano quelli che potremmo definire i “grafemi” (Luigini 2018a) del linguaggio architettonico di Frank Lloyd Wright per introdurre i bambini – probabilmente della fascia di età 2-4 anni – alle forme geometriche e agli “opposti”. *My first Shapes with Frank Lloyd Wright* [Ortiz 2017] e *Opposites with Frank Lloyd Wright* [Ortiz 2018] (fig. 6) sono due piccoli volumi che tramite architetture disegnate educano alla classificazione delle forme geometriche (quadrato, cerchio, triangolo

Fig. 8. Illustrazione che raffigura lo zio Oscar seduto a una delle sue ventisei sedie d'autore tratta da *Uncle Oscar's chair. From A to Z.* di Magnus Englund e Daniel Frost.



Fig. 9. Tavola del libro *Le nostre città ieri e oggi*. L'immagine in alto riproduce il libro così come si vede ad occhio nudo, mentre le tre immagini in basso simulano la visione del libro attraverso le tre lenti colorate rossa, verde e blu.



lo etc.), il primo, e alla distinzione di concetti opposti tra loro (caldo/freddo, dentro/fuori, giorno/notte etc.) il secondo. In questo caso, tramite la sapiente elaborazione grafica dell'illustratore, le architetture di Frank Lloyd Wright diventano forme geometriche in bilico tra una sintassi figurativa e una grammatica astratta, senza tradire il segno originario e mantenendo perfettamente riconoscibili tutte le opere.

ABC

Aggiungendo sullo sfondo una componente narrativa [7], *Uncle Oscar's Chairs. From A to Z* di Magnus Englund e Daniel Frost [Englund, Frost 2018] (fig. 8) è la descrizione della visita di due bambini al proprio zio e dei racconti di quest'ultimo riguardanti le ventisei sedie che tiene attorno a un grande tavolo, ognuna con un nome che inizia per una lettera diversa dell'alfabeto. Alla vista delle incredibili sedie dello zio Oscar i piccoli Jack e Molly non riescono a frenare la propria curiosità, e inizia così un viaggio tra i capolavori del design del Novecento in uno scambio di domande e risposte tra i protagonisti che si intreccia tra storia, progetto e immaginazione. A dimostrazione dell'intento antologico, gli autori indicano in alto a destra di ogni singola tavola, in modo didascalico e catalogatorio, il nome della sedia, l'autore e l'anno di produzione.

Libri di referenza e atlanti

Tra i libri *non-fiction* un certo numero è dedicato alla presentazione di informazioni riguardanti i temi più disparati, dalla storia alle scienze, dalla natura alle biografie di personaggi storici, e sono organizzati solitamente secondo criteri cronologici o tematici. In questo panorama variegato si possono incontrare spesso libri che affrontano in qualche modo il tema dell'architettura e i temi ad essa limitrofi (la città, il design etc.).

Il libro *Case nel mondo*, edito da Electa Kids [Pesce, Tonello 2018] (fig. 10) con i testi di Maria Paola Pesce e le illustrazioni di Martina Tonello, ci accompagna in un viaggio immaginario tra luoghi diversi e distanti, dislocati su tutto il globo e caratterizzati da climi e culture differenti. La narrazione è solo un espediente per introdurre le illustrazioni a doppia pagina – 54,4x37 cm – in cui le case si vedono immerse nei loro ambienti (urbani o rurali) e di cui si possono osservare minuziosamente le destinazioni degli ambienti che le compongono ma anche gli arredi e gli oggetti che insieme a discreti personaggi, le abitano. Sono illustrazioni che parlano della quotidianità domestica e che introducono il lettore a una comprensione dei rapporti tra gli spazi e le loro funzioni.

Di grande interesse la serie editoriale 'Libri Lente' dell'editore italiano Sassi junior, è composta da quattro volumi di cui tre su argomenti scientifici (corpo umano, animali e natura) e uno su tema storico-architettonico. Quest'ultimo, intitolato *Le nostre città ieri e oggi* [Trevisan, Borgo 2017], mostra tredici metropoli, tra grandi città e capitali di tutto il mondo (Parigi, New York, Londra, Roma, Berlino, Dubai, Tokyo etc.), tramite disegni di scorci urbani i cui protagonisti sono celeberrimi monumenti architettonici, con l'aggiunta di una planimetria urbana sullo sfondo. Ma l'aspetto di primario interesse è il dispositivo di rappresentazione utilizzato: una "maschera" attraverso cui guardare il libro, presenta tre lenti colorate (rossa, blu e verde) ognuna delle quali inibi-

Fig. 10. Due case dal libro *Case nel mondo* di Maria Paola Pesce e Martina Tonello.



sce la sensazione-percezione dei tratti della figura disegnati nello stesso colore, svelando così, o meglio rendendo visibile, di volta in volta una parte differente dell'illustrazione (fig. 9). La lente rossa ci mostra lo scorcio di città e il monumento *com'era ieri*, la lente verde *com'è oggi*, e la lente blu ci mostra la planimetria con l'indicazione della posizione del monumento, ovvero il *dov'è*. Il lettore può così riconoscere i grandi monumenti ormai allo stato di rudere (Partenone e Colosseo) e vederli come erano al tempo della loro edificazione, oppure i grandi monumenti moderni e contemporanei (Tour Eiffel, Burj Khalifa, Empire State Building o l'incrocio di Shibuya a Tokyo) per vederli com'erano in costruzione, o com'erano le città prima della loro realizzazione. Il tutto contestualizzato con personaggi e mezzi di trasporto, terrestre o aereo, dell'epoca.

Architetti editori

Molti dei libri elencati nell'intera tassonomia sono scritti o illustrati da architetti, ma alcuni di questi – nello specifico quelli elencati nella presente categoria – sono differenti almeno per una peculiarità: le proposte editoriali qui presentate – parlare di “libri” ci pare possa risultare un limite semantico – hanno a che fare, come singoli titoli o come interi progetti editoriali, con il “fare progettuale” più che con la storia dell'architettura. Sono *experience-book*, per il progetto visuale o spaziale di configurazioni architettoniche o urbane. In alcuni casi invitano il lettore a interpretare le architetture e gli scorci urbani, in altri a descrivere graficamente la propria esperienza quotidiana.

La casa editrice indipendente Tower Block Books [<http://towerblockbooks.com>] è stata fondata da una designer e

un architetto e i libri che pubblicano hanno generalmente come tema il rapporto tra architettura e immaginario soprattutto, ma non solo, infantile. Nel loro *The Big Letter Hunt* [Amandine, Nieto Ferreira 2014; Amandine, Nieto Ferreira 2016] la scoperta della città diventa un gioco di rimandi tra fotografia e tipografia, con cui scoprire gli alfabeti nascosti negli scorci architettonici che si susseguono nell'esperienza urbana. Un gioco di forme e punti di vista in una prospettiva mutevole, che promuove un atteggiamento di osservazione capace di coniugare realtà e astrazione, visione volumetrica e proiezione bidimensionale.

Tutti i titoli della Tower Block Books riguardano l'architettura, anzi, come dichiarano esplicitamente nella loro pagina web aziendale, riguardano i “luoghi”: città, strade, ambienti domestici, ma pur sempre spazi rilevanti. Come nel caso di *My bedroom* [Nieto Ferreira, Bowers 2017] o di *What did Alex see?* [Nieto Ferreira, Vigrass 2017] ed è in preparazione una pubblicazione sugli edifici pubblici che si profila come interessante perché frutto di una *call for drawing* a cui hanno partecipato oltre 250 illustratori da oltre 45 Paesi.

L'architetto e illustratrice francese Fanny Millard ha pubblicato diversi volumi per l'infanzia, tutti in qualche modo incentrati sul tema della elaborazione di configurazioni spaziali. Alcuni, forse più vicini a monografie di architettura, ma con una componente esperienziale fondamentale, sono dei libri che presentano i monumenti parigini o francesi da ridisegnare collegando una serie di punti numerati. Ancora meno narrativo di altri, basati interamente sulla costruzione di esperienze di spazializzazione in cui corpo, spazio e libro diventano parti indispensabili di un insieme significativo, *Basic Space. Le premier livre maquette* [Millard 2016] (fig. 11) e *Organic Space. Le livre maquette pour découvrir le paysage* [Millard 2017] sono degli *experience-book*, utili a elaborare

Fig. 11. *Organic Space. Le livre maquette pour découvrir le paysage* di Fanny Millard. I libri esperienziali si possono configurare liberamente e aggregare con altri per costruire una miriade di paesaggi immaginari.



e esplorare configurazioni multiple a partire da un unico oggetto-libro o da più oggetti-libro combinati tra loro.

Alla stregua dei libri di Fanny Millard, anche altri autori hanno elaborato progetti editoriali che fanno dell'esperienza una modalità di formazione alla creatività e al *problem solving*. Sarà utile ricordare i kit dello Studio Roof come *Archiville* o la serie delle capitali del mondo (da Barcellona a Londra, da New York a Tokyo) che costituiscono una selezione di monumenti dell'architettura antica, moderna e contemporanea capace di identificare elementi simbolo delle singole città.

In fine citiamo il kit *Stampville* [Débat 2017] (fig. 12), un insieme di timbri contenenti gli elementi basilici di una grammatica architettonica adattabile sia a contesti tradizionali che, liberamente composti, a contesti più ricercati, innovativi e contemporanei.

Monografie

Questa categoria tassonomica è sicuramente una di quelle capaci di attrarre maggiormente la nostra attenzione per il diretto rapporto tra la illustrazione per l'infanzia e l'architettura autoriale, ma anche perché l'obiettivo pedagogico principale – pur non esclusivo – di questi volumi è avvicinare i piccoli lettori all'architettura moderna e contemporanea.

Negli ultimi anni i volumi di questo genere si sono moltiplicati, e sulla scorta delle modalità narrative simili ai libri di viaggio, è possibile raccontare direttamente, e senza filtri o mediatori ulteriori, l'opera di grandi architetti, da Antoni Gaudì a Zaha Hadid, passando per opere significative come la *Fallingwater* di Frank Lloyd Wright.

Come racconta Janette Winter, la gestazione del libro *The World Is Not a Rectangle: A Portrait of Architect Zaha Hadid* [Winter 2017] è durata alcuni anni perché, dal momento in cui lei rimase colpita dall'architettura della Hadid, ha prima di tutto cercato di conoscere il progettista tramite libri di architettura, secondo l'autrice troppo specialistici e impenetrabili ai non addetti ai lavori per poi provare a comprenderla seguendone conferenze e interviste su *Youtube* per sentire dalla sua viva voce le descrizioni dei progetti e dell'*iter* progettuale. Questo approccio diretto alle parole della Hadid ha consentito alla Winter di disegnare le proprie illustrazioni come rappresentazioni di memorie o sogni dell'*archistar* anglo-irachena portando il lettore ad una conoscenza intima e profonda del personaggio e del suo approccio al progetto.

Fig. 12. Kit *Stampville* per costruire immagini di architetture e città partendo dagli elementi base dei singoli timbri.

Fig. 13. Tavola tratta da *The World Is Not a Rectangle: A Portrait of Architect Zaha Hadid* di Janette Winter in cui si vede una Zaha Hadid intenta a disegnare.



I libri della serie *Who Built That?* di Didier Cornille [Cornille 2014a; Cornille 2014b; Cornille 2016] (fig. 14), invece, sono probabilmente dedicati a un pubblico di una fascia più alta di età, perché sono organizzati come atlanti didascalici e i progetti vengono presentati partendo da una breve biografia dell'autore, per poi continuare con una descrizione dell'opera e successivamente i disegni, quasi sempre più di uno. I disegni di Cornille sono inconfondibili: i suoi tratti colorati e minimali, dettagliati e precisi, fanno riferimento ai canonici modelli proiettivi, passando di volta in volta da una prospettiva a occhio di formica a una assonometria obliqua o a una prospettiva centrale, con alcuni passaggi tramite un esploso assonometrico. L'immaginario di Cornille è legato a doppio filo col mondo dell'architettura e del design: diplomatosi all'Ecole de Beaux-Arts di Lille dopo il suo incontro con Ettore Sottsass ha lavorato egli stesso come designer. Da queste esperienze l'illustratore francese ha derivato il suo tratto autografo, così familiare a chi si occupa di disegno dell'architettura da far pensare che i destinatari dei suoi libri non siano solo i bambini della scuola primaria ma, probabilmente, anche gli architetti e i designer. Ad ogni modo questi volumi restano in bilico tra la monografia specialistica e la narrativa, portando l'architettura nelle letture dei bambini, ma attraverso storie ispirate alla realtà o storie d'invenzione. In questo caso, come chiariremo più in dettaglio nelle conclusioni, il di-

segno dell'architettura si fa mediatore tra la complessità dell'opera e le capacità cognitive del lettore, consentendo di fatto una percezione che non sarebbe possibile neppure in presenza dell'opera originale.

Conclusioni

Il nostro lavoro è consistito, come è chiaro dalle sintetiche e quantitativamente limitate descrizioni riportate fin qui, nella catalogazione tassonomica e nella analisi di ogni volume secondo quattro codici differenti: a) il *codice iconico*, b) il *codice grafico e tipo-grafico*, c) il *codice di mediazione* e d) il *codice pedagogico*.

Il *codice iconico*, chiaramente, riguarda le qualità rappresentative delle illustrazioni, il loro carattere, il loro livello di modellazione rispetto al soggetto reale, il loro sistema proiettivo ed altre caratteristiche a queste analoghe. Il *codice grafico e tipo-grafico* riguarda le modalità con cui le illustrazioni sono presentate al lettore, il rapporto con il testo, le scelte dei materiali e del formato. Il *codice di mediazione* riguarda il modo in cui l'illustrazione rende possibile non solo il "riconoscimento" di un determinato soggetto (in questo caso architetture e oggetti di design notevoli), ma soprattutto la sua capacità di mettere in moto il *transfert* cognitivo e, successivamente, sviluppare nella memoria quell'immaginario

Fig. 14. Disegno raffigurante il Ponte di Brooklyn tratto da un libro della serie *Who Built That?* di Didier Cornille.



che rende l'esperienza di lettura realmente formativa. Infine il *codice pedagogico*, in parte integrato con il precedente, riguarda l'obiettivo formativo specifico, che può essere lo sviluppo della creatività (*Iggy Peck Architect* o *Stampville*), la cognizione spaziale (i libri di Fanny Millard o quelli della Tower Brick Books), la costruzione di un immaginario specialistico (*I tre porcellini* di Guarnaccia o *Baby's first Eames*) o la formazione di una idea metaforica della crescita personale (*Il Viaggio* di Aaron Becker) ma anche altri.

Ciò che però risulta dallo studio di questi volumi è che la nostra ipotesi iniziale pare valida in ogni caso: la rappresentazione dell'architettura, in questo contesto specifico, è il *medium* ottimale per portare a termine i processi necessari al raggiungimento degli obiettivi pedagogici che abbiamo elencato. Questo accade per alcune ragioni, la cui principale, probabilmente, è la mediazione che il disegno consente tra la complessità dell'opera nella realtà e il lettore, mediamente un bambino di età compresa tra i due e gli undici anni. Il disegno, frutto della discretizzazione della realtà compiuta dall'illustratore, rende finalmente accessibile una espressione artistica complessa come l'architettura ad un pubblico altri-

menti impermeabile. Ma il disegno dell'illustratore non è l'unico disegno che entra in questi processi: senza dilungarsi sul ruolo pedagogico del ri-disegno, che diamo per acquisito, è evidente come questa discretizzazione (e se vogliamo, esemplificazione) renda accessibile l'opera di architettura non solo allo sguardo del bambino, ma anche alle sue mani, alle sue capacità grafiche. Allora in ambito didattico, così come stiamo già sperimentando, è possibile strutturare unità didattiche che contengano fasi di disegno del bambino, prendendo a modello le illustrazioni dei libri. Disegnando, quindi, ciò che non sarebbero in grado di disegnare dal vero o guardando una immagine fotografica.

Il disegno, in questi casi ancora di più, rappresenta – “rende presente” – l'architettura in un modo che i bambini la possano “leggere” – con lo sguardo e col proprio disegno – e così facendo si rende concreta un'arte che, altrimenti, resterebbe invisibile agli occhi dei bambini. È, quindi, tramite il disegno che i bambini possono essere educati al patrimonio e conoscere, più o meno approfonditamente, ma sempre da più punti di vista – figurativo, plastico, spaziale, storico, esperienziale, immaginifico etc. – l'architettura e le sue possibili declinazioni.

Note

[1] La direttiva MIUR 107/2016 riconosce il ruolo formativo del patrimonio culturale, e viene seguita l'anno successivo dal Piano nazionale per l'*Educazione al patrimonio culturale*. Di fatto, seppur la diffusione di queste politiche è piuttosto incentivata, le attività sono tuttora in fase di sviluppo, e manca ancora una validazione complessiva. Un parallelo potrebbe essere suggerito con le analoghe politiche francesi, promosse già da tempo, i cui riferimenti sono reperibili in Casonato 2017, note 1-3.

[2] Nella letteratura scientifica specialistica si predilige il “termine albo” illustrato, anziché “libro illustrato”, perché nel caso della letteratura per l'infanzia i testi sono prevalentemente composti da figure; il rapporto tra immagini e testi è diametralmente opposto a quello di un libro illustrato dove le immagini descrivono il testo che sarebbe leggibile autonomamente e talvolta quest'ultimo manca del tutto – in questo caso si parla di *silent-book* – come la numerazione delle pagine che di norma è assente. Anche la dimensione e le caratteristiche fisiche del libro favoriscono non solo la maneggiabilità per i bambini, ma anche la riproduzione più ampia e dettagliata delle illustrazioni. Per una trattazione completa del tema si veda: Faeti 1972; Farnè 2002; Beseghi 2006; Beseghi, Grilli 2011; Terrusi 2012.

[3] La ricerca si è sviluppata a partire dalla fine del 2016 al oggi e l'integrazione di nuovi titoli avviene con un tale ritmo da far pensare che la produzione di questi albi illustrati stia seguendo un trend in crescita.

Autore

Alessandro Luigini, Facoltà di Scienze della Formazione, Libera Università di Bolzano, alessandro.luigini@unibz.it

Basti pensare che nei sei mesi che intercorrono da settembre 2018 a febbraio 2019 sono stati inseriti in tassonomia oltre venti titoli.

[4] È così per l'edizione di Steven Guarnaccia de *I tre porcellini* e *Riccioli d'oro* e *i tre orsi*, e alcuni altri.

[5] Marcella Terrusi parla del *gap* che si crea nello spazio vuoto tra il testo e le immagini, e che «presuppone la presenza attiva di un 'lettore implicito', un lettore cioè capace di avventurarsi in quegli spazi vuoti per costruire la sua interpretazione del testo, la sua comprensione e personale immaginazione, nel meccanismo attivo della lettura e nella scoperta del testo» [Terrusi 2012, p. 99].

[6] Tecnica che successivamente svilupperà nell'ironico *Questa non è una pietra* [Šašek 2018], recentemente riedito da Quodlibet, dove, a seguito di un suo soggiorno romano, alcune statue classiche e rinascimentali vengono reinterpretate in improbabili e dissacranti situazioni: così il Mosè di Michelangelo si ritrova a viaggiare in Vespa, la *Medusa* del Bernini dal coiffeur e *Marco Aurelio* a dispensare caffè in un bar.

[7] Come già ricordato alcuni testi travalicano i limiti di una classificazione tassonomica e contengono componenti ascrivibili a più categorie. In questo caso il volume sarebbe potuto essere catalogato analogamente a *Il design spiegato ai bambini* di Mario Bellini, ma abbiamo preferito evidenziare il carattere metodologico tipico degli *ABC books*.

Riferimenti bibliografici

- Amandine, A. Nieto Ferreira, R. (2014). *The Big Letter Hunt London East End*. London: Tower Block Books.
- Amandine, A. Nieto Ferreira, R. (2016). *Big Letter Hunt: London. An Architectural A-Z Around the City*. London: Tower Block Books.
- Bellini Mario. (2018). *Il design spiegato ai bambini*. Milano: Bompiani.
- Beseghi, E. (a cura di). (2006). *Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo*. Bologna: Bononia University Press.
- Beseghi, E., Grilli, G. (a cura di). (2011). *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*. Roma: Carocci.
- Casonato, C. (2017). Images for Little Architects. Architecture and Architectural Drawing in Children's Books and Comics: An Interesting Case Study. In *Proceedings*, vol. 1, n. 9, pp. 1-12.
- Cicalò, E. (2016). *Intelligenza grafica*. Roma: Aracne.
- Cornille, D. (2014a). *Who Built That? Modern Houses. An Introduction on Modern House and Their Architects*. Hudson: Princeton Architectural Press.
- Cornille, D. (2014b). *Who Built That? Skyscrapers. An Introduction on Skyscrapers and Their Architects*. Hudson: Princeton Architectural Press.
- Cornille, D. (2016). *Who Built That? Bridge. An Introduction on Ten Great Bridge and Their Designers*. Hudson: Princeton Architectural Press.
- Débat, A. (2017) *Stampville*. Hudson: Princeton Architectural Press.
- Dewey, J. (1934). *Behaviour Development in Infants: A Survey of the Literature on Prenatal and Postnatal Activity 1920-1934*. New York: Columbia University Press.
- Englund, M., Frost, D. (2018). *Uncle Oscar's Chairs. From A to Z*. London: Paricolor Book.
- Faeti, A. (2011). *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*. Torino: Einaudi.
- Farnè, R. (2002). *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione: dall'Orbis Pictus a Sesame Street*. Bologna: Zanichelli.
- Guarnaccia, S. (2009). *I tre porcellini*. Mantova: Corraini edizioni.
- Klee, P. (1925). *Pädagogisches Skizzenbuch*. München: Albert Langen.
- Luigini, A. (2017). Disegnare architetture per educare al bello. Esegesi iconografica di un Picturebook di Steven Guarnaccia. In C. Panciroli (a cura di). *Infanzia - Le arti e l'Infanzia*, pp. 206-216. Parma: Bambini srl.
- Luigini, A. (2018b). Displicère. Formare lo sguardo all'architettura con i libri illustrati per l'infanzia/Displicère. To educate the gaze on architecture through picture books for children. In R. Salerno (a cura di). *Rappresentazione Materiale/Immateriale/Drawing as (in)tangible*. Atti del 40° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/XV Congresso UID. Milano 13-15 settembre 2018, pp. 1293-1298. Roma: Gangemi Editore International.
- Luigini, A. (2018a). *Grafemi e tipi standard. Una metodologia per l'analisi evolutivistica dell'Opera di Oscar Niemeyer*. Roma: Aracne.
- Millard, F. (2016). *Basic Space. Le premier livre maquette*. Bordeaux: EXTRA éditeur d'espaces.
- Millard, F. (2017). *Organic Space. Le livre maquette pour découvrir le paysage*. Bordeaux: EXTRA éditeur d'espaces.
- Nieto Ferreira, R., Bowers, J. (2017). *My Bedroom*. London: Tower Block Books.
- Nieto Ferreira, R., Vigrass, L. (2017). *What did Alex see?*. London: Tower Block Books.
- Oliverio Ferraris, A. (2012). *Il significato del disegno infantile*. Torino: Bollati Boringhieri editore.
- Ortiz, L. (2017). *My first Shapes with Frank Lloyd Wright*. New York: Mudpuppy.
- Ortiz, L. (2018). *Opposites with Frank Lloyd Wright*. New York: Mudpuppy.
- Panciroli, C. (2012). *Arti visive nella didattica*. Verona: QuiEdit.
- Pesce, M.P., Tonello, M. (2018). *Case nel mondo*. Milano: Mondadori Electa.
- Piaget, J. (1947). *La représentation du monde chez l'enfant*. Paris: Presses universitaires de France.
- Šašek, M. (1960). *Questa è Roma*. Milano: Fratelli Fabbri Editori.
- Šašek, M. (2018). *Questa non è una pietra*. Macerata: Quodlibet.
- Tan, S. (2016). *L'approdo*. Latina: Tunuè.
- Tardif, B. (2017). *Metropolis*. Firenze: Edizioni Clichy.
- Terrusi, M. (2012). *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nella letteratura per l'infanzia*. Roma: Carocci.
- Trevisan, I., Borgo, A. (2017). *Le nostre città ieri e oggi*. Schio: Sassi science.
- Viva, F. (2013). *Young Frank, architect*. New York: MoMA Press.
- Winter, J. (2017). *The World Is Not a Rectangle: A Portrait of Architect Zaha Hadid*. San Diego: Beach Lane Books.
- Zullo, G. (2018). *Grattacieli*. Milano: Mondadori.