

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 *SIXXIGames*  
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

# Archi-Giro // Archi-Tour

Il gioco come narrazione: un itinerario italiano tra case e paesaggi di villeggiatura

Matteo Isacco, Alessia Scudella



Le notti calde d'estate, il suono delle cicale, il rumore delle onde del mare, il profumo degli abeti e il bianco della neve sono solo alcune sensazioni che ognuno di noi custodisce con gelosia dentro di sé, come dei piccoli cimeli rubati al tempo. E se ci fosse un gioco in grado di

ravvivare ai più grandi queste emozioni e ai più piccini di sperimentare la fantasia? Un gioco per sentirsi in vacanza tutto l'anno.

In fondo anche Gianni Rodari scriveva nella filastrocca “Il Paese delle Vacanze” che “Il Paese delle Vacanze non sta lontano per niente: se guardate sul calendario lo trovate facilmente”, ed è con questa semplicità e melodia di parole che immaginiamo *Archi-Giro // Archi-Tour*, un gioco in grado di trattare il tema dell'architettura, del paesaggio e della vacanza.

L'opportunità di pensare a questo gioco/guida intercetta per un verso i contenuti di questo numero di *Engramma* dedicato ad Architettura e giocattoli e per l'altro una piccola mostra bibliografica che, nel corso del 2023, abbiamo curato – *Le case di villeggiatura degli anni '50 -'70 in Italia* (Biblioteca dell'Università Luav di Venezia, 19-31 maggio 2023). Si trattava di una mostra nata sull'onda dei nostri rispettivi interessi su Bruno Morassutti e su Umberto Riva, nell'ambito di ricerca in Composizione della Scuola di Dottorato Luav, che ci ha portati ad analizzare, per alcuni mesi, il contesto culturale in cui questi due maestri defilati dell'architettura italiana si sono mossi per realizzare le loro opere.

Trascorrere quel tempo in biblioteca; ricostruire dalle riviste d'epoca e dai volumi pubblicati un clima di spensierata voglia di vivere bene e di usare l'architettura delle case di vacanza quale strumento per produrre un legame tra la scoperta del paesaggio e la scoperta di un nuovo benessere, finalmente raggiunto dagli italiani; raccontare il mondo delle seconde case di qualità, quelle che non hanno distrutto ma si sono integrate nel fragile paesaggio costiero, collinare e montuoso italiano, ci ha così appassionati che proponiamo, con questo articolo, una traccia più duratura di un certo modo di configurare l'esperienza del paesaggio italiano attraverso l'architettura, che possa al contempo essere lo specchio di quel clima.

Così è nata l'idea di questo prototipo di gioco che, in analogia con quanto accadeva anche in quegli anni – quando architetti e designer, oltre a contribuire al fenomeno delle seconde case, progettavano giochi per raccontare l'architettura o un ecosistema – svela ai più grandi una geografia particolare del nostro paese e prova a incuriosire i più piccoli. Gli esempi italiani di designer che pensavano al gioco come strumento di apprendimento sono, infatti, molteplici. Solo per rimanere a quelli intercettati attraverso la mostra *Le case di villeggiatura degli anni '50 -'70 in Italia*, ci sembra doveroso qui ricordare il *Gioco dei 16 animali* ideato da Enzo Mari nel 1957 per la Danese, un mezzo utile a sviluppare le capacità creative dei bambini ponendoli come protagonisti e autori del gioco; o il gioco da costruzioni ideato alcuni anni prima, nel 1945, da Bruno Munari per Castelletti: *La scatola di architettura mc n°1*. Tale gioco, composto da sette forme diverse di mattoncini i quali, assemblati nei modi più vari, potevano formare edifici di tutte le forme, ma soprattutto potevano stimolare la fantasia dei più piccoli, che erano in grado di costruire e disfare quante città volevano. Non dissimile era il principio che ispirava il gioco di Enzo Mari, il quale dimostrò di essere profondamente legato a quell'esperienza con la Danese, allorché alcuni anni più tardi, nel libro *25 modi per piantare un chiodo*, riferendosi al *Gioco dei 16 animali* commentò così:

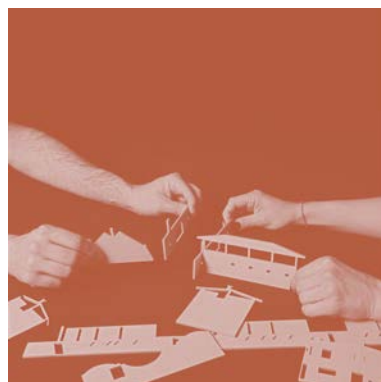
La scatola che li contiene è di circa 30 x 40 cm, lo spessore degli animali 3 cm, così possono stare in piedi, essere disposti in modi divertenti e inaspettati, e diventare gli attori di una commedia dell'arte, il cui regista è il bambino (Mari 2020, 36).

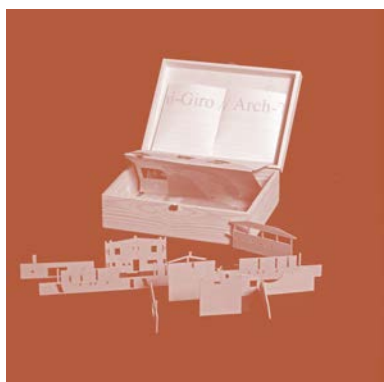
Spesso ci si chiede quale sia il fine di un gioco; la definizione più generica del termine, come quella riportata sul vocabolario della Treccani, spiega che giocando si possono sviluppare capacità fisiche, manuali e intellettive.

Giòco (letter. giuòco) s. m. [lat. *iōcus* “scherzo, burla”, poi “gioco”] (pl. *-chi*). Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.

Gregory Bateson, antropologo e sociologo, sosteneva che il gioco è un percorso narrativo che permette di fornire una chiave di lettura diversa dalla oggettività, che permette di costruire storie e narrazioni (Debuy 2021). Questo approccio non è così lontano da quello che provano a fare gli architetti quando, attraverso quella ricerca che chiamano progetto, si cimentano nel trovare nuove disposizioni spaziali, ovvero costruire percorsi e sequenze narrative. Se, d'altra parte, come scrive nel primo capitolo del libro *Ecologia e psicogeografia* Guy Debord: “Ciò che si vuol fare di un'architettura è una prescrizione molto vicina a ciò che si vorrebbe fare della propria vita”(Debuy 2021, 8), ne consegue che è possibile stimolare la sensibilità attraverso il gioco e la fantasia.

Tornando al gioco *Archi-Giro // Archi-Tour*, e quindi alla mostra che lo ha ispirato, il periodo successivo al primo Dopoguerra in Italia fu caratterizzato dalla modernizzazione e dal desiderio di movimento che trova origine, fin dalla fine dell'Ottocento, nel primo Touring Club Ciclistico Italiano. La diffusione dei nuovi mezzi di trasporto e delle nuove infrastrutture nazionali permisero un nuovo tipo di scoperta dei luoghi. Infatti i grand tour tra il XVII e il XIX secolo, quei lunghi viaggi di cui non era definita la durata intrapresi dalla nobiltà e dalla borghesia illuminata alla scoperta dei luoghi in Europa – con specifici soggiorni nel territorio italiano – e in Oriente, con l'avvento dell'automobile si trasformarono in una esperienza di visita e soggiorno di bre-





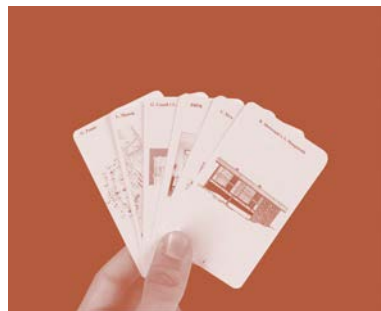
ve durata, accessibile ad una più ampia fetta di popolazione. Quello dei primi cinquant'anni del Novecento è, per l'Italia, nonostante il fascismo e due guerre mondiali perse, dunque, un periodo storico di grande fermento, che culmina con il boom economico; è in questo primo cinquantennio che vengono pubblicate dapprima la *Carta topografica del Regno d'Italia* alla scala 75.000 e poi la *Carta d'Italia*. Quest'ultima, divisa in fogli per essere usata agilmente nei viaggi, offre uno strumento utile, anche se per noi desueto, al viaggiatore di quegli anni. Attraverso l'utilizzo di criteri grafici chiari e leggibili, infatti, la *Carta d'Italia* rappresenta nello stesso foglio le informazioni necessarie per cogliere un luogo: infrastrutture, ferrovie, monti, coste, monumenti e comuni. Le prime pubblicazioni del Touring insieme alle più conosciute Guide Rosse sono state, quindi, un fondamentale strumento per il viaggiatore moderno, e ad esse si deve riconoscere la valorizzazione del patrimonio paesaggistico, artistico e architettonico.

*Archi-Giro // Archi-Tour* trae origine proprio da questo periodo storico ed è ambientato tra le diverse tipologie dedicate alla residenza per il tempo libero e la vacanza in Italia. Gli anni presi in considerazione sono quelli del boom economico e dei grandi cambiamenti sociali: *La dolce vita* di Fellini, le Olimpiadi di Roma, la *Piper Generation* sono solo alcuni degli emblemi di questo periodo. Inaugura questo movimento l'Autostrada del Sole, arteria di collegamento tra nord e sud grazie alla quale diventa più facile lo spostamento lungo lo Stivale, incentivando la costruzione di nuove abitazioni per il tempo libero. Non a caso l'automobile, nella XIII Triennale di Milano, diventa simbolo di evasione e fuga dalla città verso il mare, la montagna e la collina. Fine settimana, settimana bianca e villeggiatura estiva rappresentano negli anni '50-'70 il tempo libero dal lavoro.

L'uomo ora caccia, scuoia, divide un animale assai più grosso in periodo di tempo assai minore. E il resto del tempo? È libero. L'uomo dorme, ammira il paesaggio, diventa dunque più uomo (Eco 1964, 37).

È il tempo delle seconde case e del fiorire – in luoghi fino agli anni '50 del Novecento pressoché incontaminati – di complessi alberghieri, colonie e veri e propri villaggi vacanze. Di questa nuova e complessa città diffusa, il gioco-guida *Archi-Giro // Archi-Tour* vuole evidenziare, attraverso gli itinerari che rende

possibili, l'evoluzione del palinsesto tipo-morfologico della casa per vacanze nella penisola italiana, per rintracciare alcuni principi che tuttora possono essere utilizzati come strumenti nel progetto della casa. Si tratta di una tradizione della casa che entra nella storia dell'architettura e degli interni, immaginata per la nuova classe media in cerca di un'abitazione per i fine settimana e che si basa sul rapporto tra interno ed esterno. Considerate nel loro insieme, queste costruzioni permettono un duplice viaggio: da un lato un'esperienza dell'architettura della seconda metà del Novecento, dall'altro la scoperta di opere – in alcuni casi sconosciute – che si ispirano alle architetture vernacolari e al paesaggio. Il rapporto con il paesaggio è il *fil rouge* nelle opere selezionate, dove il punto di vista verso l'esterno diventa un elemento essenziale del progetto. Lo spazio interno viene assunto come osservatorio sul paesaggio attraverso le aperture, talvolta grandi e in altri casi più ridotte, grazie alle quali la veduta diventa quindi l'elemento cardine. Il paesaggio, attraverso tali opere, si trasforma nel protagonista indiscusso dell'abitare. Queste case, come detto, rappresentano una parte eccezionale dello sviluppo incontrollato della pervasiva città diffusa delle seconde case e le proponiamo all'attenzione oggi, perché ci sembra che i nuovi interrogativi sull'abitare richiedano non solo risposte innovative ma anche consapevoli di una certa cultura architettonica della casa italiana. Perciò abbiamo immaginato questo gioco come una 'grammatica', uno strumento progettuale che permette di scoprire le case di vacanza che hanno caratterizzato gli anni '50 e '70 Italiani e di percorrere l'intera penisola alla scoperta di paesaggi, tecniche e materiali differenti.



La composizione semplice ricorda un po' il Gioco dell'oca e un po' il Memory card: cento carte, di cui una sessantina riportano alcuni scatti di Giorgio Casali, il grande fotografo delle riviste d'architettura italiane diffuse in tutto il mondo, e altre con disegni architettonici quali piante, alzati o sezioni. Le restanti carte riportano alcune 'pillole architettoniche'. Una cartina geografica dell'Italia diventa il supporto in cui disporre le seconde case d'interesse attraverso cinquanta caselle, geolocalizzate, lasciate vuote. La Triennale di Milano, proprio quella XIII edizione dedicata al Tempo libero, vero e proprio "luogo mentale di sperimentazione con cui promuovere un'evoluzione socioeconomica" (La XIII Triennale 64), diventa la casella da cui ha origine il gioco e da cui partire per il proprio itinerario. I grandi progetti per le Coste dell'Adriatico, per esempio i piani per Lignano Sabbiadoro progettati da Marcello d'Olivo e i progetti dei villaggi turistici, divengono, per la loro stessa conformazione urbana e sociale, in *Archi-Giro // Archi-Tour* le caselle in cui la sosta è più prolungata.

Le carte divengono uno strumento progettuale, per individuare i principi insediativi ancora oggi validi. Di conseguenza gli itinerari possono essere infiniti e suddivisi per regioni, per caratteristiche topografiche, per architetti, e ciò immaginiamo che permetterà ai giocatori di comprendere che questi maestri dell'architettura del Novecento sapevano costruire architetture diverse tra di loro nella figura finale, oppure di intrecciare le categorie individuate per

costruire il paesaggio più eterogeneo possibile. Lo scopo è quello di abbinare tra di loro le diverse carte da gioco posizionandole sulla mappa. Ogni abitazione necessita di una foto, un disegno e una nozione.

Alla conclusione del gioco si otterrà una guida, con vie e coordinate di ogni singola casa di vacanza pronta per essere usata nel prossimo itinerario. All'inizio del Novecento, l'idea dei produttori di giocattoli fu quello di offrire ai giovani elementi e strumenti per costruzioni sempre più aderenti alla realtà, come si può vedere dai primi giochi Meccano inventati da Frank Hornby. I Meccano, a differenza di altri giochi, permettevano la realizzazione di un ventaglio maggiore di combinazioni, di conseguenza aumentavano la possibilità e la capacità inventiva di costruzione in infinite possibili unioni. Di questo principio *Archi-Giro // Archi-Tour* fa tesoro e permette di costruire infiniti tour che attraversano l'Italia o, per i 'sognatori', infinite vacanze. I giocatori attraverso l'associazione di paesaggi – per similitudine o per opposizione di morfemi – e la selezione di dimore lungo le infrastrutture possono costruire un proprio percorso.

*Archi-Giro // Archi-Tour* ha l'intento di stimolare, attraverso il gioco, la sensibilità a una architettura che sappia interpretare il luogo e la storia della cultura architettonica del tempo libero che ha caratterizzato il periodo che va dal 1950 al 1970. Una volta completato, il gioco viene immaginato come una guida delle architetture 'vacanziere' che caratterizzano il territorio italiano. Un volume da custodire, romanticamente, nel retro dei sedili delle autovetture, come le Guide Rosse o le cartine stradali di fine Novecento.

*Archi-Giro // Archi-Tour*, attraverso le architetture ridisegnate, reinterpreta le prime vignette rappresentate sulle mappe delle infrastrutture protagoniste dell'espansione di questo movimento da Nord a Sud, e alcuni piani che hanno caratterizzato la costruzione delle coste italiane. Dalla tradizione dei giochi, inventati nel Dopoguerra, viceversa questo prototipo assume il valore formativo e pedagogico, oltre quello ludico intrinseco alla sua genesi. Dalle gite alla scoperta de L'Italia in Miniatura di Rimini del 1970 assume, invece, lo spirito di creare la sensazione di immergersi nel territorio dello Stivale, mentre dalle Guide Rosse del Touring Club Italiano assimila l'idea di ottenere un vero e proprio manuale di viaggio e il concetto di condivisione.

Lo scopo ultimo poi, per alcuni aspetti simile a quello proposto nei primi anni '90 dalla guida *Dimore e Giardini Storici Visitabili in Italia*, è di segnalare quelle architetture meno note o dimenticate nonostante la qualità. In *Archi-Giro // Archi-Tour* infatti si mettono in evidenza le case di architetti come Ignazio Gardella, Ludovico Magistretti, Luigi Moretti, Bruno Morassutti, Alberto Ponis, Gio Ponti, Umberto Riva e Marco Zanuso. La guida e il gioco, di conseguenza, seguendo la possibilità di continui aggiornamenti e aggiunte, assumono lo stesso valore di un atlante che attraversa la penisola da Nord a Sud, da Est ad Ovest, e nelle isole. Gli itinerari non sono predeterminati da chi ha pensato il gioco, ma è il giocatore a casa che, se vuole, prima della partenza dà forma al viaggio con *Archi-Giro // Archi-Tour* per realizzare la trama del proprio itinerario fisico o mentale. Utilizzando solo un semplice strumento: il gioco.

---

## Riferimenti bibliografici

Coste italiane 1 1964

Coste italiane 1 – Urbanistica, “Casabella-Continuità” 283 (1964).

Coste italiane 2 1964

Coste italiane 2 - Esempi tipologici, “Casabella-Continuità” 284 (1964).

La XIII Triennale 1964

La XIII Triennale, “Casabella-Continuità” 290 (1964).

Debuy 2021

G. Debuy, *Ecologia e psicogeografia*, trad. it. di E. Papa, Milano 2021.

Domus 1960

“Domus” 369 (agosto 1960), 19-28.

Eco 1964

U. Eco, *Teoria e pratica del tempo libero: indicazioni per la sceneggiatura di un allestimento*, in *Tempo libero, tempo di vita. Note, studi, disegni sulla preparazione della 13 Triennale*, a cura della Giunta esecutiva, Milano 1964, 37-41.

Faber 1997

M. Faber, *Un cantiere nella camera dei ragazzi*, “Rassegna” 69 (1997), 68-72.

Feiersinger 2016a

M. & W. Feiersinger, *Italomodern 1: Architecture in Northern Italy 1946-1976*, Zürich 2016.

Feiersinger 2016b

M. & W. Feiersinger, *Italomodern 2: Architecture in Northern Italy 1946-1976*, Zürich 2016.

Garavaglia 2013

V. Garavaglia, *Bruno Munari: il gioco del teatro*, Milano 2013.

Perna 2020

V. Perna, *L'attività ludica come strategia progettuale: regole e libertà per una grammatica del gioco in architettura*, Macerata 2020.

---

## English abstract

Warm summer nights, the sound of the cicadas, the lapping of the waves, the scent of the pine trees and the whiteness of the snow are just some of the sensations that each of us jealously guards, like little heirlooms stolen from time. What if there was a game that could rekindle these feelings for the older ones and let the younger ones experiment with their imagination? A game that makes you feel like you are on holiday all year round? After all, as Gianni (Giovanni) Rodari wrote in the children's song “Il Paese delle Vacanze”: “The Holiday Land is not far away: if you look at the calendar, you can easily find it”. It is with this simplicity and melody of words that we imagine Archi-Giro // Archi-Tour, a game that can deal with the themes of architecture, landscape and holidays.

---

keywords | Holiday houses; Architectural games; Journeys

---

*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