

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

# Giochi a tesi

## Prototipi di scatole da gioco dal corso “Visual and Narrative towards the Thesis Project”

Fernanda De Maio, Daniela Ruggeri

- Si può fare una tesi dignitosa malgrado ci si trovi in una difficile situazione, che risente di discriminazioni remote o recenti;
  - si può usare l'occasione della tesi (anche se il resto del periodo universitario è stato deludente o frustrante)
- per recuperare il senso positivo e progressivo dello studio, non inteso come raccolta di nozioni ma come elaborazione critica di una esperienza, come acquisizione di una capacità (buona per la vita futura) a individuare i problemi, ad affrontarli con metodo, a esporli secondo certe tecniche di comunicazione.
- Umberto Eco

Come funziona l'alchimia della tesi di laurea? Per sviscerare la questione che sta alla base del noto volume di Umberto Eco *Come si fa una tesi di laurea* (Milano 1977) e fare in modo che siano gli stessi laureandi a misurarsi con i problemi di metodo sottesi alla scelta dell'argomento di tesi e del supervisor, il Research Lab di progettazione architettonica e disegno “Visual and Narrative towards the Thesis Project” tenuto allo Iuav di Venezia nell'ambito del Master Degree Course of Architecture, ha proposto agli studenti dell'anno in corso di realizzare un gioco/giocattolo all'interno di una scatola, a partire dalla costruzione delle ipotesi per la tesi di laurea in architettura e poi dalla raccolta dei primi dati documentali e bibliografici; uno dei punti critici per la docenza è stato non sovrapporsi alla vera e propria attività di supervisione fornita dal relatore di tesi.

L'obiettivo del corso non si è limitato solo a fornire le raccomandazioni e le regole su come si fa una generica tesi di laurea ma ha proposto anche, a ciascun laureando, di usare lo spazio e il tempo del corso per capire, all'interno di ciascun argomento scelto, che è necessario individuare i problemi in modo tale che la tesi possa essere interessante non solo per se stessi ma anche per una comunità più ampia; che è necessario costruire una impalcatura, ossatura, struttura, che dir si voglia, di una tesi e che la cura della comunicazione della tesi – che si tratti della sua narrazione orale, scritta e/o visuale – è un fattore fondamentale per il buon esito o il pieno successo della tesi stessa. In questo senso la realizzazione di una scatola da gioco è apparso lo strumento più efficace a legare in modo operativo le questioni investigate in questo corso con quelle poi approfondite nel corso della preparazione della tesi vera e propria sfruttando l'approccio del *serio ludere*.

Poche sono state le indicazioni per realizzare la scatola da gioco: identificare il tema della tesi – in autonomia o con l'aiuto del supervisor; decidere quale parte dell'argomento di tesi

avrebbe potuto essere trasformata in un gioco/giocattolo – un paesaggio, un edificio, una installazione temporanea, una infrastruttura, un luogo, una descrizione o una storia di città, paesaggio, luogo, edificio ecc. o sue parti; proporre un gioco di società o individuale – il vincolo è che il gioco sia composto di parti modulari che possono generare forme o percorsi alternativi; prevedere che la scatola da gioco – di dimensioni 58,6 cm x 34,1 cm x 10,6 cm – contenga non solo il gioco ma anche le istruzioni e le regole per il montaggio e/o lo svolgimento; costruire un prototipo di gioco/giocattolo con un certo grado di astrattezza ma allo stesso tempo in grado di rendere riconoscibile il luogo o l'elemento scelto, perché trattandosi di laurea in architettura non si può prescindere dall'idea di luogo o di città.

Nelle immagini che seguono si illustrano gli esiti di questo esercizio progettuale prodromico alla vera e propria tesi di laurea. Esiti che hanno indicato due direzioni principali: da un lato, letture e analisi di città e architetture, allo scopo di indirizzare il progetto di tesi verso soluzioni per rispondere alle criticità individuate. Dall'altro, una rinnovata attenzione verso i temi sociali, quali l'inclusione, che le nuove generazioni – tramontata l'epoca dell'architettura autoriale auto-riferita – tornano a considerare. All'interno del primo caso è possibile individuare altri due orientamenti. Gli studenti, provenienti da diversi parti del mondo, approfittano della 'lente' italiana per osservare e riscoprire le proprie radici. Il gioco non è dunque solamente uno strumento di lettura di architettura, città e territorio ma diventa un mezzo per attraversare le molte stratificazioni all'interno del proprio background culturale.

Da questa premessa muove il gioco "Void Voyage. In between space" di Samuel Grau [Figg. 1 e 2], ambientato nella città di Augsburg, in Baviera. A partire dall'individuazione di uno spazio interstiziale vuoto e abbandonato tra i muri ciechi di due edifici nel centro storico di questa città di fondazione romana – Augusta Vindelicorum – il laureando, investiga i modi attraverso cui può trasformare questi vuoti con specifiche caratteristiche in occasioni di riqualificazione o di ricomposizione delle cortine urbane, costruendo relazioni con emergenze architettoniche o paesaggistiche presenti nell'immediato contesto urbano. Uno di questi vuoti, per esempio, fronteggia la Fuggerei – un esempio di proto-social housing, il più antico in Germania – realizzata nel 1501 dall'influente banchiere Jacob Fugger, allorché Augsburg diventa un importante centro di produzione e scambio del settore tessile. Il gioco, in prima battuta, ha lo scopo di individuare gli spazi vuoti presenti all'interno della città. I giocatori devono estrarre una carta da un mazzo, e rispondere alle domande presenti su questa carta, che li guiderà alla scoperta di uno o più spazi vuoti all'interno del tessuto urbano. Attraverso un QR code i giocatori ricevono inoltre le informazioni significative relative alle architetture e al quartiere in prossimità del punto individuato. Quest'ultimo verrà segnato sulla mappa della città posta sotto il coperchio della scatola-contenitore del gioco. Una volta individuati i punti, i giocatori possono avviare una discussione sulle soluzioni possibili per riqualificare uno o più degli spazi vuoti selezionati. Tale discussione può essere sperimentata e verificata in tre dimensioni attraverso un modello, semplificato e in scala, del quartiere. Non ci sono vincitori, ma solo giocatori che prendono parte a un possibile processo di riqualificazione partecipata.

Con lo scopo di creare un'analoga azione partecipativa della comunità per la realizzazione di un progetto urbano di valorizzazione di una strada periferica del centro storico di Cuenca in Ecuador, si organizza il gioco "Let's Talk" di Camila Alvarado Iniguez [Figg. 3 e 4] a partire dalla tesi "Weaving on Heritage. Revaluation of the Built Heritage & Tenement Housing in Rafael Maria Arizaga Street". La tesi, infatti, attingendo a fonti antropologiche e cartografiche, intende dapprima contestualizzare le attività economiche e lo sviluppo residenziale legato alla produzione locale del cappello panama, che qui ha visto nascere la sua tradizione; prosegue poi con l'introduzione del *conventillo* come tipologia che con la sua presenza caratterizza l'area di studio per approdare poi alla messa a punto della proposta di intervento per la riscoperta dei valori costruiti e immateriali della via Rafael Maria Arizaga, con un approccio guidato di progettazione partecipativa dalla comunità locale.

"Tactile Quest" di Sharmin Akter [Figg. 5 e 6] è, invece, un gioco basato sull'inclusione sociale, ideato per avvicinare la dimensione percettiva delle persone cieche a quella dei vedenti. Per giocare infatti, chi possiede la vista deve essere bendato. Le istruzioni in Braille si trovano sotto il coperchio della scatola, accanto si trova un kit con istruzioni e benda per i giocatori senza problemi di vista. All'interno della scatola si trova incisa la mappa dell'antica città di Panam Nagar, in Bangladesh, paese di origine della laureanda, in cui i giocatori devono inserire i blocchetti di edifici che possono riconoscere solo attraverso il tatto. "Tishina-Silenzio" è il gioco sonoro che viene proposto da Anna Golikova [Figg. 7 e 8] a partire dalla sua tesi sui Soundscapes in cui esplora l'attenzione di artisti e ricercatori verso l'ambiente sonoro e propone di sviluppare un approccio al sound design attraverso la progettazione del paesaggio lungo il sentiero Resteria a Treviso; un sentiero lungofiume molto frequentato tra Treviso e la laguna di Venezia. Nell'approccio alla tesi si sovrappongono l'attenzione ad una formulazione del progetto a partire dall'udito con l'attenzione al valore poetico delle rovine in area lagunare. Per la scatola da gioco sono stati sviluppati una serie di moduli in gesso che producono i suoni rinvenibili lungo il percorso e che potrebbero, nella tesi di progettazione del paesaggio, trasformarsi in appositi padiglioni sonori o in parti di questi. Un QRcode permette poi di riconoscere la collezione dei suoni georeferenziata rispetto al percorso, il quale intercetta il Cimitero delle Barche - l'elemento sublime del percorso - ma anche aree industriali in abbandono. Con questa proposta di scatola da gioco ci si approssima all'altra modalità messa in campo dai laureandi con le loro proposte; scegliere di usare il viaggio e la permanenza in Italia per conoscere e avvicinarsi il più possibile alla città in cui hanno scelto di studiare, Venezia. Città cartolina, il suo eccezionale patrimonio ricco e complesso si estende all'intero sistema lagunare.

Quest'ultimo aspetto viene colto ed esplorato da Duygu Gömceli con il gioco "Lagoon Odyssey" [Figg. 9 e 10] ispirato alla tesi sul Lazzaretto Vecchio. Situato su un'isola della Laguna sud di Venezia, vicino alla costa occidentale del Lido, l'attuale assetto del Lazzaretto è costituito da un complesso di edifici sorti nel tempo con diverse funzioni. Nel corso del Quattrocento il complesso viene utilizzato prima per deposito merci, poi per ospitare gli ammalati di peste. Ampliato nel Cinquecento per la funzione ospedaliera, a metà del XIX secolo il Lazzaretto pas-

sa alla autorità militare che ne resta proprietaria fino alla metà del secolo scorso. Lo scopo del gioco è ricostruire tridimensionalmente le varie fasi del Lazzaretto, tramite dei blocchetti di legno che corrispondono alle varie parti del complesso. All'inizio del gioco si sceglie quali delle tre fasi ricostruire. Successivamente i giocatori selezionano le carte che li guideranno alla scelta del pezzo da inserire sulla base del modello dove è indicata la traccia dell'attacco a terra dell'edificio corrispondente.

Ma per quali giocatori sono stati immaginati questi prototipi di scatole da giochi? Su questo punto non vi è stata una vera e propria selezione, ma il processo di riduzione delle questioni complesse di lettura dei territori e delle città, nonché delle storie e delle memorie deducibili attraverso indovinelli contenuti nelle carte – alcuni dei quali ispirati al Cluedo, al Monopoli o al Risiko – fa propendere per un'età compresa tra i 6 anni e l'età adulta a meno dei giochi "Tactile Quest" e "Tishina-silenzio", che potrebbero essere adottati anche per bambini di età prescolare. Ad ogni modo questi prototipi di giocattoli, esemplificativi dei principali percorsi di ricerca in architettura che si sono delineati all'interno del corso, sono solo alcuni esempi degli esiti non scontati prodotti dai laureandi, esiti altresì tutti caratterizzati dalla sperimentazione ibrida di strumenti digitali e analogici. Attraverso la dimensione ludica questi lavori, oltre a far emergere una geografia di luoghi e occasioni, altrimenti sconosciute in Italia nonostante la globalizzazione del viaggio, mettono in luce con forza i vari approcci, le direzioni interpretative e le diverse tecniche rappresentative, che riflettono le infinite sfaccettature della complessità a cui deve far fronte la cultura architettonica contemporanea ai tempi dell'Intelligenza Artificiale Generativa e il ruolo che ancora l'uomo può avere con la sua Intelligenza Creativa.

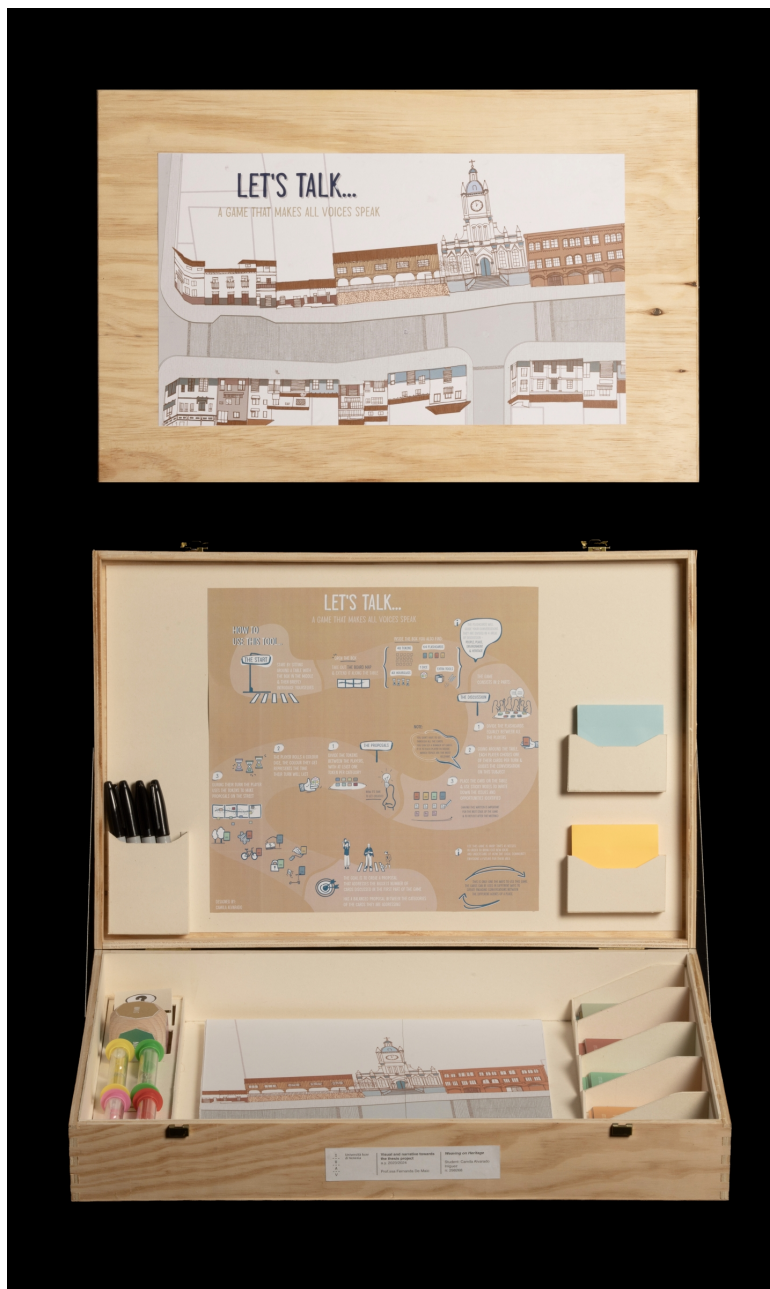


1 | Samuel Grau, prototipo "Void Voyage. In between space"; materiali cartongregno, carta, legno, resina.





2 | Samuel Grau, prototipo "Void Voyage. In between space"; materiali cartonlegno, carta, legno, resina.



3 | Camila Alvarado Iniguez, prototipo "Let's Talk"; materiali carta, cartonglegno, penne.



4 | Camila Alvarado Iniguez, prototipo "Let's Talk"; materiali carta, cartonglegno, penne.



5 | Sharmin Akter, prototipo di "Tactile Quest"; materiali stoffa, carta, cartonglegno, resina.



6 | Sharmin Akter, prototipo di "Tactile Quest"; materiali stoffa, carta, cartongesso, resina.

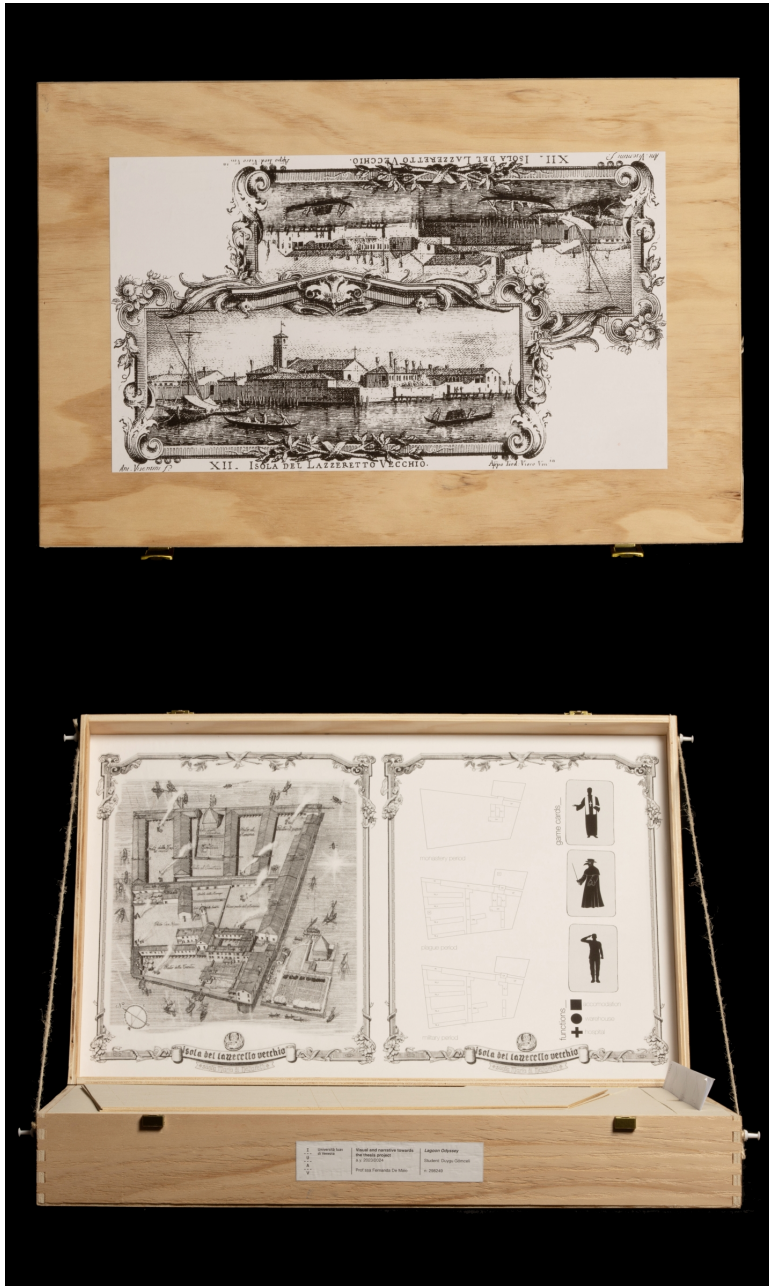




7 | Anna Golikova, prototipo di "Tishina-Silenzio"; materiali carta da schizzo, carta, legno, trucioli, gesso.



8 | Anna Golikova, prototipo di "Tishina-Silenzio"; materiali carta da schizzo, carta, legno, trucioli, gesso.



9 | Duygu Gömceli, prototipo di "Lagoon Odyssey"; materiali cartonlegno, legno, carta.





10 | Duygu Gömceli, prototipo di "Lagoon Odyssey"; materiali cartonlegno, legno, carta.

---

### English abstract

How does the alchemy of the dissertation work? In order to explore the question underlying Umberto Eco's well-known volume *Come si fa una tesi di laurea* (*How to make a degree thesis* – Eco [1977] 2017) and to have the undergraduates themselves grapple with the problems of method underlying the choice of thesis topic and supervisor, the Research Lab of Architectural Design and Visual and Narrative drawing towards the Thesis Project held at the Iuav in Venice as part of the Master Degree Course of Architecture, proposed to the students to make a game/toy inside a box, starting from the construction of the hypothesis for the thesis in architecture and then from the collection of the first documentary and bibliographical data; one of the critical points for the lecturer was not to overlap with the actual supervision provided by the thesis supervisor.

---

*keywords* | Dissertation in Architecture, Game Box, "Serio ludere".

---

*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