

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

sede legale

Engramma
Castello 6634 | 30122 Venezia
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

Architettura dei giocattoli

Editoriale di Engramma 213

Fernanda De Maio e Giuseppina Scavuzzo. Cura redazionale del numero di Anna Ghiraldini, Cesare Sartori, Christian Toson, Chiara Velicogna

Per la Rivista di Engramma non è una novità occuparsi del gioco come fonte e metodo culturale, o della cultura stessa intesa come gioco. Solo per rimanere in anni recenti si può risalire al numero 161 dedicato ad *Alice* e al numero 200 dedicato a *Festa*, oltre al gran numero di articoli sparsi nell'archivio ultraventennale della Rivista dedicati al *serio ludere* e alle sue molteplici sfaccettature e significati che incrociano anche il campo dell'architettura. Con questo numero – che potrebbe anche intitolarsi *Architectus Ludens*, come recita il titolo di uno dei contributi che parafrasa il celebre studio di Johan Huizinga – si è proposta ai lettori di Engramma e in particolare alla comunità scientifica degli architetti e degli studiosi di architettura e arte – un'indagine sull'analogia tra quella che Juan Navarro Baldeweg, in una bella presentazione della collezione di giocattoli di Juan Bordes, chiama la cassetta degli attrezzi dell'architetto – e in generale dell'*homo faber* – e le scatole da costruzioni per bambini.



Il gioco è sempre stato descritto dai filosofi come una attività che, al pari dell'esperienza artistica, coinvolge insieme la sfera della sensibilità e quella della razionalità. Non c'è gioco senza il rispetto delle regole, ma non c'è gioco senza gradi di libertà. Come non si gioca mai perché costretti, ma per una libera scelta, così si rispettano le regole raggiungendo allo stesso tempo una piena libertà. Il gioco è quindi essenziale per l'educazione estetica, proprio perché in esso, come nell'arte, coesistono regola e libertà.

È ancora Baldeweg, nella citata presentazione, ad annotare come “Il bambino intuisce che la sua casa, la città e la sua scatola dei pezzi da costruzione formano una continuità” e che “egli quando si guarda intorno capisce che il mondo che accompagna la sua quotidianità è, in fondo, un aggregato di cose simili a ciò che è riposto nella sua scatola”. Non vi è d'altra parte architetto più o meno maturo che non abbia letto nell'autobiografia di Frank Lloyd Wright il debito che l'architetto riconosce al metodo educativo di Friedrich Wilhelm August Froebel e dei famosi doni froebeliani. Perciò, se il giocattolo aiuta a crescere perché invita ad andare

oltre la condizione data grazie alla libera espressione delle facoltà cognitive, il parallelo con l'architettura si rafforza, considerato che la stessa descrizione potrebbe essere applicata al progetto in architettura che lancia al futuro una visione muovendo da condizioni date, vincoli, regole e leggi. Come ricorda Hans-Georg Gadamer, *Bildung* è insieme costruire ed educare e, quindi, parafrasando il filosofo di *Educare è educarsi*, potremmo dire che costruire, e giocare a costruire, è costruire se stessi o, almeno, plasmare la propria idea di spazio e l'attitudine a pensare e proiettare trasformazioni della realtà.

Diviso in tre sezioni, il numero *Architettura dei Giocattoli* mette, dunque, a fuoco alcuni nodi concettuali e semantici attraverso cui giocattoli e architettura *tout court* si intrecciano, si sovrappongono, si mescolano e si influenzano a vicenda. Raccogliere alcune esperienze di ricerca e applicative nella didattica d'architettura, alcuni sguardi di collezionisti – architetti e artisti – di giocattoli, alcune tracce d'attenzione al giocattolo sedimentatesi nell'opera nota di autori che rappresentano un riferimento nel panorama culturale architettonico contemporaneo, per farle dialogare è l'obiettivo con cui Engramma 213 è stato pensato e costruito.

Così con la prima sezione *Architetti, artisti, giocattoli* si individuano alcuni dei motivi, dei modi e delle finalità attraverso cui architetti e artisti/architetti si sono occupati della costruzione di giocattoli nel loro lavoro, portando la condizione dell'architetto postmoderno nella sfera ludica o usando questa per rileggere una cultura e le sue tragiche derive. Nella seconda sezione ci si occupa, invece, di un particolare tipo di giocattolo *la casa delle bambole* e dei modi in cui l'architettura, attraverso questo oggetto, abbia potuto veicolare una certa idea di domesticità, una certa condizione della donna nel XX secolo e anche una critica ecologista ante litteram e un progetto di forme e spazi alternativo allo sviluppo urbano incontrollato e all'idea di modernità. La terza sezione *I giocattoli nella didattica e nella ricerca accademica in architettura*, propone alcune esperienze contemporanee nelle università italiane ed estere in cui la costruzione del giocattolo diventa realizzazione di prototipi eseguiti da docenti, studenti, studiosi, per rileggere opere sperimentali, per avvicinarsi alla composizione architettonica e alle fasi e dinamiche che portano dal progetto all'opera realizzata, per sintetizzare e diffondere ricerche su temi architettonici e urbani.

La prima sezione *Architetti, artisti, giocattoli*, in particolare, si apre con l'articolo *Nel segno di Pinocchio. La Tendenza giocosa e i giocattoli Radical* con cui Fernanda De Maio partendo dalla constatazione che il tema del giocattolo ha attraversato alcune mostre di design e architettura recenti, propone, attraverso l'indagine su alcuni progetti di Aldo Rossi, Carlo Aymonino e Riccardo Dalisi, che tale interesse possa collegarsi non solo alla pratica di designer o abili disegnatori, ma rappresentare uno degli approcci attraverso cui essi operarono la loro critica al funzionalismo banale di tanta architettura mediocre del secolo breve e allo sviluppo urbano disordinato del Secondo dopoguerra in Italia. L'articolo *Giochi di costruzione e architettura moderna. Due note su Juan Bordes* di Maria Stella Bottai e Antonella Sbrilli ripercorre i principali concetti della ricerca di Juan Bordes – artista, docente, collezionista spagnolo – soffermandosi nella prima parte (Bottai) sugli aspetti educativi mentre nella seconda par-

te (Sbrilli) rintraccia nei testi di Bordes alcuni dei poliedrici riferimenti all'architettura e agli architetti. In *Architectus ludens. Giochi di costruzioni/scatole di montaggio* Guido Morpurgo ripercorre lo sviluppo dei giocattoli da costruzione dall'inizio del XX secolo come traduzione del noto libro *Mechanization Takes Command* di Sigfried Giedion del 1948 in *Mechanics Made Easy* e descrive questa trasformazione grazie alla quale si producono le microstorie di un'epopea di montaggio, di cui Meccano e LEGO sono gli esempi più famosi. Christian Toson in *Kit di montaggio per l'architettura sovietica* rinviene nella progettazione con modelli fisici in questo paese, una assonanza con le prime teorie della cibernetica che si stavano diffondendo e osserva come dalla fine degli anni Settanta perfino i giocattoli cominciano ad assomigliare sempre più agli strumenti con cui venivano progettati. Con *Hermann Finsterlin. Il gioco come operazione dissacrante*, Marco Felicioni offre una panoramica sulle opere di questo architetto e intellettuale visionario, analizzando in particolare il suo utilizzo del gioco come strumento essenziale per una critica contro l'approccio tradizionale all'architettura e ritrova l'eco del suo lavoro nei progetti degli architetti Jørn Utzon, Frank Gehry e Zaha Hadid. L'articolo di Filippo Perfetti, *Catalogo dell'immagine-giocattolo. Attorno a Ghiro ghiro tondo di Gianikian e Ricci Lucchi*, sviluppa una analisi del film e offre una lettura che collega il film ad altri artisti e pensatori che hanno dedicato parte del loro lavoro a giocattoli e bambole. La sezione si chiude con l'articolo *La salvezza attraverso il piccolo. Note sulla Fiera delle Alasitas e il gioco dell'architettura* di Bernardo Prieto che esplora la Feria de Alasitas a La Paz, in Bolivia, dove vengono realizzati e venduti oggetti in miniatura come parte di una celebrazione tradizionale e dove convergono l'interazione tra lavoro e gioco, sacro e profano, progettazione e costruzione, infanzia e storia.

Con *Genere, gioco e architettura. Viaggio nelle case dei sogni di Barbie* di Giuseppina Scavuzzo prende corpo la sezione dedicata a *L'architettura della casa delle bambole*. L'articolo approfondisce l'intricato rapporto tra architettura, giocattoli e stereotipi di genere, con un focus specifico sulle Barbie Dreamhouses. L'articolo identifica i cambiamenti nell'estetica del design, negli atteggiamenti sociali e nella rappresentazione di Barbie, riflettendo l'evoluzione delle nozioni di femminilità e domesticità.

Camilla Casonato in *La casa di Barbapapà come attivatore dell'immaginario spaziale* esamina la famosa 'casa-bolla' del popolare personaggio metamorfico dei Barbapapà, ispirata all'architettura radicale dell'epoca, divenuta un'icona nel campo dell'illustrazione per bambini e generatrice di alcuni giocattoli, che nell'articolo vengono considerati come oggetti culturali e vettori narrativi. *Making a Doll's House* di Elena Palacios Carral ricostruisce come MJ Long, architetto cofondatrice dello studio Colin St John Wilson Architects, docente di design a Yale, madre e moglie, all'apice della sua carriera, durante una fase impegnativa del progetto della British Library alla fine degli anni Settanta costruì anche una grande casa delle bambole in legno per sua figlia. L'articolo esplora la casa delle bambole come incrocio delle influenze e dei ruoli di Long e sfida gli stereotipi di genere, presentando la casa delle bambole come un atto di cura, conoscenza, parodia, critica e resistenza.

I giocattoli nella didattica e nella ricerca accademica in architettura è la sezione con cui si chiude questo numero. Qui sono raccolti gli articoli che documentano esperienze molto recenti di educazione alla conoscenza dell'architettura attraverso il giocattolo. *Giocare è una cosa seria. Dai giocattoli degli architetti a una grammatica ludica per il progetto di architettura* di Valerio Perna, si propone di indagare le potenzialità dell'attività ludica come strumento per sviluppare nuove direzioni creative per il funzionamento del pensiero e della pratica progettuale. *SIXXIGames, Giocare con le strutture della Scuola italiana di Ingegneria* di Tullia Iori, ricerca finanziata con un ERC avanzato, descrive la ricerca sulle principali opere dell'ingegneria strutturale italiana attraverso la realizzazione di prototipi di giocattoli utilizzando anche le più avanzate tecniche di modellistica. *Architectural toys – La costruzione ludica dell'architettura* di Marco Ginouliac descrive il corso semestrale presso la Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto che dal 2012 esplora il rapporto tra condizione ludica e progettazione artistica, con particolare attenzione alla progettazione architettonica tentando di dimostrare la possibilità di considerare l'azione progettuale come una condizione necessariamente ludica.

Giochi a tesi. Prototipi di scatole da gioco dal corso "Visual and Narrative towards the Thesis Project" di Fernanda De Maio e Daniela Ruggeri scheda invece alcuni prototipi di gioco messi a punto dai laureandi di un laboratorio integrato di ricerca didattica dello luav – in cui confluiscono studenti provenienti da diverse parti del mondo – che fornisce raccomandazioni, regole e metodi per fare la tesi di laurea magistrale in architettura. Lo strumento pedagogico adottato per porre ordine ed esporre le ipotesi e gli argomenti che ciascun laureando intende investigare attraverso la propria tesi è la scatola da gioco, nella convinzione che la messa a punto di un gioco e delle relative istruzioni possa evidenziare immediatamente le questioni legate alla esposizione e comunicazione di una tesi affinché essa risulti chiara, coerente e quando possibile sia originale e innovativa in quanto a contenuti. Infine *Archi-Giro // Archi-Tour Il gioco come narrazione: un itinerario italiano tra case e paesaggi di villeggiatura* di Matteo Isacco e Alessia Scudella trasforma la ricerca per una mostra sulle case di villeggiatura italiane in un gioco per sentirsi in vacanza tutto l'anno, perché come diceva Gianni Rodari ai suoi piccoli lettori "Il Paese delle Vacanze non è lontano: se guardi il calendario, puoi trovarlo facilmente".

English abstract

Engramma 213 "L'architettura dei giocattoli" delves into the multifaceted world of the relationship between architecture and toys, in both research and practice-related aspects. It is divided into three sections: the first explores how architects have approached the design of toys in their practice with the essays of Fernanda de Maio (*Nel segno di Pinocchio. La Tendenza giocosa e i giocattoli Radical*), Maria Stella Bottai and Antonella Sbrilli (*Giochi di costruzione e architettura moderna. Due note su Juan Bordes*), Guido Morpurgo (*Architectus ludens. Giochi di costruzioni/scatole di montaggio*), Christian Toson (*Kit di montaggio per l'architettura sovietica*), Marco Felicioni (*Hermann Finsterlin. Il gioco come operazione*

dissacrante), Filippo Perfetti (*Catalogo dell'immagine-giocattolo. Attorno a Ghiro ghiro tondo di Gianikian e Ricci Lucchi*) and Bernardo Prieto (*La salvezza attraverso il piccolo. Note sulla Fiera delle Alasitas e il gioco dell'architettura*). The second section approaches the specific theme of the doll's house, with contributions by Giuseppina Scavuzzo (*Genere, gioco e architettura. Viaggio nelle case dei sogni di Barbie*), Camilla Casonato (*La casa di Barbapapà come attivatore dell'immaginario spaziale*) and Elena Palacios Carral (*Making a Doll's House*). Finally, the third section investigates the use of toys and games in architectural education and research, with essays by Valerio Perna (*Giocare è una cosa seria. Dai giocattoli degli architetti a una grammatica ludica per il progetto di architettura*), Tullia Iori (*SIXXIGames, Giocare con le strutture della Scuola italiana di Ingegneria*), Fernanda De Maio e Daniela Ruggeri, (*Giochi a tesi. Prototipi di scatole da gioco dal corso "Visual and Narrative towards the Thesis Project"*), and Matteo Isacco and Alessia Scudella (*Archi-Giro // Archi-Tour Il gioco come narrazione: un itinerario italiano tra case e paesaggi di villeggiatura*).

keywords | Architectural toys; Architectural games; Pinocchio; Aldo Rossi; Carlo Aymonino; Riccardo Dalisi; Juan Bordes; Sigfried Giedion; LEGO; Meccano; Soviet architecture; Prefabrication; Hermann Finsterlin; Yervant Gianikian; Angela Ricci Lucchi; Alasitas; Barbie; Barbapapa; MJ Long; Architectural education.

*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)*