



**15 PHAN
TASIE
STÜCKE**

SOPRA GIOCATTOLE E MUSEI

Flavio Tulliozi e Alessandra Falconi

15 PHANTASIE STÜCKE SOPRA GIOCATTOLE E MUSEI

Flavio Tulliozi e Alessandra Falconi

Questa pubblicazione è stata realizzata da Flavio Tulliozi e Alessandra Falconi per Calembour design con l'obiettivo di dare un contributo innovativo alla trasmissione del patrimonio culturale.

Calembour design è una start up che progetta giochi per i musei italiani ed è stata finanziata da Fondazione Cariplo nell'ambito del progetto IC_Innovazione culturale.

La ricerca viene presentata per la prima volta nell'ambito del convegno "Quando i musei giocano" il 6 marzo 2015, promosso dal Centro Zaffiria e da IBC Regione Emilia-Romagna.

Le copie distribuite gratuitamente ai partecipanti sono stampate nel febbraio del 2015 dal Centro Stampa regionale a Bologna.

Indice

I C'era una volta un museo. Che collezionava fantasmi di musei scomparsi	5
II Camera con vista sulla caverna di Ali Babà	6
III Il Museo conquista la lettera maiuscola	9
IV Il cagnolino di Yoshitomo Nara e la lattaia Playmobil	11
V “Ma se un poeta moderno dice che per ciascuno c'è un'immagine che fa sprofondare tutto il mondo, per quanti essa non si leva da una vecchia scatola di giocattoli?”	17
VI Ein irdisches Leben, eine romantische Seele	23
VII I giocattoli si consumano	26
VIII I giocattoli sono capaci di giocare?	29
IX Da grande voglio fare lo scienziato, disse l'artista. Da grande voglio fare l'artista, disse il giocattolo	32
X I bambini che giocano sono un museo pieno di folletti	35
XI La carica del '900	36
XII Big Eyes	45
XIII Disegnare l'infanzia è un'arte?	49
XIV Dire diversamente le stesse cose o dire delle cose diverse	51
XV Intermezzo giocoso, ma non troppo. E finale presto	53
Bibliografia	57



C'era una volta un museo. Che collezionava fantasmi di musei scomparsi



Gioco e museo: sembrano due termini adatti a costruire una perfetta antinomia. Volendo capire cosa metta insieme museo e gioco, a dispetto della loro genealogia e della loro pratica quotidiana vale osservarli più da vicino, cominciando da chi ci intimidisce di più: il museo.

In italiano, roba da museo è un modo spregiativo d'indicare un'anticaglia, qualcosa su cui possiamo vedere posarsi la polvere e sprigionarsi la noia. Un pezzo da museo è una persona imbalsamata dall'età e da una contegnosa rispettabilità. Il museo è nel senso comune l'istituzione che religiosamente conserva, altro termine che suggerisce l'immobilità, le opere d'arte uscite in gloria dalla vivace incertezza della vita e dai mutevoli ripensamenti della storia. Naturalmente l'idea contemporanea di museo è assai più dinamica e attrattiva e l'Icom (*International committee for museology* dell'International council of museums) l'ha definito «un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano testimonianze materiali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educativi e diletto». La parola diletto giunge buona ultima e comunque evoca un godimento non necessariamente giocoso.

Nel 1538 Paolo Giovio scriveva: «io procuro, standomi al fresco del mio Museo sopra il lago, a fornire di risanarmi un piede di podagra». [Lett. I 207]

È bello immaginare il vescovo e medico trarre ugual beneficio ai suoi malanni da un pediluvio e da uno dei ritratti d'uomini illustri che amava collezionare. È a Paolo Giovio e Alberto Lollio che dobbiamo, secondo il linguista Bruno Migliorini, il rinnovamento del termine greco *Museion* come «raccolta di antichità e curiosità».

Ascriviamo subito le *curiosità* a una possibile, per quanto minoritaria, ascendenza ludica del museo. Museo è dunque un calco formale dal greco *Mou-*

seion nome dato al tempio delle Muse e fondato in Alessandria d'Egitto da Tolomeo I Sotere, vissuto tra il IV e il III secolo avanti Cristo. Le Muse come sappiamo erano figlie di Zeus e Mnemosyne, la memoria, e certo in quanto generate da una custode dei ricordi le Muse erano affidabili progenitrici del Museo ma erano anche destinate a dilettere gli animi mortali con la danza, il canto, la poesia, il mimo: erano gioiose e festive (quando non s'occupavano di storia e tragedia), pronte a rallegrarci; in quanto tali le arruoliamo volentieri sotto le insegne fiammanti del Gioco.

I musei, che si chiamassero o meno così, esistevano nell'antichità come collezioni d'opere d'arte, di doni votivi, o di omaggi ricevuti e abbellivano e davano prestigio a case principesche, templi e santuari. Il racconto che Pausania fa dei doni votivi contenuti nei *thesauroi* del santuario di Olimpia non è forse una brillante visita guidata in un contesto museale? I commerci favorirono lo sviluppo di un mercato della bellezza rara e la formazione di raccolte private. La guerra poi propiziava ricchi bottini che a Roma il console Menenio Agrippa, ad esempio, offriva al pubblico godimento. La plebe pare gli fosse riconoscente tanto da offrirsi di pagare il suo funerale quando quello morì in miseria.

Nel Medioevo le cattedrali e i palazzi signorili divennero *il museo* sottaciuto di quelli che si chiamavano *tesori*. Nelle chiese *i tesori* erano posti sotto l'egida di Dio e offerti allo sguardo dei fedeli, nelle dimore dei principi erano protetti da un'autorità meno efficace di quella divina ma erano riservati allo stupore dei soli nobili.

Le crociate aggiunsero all'oro e alle pietre oggetti singolari, esotici, e reliquie, dando avvio a quella mescolanza di cose preziose e oggetti rari che sarebbero stati il contenuto, con le curiosità scientifiche e le fasulle meraviglie, delle collezioni enciclopediche che hanno avuto in Federico II uno dei primi fautori.

Dal 1369 quando «fu redatto il primo catalogo manoscritto di tipo museale relativo alla raccolta di monete, antichità e disegni del medico trevigiano O. Forzetta» le cose procedono con ammirevole rapidità: nel 1471, con la donazione

Prima illustrazione di un gabinetto di storia naturale, 1599, Napoli

al popolo romano di alcune statue da parte del Papa Sisto IV, si costituisce il nucleo originale dei Musei Capitolini, per lungo tempo l'unica raccolta pubblica di Roma. La città fino allora aveva preferito tenere i suoi tesori nell'ombra scintillante delle case patrizie; si andarono moltiplicando, ovunque l'arte godesse di protettori illustri (ricchi e generosi soprattutto verso la propria fama di potenti collezionisti), gli studioli, i gabinetti, i guardaroba affollati di capolavori non solo di pittura e scultura, ma pure di oreficeria, ebanisteria, tessitura.

Lorenzo il Magnifico a Firenze, gli Este a Ferrara, i Gonzaga a Mantova, gli Sforza a Milano, sono *curatori museali* delle proprie raccolte: il collezionismo è un'esibizione del potere, a un tempo sfarzosa e nobile, e una manifestazione raffinata del gusto. Nel 1570 a Monaco di Baviera fu eretto

l'*Antiquarium*, nel 1581 a Firenze furono sistemate le gallerie degli Uffizi, di una vastità e magnificenza che non aveva uguali in tutta l'Europa. "Nacque allora anche il «gabinetto delle meraviglie» (*Wunderkammer*), dove esemplari di storia naturale, strumenti, invenzioni meccaniche, carte geografiche, rarità archeologiche, monete, cammei ecc., costituirono materiale per la didattica e una forma di indagine scientifica universale: celebri tra gli altri quello del Collegio Romano, fondato dal gesuita A. Kircher, le collezioni eclettiche di M. Settala a Milano, di L. Moscardo a Verona e di F. Cospi a Bologna, famose per i loro cataloghi a stampa; il palazzo del Cataio presso Este, da cui proviene la raccolta di strumenti musicali del Kunsthistorisches Museum di Vienna; le raccolte di Rodolfo II a Praga, di Alberto di Baviera a Monaco e di Augusto I a Dresda".



Camera con vista sulla caverna di Alì Babà

Fermiamoci un attimo, riprendiamo fiato: proprio come succede quando passeggiando in un Museo, magari con il regolare ritmo necessario a vedere ogni opera nel tempo che abbiamo deciso di dedicare quel giorno all'arte o alla scienza, siamo invece così colpiti da un quadro o una sala che il nostro saggio programma di visita ne è sconvolto. La sala in cui vorrei sostare un po' più a lungo è molto più di questo, è una scatola magica, è la *Wunderkammer*, la camera delle meraviglie. La *Wunderkammer* non è solo una forma storicamente determinata del collezionismo privato ma è un punto d'incontro tra l'idea di Museo e l'invenzione del meraviglioso moderno, quello che si radica nel secolo delle scoperte geografiche e che crescerà a dismisura con lo sviluppo delle scienze e le invenzioni strabilianti della tecnica. La *Wunderkammer* richiede una disposizione benevola verso l'inaudito e l'accettazione di vivere qualche ora sospendendo il principio d'incredulità, come al cinema o a teatro: proprio come succede a un bambino quando decide che il bastone è una spada, la sedia un cavallo o il *tablet* la consolle di un'astronave intergalattica. Sì, perché in una *Wunderkammer* si può trovare un castello fatto di peli di tigre o il corno di un narvalo travestito da

unicorno o il mantello di Montezuma, ma anche il corpo di una sirena o la daga di Bruto.

La *Wunderkammer* è il museo ideale per i bambini, i sognatori impenitenti e gli artisti, tutte persone che lasciano al gioco (cioè all'invenzione, all'espressione, all'imprevisto e alla bellezza) un grande spazio nella loro vita. In questo senso anche oggi dovrebbe esistere da qualche parte nel mondo una *Wunderkammer* e un po' dello spirito della *Wunderkammer* dovrebbe insinuarsi in ogni museo.

In effetti giusto vent'anni fa Lawrence Weschler con il suo libro *Il gabinetto delle meraviglie di Mr. Wilson* ci aveva informati che una moderna *Wunderkammer* c'è: è il *Museum of Jurassic Technology* a Culver City in California, di cui è ideatore, curatore e promotore David Hildebrandt Wilson. Il museo è una moderna versione delle *wunderkammern* del XVI secolo, cioè una congerie asistemica di manufatti, oggetti naturali e altro non classificabile destinati a produrre stupore, meraviglia e incredulità. È un insieme bizzarro di

Domenico Remps, *Gabinetto delle meraviglie*, 1689 ca., Museo delle Pietre dure dell'Opificio, Firenze



veri reperti, di riproduzioni artefatte, di bizzarrie così improbabili da diventare ironiche. Wilson sembra un *performer* di arte concettuale piuttosto che un ciarlatano: i suoi lavori (perché ogni 'cosa' in esposizione è frutto di una meticolosa e perfetta messa in scena da parte sua) sarebbero a loro agio non nel circo Barnum ma a Dokumenta Kassel.

Ecco cosa ne pensa Marcia Tucker del New York's New Museum: "Tal quale la psicoanalisi. Il *Museum of Jurassic Technology* fornisce uno splendido terreno di proiezione e transfert; è l'equivalente di un museo, della critica dei musei, della celebrazione dei musei – tutto fuso insieme."

E Weschler sottolinea la filiazione del MJT dalle *Wunderkammer*: "Chi visita il *Museum of Jurassic Technology* si trova continuamente in bilico tra la perplessa stupefazione (dinanzi ai prodigi della natura) e la stupefatta perplessità (sulla realtà di quanto vede). Ed è proprio questo ondeggiamento, la capacità di restare così godibilmente disorientati, che (...) costituisce quanto di più felicemente mirabile nella natura umana."

Weschler a un certo punto molla le tracce di Wilson e segue quelle per noi assai più interessanti delle *Wunderkammer*, e noi seguiamo lui perché in quei gabinetti di meraviglie intravediamo anche l'incarnazione di una scatola di giocattoli museali [scientifici] che sono oggetti d'esposizione e allo stesso tempo riflessioni sull'essere tali e trasformazioni ludiche di quello stesso statuto.

Francesco Bacone nelle pagine del suo *The Origins of Museums: The Cabinet of Curiosities in Sixteenth- and Seventeenth-Century Europe* informa il gentiluomo erudito che "nel cercare di ottenere «in piccolo il modello della natura universale, reso privato», ogni sedicente mago dovrà quasi certamente predisporre «un gabinetto enormemente grande in cui sia assortito e incluso tutto ciò che la mano dell'uomo ha fatto di raro con arte sopraffina o con la macchina, nella sostanza, nella forma o nel movimento, e tutto ciò che si è prodotto per una singolarità fortuita e per l'arruffio delle cose, e tutto ciò che la natura ha operato sulle cose che mancano di vita e che può essere osservato."

Qui il filosofo che scrisse nel 1623 *Sulla dignità e sul progresso delle scienze* non ha tema di mescolare il *gentiluomo erudito* e il *mago* per ottenere il profilo di un collezionista [o, perché no, di un direttore di museo] che sposasse il precetto più noto del Cavalier Marino, poeta barocco, che nel 1619 scrisse: "È del poeta il fin la meraviglia (Parlo de l'eccellente, non del goffo): Chi non sa far stupir, vada a la striglia."

Volendo adattare il proclama del Marino al nostro argomento correggendone appena il dettato, potremmo scrivere: è del *Museo* il fin la meraviglia (Parlo de l'eccellente, non del goffo): Chi non sa far giocare, vada a la striglia.

Ma perché proprio allora nascono le camere delle

meraviglie?: "(...) la risposta sta ovviamente nell'inopinata grandine di mirabili nuove *cose* d'un tratto riversantesi su un subcontinente europeo fino a quel momento provinciale, gretto e paesano. Cose, in particolare, del Nuovo Mondo."

Weschler cita a questo proposito il saggio di Stephen Greenblatt *Meraviglia e possesso*: "La meraviglia (...) fu la figura centrale nella relazione iniziale degli europei al Nuovo Mondo, l'esperienza emotiva e intellettuale decisiva in presenza di una differenza radicale. (...) il modello classico di distacco maturo ed equilibrato sembrava nel contempo inadeguato e impossibile. Il viaggio di Colombo inaugurò un secolo di intenso stupore. La cultura europea visse qualcosa che ricorda il "riflesso di paura" osservabile nei neonati: occhi spalancati, braccia allargate, respirazione sospesa, l'intero corpo momentaneamente sconvolto."

Ecco qui uno splendido paradosso: una civiltà che si considera adulta si produce in una reazione infantile (fanciullesca e favolistica: Hansel e Gretel davanti la casetta costruita con i dolciumi) davanti a una civiltà che considera primitiva e infantile. Colombo e il selvaggio sono dunque due bambini che si guardano meravigliati?

L'«estasiato sgomento» d'altronde è anche degli indigeni, quelli delle Molucche ad esempio, che vedendo per la prima volta piccole lance da sbarco ammainate dai galeoni di Magellano "credettero che le scialuppe fossero figlioline delle navi, che le navi le partorissero e allattassero". Parole di Eduardo Galeano in *Memoria del fuoco*.

La meraviglia è una forma di apprendimento, dunque è una forma inaspettata di esperienza pedagogica, una via d'accesso emotiva alla comprensione.

Weschler cita ancora Greenblatt: "La manifestazione della meraviglia (...) rappresenta tutto quello che non può essere capito, che quasi non può essere creduto. Essa richiama l'attenzione sul problema della credibilità e allo stesso tempo insiste sull'inegabilità, sull'esigenza dell'esperienza."

In qualsiasi collezione d'arte, in qualsiasi museo aleggia anche il fantasma della *Wunderkammer*, che si aggira stando qui e là dove più marcato è lo spaesamento dello spettatore dinanzi al capolavoro: la *sindrome di Stendhal* in fondo è la medicalizzazione di un sentimento che racchiude incredulità, diffidenza, stupore e ansia per l'inadeguatezza dei nostri strumenti interpretativi. Ma l'Illuminismo "incline a un criterio ordinatore più scettico, vigoroso e improntato alla sistematicità" condanna le *Wunderkammer* all'anacronismo: esemplare la differenza di vedute tra Pietro il Grande che acquistando la raccolta Ruysch nel 1717 mirava a creare un gabinetto delle meraviglie che fosse il più grande in Europa e Caterina che mezzo secolo dopo "scriveva a un curatore museale vecchia maniera: «Ho sovente disputato con lui [Pietro] attorno alla sua ambizione di ve-

der Natura racchiusa in una stanza: nemmeno un palazzo sterminato saprebbe contenerla."

Caterina preferirà collezionare oltre quattromila dipinti ed erigere per loro l'immenso palazzo dell'Ermitage: della natura d'ora in poi s'occuperà la scienza e della meraviglia sarà l'arte ad avere il monopolio. Fine del gioco. Si entra nell'età adulta, dove l'arte è un valore di mercato. "Ma per ben più d'un secolo prima di allora il sentimento di meraviglia calamitò costantemente su di sé ogni semplice, diretto avanzamento della conoscenza deterministica."

Nei moderni Musei della Scienza lo stupore va inseguito nell'esperimento o coltivando una residuale incredulità verso il *fenomeno* e la bizzarria implicita che si va scoprendo quando si getta un'occhiata fugace al *backstage* della fisica, della chimica o della biologia. D'altra parte se è vero che Cartesio giudicava sicuramente dannoso un eccesso di meraviglia e condannava ciò che comunemente s'intende per «restare sbalorditi», molti anni dopo, più di due secoli per la verità, il dubbio e l'incertezza (lo smarrimento e perché no, lo sbigottimento) non sono più considerati

una debolezza della capacità conoscitiva ma parte dell'essenza stessa del sapere.

L'altra componente fondativa nello statuto originale della *Wunderkammer* fu quella che si radica nell'alchimia, nell'astrologia, finanche nella stregoneria e nell'occultismo. Lo scienziato era un mago e il suo laboratorio non metteva certo alla porta le criptiche conquiste del cabbalismo o gli arcani dell'ermetismo. John Maynard Keynes nel 1946 a Cambridge riuscì a stupire il suo uditorio "con la tesi secondo cui «Newton [1642-1727] non fu il primo dell'era della ragione: fu l'ultimo dei maghi, l'ultimo dei babilonesi e dei sumeri, l'ultimo grande spirito che abbia guardato il mondo sensibile e intellettuale con gli occhi di coloro che, poco meno di diecimila anni fa, cominciarono a costruire il nostro patrimonio d'idee»." Se sentiamo nostalgia di questo sguardo possiamo forse incontrarlo ancora negli occhi dell'infanzia: per questo nel costruire giocattoli che raccontano la scienza, le positive conquiste della ragione o le limpide ragioni della natura, sarà bene mantenere in vita, come una lampada votiva non destinata a fare luce ma a illuminare, anche lo spirito della *Wunderkammer*.



Il Museo conquista la lettera maiuscola

Ora risaliamo sulla macchina del tempo, quella del *Doctor Who* ad esempio andrà benissimo – la sua somiglianza sia con un'astronave da salotto che con lo stantuffo di una siringa ci ricorda che giocare con un'idea significa trovarle una forma narrativa – e prima di arrivare ai nostri giorni gettiamo solo un'occhiata qua e là.

Nel 1681 Mazarino inaugura a Parigi la Galerie d'Apollon, primo nucleo del futuro museo del Louvre. Nel 1731 Carlo III di Borbone riceve in eredità la raccolta Farnese e per trovarle acconcia sistemazione fa costruire il palazzo Capodimonte a Napoli. Nel 1724 i marmi romani di Cristina di Svezia se ne vanno in Spagna.

L'arte genera uno spazio proprio e questo spazio diventa di pubblico godimento: nel 18° secolo il capolavoro diventa un bene artistico e le collezioni sono accessibili a tutti. Si democratizza parte della bellezza, sottraendola al commercio e agli studioli dell'aristocrazia: nel 1753 il governo

inglese crea il British Museum, nel 1769 il granduca Leopoldo apre gli Uffizi, nel 1793 il Louvre diventa museo pubblico, nel 1797 Federico Guglielmo III istituisce il Keiser-Friedrich Museum di Berlino.

"Nel 19° sec. l'istituzione museale si diffuse notevolmente in tutta l'Europa: con la formazione quasi ovunque dei musei nazionali furono creati anche nuovi modelli architettonici. I musei, articolati in settori differenziati del sapere (scienza, tecnologia, storia, arte, arti applicate ecc.), furono creati oltre che per salvare le memorie del passato, anche con l'intento di ordinare e collocare gli oggetti secondo la loro specificità (...)"

I musei diventano *site specific*: si mettono a punto organizzazione e distribuzione degli spazi, con gallerie, rotonde, cortili, illuminazione controllata e modulata, criteri conservativi, sistemi di catalogazione e presentazione. Si definiscono modelli architettonici per le sedi museali che spesso

approvigionano una maestosa fierezza dagli stili storici, mescolando neoclassicismo, memorie babilonesi e falso Rinascimento. Nascono in questo secolo la Glyptothek (1816) di Monaco, l'Altes Museum (1823-30) e il Neues Museum (1843-55) di Berlino, a Copenaghen il museo Thorvaldsen, a Oxford l'University Museum, a Vienna l'Arsenale (1850-56), a Mosca l'Istoričeskij Muzej (1875-83), a Berlino ancora il Kunstgewerbemuseum di M. Gropius (1877-81). A Londra la National Gallery (1824), a San Pietroburgo l'Ermitage (1840), a Parigi il Musée de Cluny (1843), a Londra il South Kensington Museum (1846, poi Victoria and Albert Museum), a Madrid il Prado, a Boston il Museum of Fine Arts (1869), a New York il Metropolitan Museum of Art (1869), a Roma il Museo Nazionale Romano (1889).

Il Museo è ormai una sequenza imperiale di lettere maiuscole e vi si entra reverenti come in una cattedrale dove il rito non implica alcuna sorta di pentimento ma certo una severa sottomissione al canone preconstituito. In Questo Museo è Vietato Giocare.

Ma poi arriva il novecento che tutto sparpaglia e scompiglia, arrivano le avanguardie con i loro movimenti di danza e di battaglia e *Il Museo* vede l'arte scappare nelle gallerie private, nei caffè, nei foyer dei teatri: i nuovi progettisti abbandonano gli stili storici, modificano i criteri di ambientazione, creano spazi più razionali e più funzionali a una migliore esposizione delle opere. La moderna scienza museologica e museografica ripensa il Museo sia in termini economici, devono potersene trarre giusti profitti, sia in termini culturali, non più solo un contenitore di opere d'arte ma un punto di promozione per studi e ricerche, centro didattico e attore sociale in un contesto determinato.

“Il museo è stato articolato in sale di esposizione, magazzini, archivi ordinati per lo studio e la consultazione, biblioteche continuamente aggiornate, archivi fotografici, gabinetti di restauro, sale di proiezione e multimediali, auditori.”

Il museo è diventato il progetto ideale degli architetti più quotati, (Horta a Tornai nel 1903-20, Frank Lloyd Wright per il Guggenheim a New York, 1943-59, I. M. Pei a Washington, 1978, e poi al Louvre, Oscar Niemeyer a Caracas, F.O. Gehry a Los Angeles, R. Piano e R. Rogers al Centre Pompidou di Parigi, Richard Meier al Museu d'art contemporani di Barcellona e prima al Getty Center di Los Angeles, Vittorio Gregotti al Centro de Belém di Lisbona ecc.) l'oggetto antropologico più attraente per sociologi ed educatori, la sfida di bilancio più interessante per manager e imprese di gestione.

Il museo si è dunque trasformato in un meccanismo di decifrazione intertestuale che contestualizza e rende fruibili documenti essenziali e complessi della cultura: questa trasformazione

impone un aggiornamento continuo della disciplina museografica e delle tecniche espositive. Il museo è un organismo attivo in comunicazione permanente con un pubblico sempre più vasto e differenziato; si fa promotore di attività di ricerca, progetta buone pratiche didattiche, gestisce il proprio patrimonio, amministra conservazione e restauro.

Ecco il museo contemporaneo. Scendiamo dalla macchina del tempo e osserviamolo più da vicino. Sulla targa d'ingresso c'è scritto: polo multifunzionale attivo nella conservazione, nella ricerca, nella documentazione, nella promozione.

Le sue sale sono illuminate da enormi vetrate che affacciano su un parco; l'acqua di un piccolo lago s'insinua sotto il pavimento di cristallo di uno degli spazi espositivi, si cammina sull'acqua ammirando le ninfee di Monet sulla parete di fronte. Al piano superiore una vasta biblioteca con un'area occupata da postazioni informatiche per una più rapida documentazione; da qui è facile collegarsi a banche dati relative ai materiali esposti, ricostruzioni virtuali del museo rendono possibili percorsi di visita personalizzati. In una di queste sale spesso si tengono seminari e lezioni; altri spazi debitamente attrezzati sono affollati di bambini che disegnano, sperimentano e manipolano materiali, applicano tecniche di restauro, incontrano civiltà lontane riconoscendone i manufatti o dormono tranquillamente. Un accogliente caffè ci offre quiete e ristoro.

Ci affacciamo anche al punto vendita: gadget, manifesti, libri, matite colorate, cartoline, puzzle, tazze da caffè decorate da Klimt, Picasso, Klee, Botticelli che firmano anche segnalibri, dinosauri di pelouche, fazzoletti, bicchieri di plastica.



Il cagnolino di Yoshitomo Nara e la lattaia Playmobil

Al MoMa di New York potete comprare i piatti disegnati da Marina Abramovic in edizione limitata (2000 pezzi), o una borsa di Isssey Miyake ispirata alle architetture di Frank Gehry, ma anche uno scooter Amish su cui non potrete sedervi, o un servizio di posate norvegesi o una sciarpa da *uomo ombra* e piatti o magliette decorati con il lavoro di Jeff Koons, Magritte, Matisse, Lichtenstein ecc; anche al Louvre potete rifornirvi di foulard dai nomi evocativi, *Rosebud*, *Melancolia* o *Armide*, ma anche di ventagli, ombrelli, portapillole, cravatte, l'orologio della Gioconda, un gatto egiziano o un braccialetto di Christian Lacroix; alla National Gallery troverete gioielli, borse, ombrelli, palle di natale, tovaglie, piatti, saponi, calendari dell'avvento e un milione di altre cose; al Rijksmuseum di Amsterdam sfogliamo solo il catalogo delle novità: un piccolo levriero in legno riproduzione di un'opera del 1657 di Artus Quellinus da Antwerpen, la *Lattaia* di Vermeer in versione Playmobil, decorazioni natalizie e gli immancabili foulard. Naturalmente in questi elenchi non ci sono le pubblicazioni, guide, cataloghi, libri e riproduzioni delle opere in esposizione. Stiamo giocando e non vogliamo annoiarvi.

E i giocattoli dunque?

Al MoMa Store online la sezione dedicata ai bambini è così introdotta: “*a good eyes for great design begins at a young age, which is why the MoMa Store is pleased to offer a remarkable collection of innovative and unique kids toys that are as fun to look at as they are to play with!*”

Quello che qui si vuole coltivare è l'occhio del futuro *connoisseur*, si invitano i genitori a educare una generazione futura di consumatori evoluti del bello: ma quale bello? Quello ormai patteggiato da mercato e istituzioni? Il design è l'applicazione dell'arte ad oggetti funzionali, una volta che sia stata convenientemente digerita dal sistema, o è un veicolo per far parlare l'arte con le parole di ogni giorno? Qui sembra esserci un cartello fantasma ma ben visibile: vietato l'ingresso agli artisti e alle loro ostinazioni controcorrente: non sono sicuro che gli esperimenti cubisti di Braque o le tavole monocrome di Malevic apparissero al tempo loro la fonte seminale di un design davvero *cool*.

Con una strategia di segmentazione ben orientata

al marketing la sezione MoMa Kids non è suddivisa solo per età (Baby, Preschool, 5 and up) o per tipologia di offerta (Games + Puzzles, Building + Blocks ecc) o per inclinazione tecnologica (la sezione New Kids; verrebbe da chiedersi come è fatto un bambino *old fashion*: forse preferisce il cavallino di legno a una Lomo' Istant Camera?), ma prevede una pagina speciale per i *Modern Kids*. Anche in questo caso è utile leggere le poche righe che introducono il catalogo: “*from a modular playhouse to innovative lacing cards and string-along books, this irresistible line of interactive books and kits for children is designed to inspire and foster creativity that will last lifetime.*”

Se da un lato dunque il MoMa Store aspira a educare il gusto dei più piccoli con la ricezione passiva di una cultura estetica (circondarsi di cose belle!), dall'altro ne vuole stimolare la creatività e svegliare l'eventuale talento espressivo con la sperimentazione attiva del gesto artistico. Infine incoraggia lo spirito collezionistico: *My Museum* fornisce riproduzioni di quadri celebri e una serie molto varia di cornici da abbinare per creare la propria galleria di capolavori. Per gli aspiranti architetti e arredatori c'è *Modern Play House* un set di elementi modulari, in stile californiano anni '60, da ricombinare in maniera singolare e originale; *Modern Play Family* permette poi di animare gli interni appena definiti con una famiglia di sagome cui sovrapporre 150 diversi abiti e accessori in infinite combinazioni per avere una completa esperienza della *modernità*.

Alla ricerca di una perfetta coordinazione occhio-materia-colore, forma-sequenza c'è *Lacing Shapes*, un libro da imbastire con pagine spesse e psichedeliche diverse per texture e per le differenti forme geometriche con cui sono bucate al centro. *Make Art/Make Mistake* è uno *sketchbook* per futuri artisti.

Il *Louvre* offre molto di meno (89 prodotti contro i 181 del MoMa Store Kids) e per la maggior parte si tratta di libri, puzzle e set di montaggio (Macchine Leonardesche, veramente funzionanti!). Alcune eccezioni: una guida del museo tridimensionale, cioè un *pop-up book* da tavolo di scomodissima consultazione; *Il Gioco di Senet*, un gioco da tavolo dell'antico Egitto che, viene detto, è stato trovato nelle tombe di re come Ramses III e Tu-



tankhamen: il movimento dei pezzi rappresenta i vagabondaggi dell'anima nel mondo dei morti, le istruzioni per giocare non sono mai state trovate e quindi sono state ricostruite; sempre legato all'Egitto un *memory game* per scoprire quale tra i moltissimi animali adorati come divinità era quello da tutti temuto e disprezzato. Al *Louvre* si gioca con parsimonia.

Anche lo store online della National Gallery di Londra enuncia con una certa enfasi il suo programma: "Delight children of all ages with our assortment of fun and educational toys that inspire creativity and learning, including art-oriented books and crafts, activity kits, baby and early childhood gifts, building blocks, games, puzzles, plush animals, children's apparel, and more."

Non manca nulla: creatività, ispirazione, aspirazione, costruzione, divertimento, educazione e quant'altro.

Dei 174 *items* proposti, 22 sono riuniti nella sezione *toys*. Scegliamo a caso, ma non troppo. Cerchiamo di tenere a mente l'accattivante introduzione al catalogo: *Make your own robot*, un'occasione imperdibile per avere finalmente una collezione di robot decorati da molti noti artisti (*trend-setting artists*). Sono in cartoncino e le varie parti possono essere combinate senza rispettare i modelli originali. Una nota ci ricorda che queste piccole meraviglie non cambieranno il corso della tecnologia e delle esplorazioni spaziali ma di sicuro rivoluzioneranno le mensole nella camera dei vostri bambini. Poi c'è un drago a due teste, una catapulta medievale, un vaso di *Crazy Bubbles*, palline di marmo e un set di tatuaggi temporanei.

Al *Rijksmuseum* propongono regali simpatici per i bambini di tutte le età. Tutti marchiati con il nome del museo. Lasciando da parte Miffy, un coniglietto che infesta magliette, tazze, portachiavi e una riproduzione cartacea in 3d di una sezione del museo, possiamo scegliere tra la lattaia Playmobil di cui abbiamo già parlato, borse, borsette, un attacapanni con profilo di case olandesi, una palla di vetro con neve e cupido, dei costumi in cotone da colorare ispirati al quadro di Rembrandt *La Ronda di notte*, un puzzle dedicato allo stesso quadro, e ancora un set di modelli in carta di 13 soldati, una ragazza e un cane per ricostruire il quadro medesimo.

Met di New York: un libro che permette di realizzare 34 origami ispirati alle stampe giapponesi scelte tra quelle presenti nelle collezioni del museo; il kit Lego per ricostruire la *Casa Sulla Cascata* di Frank Lloyd Wright. Poi ci sono altri 186 oggetti, da telai in miniatura alle scatole di

montaggio in ogni materiale, strumenti musicali buffi, puzzle tridimensionali, bavaglino sciocchi, fantastici set per dipingere e calzettoni fluorescenti. Ma niente che possa essere utile a indirizzarci verso una migliore comprensione del sintagma *Giocattoli & Musei*: qui si tratta semplicemente di giocattoli nei musei.

Al *Guggenheim* di New York poco cambia: 43 *items*, alcuni zainetti davvero travolgenti, colorati, spinosi, aggrovigliati di palline colorate; giochi di costruzioni meno usuali, misteriose radio trasmettenti o riceventi disegnate come mailbox, in legno; puzzle tridimensionali e verticali, *mobile*, set di colori.

Alla sede di Bilbao si segnala però *Remember Paolo*, così descritto dai produttori: "Discover and experience your own creativity with Paolo. You can create figures from another planet, animals that do not really exist or architectural structures that look like a work of art. Prof. Dr. C. June Maker at the University of Arizona is using this game to assess performance-oriented multiple intelligence and artistic talents in children and young adults." Ineffabile il Dr C. June Maker. Comunque *Paolo* nel *Guggenheim* di Bilbao si sente a casa sua. Una menzione anche per il cagnolino di Yoshimoto Nara che è facile incontrare anche a New York o a Copenhagen.

Il *Whitney Museum* di Washington nella sezione *kids* dello shop online offre pochi prodotti e solo tre *giocattoli*, ma ben scelti.

Free Form Magnatab: invece di una penna uno stilo magnetico, invece della carta una scheda perforata. Si disegnano forme, lettere, immagini e si cancellano con un dito. *L'ispirazione viene da un'opera del museo ed esprime l'interesse del museo stesso per forme d'arte che impieghino nuove tecnologie*: il pixel design del gioco è simile alle insatallazioni con led luminosi di Jenny Holzer, un'artista presente nelle collezioni del Whitney.

Bigshot DIY digital camera offre tre differenti esperienze: *apprendimento*, attraverso il processo di assemblaggio che può compiersi seguendo descrizioni, illustrazioni e dimostrazioni nel website del museo. S'impareranno così nozioni di ottica, meccanica, elettromagnetismo, elettronica e teoria della visione. *Creatività*: una volta assemblata la macchina fotografica non resta che esprimere la propria capacità di guardare e catturare il mondo. *Espressione/comunicazione*: dopo aver scattato si possono condividere le proprie foto in tutto il mondo, entrando in contatto con altre storie, altre esperienze, altre vite.

Plui Bath Toy è una palla blu con un orifizio nella parte superiore e nove ugelli (simili ai capezzoli di una mucca) nella parte inferiore. È una specie di *macchina celibe* il cui uso non appare univoco: riempita d'acqua serve per produrre una pioggia regolabile durante il bagno o in piscina. Una performance artistica monoblocco?

Versione de *La Lattaia* di Johannes Vermeer proposta da Playmobil al Rijksmuseum di Amsterdam

Moderna Museet di Stoccolma: la sua versione della galleria costruita con carta (*fold-out set*) e figurine disegnate da Ingela P. Arrenius è la nostra preferita. Poi dei cubi di legno colorato che si interconnettono ruotando come sezioni del cubo di Rubik; delle figure in legno ispirate alle tradizioni popolari, create nel 1963 da Alexander Girard: guardare e non giocare; un kit con 15 *template* che permettono di costruire mostri di carta colorati: anche in questo caso le illustrazioni sono opera di *trendsetting artists* viventi e rampanti. Edward Munch, Vassily Kandinsky, Yves Klein, Marcel Duchamp, Louise Bourgeois, Pablo Picasso, Niki de Saint Phalle, Salvador Dalí, Carolee Schneemann, Henri Matisse, Robert Rauschenberg sono alcuni tra gli artisti ospitati dalla collezione. Nessuno di loro (non sono *trendsetting*?) sembra aver ispirato uno dei giocattoli in vendita.

British Museum: cosa scegliere tra le paperelle in gomma di foggia egiziana o romana, il gioco da tavolo vichingo, le rune da passeggio o il puzzle di Aristotele?

All'*Ashmolean Museum of Art and Archeology* di Oxford le cose non vanno meglio: un gioco dei geroglifici, il notebook di Tutankhamun, il gioco di Senet, puzzle da Paolo Uccello, il gioco di Ur e poi magliette, collezioni di monete, "a kit to stitch a charming Irish Shamrock design card" e quant'altro.

Al *Museo Van Gogh* di Amsterdam cubi magici, zainetti, puzzle, materiale da disegno, ombrelli, piccoli soprammobili tutti decorati con frammenti da Van Gogh.

Il *Museo delle Belle Arti* di Siviglia, preferisce occuparsi dell'igiene dei bambini piuttosto che dei loro giochi e propone una linea cosmetica con sapone, anche liquido, emulsione corpo e acqua di colonia.

Boston Museum of Fine Arts: la rana Philippe, forse in omaggio a La Fontaine; il *Close-Up Card game* con 48 carte illustrate da alcuni dei maggiori capolavori del museo; il *memory game* dedicato a Goya; i dadi illustrati dai "picto-verbs" per costruire storie, storia e grovigli linguistici; la serie di libri interattivi di Taro Gomi per *immaginare, colorare, disegnare, inventare* (che altro?): *Doodles, Scribbles, Squiggles*; ma anche i segreti degli origami, una macchina pazza della Lego, mosaici magnetici, gli immancabili puzzle, navi modello e giochi di abilità. Il catalogo è ricco e potrebbe essere quello di qualsiasi altro museo del mondo.

Ma forse bisogna volgere lo sguardo a istituzioni più piccole, con una vocazione meno universalista, meglio focalizzata e quasi idiosincratice: il *Vitra Design Museum* di Weil am Rhein ad esempio. Qui ai bambini sono dedicati meno di 30 oggetti: tre attaccapanni da muro disegnati da Charles Ea-

mes nel 1953, punteggiati da pomelli colorati che spiccano sullo scheletro metallico dei ganci come note allegre su un pentagramma; un elefante in plastica rosso ancora di Eames, finalmente tornato ad essere un gioco per bambini dopo essere stato un pezzo da collezione (così recita più o meno il catalogo); 22 bambole in legno di Alexander Girard che avevamo già incontrato al *Moderna Museet* di Stoccolma; la *Panton Chair* di Verner Panton, 1959, una sorta di sbaffo di colore, o di sciarpa svolazzante, solidificati in una sedia a dimensione di fanciullo.

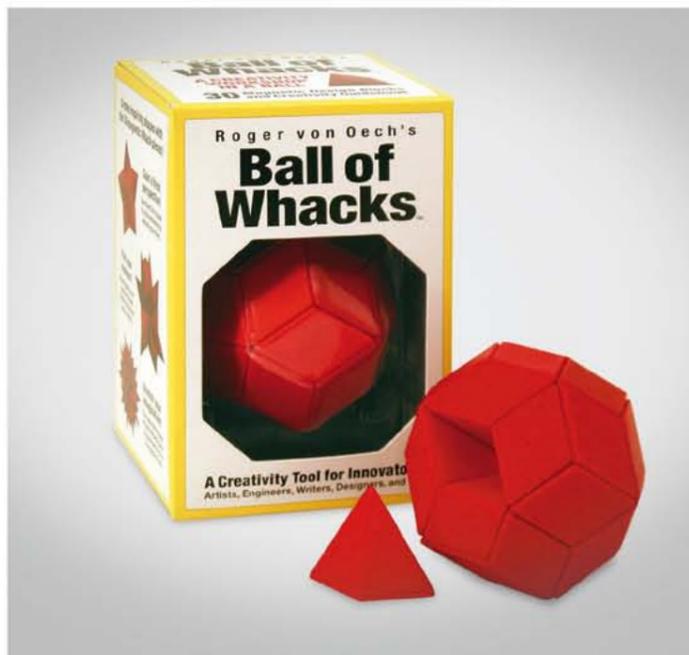
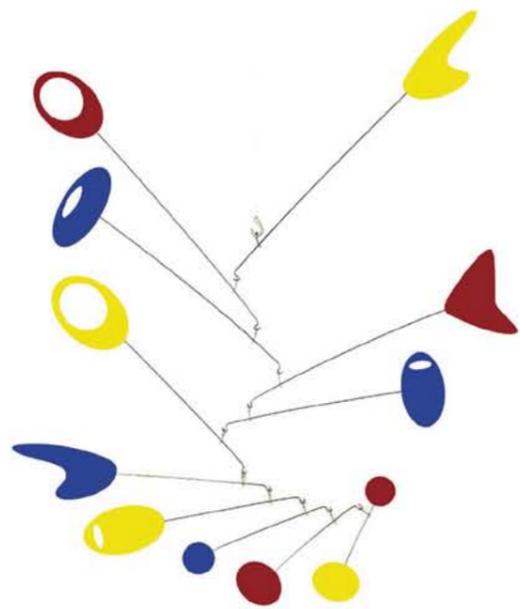
Il *Zentrum Paul Klee* di Berna che ha istituito con il *Kindermuseum Creaviva* una struttura permanente di *creatività* per i bambini, ha un catalogo assai limitato e selezionato di oggetti, tutti ispirati ai lavori di Paul Klee: 5 kit di montaggio per costruire delle marionette che riproducono disegni dell'artista tedesco nato in svizzera: c'è il clown dalle orecchie grandi, c'è lo spirito della scatola dei fiammiferi, l'eschimese dai capelli bianchi, il signore e la signora Morte e il bandito. I materiali contenuti nelle scatole sono di per sé poetici: una piuma di gallo, un bottone, scatoline, tubi di cartone, carta pressata, un naso in balsa, una testa di legno ecc. E poi due eterei animali in stoffa, che contengono una scatola musicale, ispirati dal disegno di Klee "Sie brüllt, er spielt": sono creature fantastiche realizzate con una tecnica tradizionale della Svizzera orientale e dovrebbero accompagnare nel sonno con le loro melodie i bambini più piccoli.

Incoraggiati da questa visita proseguiamo sino alla *Fondazione Beyeler* di Basilea. Purtroppo intravediamo subito l'onnipresente cane a rotelle di Yoshitomo Nara che se ne va in giro in compagnia di un elefantino, anche lui munito di ruote: si chiama Elmer, è colorato come un Arlecchino ed è stato progettato per resistere a qualsiasi maltrattamento. Per completare lo zoo delle meraviglie c'è *La scimmia sapiente*, messa a punto nel 1916 da William Robertson: muovendo i piedi e le mani della scimmia si possono fare calcoli matematici. Si consiglia di metterla in bella vista in una vetrinetta o sul tavolo di lavoro. I bambini potrebbero metterla sul banco di scuola. C'è poi una casa di bambola, *Villa Sibis*, in perfetto *modern style* e un puzzle che riproduce *La lezione di danza* 1871-74 di Edgard Degas, conservata per altro al *Musee d'Orsay*. Fuggiamo dalla Svizzera.

Siamo sicuri che andrà meglio a Berlino, al *Bauhaus-Archiv museum für gestaltung*, dedicato interamente alle opere del movimento razionalista di Walter Gropius: in effetti sfogliare il catalogo dei giocattoli in vendita nel Bauhaus-Shop è cor-

Cane disegnato dall'artista contemporaneo Yoshitomo Nara e prodotto da Vilac





robicante, ogni oggetto racconta una storia e la creatività di un artista, il materiale più impiegato è il legno ma anche la carta, il metallo, la plastica sembrano ritrovare improvvisamente calore, intensità, felicità.

I giocattoli sono 28 e proveremo a descriverne solo qualcuno: *Bauhaus-Bauspiel* è un gioco di costruzioni composto di elementi in legno colorato di diverse forme, ideato da Alma Siedhoff-Buscher negli anni venti: forme semplici ma evocative, un profilo di barca che potrebbe essere anche un ponte, due vele pronte a diventare torri di un castello, tutto è consegnato alla fantasia; *Bonnie und co* sono semplici elementi geometrici in legno che si intrecciano, si incastrano, si combinano in meccanismi senza funzione alcuna; *Fröbelgaben* sono i primi giocattoli educativi, pensati nel 1830 da Friedrich Fröbel: cubi sempre più grandi da riempire con insiemi di solidi sempre più complessi, per sviluppare abilità manuali e comprensione della struttura di forme diverse; un *castello di carte* disegnato da Charles Eames negli anni 50; pezzi degli scacchi in legno d'acero disegnati da Joseph Hartwig nel

1924 attraverso i quali s'impara che per conoscere la funzione di pedoni, cavalli, alfieri non bisogna immaginarli come figure naturalistiche ma come pure forme che suggeriscono movimento, potenza, pazienza; *Optischer Farbmischer* sono dischi di cartone da montare su un giroscopio che producono ipnotizzanti miscele ottiche di colore studiate da Ludwig Hirschfeld-Mack nel 1924: l'inerzia dell'occhio umano e la rapidità del movimento ingannano e premiano; ma c'è anche una versione *bauhaus* del meccano e molto altro.

In questo caso abbiamo l'esempio di una tipologia di giochi che sembrano contemperare pratica ludica, funzione conoscitiva e capacità espressiva: giochi che hanno la qualità per arricchire l'offerta museale. Ognuno di questi giocattoli costruisce una *narrazione ludica* dei contenuti del museo e ne fa emergere la singolarità; trasforma in gioco il suo carattere e i suoi tratti salienti. Portarsi a casa uno di questi giocattoli vuol dire portare con sé una piccola macchina del tempo, o un nuovo alfabeto, o un suggeritore divertente che ricorda al bambino quello che ha visto, che gli racconta una storia.



“Ma se un poeta moderno dice che per ciascuno c'è un'immagine che fa sprofondare tutto il mondo, per quanti essa non si leva da una vecchia scatola di giocattoli?”

Resi ottimisti dalla visita al *Bauhaus-Archiv Museum* di Berlino soffermiamoci un momento a considerare cosa sia un giocattolo, così come abbiamo cercato in modo spiccio ma secondo noi salutare di riportarci alla memoria cosa sia un museo. Se dobbiamo riflettere sulle relazioni possibili

tra questi due elementi, il Museo e il Gioco, e se possano stare insieme con reciproca *utilità e divertimento*, è bene infatti di entrambi sapere un poco la storia, il carattere e che cosa se ne sia detto dai poeti o anche dai filosofi e dai burattinai. Certo non sarà una storia maiuscola e ordinata ma piuttosto una minuscola fantasmagoria raggranellata qui e là, ma proprio per questo, senza struttura e sistema, libera di suggerirci qualche buona idea o qualche opportuno ravvedimento.

Alcuni esempi di giochi acquistabili dai negozi online dei musei: *Yoshimoto Cube n° 1* disegnato da Naoki Yoshimoto, venduto al MoMa; *J. F. Jones Mobile Kits*, venduto al Guggenheim; *Bigshot DIY digital camera*, venduto al Whitney Museum; *Roger-von Oech's Ball of Whacks*, che si può acquistare sullo store del Metropolitan Museum, *Free Form Magnatab*, venduto al Whitney Museum e infine *Galleria di carta* con illustrazioni di Ingela P. Arrenius acquistabile al Moderna Museet

“Gli antichi promuovevano con molta serietà i giochi dei fanciulli.” Ecco una frase ammirevole ma preoccupante: sono da temere gli adulti che si occupano troppo dei giochi dei fanciulli, che

vogliono farli divenire uno strumento cui affidarsi e di cui fidarsi per i propri scopi educativi. Platone e Aristotele davano al gioco una grande importanza come mezzo per l'educazione e lo consideravano una pratica d'imitazione delle occupazioni degli adulti. Ai giochi dei bambini, spesso fondati sulla competizione era annesso un profondo significato religioso, proprio come avveniva per le gare degli adulti celebrate nei santuari.

“Quando entravano in una nuova età della vita, fanciulle e fanciulli greci consacravano ai protettori della loro infanzia, Artemide e Apollo, i loro balocchi.”

Potere educativo e significato religioso si fondevano in oggetti che per questo avevano un marcato valore artistico: l'artigiano che creava figure votive per i sacrari degli dei modellava anche la bambola per le bambine. L'aura religiosa e quella estetica si mescolavano senza imbarazzo. Pittori famosi potevano allo stesso modo decorare i vasi, i crateri e le tazze per il culto come oggetti destinati al divertimento dei piccoli: trottolo, astragali e le loro custodie. Veniva impiegata la stessa cura per il sacro e per il giocoso e “alcuni dei maggiori artisti hanno eseguito composizioni celebri di giochi infantili. (...) non vi è arte che possa annoverare tale molteplicità di rappresentazione di trastulli infantili quanto quella greca.”

Dalla fine del VI sec. a. C. in poi sono assai frequenti le rappresentazioni che scultori e pittori ci hanno lasciato di giovani che giocano a pallone o assistono alla lotta dei galli, che spingono il cerchio o fanno girare la trottola, di fanciulle con la bambola o librate sull'altalena.

Sono gli stessi giochi che s'incontrano nella narrazione del mito. Nel *Protrettico* il vescovo Clemente Alessandrino, siamo nel II° secolo, così racconta l'uccisione di Dioniso bambino: “dopo di averlo ingannato con giocattoli fanciulleschi, ecco che questi Titani lo sbranarono, sebbene fosse ancora un bambino, come dice il poeta dell'iniziazione, Orfeo il Tracio: *la trottola, il giocattolo rotante e rombante, le bambole/pieghevole/e le belle mele d'oro delle Esperidi dalla voce sonante.*”

E non è inutile menzionarvi come oggetto di biasimo i simboli inutili di questa iniziazione; l'astragalo, la palla, la trottola, le mele, il giocattolo rotante e rombante, lo specchio, il vello.”

Palla, cerchio, trottola sono quasi strumenti culturali che si trasformano nelle mani dei bambini in rudimentali giocattoli, ma che di quegli elementi religiosi mantengono la forza iconica. Allo stesso modo, o per altra via, oggi ci si potrebbe interrogare su come trasformare la forza iconica e culturale di un'opera d'arte in un gioco. Come ripetere quel percorso (dall'oggetto votivo al balocco) mantenendo intatta l'energia che si sprigiona dall'oggetto di *culto artistico* facendola brillare in un giocattolo?

I giocattoli pervenuti dal periodo greco sono a

volte di una tale perfezione artistica che dubitiamo possano davvero essere stati un gioco nelle mani incerte di un bambino. D'altra parte lo stesso dubbio sorge osservando alcuni giocattoli di design contemporaneo che sembrano attirare l'attenzione e le cure preoccupate dei genitori piuttosto che il desiderio dei loro figli.

Sono davvero pochi i giocattoli precedenti il periodo arcaico ad essere giunti sino a noi. Oltre ai giocattoli trovati nell'Asia Anteriore (soprattutto animali di terracotta posti su ruote, che ci ricordano l'onnipresente cane di Yoshitomo Nara) e in Egitto (bambole, che ci ricordano come la bambola sia il giocattolo più antico tra i manufatti archeologici), si tratta di piccoli oggetti, per lo più vasi, della fine dell'Età del Bronzo. Spesso si tratta di piccole terracotte che non è semplice distinguere da quelli che potrebbero essere invece doni votivi.

Alcuni giocattoli del periodo greco e romano sono stati conservati nei sepolcri e nei sacrari: raganelle, astragali, palle e trottolo. Le fanciulle greche presentavano le loro bambole ad Artemide, altrettanto facevano quelle romane offrendole a Venere. I giocattoli finivano nei sepolcri ed erano rappresentati sulle stele funebri. Erano *objets d'art*: lo erano, ad esempio, le *palle* conservate nel museo storico di Basilea ed evidentemente destinate a offerte votive, essendo in gesso e finemente decorate o la pallina in avorio trovata insieme con vari altri giocattoli nel sacrario degli dèi Cabiri, presso Tebe; oppure i *cerchi* in bronzo che venivano spinti dagli efebi lungo le strade di Atene e che vediamo riprodotti su numerosi vasi a figure rosse e su alcuni sarcofagi romani; i *carretti*, per lo più una semplice asta a cui erano fissate due ruote ma anche preziosi cavallini intagliati e muniti di ruote; poi astragali e trottolo delle più varie grandezze e del più diverso materiale: pietra, bronzo, piombo e vetro; *rocchetti*, tra i balocchi più preziosi dell'età classica, decorati con scene ispirate alla vita e alla mitologia; *bambole*, in terracotta e in marmo, ma anche in legno, in cera e in altri materiali.

Insomma, arte, religione e gioco, si mescolavano in oggetti il cui statuto non era definito una volta per tutte e che oggi possono essere interpretati come manufatti artistici, pezzi votivi o strumenti di divertimento.

Ma questa ambiguità si è presto risolta in precise differenze e se arte e religione hanno intrecciato ancora a lungo i loro percorsi, il gioco è rimasto in disparte, in paziente e lungimirante attesa.

La storia del giocattolo è da una parte la storia degli oggetti raccontati (fonti letterarie e iconografiche) e tramandati (reperti archeologici,

Jeu du chien du Chacal, 1800 a.C., Tebe, Egitto, Metropolitan Museum, New York





collezionismo), dall'altra è però la storia *immateriale* dei giocattoli che in ogni epoca e cultura i bambini hanno prodotto da sé.

La storia ufficiale, la prima, ha come discrimine la disponibilità di fonti materiali colte: a fare questa storia saranno i modelli di nave di Luigi XIV o del futuro granduca di Toscana Francesco che a nove anni nel 1551, ordina che da Pisa il provveditore delle galere gli mandi a Firenze una piccola fregata che vuol tenere in Arno.

Ma "se assumiamo questo criterio come l'unico che ci consente di fare storia, allora dovremmo dire che le culture subalterne non hanno storia, sono "culture del silenzio", e l'infanzia, in questo caso, sarebbe condannata a una doppia subalternità: dal mondo adulto e dalla cultura. Eppure, soprattutto nelle società povere e nel passato, i bambini hanno sempre prodotto i loro giocattoli e continuano a farlo in quei paesi dove si è lontani dalla diffusione e dal consumo di giocattoli industriali.

I materiali utilizzati sono i più diversi: legno, fil di ferro, canne, corda, elastici e tutta una serie di oggetti in disuso come scatole di cartone e di metallo, rocchetti di filo, tappi di sughero e a corona, bottoni, sassi, ecc. I giocattoli vengono creati attraverso assemblaggi o lavorazioni tecnicamente semplici, ma che rivelano nei bambini che li praticano notevoli competenze intellettive e manuali. Si tratta di fionde, archi, cerbottane, rudimentali armi-giocattolo e strumenti musicali, carretti e automobiline trainabili e a spinta, pupazzi, trampoli, aquiloni, ecc. Senza contare che gli animali, in particolare cani e uccelli, sono sempre stati "giocattoli" abbastanza comuni nel mondo dei bambini, com'è documentato in molte immagini dal 16° al 18° secolo."

A questo proposito Walter Benjamin in *Storia culturale del giocattolo* pubblicato sul foglio letterario della «Frankfurter Zeitung» del 13 maggio 1928, ha scritto:

"(...) non c'è niente che il bambino faccia più volentieri che unire fraternamente, nelle sue costruzioni, le materie più eterogenee – pietre, plastilina, legno, carta. Dall'altro lato nessuno è più pudico del bambino, nei confronti delle materie: un semplice pezzetto di legno, una pigna, un sassolino, nella purezza, nell'univocità della sua materia, possono rappresentare nondimeno tutta una varietà di figure diversissime tra loro."

E accentuando poi il suo scetticismo verso l'industrializzazione e serializzazione dei giocattoli precisa: "Forse oggi si può già sperare di superare il radicale errore che consiste nel supporre che il contenuto rappresentativo del suo giocattolo determini il gioco del bambino, poiché in realtà capita piuttosto il contrario. (...) Poiché quanto

più i giocattoli sono attraenti nel senso abituale, tanto meno sono adatti a giocare; quanto più l'imitazione è esplicita, tanto più portano lontano dal gioco vivo. (...) L'imitazione (...) ha la propria sede naturale nel gioco, non nel giocattolo."

Questa riflessione, se connessa al tema della nostra indagine, *gioco e museo*, suggerisce una domanda: un giocattolo che non deriva il suo concetto dallo spazio vuoto delle idee o dalla semplicità ancora non manipolata dei materiali, ma da un altro 'gioco', ben strutturato e consapevole di sé, ovvero *l'arte*, o da un processo finalizzato, *la scienza*, in che modo saprà accogliere un contenuto rappresentativo attraente per il bambino?

In verità una fervente creatività, qual è quella *al lavoro* nel gioco, impegnata a trasformare la materia, a investirla con un potente soffio immaginifico, impegnata a ri-rappresentare il mondo per possederlo o per donarlo è già una pratica *artistica*. Ma gli sviluppi del sistema di produzione economica e l'Illuminismo si sono alleati per sottrarre il bambino alla sua furia affabulatoria e alla sua naturale abilità mitopoietica: gli hanno sottratto il gioco per compensarlo con un giocattolo.

Ma facciamo un passo indietro, torniamo alla Storia. Al centro della storia geografica (o geografia storica) del giocattolo - siamo adesso nel XVI secolo - c'è la Germania che di questa produzione è, secondo Benjamin, anche il centro spirituale: "Poiché una buona parte dei più bei giocattoli che incontriamo ancora oggi nei musei e nelle stanze dei bambini può essere chiamata un dono della Germania all'Europa. Norimberga è la patria dei soldatini di stagno e degli strigliati animali dell'arca di Noè; la più vecchia casa delle bambole che si conosca proviene da Monaco. (...) All'inizio tali giocattoli non furono invenzione di fabbricanti specializzati, ma videro la luce nelle botteghe degli incisori, degli stagnai ecc."

Il tornitore poteva modellare le sue bamboline ma non dipingerle: le corporazioni limitavano molto le possibilità di una produzione specializzata. I soldatini si trovavano dallo stagnaio, le bambole di cera dal candelaio. La genealogia del giocattolo non è invenzione dei commercianti ma estro degli artigiani. Il giocattolo "(...) si è fatto strada a poco a poco, uscendo dalle botteghe degli artigiani del legno, degli stagnai, eccetera. All'inizio, infatti, i giocattoli per i bambini venivano prodotti dagli artigiani soltanto come attività secondaria in quanto si dovevano imitare o riprodurre in piccolo tutti gli oggetti della vita quotidiana. (...) ogni artigiano svolgeva la sua parte nella produzione di quegli oggetti in miniatura." È implicito per noi in queste parole l'invito a tornare, almeno in parte, a quell'inizio; cioè a ricondurre il giocattolo nelle mani degli artigiani, a riconsegnare la fantasia, un processo mentale assai complicato, a un'abilità manuale altrettanto raffinata.

Bambola articolata in avorio, seconda metà del II secolo, Museo nazionale romano di Palazzo Massimo, Roma

La Riforma indirizzò il lavoro di molti artisti dalla committenza ecclesiastica alla realizzazione di piccoli oggetti per le case.

“Si giunse così all’immensa diffusione di quel mondo in miniatura che costituiva allora la gioia dei piccoli e degli adulti, negli armadi dei giochi e nelle *Wunderkammer*, di questo «gingillo di Norimberga» che con la sua fama ha dato l’avvio alla finora indiscussa supremazia dei giocattoli tedeschi sul mercato mondiale.” È ancora Walter Benjamin, ancora nel 1928.

Ma poi il secolo dei lumi conduce a una trasformazione antropologica dell’infanzia: con l’avvento dell’età moderna il bambino è diventato un soggetto sociale e, in quanto tale, oggetto di investimenti educativi programmati. Non è più un piccolo adulto ma un piccolo consumatore (o un piccolo discente) con bisogni specializzati: così si diffonde prima per le classi aristocratiche e poi anche per quelle borghesi una vera e propria produzione di giocattoli.

La nascente industria evidentemente non la pensava come Benjamin che, per parte sua, ribadiva: “Scervellarsi pedantesco per realizzare prodotti – siano essi immagini, giocattoli o libri – adatti ai bambini è folle. Fin dall’Illuminismo questa è una delle fissazioni più ammuffite dei pedagoghi. Totalmente infatuati per la psicologia, non si accorgono che il mondo è pieno di cose che sono oggetto d’interesse e di cimento per i bambini; e si tratta delle più azzeccate. I bambini sono fondamentalmente portati a frequentare i luoghi dove si lavora, dove in modo evidente si opera sulle cose. Sono attratti irresistibilmente dai materiali di scarto che si producono in officina, nelle attività domestiche o lavorando in giardino, nelle sartorie e nelle falegnamerie. Negli scarti di lavorazione riconoscono il volto che il mondo delle cose rivolge a loro, a loro soli. Con gli scarti di lavorazione i bambini non riproducono le opere degli adulti, tendono piuttosto a porre i vari materiali in un rapporto reciproco nuovo e discontinuo, che viene loro giocando. I bambini, in questo modo, si costruiscono il proprio mondo oggettuale da sé, un piccolo mondo dentro a quello grande. E bisognerebbe avere negli occhi le regole di questo piccolo mondo oggettuale quando si voglia creare qualcosa di appositamente pensato per i bambini e non si preferisca lasciare che sia la propria attività, con tutto quanto vi è in essa di funzionale e di accessorio, a trovarsi da sola la strada verso di loro.” Ma in un preciso ricordo della propria infanzia Benjamin evoca un gioco che sembra mediare con spettacolare capacità scenografica tra il mondo delle cose e la curiosità dell’immaginazione: è il ricordo di un giocattolo scoperto durante una visita in casa di zia Lehmann. È un *diorama* capace di compendiare l’utile lavoro di un’enciclopedia e un mistero non inferiore a quello che brilla in

fondo al Reno. Il fascino potente del *diorama* è di mettere al sicuro l’avvenimento, le sue cause e le sue conseguenze; qualsiasi cosa vi sia rappresentata non può mutare dinanzi ai nostri occhi, così ci lascia liberi d’immaginare il prima e il dopo con assoluta libertà:

“Non appena ero entrato [zia Lehmann] aveva cura che mi mettessi davanti alla grande teca di vetro che racchiudeva un’intera miniera in cui minuscoli minatori, cavaatori e guardiani con carriole, martelli e lanterne si muovevano al ritmo di un meccanismo a orologeria. Il giocattolo, se così lo si può definire, proveniva da un’epoca che permetteva al benestante rampollo di una famiglia borghese di gettare lo sguardo sui luoghi di lavoro e i macchinari. Da questo punto di vista la miniera era da tempo memorabile la più indicata, perché non solo mostrava i tesori estratti grazie al duro lavoro ma lasciava intravedere anche quell’argenteo splendore proveniente dalle sue vene in cui il Biedermeier con Jean Paul, Novalis, Tieck e Werner si era smarrito.” Dall’inizio del Settecento alla metà dell’Ottocento la produzione dei giocattoli è ancora di fatto artigianale ma implica l’applicazione di sempre nuovi e ingegnosi meccanismi a oggetti destinati al divertimento e alla meraviglia dei bambini. È ancora una volta lo spirito delle *Wunderkammer* principesche ricondotto al bisogno di *meraviglioso scientifico* della nascente borghesia.



Ein irdisches Leben, eine romantische Seele

Dal 1820 alla fine del secolo il giocattolo “romantico” produce da un lato “oggetti di squisita ricercatezza estetica – si pensi alle bambole e alle loro case” e dall’altro, ad esempio, la macchina a vapore applicata a determinati veicoli in miniatura.

“Il progresso nel perfezionamento delle bambole verso un’illusione di realtà sempre più accurata è straordinario”: le bambole imparano a parlare, si addormentano e si svegliano, camminano e prendono il tè. I giocattoli non imitano la realtà, provano a raccontarla come fosse una fiaba. E pensare che per il poeta Reiner Maria Rilke le bambole, a differenza degli altri oggetti, armi, gioielli, utensili, carte da gioco, che portano in sé il calore e la memoria dell’uso e dell’emozioni vissute in uno con chi quelle emozioni - guerra, azzardo, lavoro - aveva provato, sono cieche e smemorate, idoli silenziosi che vanno abituandoci al silenzio di Dio. Le bambole ci aiutano, fanciulli, a dare un contorno al mondo opponendosi inerti al flusso dei nostri sentimenti che continuamente le investono e le abbandonano. Sono tra i giocattoli quelle che mai resuscitano. Sono oggetti ‘funzionali’ al consolidamento della nostra separatezza dal mondo. Si chiede Rilke se il bambino “più tardi là fuori nella vita, da simili ricordi non cada nel sospetto di non poter essere amato. Se in questo o in quello non continui ad agire funestamente la sua bambola, così che egli va in cerca di vaghi appagamenti, solo per contrasto contro l’insoddisfazione con cui essa ha guastato il suo animo.”

La bambola è un frammento di mistero irrisolto: “Principianti del mondo, quali noi eravamo [noi bambini], noi non si poteva essere superiori a nulla tranne, al massimo, a un simile mezzo oggetto, che ci era stato posto innanzi come agli animali negli acquari un cocchio perché ritrovino una misura e un contrassegno del mondo che li circonda. Per natura giaceva essa così in basso, così noi potevamo defluirle incontro insensibilmente, raccoglierci in essa e, benché un po’ torbidi, riconoscere in essa i nuovi contorni del mondo. Ma poi presto comprendemmo che non potevamo farne una creatura umana, e in simili momenti divenne essa un ignoto per noi, e ogni senso confidente di cui l’avevamo riempita e colma, ci divenne ignoto in lei.”

In verità E.T.A. Hoffmann cent’anni prima aveva fantasticato di automi, allora di gran moda, creando il personaggio di Olimpia una *bambola* che molto assomigliava a una creatura umana.

Ogni giocattolo nella visione lirica di Rilke, avvelenata da una forma tardiva di *sehnsucht* romantica, possiede un’anima. Ogni giocattolo ma non la bambola che pure sembrerebbe essere l’unica a soffrirne la mancanza: “Anime, voi, di tutti i solitari giochi e avventure; semplice e accondiscendente anima della palla, anima nell’odore delle piastrelle da domino, inesauribile anima del libro di figure. Anima della cartella di scuola, verso cui s’era già un po’ diffidenti, perché spesso teneva molto apertamente dai grandi; sorda anima di imbuto della brava trombetta di latta: come eravate voi tutte affabili e quasi tangibili: Solo tu, anima della bambola, di te mai veramente si poté dire dove fossi.”

Ma questa storia dell’anima aveva già suscitato l’interesse di Charles Baudelaire, non perché lui la presupponesse ma perché era incuriosito dalla caparbia ricerca che ne faceva il fanciullo: “La maggior parte dei marmocchi vogliono soprattutto *vedere l’anima* [dei giocattoli], gli uni dopo qualche tempo d’esercizio, gli altri *subito*. (...) Io non mi sento il coraggio di biasimare questa mania infantile: è una prima tendenza metafisica. Quando questo desiderio s’è piantato nel midollo cerebrale del fanciullo, gli riempie dita e unghie d’una agilità e forza singolari. Il fanciullo gira, rigira il suo giocattolo, lo gratta, lo scuote, lo sbatte contro i muri, lo getta a terra. Di tanto in tanto gli fa ricominciare i suoi movimenti meccanici, talora in senso inverso. La vita meravigliosa si ferma. Il fanciullo, come il popolo che assedia le Tuileries, compie uno sforzo supremo; infini l’apre, è il più forte. Ma *dov’è l’anima?* Qui cominciano lo stordimento e la tristezza.” Baudelaire, come Rilke, si misura con un momento di ‘malinconia’, misto di delusione e senso di perdita, che il bambino affronta nel rapporto con il giocattolo. È la cenere dopo il fuoco dell’immaginazione, è l’apprendimento della separazione o un anticipo di decostruzionismo. Ci sono giocattoli forniti di migliori anticorpi per questa tristezza che appare inevitabile? Si potrebbe pensare a un giocattolo che abbia



dipinta, come fosse una vernice magica, l'anima intera sulla sua superficie? Ma questo inseguimento dell'*anima* del giocattolo non è solo una ricerca destinata a una triste agnizione (una *quest*, nei termini della morfologia della fiaba di Propp, senza lieto fine), è anche un processo cognitivo d'impianto razionale.

Riflette Benjamin: "Al bambino si presenta nel giocattolo proprio lo spirito da cui scaturiscono i manufatti, l'intero processo di produzione, e non il semplice prodotto, e ovviamente egli comprende un processo industriale complesso."

Anche se subito i buoni artigiani e i buoni genitori sono messi sull'avviso: "(...) ad avere un impatto primigenio sul bambino non sono tanto le forme costruttive, schematiche, quanto l'intero impianto della bambola o del suo cagnolino, a seconda di come lui riesce a immaginarsene il congegno!"

Detto altrimenti, se ben comprendiamo: è l'*anima* del giocattolo il dispositivo che fa da specchio all'immaginazione del bambino, quello che gli crea "la reazione vitale con le sue cose". E allora, in un giocattolo che sia la proiezione o l'interpretazione di un'opera d'arte e di una poetica, l'*anima* di questo stesso giocattolo a chi appartiene? Al giocattolo o all'opera che evoca? O avrà due anime? Infelice il giocattolo con due anime, perché come dice una canzone popolare toscana *una candela non può far due lumi, e se li fa, non li può far lucenti*.

Quarant'anni prima di Baudelaire e più di un secolo prima di Rilke e Benjamin, Heinrich Kleist nel suo saggio *Sul Teatro di marionette* (1810) aveva già evocato come un idolo o un feticcio, l'*anima*, quasi che non si potesse contemplare un giocattolo che ne fosse sprovvisto, come se fosse impossibile pensarlo inanimato, come se solo l'*elàn vital* o lo *schem* adoperato per dare vita al Golem lo tenessero in vita.

Il movimento che il macchinista deve compiere per muovere le marionette è abbastanza semplice e si produce quasi naturalmente prolungando la linea di forza del corpo umano attraverso i suoi arti: "E per contro questa linea, da un altro lato, è qualcosa di molto misterioso. Essa non è infatti se non il *cammino dell'anima del danzatore*; ed egli [colui che parla con il narratore] manifestava il dubbio di poterla trovare altrimenti che se il macchinista si traspone nel centro di gravità della marionetta, cioè, in altre parole, *danza*." Il macchinista, cioè il burattinaio, secondo Benjamin "è un despota al cui confronto lo stesso zar è un piccolo gendarme. Provate a immaginarvelo: egli scrive da sé i pezzi, dipinge in proprio le decorazioni, intaglia i pupazzi a suo piacere,

interpreta con la sua sola voce cinque o sei ruoli, e talvolta anche di più, senza mai imbattersi in giri viziosi, intralci o impedimenti". Si potrebbe sostituire in questo paragrafo l'espressione un *vero burattinaio* con una differente che dica *un bambino che gioca* e avremmo una concisa descrizione del fanciullo alle prese con la fantasia, i materiali e gli inesauribili modi con cui essi sono messi in impreviste relazioni.

Forse anche l'artista o il bambino devono esprimersi come fantasma nel corpo stesso del giocattolo che mette in scena l'*arte* del primo e la *fantasia* del secondo.

Dalla prospettiva di una marionetta così perfettamente ispirata dai gesti del macchinista si riesce a intravedere la perfezione dell'automa, superiore allo stesso danzatore in carne e ossa: "Il vantaggio? Anzitutto, egregio amico mio, un vantaggio negativo: essa non farebbe mai movimenti affettati. L'affettazione appare, come voi sapete, quando l'*anima (vis motrix)* si trovi in qualche altro punto che nel centro di gravità del movimento. Ora come il macchinista in fondo per via del filo ha in suo potere solo questo punto: così tutte le altre membra sono quelle che devono essere, morte, meri pendoli, e seguono la pura legge di gravità, eccellente proprietà, che invano si ricerca nella massima parte dei nostri danzatori."

La grazia purissima, cioè l'assoluta mancanza di affettazione e la naturalità del sublime, è solo nella marionetta perché non ha coscienza o nel Dio, per infinita coscienza. L'umanissima via di mezzo condanna alla goffaggine.

Il gioco, provvisto di *anima* ma senza coscienza attinge la perfezione, qualità propria anche dell'arte, talvolta: quando è priva totalmente di affettazione.

Il gioco che prende vita da un'opera d'arte apparterrà, come i cavalli a dondolo o la trombeta o la sublime marionetta, ai giochi forniti di un'anima, cioè di una memoria che li trascende e allo stesso modo li consegna eternamente allo statuto di cose, o apparterrà piuttosto al regno delle bambole (detto in termini classificatori, come si direbbe 'regno animale') la cui anima è la stessa che gli insuffla la bambina e che svanisce dunque insieme al trascolorare rapidissimo dalla dedizione all'indifferenza?

Direi senz'altro alla prima categoria: secondo Rilke le bambole non sono strumenti per giocare ma simulacri, controparte di noi stessi, quando nel mondo per essere noi stessi dobbiamo essere anche qualcun altro. Per fortuna non ci sono solo le bambole ad accompagnare i piccoli nella modernità.

Intorno al 1875 la lanterna magica lenisce i dolori del piccolo Proust e preannuncia l'arrivo del cinema che trasferirà dalla cameretta dei bambini allo schermo i fantasmi di mille mondi

Ritratto di bambina con bambola, seconda metà dell'Ottocento

possibili. Thomas Mann invece va matto per il teatro di marionette e ancor di più per un gioco senza giocattoli che immaginava di fare tutto da solo: “Una mattina mi svegliavo, ad esempio, con il proponimento di essere per quel giorno un principe diciottenne di nome Karl. Mi avvolgevo in un alone di amabile maestà e, con quel segreto della mia dignità, andavo in giro orgoglioso

e felice. Potevo seguire le lezioni, essere portato a spasso o farmi leggere una favola senza che il gioco dovesse interrompersi neanche un istante; e questo era il lato comodo della cosa.” James Joyce s’imbrattava volentieri il viso di nero, scivolava nella parte del serpente tentatore in una recita biblica e lanciava abilmente i sassi piatti sul pelo dell’acqua.



I giocattoli si consumano

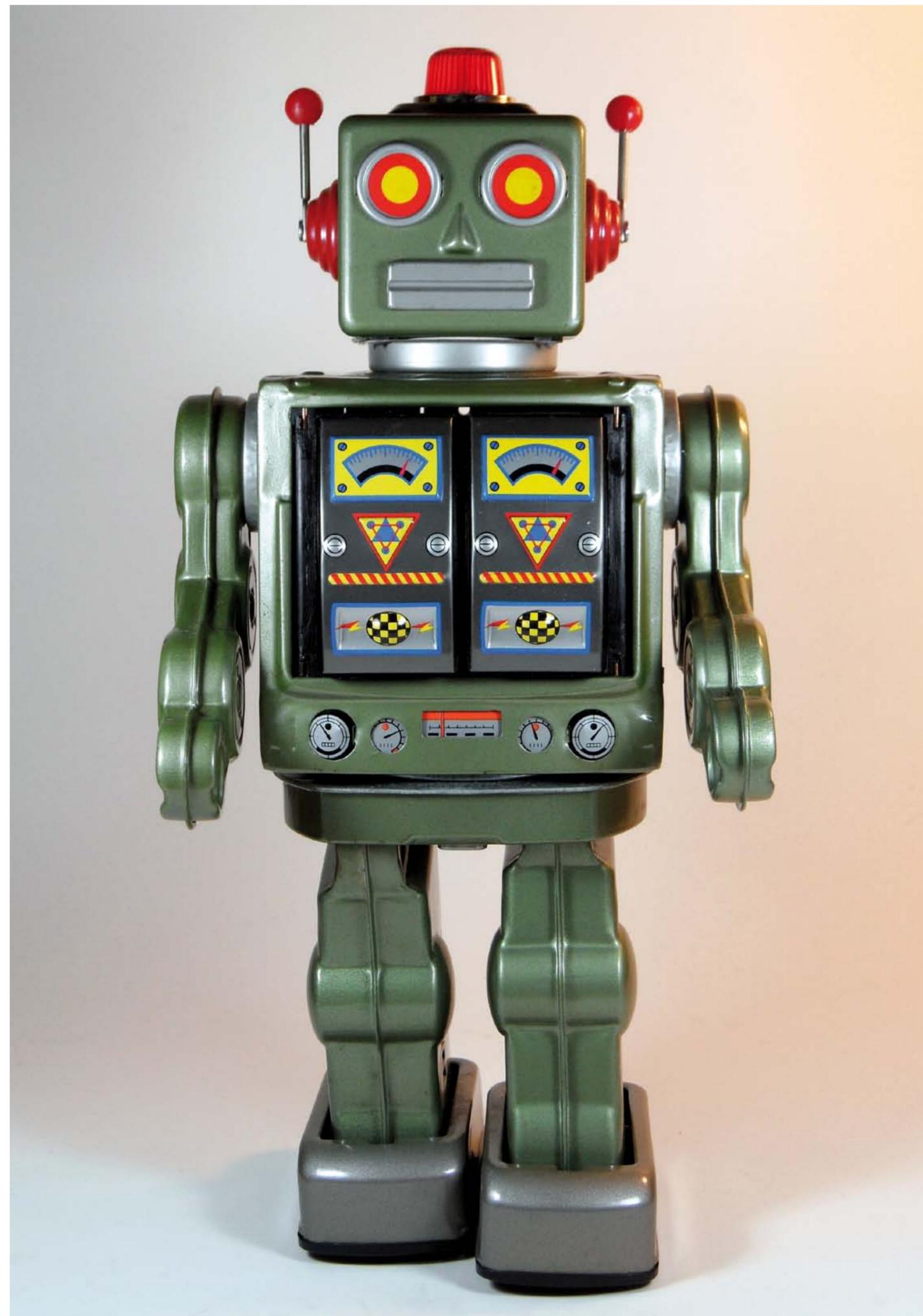
Alla fine del Settecento, mentre noi stavamo divagando sulla metafisica del giocattolo, si iniziano a produrre “giocattoli e giochi didattici – prevalentemente sotto forma di *puzzle*, cubi figurati, serie di figurine – i quali, sull’onda di una crescente attenzione per le tecniche educative, consentono ai bambini di apprendere concetti e abilità attraverso modalità ludiche.” La didassi allunga la sua occhiuta sorveglianza sulle ore senza tempo del gioco, mettendo le briglie a un cavallo renitente a qualsiasi *dressage*. Quest’obbligo scolastico del giocattolo prosegue per più di un secolo, sino alla fine dell’Ottocento. Benjamin ironizza sulla ‘subdola’ commistione di gioco e apprendimento: “(...) la scuola si nasconde a tradimento in un giocattolo allo scopo di far apprendere delle cose.” Poi dopo aver descritto una stupenda mela di legno laccata che si scompone e offre il destro a infinite spiegazioni aritmetiche: “Ma questo è ancora un giocattolo?” E lo stesso dubbio è riservato ai giochi di abilità manuale.

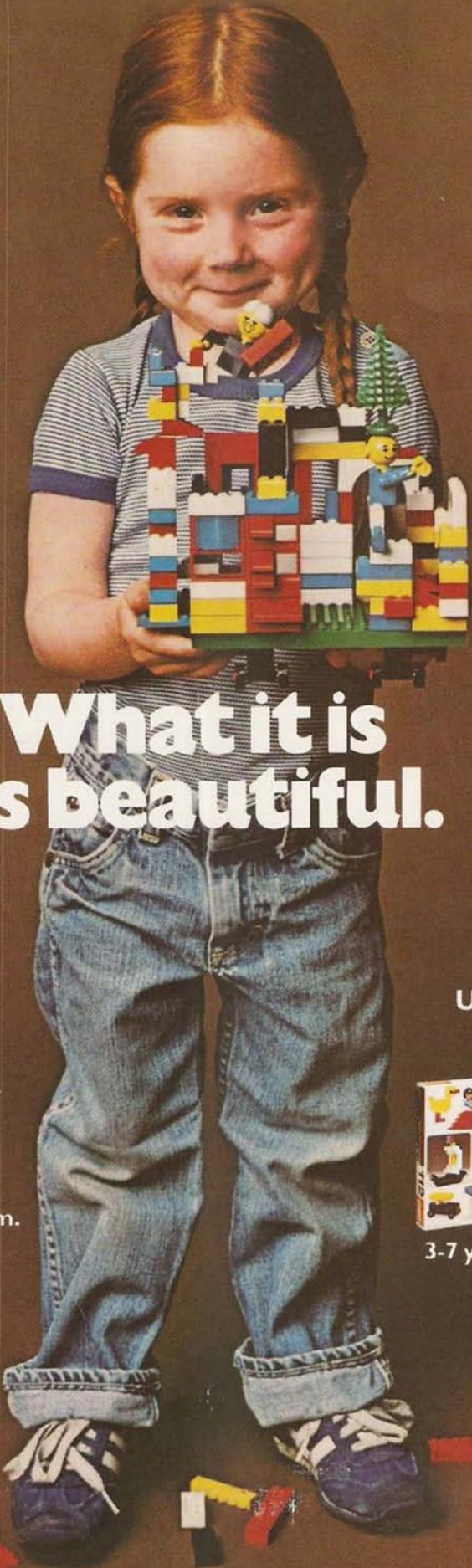
Tra il 1880 e la prima guerra mondiale è l’industria a prendere il sopravvento soprattutto in Germania e in Francia (Bing, Lehmann, Märklin, Martin, Rossignol, Citroen, ecc.). Nella seconda metà del XIX secolo il giocattolo va perdendo la sua grazia miniaturizzata, cambia formato, gode di spazio maggiore, sembra voler compensare una più elusiva presenza materna: un libro piccolo ha bisogno di un’affettuosa lettrice, un libro appariscente sostituisce la sua mancanza. “Incomincia un’emancipazione del giocattolo; quanto più si afferma l’industrializzazione, tanto più decisamente esso si sottrae al controllo della famiglia, e diventa sempre più estraneo ai bambini, ma anche ai genitori.”

Il perfezionamento del giocattolo sul piano tecnico e la moltiplicazione dei materiali permettono all’industria di riprodurre ora *in scala* l’intero mondo degli adulti: il meccano permette di essere ingegneri e architetti mentre l’ideologia bellica proietta le sue lunghe ombre su veicoli sempre più perfezionati e soldatini sempre più accuratamente marziali. Il *Monopoly* è la mimesi dell’economia capitalistica a cui però un mondo solo va già stretto e così la prospettiva della conquista dello spazio fa nascere “missili e robot dalle forme tetragonali, fantasiosi e ingenuamente grotteschi nell’aspetto. La plastica sostituisce sempre di più il metallo e il legno come materiale di produzione, mentre batterie, circuiti elettrici e poi transistor e telecomandi prenderanno il posto dei tradizionali caricatori a molla.”

Nel 1962 in piena deflagrazione consumistica Roland Barthes pubblica un breve scritto dedicato al giocattolo, nella raccolta *Miti d’oggi*. È un testo storicamente collocato nel momento di forse maggiore serializzazione e ideologizzazione dei prodotti industriali. Per opposizione, tratteggia anche i contorni di una relazione affatto diversa tra bambino e giocattolo, che implica un più acuminato dispiegamento di tecniche d’invenzione, esercitazione e definizione del reale. Dunque, in negativo, il giocattolo industriale è un’*opera al nero*: “Il fatto che i giocattoli francesi prefigurino *letteralmente* l’universo delle funzioni adulte può solo, evidentemente preparare il bambino ad accettarle tutte, costituendogli, prima ancora che possa ragionare, l’alibi di una natura che da sempre ha creato soldati, «vespe» e impiegati postali. Il giocattolo fornisce

Star Strider Robot, prodotto da Horikawa nei primi anni 60 del Novecento e riproposto da Metal House a partire dal 1989





What it is
is beautiful.

Have you ever seen anything like it? Not just what she's made, but how proud it's made her. It's a look you'll see whenever children build something all by themselves. No matter what they've created.

Younger children build for fun. LEGO® Universal Building Sets for children ages 3 to 7 have colorful bricks, wheels, and friendly LEGO people for lots and lots of fun.

Older children build for realism. LEGO Universal Building Sets for children 7-12 have more detailed pieces, like gears, rotors, and treaded tires for more realistic building. One set even has a motor.

LEGO Universal Building Sets will help your children discover something very, very special: themselves.

LEGO® is a registered trademark of Interlego A.G.
© 1981 LEGO Group

Universal Building Sets



3-7 years old



così il catalogo di tutto ciò di cui l'adulto non si meraviglia: la guerra, la burocrazia, la sordidezza, i Marziani, ecc." Noi possiamo aggiungere con il senno di poi i ruoli di genere, giacché c'è bisogno di "preparare la bambina alla causalità domestica, «condizionarla» al suo futuro ruolo di madre". "Ma davanti a questo universo di oggetti fedeli e complicati il bambino può costituirsi esclusivamente in funzione di proprietario, di utente mai di creatore; non inventa il mondo, lo utilizza: gli si preparano gesti senza avventura, senza sorpresa né gioia."

Con un balzo di cinquant'anni e sistemandoci davanti a una consolle, la tecnologia ha solo perfezionato questo spossessamento delle facoltà generative di *mondi possibili* proprie della fantasia infantile. Certo è ancora più eclatante l'impressione di realtà che questi giochi concedono, con perfida indulgenza, alle competenze macchiniste e ripetitive del fanciullo che oggi si può chiamare così solo con ironico disincanto.

"Si fa di lui il [il piccino] un piccolo padrone abitudinario che non deve neppure inventare le molle della causalità adulta; gli vengono fornite già pronte: lui non deve far altro che servirsene, non gli si dà mai un percorso da fare."

Si salvano da questo anatema solo i giochi di costruzione, anche i più semplici, perché prevedono un apprendistato del mondo: "il bambino non vi crea affatto oggetti significativi, non gli importa che abbiano un nome adulto: non esercita un uso

ma una demiurgia: crea forme che camminano, che rotolano, crea una vita, non una proprietà; gli oggetti vi si muovono da soli, non sono più una materia inerte e complicata nel cavo della mano." Ottimismo di una ragione ancora in vena di stupori e restia a cogliere nel Meccano la strategia dell'industria affamata d'ingegneri e a vedere nel bambino un imitatore del dottor Frankenstein di Mary Shelley.

Barthes chiudeva il suo breve pezzo con un requiem per quel materiale poetico, sostanza familiare e armoniosa, che è il legno: ne rimpiange il tatto, il suono, la levigata morbidezza che porta l'impronta delle mani che lo hanno lavorato. Almeno da questo punto di vista i tempi sono davvero cambiati: il legno è tornato ad essere materia vitale nella produzione dei giocattoli. E le sue qualità, i suoi talenti, il suo calore, la rotonda solidità delle sue forme naturali, la sobria essenzialità cui obbliga il costruttore, sono tornati ad essere al centro dell'industria e del mercato dei giocattoli. Non sappiamo però se, come si augurava Barthes contrapponendo il legno alla plastica dalla vita breve e presto dimenticata, questi giocattoli abbiano oggi nella memoria (o nel ricordo piuttosto) dei bambini una vita postuma. In ogni caso, prima del ritorno alle dolcezze del legno, è stata la volta del *Legò*, di *Barbie*, degli *smart toy*, delle *action figure* legate ai *cartoon*, ai *manga* e al loro capillare sistema di *merchandising*, dei *giochi di ruolo* e delle *play-station*.



I giocattoli sono capaci
di giocare?

Ma la storia del giocattolo è la storia del gioco? Il gioco di Thomas Mann a immaginarsi principe per un giorno è un esempio di gioco senza giocattolo. Ci sono molti giochi che non necessitano affatto di un giocattolo (nascondino, mosca cieca, campana, gatto e topo, ecc.).

Il gioco è un campo di attività e interazione peculiare che può, o meno, comprendere l'impiego del giocattolo.

I giocattoli sono spesso definiti, sia in quanto opera dei bambini stessi sia come prodotti industriali, "catalizzatori di gioco" e "funzionano

in quanto sviluppano attività ludica". Nell'uso, gioco si sovrappone spesso, comprendendolo, al termine giocattolo. "Possiamo affermare che un giocattolo si definisce come tale nella misura in cui le sue utilizzazioni sono aperte alla categoria del «possibile»".

"Il termine giocattolo si addice in modo particolare a due categorie di oggetti. La prima è quella che comprende oggetti appositamente creati dall'adulto per il gioco infantile, ma il cui uso non è legato a regole rigide e prefissate, non è univoco."

Una bambola o una palla possono dare vita a un numero infinito di giochi. I giocattoli sono in questo senso delle "opere aperte", la cui forma si

Campagna pubblicitaria della Lego del 1981

adatta all'immaginario e all'azione ludica. Invenzione, contemplazione, ripetizione sono modi di relazione possibile con il giocattolo. "In linea di massima possiamo parlare di "regole del gioco", non di regole del giocattolo che, in quanto oggetto, assume di volta in volta le regole del gioco all'interno del quale viene utilizzato, ma può anche essere giocato liberamente senza regole. (...) Ma le istruzioni che ci consentono di mettere in funzione un certo giocattolo non dovrebbero esaurirne le dimensioni ludica e fantastica."

Solo nella relazione con l'immaginario del bambino, anche nella forma del collezionismo, il giocattolo può aspirare alla longevità sino alla sua distruzione, sia simbolica come oggetto sostitutivo, che per ansia conoscitiva (*epistemofilia*) o furia distruttiva (la caccia alla sua *anima*).

C'è una seconda categoria di oggetti cui è proprio il nome di giocattolo ed è quella che comprende "quegli oggetti che diventano giocattoli ma non sono originariamente tali. Si tratta di una vasta gamma di oggetti che perdono la loro funzione originaria e transitano dal mondo adulto a quello infantile, o che il bambino autonomamente fa propri trasformandoli in giocattoli. Questi oggetti si definiscono anche "materiali non strutturati", differenziandoli in tal modo da quelli strutturati che sono appunto i giocattoli propriamente detti. (...) Questi giocattoli, caratterizzati dal fatto di essere oggetti di recupero, dal punto di vista materiale sono indubbiamente più poveri dei giocattoli strutturati, ma rivestono una grande importanza dal punto di vista dello sviluppo cognitivo e sensoriale del bambino. Caratterizzati in linea di massima da una durata effimera, i materiali non strutturati hanno il grande vantaggio di poter essere manipolati e trasformati dai bambini; essi esprimono e consumano la loro funzione di giocattoli nell'ambito di esperienze ludiche che hanno il carattere di «laboratorio»". Baudelaire era ammirato da questa vocazione teatrale che permette ad ogni bambino di mettere in scena la complessità del fantastico in assoluta economia di mezzi. Le seggiole al solo suggerimento dello sguardo si trasformano all'istante in diligenza, cavalli e viaggiatori:

"Quale semplicità di sceneggiatura! E non c'è da far arrossire della sua impotente immaginazione questo pubblico viziato che esige dai teatri una perfezione fisica e meccanica, e non concepisce che i drammi di Shakespeare possano rimaner belli con un apparato di una semplicità barbara? (...) Simile facilità di contentare la propria immaginazione testimonia la spiritualità dell'infanzia nelle sue concezioni artistiche. *Il balocco è la prima iniziazione del fanciullo all'arte, anzi ne è per lui la prima attuazione* (il corsivo è nostro) e, sopravvenuta l'età matura, le attuazioni perfezionate non daranno al suo spirito gli stessi fervori, né gli stessi entusiasmi, né la stessa fede." L'infanzia è l'età

dell'uomo più bendisposta alle invenzioni dell'arte tutta: per questo quella viene spesso tenuta ben separata da questa.

E però nell'età adulta l'arte diventa anche il rimpianto del gioco come suggerisce Fernando Pessoa con i versi del suo eteronimo, Álvaro de Campos: "Cosa è il desiderio di fare arte se non l'essere adulto per i giocattoli?"

Ma anche i giocattoli, certi giocattoli, quelli che noi preferiamo, nelle mani e nella mente dei bambini diventano presto giochi e si assoggettano ad essere puri catalizzatori. "Lontani dalla terra e sfacciati sono i bambini. (...) nessun adulto, pedagogo o fabbricante o letterato, sa trasformare i giocattoli come i bambini stessi giocando."

Walter Benjamin, il nostro Virgilio nel paese dei balocchi novecentesco, passeggia tra i banconi di giocattoli nei grandi magazzini berlinesi notando l'assenza tra quelli offerti di alcuni che sono ricordo della sua infanzia e la presenza di assolute novità. Questa ad esempio: "Si tratta di un gioco molto buffo, credo nuovissimo; io comunque non ne ho mai sentito parlare. È esattamente una scatola contenente una ventina di timbri di gomma, che recano impressi pezzi di paesaggi, case, piccole figure, dirigibili, automobili, barche, ponti ecc. ecc. Abbinato ad essi c'è un cuscinetto per timbri. Si prende un grande foglio di carta, e per ore e ore si possono riprodurre e mettere insieme diversi personaggi, luoghi, vicende e storie."

Qui, con leggerezza e quasi senza apparire, si descrive il passaggio cruciale da una congerie di elementi disparati alla loro trasformazione in un contenuto espressivo: personaggi e luoghi (o elementi visivi singolari) che diventano vicende e storie (produzione di senso attraverso i legami, come atomi che congiungendosi danno vita a un elemento del tutto nuovo rispetto ai suoi componenti). È un passaggio risolto nello stesso modo dal bambino che gioca e dall'artista che inventa e trasforma.

Giocattoli come questi non sono mai troppi. E comunque, troppi giocattoli sono dannosi? No, è dannosa solo la brama di possederli.

Il rimedio sta nella conoscenza: "(...) quanto più una persona conosce un argomento e sa quante cose belle esistano nell'ambito di un dato settore (ad esempio fiori, libri, vestiti o giocattoli), tanto più è capace di rallegrarsi di tutto ciò che vede o conosce in proposito, e tanto meno è avida di possederlo, acquistarlo o farselo regalare immediatamente."

Bisogna immaginare giocattoli che non esauriscano la loro attrattiva nell'essere posseduti: cioè giocattoli a cui non c'è più niente da chiedere oltre che di essere nostri. Giocattoli che custodiscano in sé mille giochi possibili.

Nursery Furniture, Alma Siedhoff-Buscher, 1923-24; Manifattura Ingap, *Cucinetta*, 1930 ca., collezione privata. Piccola cucina economica in latta per bambole.





Da grande voglio fare lo scienziato, disse l'artista. Da grande voglio fare l'artista, disse il giocattolo.

Come abbiamo accennato dobbiamo all'Illuminismo la scoperta che un bambino è un bambino. La scoperta ha fatto sì che il piccino sia diventato oggetto autonomo d'indagine (non è più un adulto in scala ridotta) per tutte le discipline scientifiche e insieme a lui è finito sotto la luce spettroscopica il giocattolo che è diventato una biblioteca di suggerimenti, suggestioni, segnali: "Gli antichi giocattoli diventano oggi importanti sotto molti punti di vista. Folklore, psicoanalisi, storia dell'arte, nuova figurazione trovano qui un oggetto adatto a loro." "L'antropologia culturale vede in particolare nei giocattoli dei *media* culturali, oggetti cioè che stabiliscono connessioni fra la società adulta e quella infantile, con lo scopo di "imprimere finalità culturali nelle azioni presenti e future del bambino". Scrive Roberto Farnè: "Un'analisi dei caratteri funzionali, simbolici, rituali del giocattolo all'interno di una determinata cultura, insieme a una meticolosa schedatura dei suoi aspetti materiali (forma, colore, dimensioni, consistenza, ecc.) sono fra gli indispensabili strumenti conoscitivi utilizzati da questa disciplina che cerca tutte le possibili implicazioni del rapporto cultura-educazione." La *pedagogia* si è soffermata ad analizzare sia gli aspetti educativi impliciti nella relazione bambino-giocattolo sia la progettazione e la sperimentazione didattica di materiali ludici "che hanno lo scopo di sviluppare determinate conoscenze o abilità a livello intellettuale, sensoriale, psicomotorio". La *psicologia* per parte sua è interessata alla dinamica delle dinamiche di tipo affettivo e ai meccanismi di proiezione e di identificazione che si sviluppano nell'interazione ludica. Relazione con il mondo adulto, sua riproduzione in forma controllabile, elaborazione fantastica di paure e desideri, sviluppo di competenze linguistiche, comunicative e di abilità moto-sensorie sono temi propri dell'indagine psicologica che pure si occupa di capire quale ruolo abbiano i giochi nel processo d'introyettamento di modelli sociali, di ruolo e comportamento. Anche la *sociologia* si occupa dei giocattoli: ne valuta la significanza all'interno di un contesto so-

ciale, ne soppesa il valore economico, ne analizza i modelli produttivi e di consumo. In questo quadro sinottico dei saperi che si interessano alla funzione del gioco non c'è uno spazio specifico per la relazione tra arte e gioco, forse perché entrambi sono considerati parte di un unico insieme concettuale, quello della espressione creativa: sono *stati omologhi* che non si pongono in una relazione gerarchizzata o ben strutturata (chi analizza e chi è analizzato). *L'arte* come sistema non può dunque riflettere sul gioco ma solo incorporarlo nelle sue pratiche? E all'opposto: il gioco è già *una pratica artistica* e dunque non può separare da sé e oggettivare l'arte come una realtà da imitare, introiettare o distruggere? Spendiamo qualche parola in più per dare i contorni a un profilo novecentesco della teoria del gioco. Nelle parole di Stefano Calabrese, "i giochi finzionali e di ruolo contraddistinguono [secondo Freud e Piaget] i processi primari dei bambini, dominati dal principio del piacere e da una tendenza assimilativa per cui essi non cercano di comprendere la realtà, ma la trasformano per riadattamento sulla base dei propri desideri." La *ripetizione* in questo schema è un momento essenziale sia per l'ottenimento del piacere sia come espediente per attenuare il trauma di un evento doloroso. Benjamin tracciando i prolegomeni a una storia culturale del giocattolo scriveva che "(...) uno studio siffatto dovrebbe esaminare la grande legge che regola l'intero mondo dei giochi, al di sopra di tutte le singole regole e ritmi: la legge della *ripetizione*. Sappiamo che essa costituisce l'anima del gioco infantile; che nulla rende più felice il bambino dell'«ancora una volta» (...) ogni esperienza più profonda vuole insaziabilmente, fino alla fine di tutte le cose la ripetizione e il ritorno, il ripristino di una situazione originaria da cui ha preso le mosse (...) L'adulto libera il suo cuore dal terrore o gode una doppia felicità raccontando. Il bambino si crea tutto ex-novo, ricomincia ancora una volta da capo. Questa è forse la radice più profonda del doppio significato del tedesco *Spielen* [«giocare» e «recitare»]: la ripetizione della stessa

cosa è forse l'elemento comune ai due sensi della parola. Non è già un «fare come se», ma «un fare sempre nuovo», la trasformazione dell'esperienza più sconvolgente in un'abitudine, ciò che costituisce l'essenza del gioco. (...) Forme pietrificate e ormai irriconoscibili della nostra prima felicità, del nostro primo orrore – queste sono le abitudini." Proust d'altronde era certo che ben più profondo fosse il potere dell'abitudine a paragone di quello dell'amore (la ripetizione *versus* il cambiamento). Non è qui forse che il gioco pedagogico che implica un'idea di progresso, di formazione, di cambiamento (apprendimento), nega la sua natura di gioco? E lo stesso problema, o la stessa difficoltà interpretativa, pone il gioco che debba prolungare con altri mezzi l'effetto dell'opera d'arte, la cui irriproducibilità ne fonda l'unicità (*l'aura*). A meno che, in quanto prodotto di una tecnica, il gioco/giocattolo non diventi l'espressione davvero creativa e individualizzante nell'epoca dell'infinita riproducibilità: una sorta di via d'accesso e scambio, una mediazione ludica, tra il luogo dell'unico, il Museo, e i luoghi infiniti in cui la tecnologia lo traspone e ripropone. Ancora: l'esperienza dell'opera d'arte non è forse all'opposto dell'esperienza che si cristallizza in abitudine? Anche se noi torniamo infinite volte dinanzi la *Deposizione di Pontormo* in Santa Felicità a Firenze, ogni volta ci sembra di possederne più completamente la bellezza. La 'prima felicità' (la prima Felicità) è dunque meno appassionante dell'abitudine amorosa? È più intensa l'emozione di una bambina che riceve una nuova bambola o quella di una bambina che *ritrova* la sua vecchia bambola, giorno dopo giorno, anno dopo anno?

La ripetizione prevede però una certa solitudine, l'assenza di un elemento terzo tra il bambino e il suo giocattolo. Prevede un perfetto controllo. Questa dinamica "autistica", il gioco, secondo Freud è destinata a recedere progressivamente e sarà sostituita per via di raziocinio da una modalità dialogica di presa sul mondo volta a riconoscere l'altro e la sua indipendenza da noi. Si diventa adulti, ahimé! Il gioco sarebbe dunque un ritirarsi 'allucinatorio' dalla realtà dove tutto è sovraneamente sottomesso al nostro controllo di bambini. Secondo Bleuler, e poi Vygotskij, invece "la capacità di «fare finta» - che si manifesta a partire dal secondo anno di vita e si rafforza in seguito – non rappresenta affatto qualcosa di distorto e occasionale" destinato a scomparire; "al contrario, la tendenza al pensiero controfattuale, l'abitudine a considerare possibilità remote o addirittura implausibili risultano essenziali anche all'uomo adulto per formulare un giudizio causale sugli eventi reali." Il bambino mettendosi in parti avverse interpreta le credenze degli altri, ne valuta l'interazione con i propri convincimenti. Si allena alla dialettica. Si allontana dal qui e ora, fondando la necessità

del periodo ipotetico: coniuga il mondo al tempo congiuntivo. Se. Il gioco permette di approvvigionarsi d'informazioni in modo indiretto e di utilizzarle a propria volta. Winnicott dirà che il gioco è realtà e le vie neurali che conducono alla percezione della realtà sono le stesse che portano all'immaginazione. Con Benjamin il gioco diventa lo spazio che negli scenari reali compete al *non-ancora* e al *non-più*, "quel serbatoio di possibilità non realizzate che, come poi dirà Ernst Bloch, bisogna tutelare dal pericolo che sia estromesso dalle nostre esistenze."

Il gioco è il luogo del possibile, di ogni possibile, esattamente come lo sono l'infanzia e la tabula rasa che sta di fronte all'artista. In questo senso per comprendere un bambino bisogna essere "adulti cui la propria infanzia non appaia solo un'Atlantide sommersa da sabbie leggendarie, ma qual è, il terriccio d'ogni fioritura più tarda." E non solo: come riusciremo noi adulti a entrare in quel luogo e in quel tempo, se perfino Alice ha dovuto farsi piccolissima per penetrarlo? E poi: se un adulto non può più essere un bambino, un bambino sa di esserlo? "Dire «quando il bambino non sapeva di essere un bambino» (...) significa che il gesto che ogni ricordo inaugura smantella ogni certezza che la memoria sembrava fornirci una volta per tutte, una volta per sempre. Questa frase, l'incanto che essa crea con il suo risuonare, segna un nuovo inizio, un «c'era una volta» pronunciato dall'infanzia e non solo, come quasi sempre avviene, per l'infante: il luogo di un'evocazione da dove è possibile ricominciare a narrare la Storia e le nostre storie." Che cosa ricordiamo della nostra infanzia quando da quel tempo riaffiorano immagini o sensazioni? Ricordiamo davvero o ricostruiamo una condizione di per sé impossibile, quella del bambino consapevole di sé? Se il bambino non sa di essere un bambino e un adulto non sa più essere un bambino, vuol dire che l'infanzia è un non-senso? E come parlarne allora? Come pensare un giocattolo (l'alter ego del bambino) se siamo condannati a una assoluta estraneità nei confronti della sua essenza non meno che se ci dicessero di progettare uno strumento capace di far divertire un angelo? "L'infanzia «c'è» solo se si è adulti: l'infanzia non è mai per il bambino. Il bambino ha il mondo, l'adulto il tempo. (...) si dà infanzia sempre e solo come ricordo." L'universo del bambino è un permanente *altrove* e *altrimenti*. "L'infanzia è sempre un *altrove*, ma questo altrove non va cercato né nel mondo di ieri né in quello di un domani sperato. La vera dimensione dell'infanzia corrisponde a uno strato più profondo del presente, dove si cela l'originario rapporto erotico tra ciò che è stato dimenticato e ciò che non possiamo smettere di sperare."



In questo luogo *magico* e impensabile, l'infanzia, dove tutto può essere ancora inventato accade pure che i giocattoli non restino oggetti passivi ma esercitino un'influenza morale sul destino degli individui (soprattutto dei futuri artisti): "Credo che generalmente i fanciulli agiscano sui loro giocattoli, in altri termini, che la loro scelta sia diretta da disposizioni e desideri, vaghi, è vero, non formulati, ma ben reali. Tuttavia non affermerei che non avvenga anche il contrario, cioè che i balocchi non agiscano sul fanciullo, soprattutto in caso di predestinazione letteraria o artistica. Non sarebbe da stupire se un bambino di questa specie, cui i genitori regalassero principalmente teatrini, perché da solo possa continuare il piacere dello spettacolo e delle marionette, s'abituasse già a considerare il teatro come la forma più deliziosa del bello. C'è una sorta di giocattolo che tende da qualche tempo a moltiplicarsi, e di cui non ho da dire né bene né male. Intendo il giocattolo scientifico. Il principale difetto di tali balocchi è d'essere cari. Ma possono divertire a lungo, e sviluppare nel cervello del fanciullo il gusto degli effetti meravigliosi e sorprendenti." Sono parole di Baudelaire. Si suggerisce forse l'idea di un bambino educato dai giocattoli, senza la mediazione pedagogica? Un secolo dopo Baudelaire, lo scrittore e regista Pier Paolo Pasolini scriveva: "L'educazione data a un ragazzo dagli oggetti, dalle cose, dalla realtà fisica – in altre parole dai fenomeni materiali della sua condizione sociale – rende quel ragazzo corporeamente quello che è e quello che sarà

per tutta la vita. A essere educata è la sua carne come forma dello spirito." Il tempo declinato dall'infanzia è l'assoluto presente che racchiude nelle cose il suo sapere.

Le cose raccontano storie che hanno bisogno di un narratore. Le cose, e i giocattoli (il gioco) sono le cose più prossime ai bambini, sono un punto d'intersezione dell'esperienza salvata dal narratore. "Anima, occhio e mano" sono coinvolti in questo processo che è pedagogico e affabulatorio: "Influenzandosi reciprocamente, essi determinano una prassi. Oggi questa prassi non ci è più consueta. La parte della mano nella produzione si è fatta più modesta, e il posto che teneva nella narrazione è vuoto (...) Quest'antica connessione anima, occhio, mano (...) è quella artigianale, che ritroviamo dove è di casa l'arte del narrare. Possiamo anzi proseguire e chiederci se il rapporto che il narratore ha con la sua materia, la vita umana, non sia anch'esso un rapporto artigianale. Se il suo compito non sia proprio quello di lavorare la materia prima delle esperienze – altrui e proprie – in modo solido, utile e irripetibile." Se il narrare è un gesto artigianale che avvicina il bambino a un adulto e offre loro un terreno comune, realizzare un gioco, inventarne il contenuto d'esperienza è anche costruire un racconto. *Anima, occhio, mano* accomunano il narratore e il costruttore di giocattoli. *Anima, occhio, mano* sono le qualità che vorremmo ritrovare in un giocattolo che sia anche un racconto: che racconti ad esempio le spose volanti di Chagall.



I bambini che giocano sono un museo pieno di folletti

Nella raccolta di saggi *Einbahnstrasse* pubblicata da Walter Benjamin nel 1928 (anno cruciale come abbiamo visto per le sue riflessioni sull'infanzia, il gioco, i libri per bambini) ve n'è uno intitolato *Ingrandimenti* che è una galleria di densi ritratti di bambino o meglio è la classificazione di una certa tipologia di bambini. In ognuno di essi c'è sempre

l'acuta descrizione della relazione tra il bambino e le cose. Una relazione che ne esalta la capacità di aggirarsi tra fatti e oggetti misurandone da un lato la concretezza, la fisicità, e dall'altro trasformandoli, alleggerendoli, con una fantasia sempre affamata di nuovi sapori. C'è il *bambino nascosto* che nei posti scelti per celarsi "è chiuso dentro il mondo della materia" di cui conosce con precisione sensoriale forme, consistenza e vibrazioni, il *bambino goloso* che attraverso il tatto conosce l'oggetto dei suoi amori prima di assaporarne in bocca la dolcezza,

Copertina e quarta di copertina della raccolta di saggi *Einbahnstrasse* di Walter Benjamin, pubblicato a Berlino da Rowohlt nel 1928

il *bambino sulla giostra* che “troneggia devoto sopra un mondo che sente suo”, il *bambino che legge* che tra le lettere della pagina sta come nel fitto di una nevicata da cui è imbiancato, infreddolito, rapito, il *bambino arrivato in ritardo* che si muove tra le ore, i minuti, come un affaticato garzone cui incombono pesi e silenzi.

Il *bambino disordinato* non è che una inquadratura in questo montaggio di figure ma è quello che ci interessa di più, perché partecipa sia della natura dell'artista sia di quella del collezionista, cioè di colui che butta all'aria la realtà così come è e di colui che ritrova un ordine, una sequenza o una familiarità, in quei *frammenti* restii all'uniformità che sono le opere d'arte migliori.

Leggiamo: “*Bambino disordinato*. Ogni sasso che trova, ogni fiore che raccoglie e ogni farfalla che cattura sono per lui l'inizio di una collezione, e una sola grande collezione è, ai suoi occhi, tutto ciò che egli comunque possiede. Nel bambino questa passione mostra il suo volto autentico, il severo sguardo da indiano di cui negli antiquari, nei

ricercatori e nei bibliofili non resta che un bagliore offuscato e maniacale. Come si affaccia alla vita, egli è già un cacciatore. Caccia gli spiriti, di cui fiuta la traccia nelle cose; tra spiriti e cose gli passano anni interi, durante i quali il suo campo visivo si conserva libero da presenze umane. Gli accade come nei sogni: non conosce nulla di duraturo; le cose gli succedono, crede lui, gli capitano, gli si presentano. I suoi anni di vita nomade sono ore nel bosco dei sogni. Di là trascina a casa il bottino per pulirlo, consolidarlo, liberarlo dagli incantesimi. I suoi cassetti devono trasformarsi in arsenale e serraglio, museo del crimine e cripta. «Mettere in ordine» vorrebbe dire distruggere un edificio pieno di castagne spinose che sono mazze ferrate, cartine di stagnola che sono un tesoro d'argento, cubetti delle costruzioni che sono bare, piante grasse che sono totem e monetine di rame, scudi di guerrieri. Da un pezzo il bambino aiuta a mettere in ordine l'armadio della biancheria della mamma e la libreria del papà. Ma nella sua riserva è ancora ospite nomade e bellicoso.”



La carica del '900

Il catalogo della mostra *Toys of the Avant-garde*, aperta al Museo Picasso di Malaga dal 4 ottobre al 30 gennaio 2011 e dedicata ai lavori di moltissimi protagonisti delle avanguardie storiche europee si apre con la domanda: è possibile realizzare un'opera che non sia un'opera d'arte? Detto in altro modo: quando un artista realizza un giocattolo, cioè un oggetto con una precisa funzione d'uso, ci troviamo in ogni caso di fronte a un'opera, cioè al risultato espressivo di una pratica autoreferenziale?

Il modo con cui questi oggetti sono prodotti e che mette in gioco abilità artigianale, convenzioni accademiche e arte è già in parte una risposta. I movimenti d'avanguardia, Surrealismo, Dada, Cubismo, Costruttivismo, Futurismo, Bauhaus e De Stijl non solo hanno avuto un'enorme influenza sul cambiamento della cultura visiva, ma con le loro teorizzazioni hanno mirato a incidere fortemente su una nuova, complessiva, idea di futuro. Non si trattava solo di estetica, ma anche di ideologia. Le riflessioni teoriche che si sono intrecciate con le pratiche creative degli artisti coinvolti

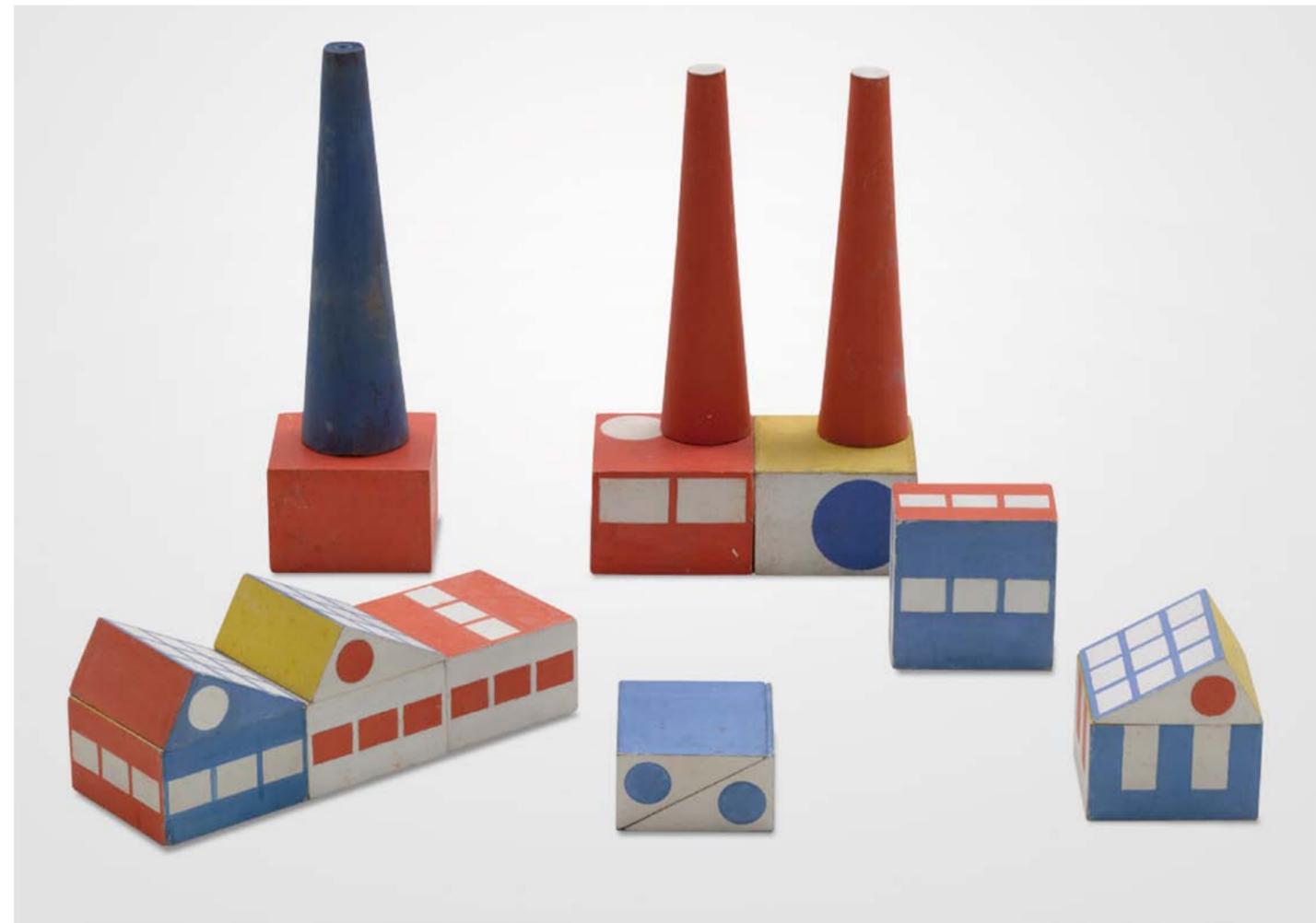
nei movimenti avevano come oggetto educazione, formazione intellettuale, organizzazione sociale: tutti temi tangenti il tempo dell'infanzia.

Scrive José Lebrero Stals, direttore artistico del Museo e della mostra: “Contributions to the overall movement, masterpieces and key works of art were thus accompanied by developments and extensions of them specifically designed for children.”

Questi giocattoli d'artista erano a volte molto semplici e a volte estremamente raffinati, impiegando anche le nuove metodologie produttive a carattere industriale.

Potevano essere libri fotografici come quello realizzato nel 1931 da Edward Steichen, *The First Picture Book*, che ha nel sottotitolo, *Everyday Things for Babies*, la sua ragion d'essere, o *Enfants* di André Kertész pubblicato due anni dopo, o si trattava di giochi educativi come quelli di Alma Siedhoff-

Ladislav Sutnar, *Building Blocks*, 1940-43; Minka Podhajska, *Personifications of Childhood Misdeeds*, 1930



Buscher, pezzi in legno colorato per costruire navi stilizzate e astratti monumenti geometrici, o le marionette che Sophie Taeuber-Arp ha inventato nel 1918 per il teatro e che assomigliano, con i loro meccanismi a vista, a personaggi della fantascienza, o gli elementi in vetro di Bruno Taut, pensati per erigere uno scintillante palazzo delle fate, oppure oggetti con un contenuto di più radicale originalità progettuale, come il carrello per la televisione che nel 1960 Picasso ha trasformato in cavalluccio per il nipote o le tre sedie che Marcel Breuer diede ai tre figli di Oskar Schlemmer o la sedia di Gerrit Rietveld, alta, incerta e leggera o ancora il fantastico circo di Alexander Calder, un vero spettacolo itinerante, o i meravigliosi giocattoli in legno di Joaquin Torres-Garcia, treni, transatlantici, elefanti, uccelli, uomini, donne e interi villaggi di case numerate da usare come tabellina per gli esercizi d'aritmetica.

Architetti, scrittori, artisti: tutti esprimono attraverso le loro opere i cambiamenti nelle attitudini ideologiche e pratiche verso i più piccoli, e verso gli ambienti in cui vivono. Sono pratiche ideative, costruttive e riflessive che filtrano la loro singolarità attraverso un concetto assai amplificato di *gioco*. E questa nuova attenzione, questa improvvisa centralità dell'infanzia insegue le sue idee sin dentro la cameretta dei bambini: "Il primo segnale di «liberazione» [dall'ossessione igienista e decorativa del primo novecento influenzato da liberty e secession viennese] viene da Giacomo Balla. (...) L'artista crea una stanza da bambina/o, disegnata come insieme di giocattoli – semplificazione di sagome infantili – e dipinta con colori squillanti con l'evidente intento di divertire e attrarre la figlia. È un punto di vista nuovo in cui il gioco diventa protagonista: un arredo-giocattolo all'avanguardia sia dal punto di vista estetico che contenutistico, non a caso opera di un grande pittore, il quale elude i concetti di praticità e di buone intenzioni didattiche, innovando radicalmente lo sguardo verso l'ambiente del bambino."

Alla I Mostra internazionale di arte decorativa che si tenne a Monza nel 1923 e che si trasformerà anni dopo nella Triennale milanese, tra le opere più interessanti sono proprio i giocattoli d'artista, realizzati durante la prima guerra mondiale. Tra gli altri colpisce la rivoluzionaria estetica di Fortunato Depero che fa detonare gli oggetti decorativi con il "chiasso pittorico" delle sue invenzioni. Ma il passo lungo dell'avanguardia mantiene ben dentro il secolo la sua energia rivoluzionaria.

Proprio alla Triennale, nel 1954, si potranno ammirare: "Due fantastiche proiezioni nel futuro dedicate a bambini e ragazzi. (...) La prima è un villaggio fantastico costruito da sette cassoni prismatici di legno, a pianta quadrata, decorati a colori molto vivaci, con porticine, finestrelle, feritoie, panche, funi e aste per arrampicarsi. Un

luogo della fantasia dove i bambini entrano, escono, si nascondono e giocano. (...) Progettato da Virginia Dortch, moglie del pittore italiano Piero Dorazio, è costruito nei laboratori della società Umanitaria di Milano. (...) Nella stessa triennale un'altra geniale invenzione è dovuta agli architetti Belgioioso, Peressutti e Rogers, che costruiscono un labirinto formato da tre grandi spirali, composte a loro volta da sei muri di mattoni a curve policentriche convergenti verso un centro in cui si trova un «mobile» opera di Alexander Calder. Le parti interne dei muri sono graffite da Saul Steimberg, che in quel periodo soggiornava in Italia."

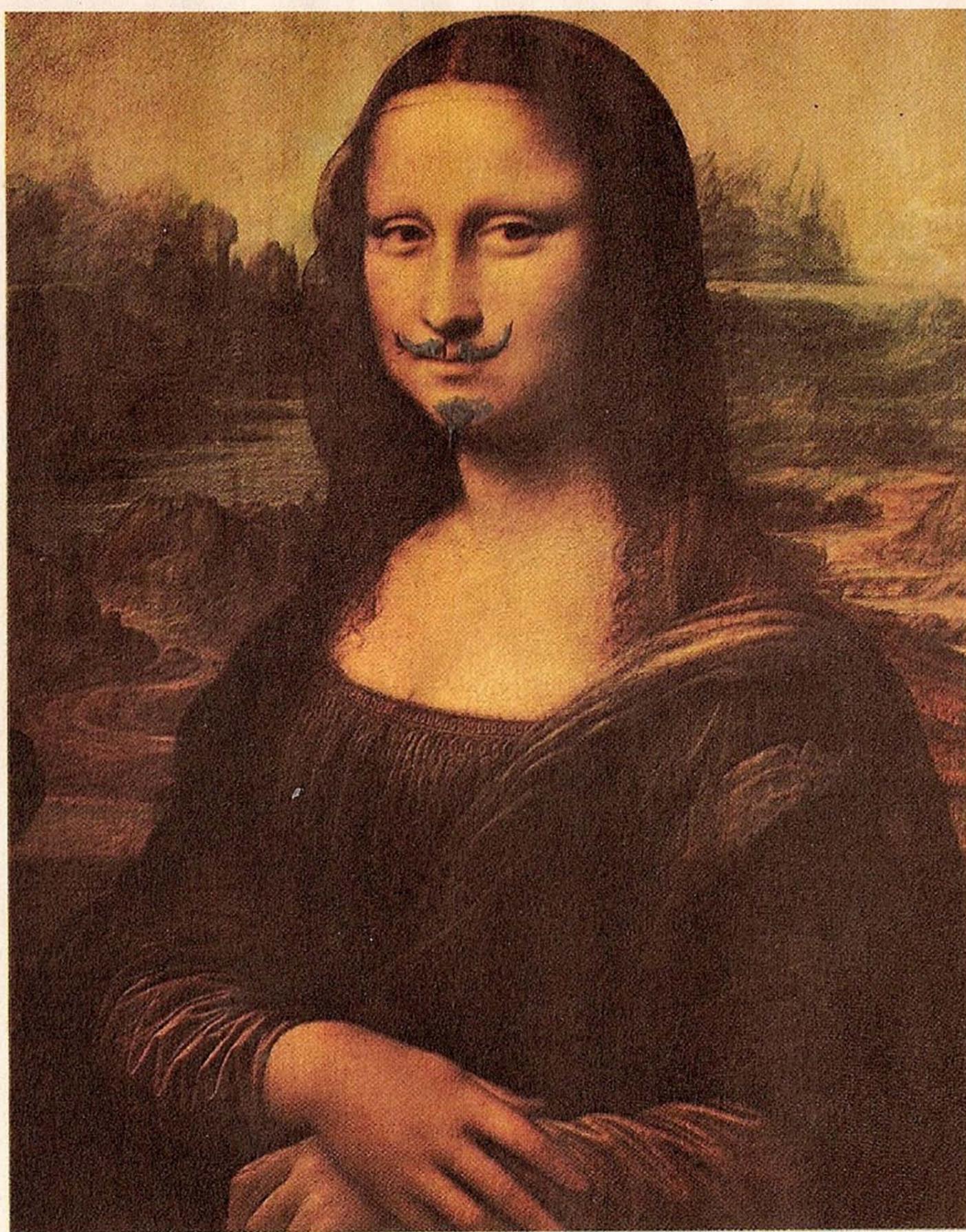
E ancora nel 1961 Enzo Mari usa un vocabolario d'avanguardia progettando uno spazio/gioco che modifica con un solo gesto creativo la prospettiva sul giocattolo, sull'ambiente dedicato al gioco, sull'arredo pertinente e sullo spazio autonomo del bambino. È il *Posto dei giochi*, "un gioco che tiene conto della libertà spaziale e della libertà dell'immaginazione (...). Un gioco con pannelli piegabili in cartone fustellato che delimita uno spazio, un posto per sé, una piccola stanza estensibile e modificabile, e al tempo stesso dei «muri» dipinti – o meglio, disegnati – che stimolano la fantasia senza riproporre però immagini conosciute."

Naturalmente nella storia degli adulti che 'pensano' i bambini, quasi che non fossero stati essi stessi un tempo fanciulli, la salvezza da qualsiasi ideologia, teoria o prassi è attesa dall'opera disgregatrice e contemporaneamente creatrice della fantasia infantile, deputata a rammendare ogni strappo ed emendare ogni errore: "Per fortuna il potere trasformativo della fantasia infantile è così potente che una sedia è un'automobile e un tavolo una casa: come la sedia e il tavolo sono nella realtà è secondario anche perché due minuti dopo la sedia-automobile è diventata sedia-aereo." Queste usate da Maria Paola Maino nel 2003 sono quasi le stesse parole usate da Baudelaire centocinquanta anni prima. Resta il fatto che nelle opere ispirate, dedicate o provocate dal mondo dell'infanzia durante l'infanzia del 900 "we see how private and public realm, theoretical concept and poem, emotion and idea come felicitously together when childhood lies at heart of the creative act."

È difficile credere che ciascuno di questi libri, mobili, burattini, giochi, puzzles, dipinti, libri siano nati per diventare i 'pezzi da museo' (con i quali nessuno oserebbe più giocare) in cui li ha trasformati il mercato dell'arte. Alcuni sono stati progettati con l'idea che fossero poi prodotti

Antonio de Lara, ritagli per l'Arca di Noé; altro esempio di Arca di Noé in cartone.





L.H.O.O.Q.

BIDA

in serie, in altri casi si è trattato di prototipi (di mobili ad esempio) progettati da architetti che li consideravano parte integrante del loro quotidiano lavoro di designer. Spesso i disegni preparatori di questi oggetti sono altrettanti capolavori: un esempio per tutti i bellissimi disegni di Ladislav Sutnar per il suo gioco di costruzioni *Build the Town*.

In altri casi ancora l'unico scopo è stato rendere felice qualche bambino: Picasso aveva ricavato un teatrino da un pacchetto di sigarette per divertire i suoi figli e, reduce nel 1907 dalla sua prima visita al museo etnografico del Trocadero, modellò per la figlia della sua donna delle pulizie una bambola-feticcio con due teste di chiodo al posto degli occhi riuscendo a terrorizzare la piccina; Munari lavorava all'idea di piccoli spazi/gioco per le scuole d'infanzia e Feininger produceva giocattoli in legno da regalare il giorno di natale, figurine buffe per un'avventura di bambini tra cui spicca un gatto grigio, con la coda a strisce e un muso rosa perennemente imbronciato. Nel caso di Feininger vale la pena di annotare che i caratteri di questi pupazzetti realizzati nel 1944, derivano dalle strisce comiche disegnate dall'artista tra il 1906 e il 1907 per il *Chicago Tribune* (*The Kin-der-Kids and Wee Willie Winkie's World*) e che molto assomigliano ai protagonisti di alcuni suoi quadri del 1909, dove ritroviamo le stesse fisionomie distorte e allungate, gli alti cappelli, e i volti dalle tinte più bizzarre e accese.

Dunque una lunga fedeltà al *gioco*.

I giocattoli d'artista pongono il quesito di come valutare e prima ancora come identificare un'opera d'arte in quanto tale. E domanda ulteriore, se questi giocattoli progettati dagli stessi artisti siano l'ispirazione più efficace per chi voglia trasfondere stile e poetica di un autore o di una collezione in un giocattolo o in una serie di giocattoli.

Duchamp, che con i suoi ready-made avrebbe ridefinito che cosa sia un'opera d'arte - anche uno scolabottiglie lo è se l'artista decide che lo sia - tre anni prima di presentare la sua ruota di bicicletta come oggetto d'arte, aveva regalato a un pittore tedesco che studiava a Parigi, Max Bergmann, un *bilboquet*. Il *bilboquet* è un gioco composto da una palla con un foro al centro e da un paletto. I due pezzi sono collegati da una corda: la palla va lanciata in aria e infilata al volo con il paletto. Il regalo era accompagnato da un biglietto che, in qualche modo, *firmava* l'oggetto: "bilboquet / Souvenir de Paris / A mon Ami M.Bergmann / Duchamp printemps 1910".

Il regalo precede di cinque anni la teorizzazione del ready-made da parte di Duchamp e non compare nel corpus ufficiale delle opere dell'artista. Cioè anticipa quell'altro modo, *tangenziale*, attraverso cui l'arte e il gioco entrano in contatto:

to: il *ludico*. È *ludico* lo scolabottiglie, perché il ready-made (il già-fatto) si prende gioco dell'Arte scegliendo una merce, trasformandola in *oggetto* e rinominandolo (questa è un'opera d'arte, non è una pipa direbbe Magritte). Non fa lo stesso il bambino che sceglie una sedia e dice "questo è un cavallo"? È *ludica* la Monna Lisa del 1919, ancora di Duchamp, arricchita da un paio di baffi, è *ludico* l'orologio fermato da una martellata, *Stop-Watch* 1946, di Man Ray e facendo un balzo sino a oggi: le opere di Jeff Koons non sono forse supergiocattoli per adulti consenzienti e bulimici? Non erano già, questi 'strumenti per giocare', *l'annuncio* di una risposta positiva al quesito se sia possibile creare un'opera [d'arte aggiungiamo per chiarezza] che non sia Arte o viceversa? Dunque giocattoli che diventano 'pezzi da museo' post mortem? Sembrerebbe una buona premessa per riflettere su come far diventare giocattoli dei 'pezzi da museo' nati per offrire un puro godimento estetico e segregati da qualsiasi funzione d'uso. Il gioco innanzitutto.

L'arte del Novecento non ha mai spostato il suo sguardo dai bambini e quindi dal gioco. L'interesse del primo Modernismo per il mondo dell'infanzia, ad esempio, è ben documentato. Kandinsky e Franz Marc nel loro *Almanacco 1912* del gruppo Blaue Reiter evidenziano le similitudini, le comuni armoniche, tra esempi di arte arcaica e popolare e i disegni infantili. Medea Hoch nel suo saggio *Toys and Art. Interdependency in the Modern Age* si propone d'indagare da una parte che cosa sia un giocattolo d'arte modernista e la sua ricezione e dall'altra come i giocattoli abbiano ispirato l'avanguardia. Innanzitutto una introduzione assiologica: la nozione di gioco comprende, secondo la Hoch, due significati principali: 1. Un'azione eccitante, improvvisata, senza alcun fine pratico; 2. Gioco normato da una serie di regole.

Il gioco è allo stesso tempo un'espressione umana basilare e un fenomeno culturale complesso. Spesso è stato affiancato in campo estetico all'arte perché entrambi implicano i concetti di libertà da vincoli di finalità pratica (gratuità del gioco e dell'espressione artistica) e auto-determinazione. Se Platone apparenta arte e gioco, svaluta poi quest'ultimo proprio in quanto tale. Aristotele d'altra parte reputa il gioco essenziale alla felicità (l'arte no) sebbene non necessario quanto il lavoro.

La dicotomia lavoro/gioco o realtà/gioco è un prodotto del diciottesimo secolo e conseguenza probabilmente, come più volte qui ricordato, sia della separazione dell'infanzia dall'età adulta, sia dell'industrializzazione che parcellizza ed etichetta una volta per tutte il tempo (del lavoro, del gioco, dell'educazione ecc).

Kant definisce il gioco in opposizione al lavoro, come un piacere che ha in se stesso il proprio

Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, 1919, Collezione privata, New York

fine. Il gioco non è una fonte di reddito ma di felicità. Per Schiller l'uomo gioca solo quando è umano nella pienezza del suo significato ed è pienamente umano solo quando gioca.

I Romantici, Friedrich Schlegel e Novalis specialmente, considerano il gioco un fenomeno universale cui neppure Dio può sottrarsi e Nietzsche conia l'idea di un gioco che coinvolge il mondo intero.

I simbolisti concepiscono l'arte come una serie di esperimenti e di giochi: l'arte come il gioco, è fine a se stessa: *l'art pour l'art*.

Il cambiamento che rinnova completamente i giocattoli per bambini ha a che vedere, come già notato e come vedremo più avanti in modo più approfondito, con le riforme educative della seconda metà dell'ottocento. Un contributo importante è quello dell'inventore dei Kindergarten Friedrich Fröbel con i suoi *Spielgaben*, semplici forme geometriche derivate dallo studio della cristallografia. Partendo da elementi semplici, la linea, il piano, la sfera, i parallelepipedi (mattonelle, palle, aste) il bambino articola in modo sempre più preciso le relazioni spaziali e definisce forme progressivamente complesse. Con i suoi *Spielgaben* Fröbel mira a far sì che "il bambino agisca liberamente e legittimato a farlo, in armonia con la sua vera natura; che possa arrivare a percepire se stesso e il mondo fuori da sé in modo appropriato e che con il mondo impari a relazionarsi correttamente e armonicamente".

Bisogna aggiungere che queste cose, le scatole architettoniche di Fröbel come i solidi geometrici in legno per lo studio della prospettiva, hanno un' intrinseca bellezza e misurata perfezione che il calore della materia e la patina del tempo rendono irresistibili.

Potremmo dire che il risultato, quando lo si raggiunga, è di impartire allo stesso tempo un'educazione estetica primaria (cioè insegnare un metodo di strutturazione visiva equilibrata del mondo) e una propedeutica all'etica (leggere il mondo attraverso il principio dell'alterità e della relazione: io e gli altri).

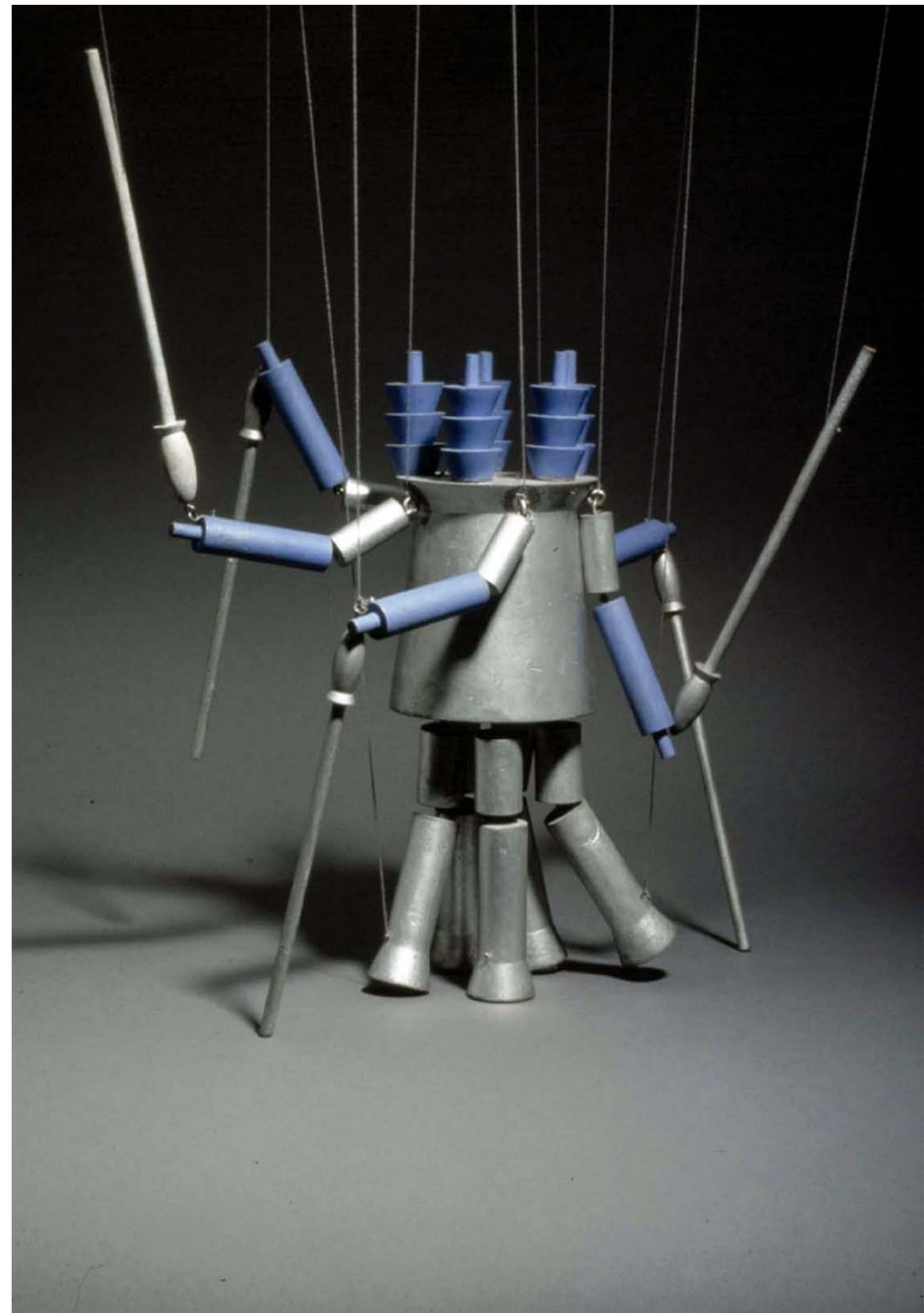
La musica precede in questo momento le arti visive nell'interesse per i giochi d'infanzia; Schumann inaugura (con *Kinderszenen* e *Album für die Jugend*) una nuova tradizione che andrà intensificando le sue prove nel corso del movimento moderno: Béla Bartók (*Für Kinder*, 1908-9; *Microcosmos*, 1926-39), Debussy (*Children's Corner*, 1906-8; *La Boîte à Joujoux*, 1913;), Stravinsky (*Valse pour les enfants*, *Trois histoires pour enfants*, *Les Cinq Doigts*, composti tra il 1916 e il 1921), Ravel (*Ma mère l'oye*, *cinq pièces enfantines*, 1908-10) compongono musica per i bambini o forse cercano di riprodurre la *musica dei bambini*, il suono speciale della fanciullezza.

Dell'interesse dei letterati per l'infanzia e i giocattoli abbiamo già raccolto testimonianza tratteggiando brevemente la storia del gioco: Rainer

Maria Rilke ha scritto sulle bambole, Baudelaire sulla *Morale del giocattolo* e prima di loro Kleist sul teatro delle marionette. Tutti e tre abbiamo citato ampiamente e non lo rifaremo qui.

Ancora due o tre cose aggiungeremo a proposito di Walter Benjamin, che abbiamo detto essere il nostro Virgilio: interessato agli aspetti storico-culturali e ai modi di produzione egli è convinto che nella materialità di questi oggetti si possa leggere più profondamente la loro origine e il loro valore. I giocattoli più gli piacciono quanto più sono capaci d'interpretare il possibile, quanto più sono polisemici. Per questo il suo punto di vista è di certo in conflitto da una parte con la produzione industriale e dall'altra con l'idea che il gioco debba essere formativo, educativo, o meglio, non che lo sia implicitamente, ma che venga pensato e progettato in quanto tale.

Questo pericolo che i giocattoli vengano trasformati in 'oggetti educazionali' è d'altronde ben presente agli artisti dell'avanguardia tanto che la citata Alma Siedhoff-Buscher, ad esempio, chiamò i suoi manufatti '*giochi liberi*' per distinguerli da quelli nati nell'ambito della riforma pedagogica.



Sophie Taeuber-Arp, *Sentry*, 1918, Museum für Gestaltung Zürich Kunstgewerbesammlung



Big Eyes

L'arte ha cominciato a guardare all'infanzia come alla sorgente di uno sguardo più limpido e incontaminato sul reale, già a partire dalla seconda metà dell'Ottocento. Nel 1857 John Ruskin incoraggiava gli artisti a ritrovare 'l'innocenza dello sguardo'. Baudelaire scriveva nel 1863 che un bambino guarda ogni cosa come la vedesse per la prima volta. Nel 1904 Cézanne diceva a Émile Bernard: "Vorrei essere un bambino" (è forse solo una deliziosa coincidenza che durante una recente intervista televisiva, lo scrittore siciliano Andrea Camilleri, ultranovantenne, a una domanda su chi avrebbe voluto essere abbia risposto: "Una bambina di due anni").

Le avanguardie che si formano all'inizio del ventesimo secolo coniugano questa inclinazione a vedere nel bambino una specie di pura macchina della visione sorgiva con la considerazione della cultura primitiva come prodotto di una sorta d'infanzia dell'umanità. Kandinsky, Klee, Matisse, Picasso, Mirò e Dubuffet collezionano disegni infantili. Klee nel 1902, rovistando in un vecchio deposito, ritrova disegni fatti da lui dai tre ai dieci anni e afferma perentorio che sono le cose più significative che abbia realizzato sino a quel momento e nel 1919 crea delle piccole figure in gesso (*Il poeta laureato, Il fantasma di uno spaventapasseri*) in cui il suo tratto infantile si ambienta perfettamente, come fosse tornato nel suo mondo d'origine.

L'essenzialità del segno infantile, le sue distorsioni, le rappresentazioni paradossali, sono considerate come una forma di comunicazione più diretta dell'interiorità e poi dell'inconscio non ancora domato e represso. Nelle mostre di Kokoschka e dei Dada opere infantili sono accanto a quelle degli artisti quando non sono addirittura le sole protagoniste di una esibizione.

Oltre a questo, cioè all'essere influenzati dall'infanzia come da un continente sconosciuto e affascinante, gli artisti di questa generazione hanno spesso vissuto nella propria infanzia, l'abbiamo visto, una rivoluzione pedagogica che aveva tra i suoi strumenti giocattoli e giochi nuovi che fondavano la loro geografia sperimentale del mondo sulla relazione di forme astratte, oggetti semplici

e colori primari.

Questi stimoli pedagogici sono diventati strumenti formali adatti a costruire una reazione potente al decorativismo di fine secolo e Braque, Mondrian, Kandinsky, Klee, Le Corbusier e Frank Lloyd Wright sono stati tutti allievi di *kindergarten* e molti di loro hanno esplicitamente riconosciuto questo debito.

Molti artisti hanno poi prodotto opere specifiche per i bambini e giocattoli filosofici potremmo dire perché sono impregnati dell'aspettativa utopica che quegli artisti riponevano nell'infanzia.

In qualche modo restituivano all'infanzia i doni che dall'infanzia avevano ricevuto e che avevano avuto parte così importante nella formazione della loro poetica; restituivano ai bambini un ricordo di sé stessi proveniente direttamente dal futuro.

Juan Bordes, studioso e collezionista di *giochi educativi*, si è occupato proprio di questo aspetto in un lavoro intitolato *Building the Avant-garde through Play: Nineteenth-century Commercial Toys derived from Educational Programmes*.

Le sue pagine illuminano il ruolo chiave di diversi programmi educativi nella creazione (formazione) delle avanguardie storiche, in particolare ponendo attenzione alla suggestione operata dai materiali didattici che da quei programmi erano ispirati.

Il punto di partenza è la comune convinzione espressa in quelle teorie educative che il gioco sia una attività chiave nella formazione della personalità bambino, "(...) while in many cases its influence has a determining effect on the child's future profession if his or her natural inclination is reinforced through an educational strategy that redirects the child's behaviour by means enjoyable activities." Ricordiamo che Baudelaire annetteva questa funzione ispiratrice al giocattolo in sé, non a un gioco che si proponesse *strategicamente* di raggiungere questo risultato.

Molti di questi programmi educativi comprendevano l'impiego di oggetti complementari atti a meglio impartire il metodo in questione. Nuove capacità mentali, nuove fasi di apprendimento erano associate al raggiungimento di determinate abilità manuali o a particolari tipologie di gioco. È a questo punto che entrano in gioco marchi commerciali che si dedicano alla produzione di questi

Emmy Hennings con la sua bambola Dada, primavera 1917

materiali didattici, svincolandoli poi progressivamente dal loro primo impiego e trasformandoli in giocattoli d'uso quotidiano e privato. Naturalmente questo ha significato trasformare un design strettamente funzionale in una serie di forme adatte a sollecitare l'immaginazione dei bambini e a rendere quegli oggetti desiderabili *in sé*.

In verità questi giochi subirono, nel passaggio dalle aule privilegiate di chi aveva la fortuna di poter godere di un'educazione all'avanguardia (Fröbel, Montessori, Pestalozzi ecc) al mercato, un semplice *maquillage* di materiali e colori per renderli più attrattivi, senza perdere i loro contenuti innovativi. Così con gli oggetti (i giocattoli) si diffuse il metodo (la pedagogia).

L'idea dello strumento educativo mascherato da gioco, la «didattica giocosa» che presumeva di favorire l'apprendimento scolastico attraverso il gioco finirà invece, fuori dalle aule delle scuole dove i *metodi* erano applicati con coscienziosa e brillante fedeltà, per volgarizzarsi in sussidi didattici «divertenti» per lo studio delle più diverse discipline.

Il *gioco didattico* incrementa la sua presenza ma con diversa e più fragile gravidanza concettuale, con funzione più decorativa che strutturante:

“Le materie a cui i giochi didattici si riferiscono sono le più varie: la religione e la sacra scrittura, la mitologia, la storia e la geografia, l'araldica, la lingua e la grammatica (...). In epoca positivista si diffondono i giochi di divulgazione scientifica (...).” Marco Albera autore di queste ultime righe ha raccolto molti di questi giochi in una bella mostra di qualche anno fa, *La scuola dei premi. Libri e Giochi didattici tra l'800 e il 900*, e dal catalogo estraiamo qualche esempio più pertinente all'ambito che ci interessa: *Jeu de tressage decoratif* prodotto in Belgio intorno al 1910, “gioco frobeliano che contiene modelli su carta di tessitura mediante i quali il bambino crea degli intrecci decorativi con striscioline di carta colorata, ottenendo motivi geometrici con effetti cromatici simili a quelli del mosaico”; *Adler-Modellier-Spiel* prodotto a Monaco, metà Ottocento, dalla “Adler”, “il gioco contiene sei panetti di pasta da modellare di colori diversi e sagome vuote di legno di varia forma (un pesce, un elefante, una figura umana) con cui il bambino si esercita imparando a modellare le diverse immagini riprodotte sui fogli di carta e cartoncini”; *Concorso “Scipione Africano” per la costruzione di modelli riproducenti antichi edifici del Foro Romano*, prodotto nel 1940 a Milano dalla Casa Editrice Carroccio e legato al film *Scipione l'Africano* (1937) di Carmine Gallone, nonché al volume relativo pubblicato dalla stessa casa editrice: “il gioco contiene diversi tasselli di legno, di forme e misure differenti e consiste nel costruire templi ed edifici del Foro Romano, riproducendo fedelmente quelli che sono stampati sul modello da seguire”.

Bordes ci suggerisce che l'origine dei movimenti d'avanguardia del ventesimo secolo sia da ricer-

carsi nell'infanzia dei suoi protagonisti. Sembra una tautologia. In verità questo legame assume una sua concretezza, visibilità in senso proprio, se si analizzano metodi e giochi dei nuovi programmi educativi ottocenteschi.

Bordes propone addirittura quello che chiama un ‘missing link’, l'anello mancante in un processo evolutivo, tra pedagogia ottocentesca e avanguardia novecentesca. Si tratta di uno *scrap book* inglese del 1880 [una sorta di *Album amicorum* aggiornato] che ben testimonia sia dell'eterodossia dei modi d'insegnamento che su questi materiali s'appoggiavano sia la diffusione nella sfera domestica di modelli elaborati in situazioni educative minoritarie. In effetti l'iconografia che ci si squaderna davanti pagina dopo pagina è sorprendente: ci sono composizione di figure e lettere che squillano come le parole in libertà di Marinetti o Carrà, montaggi di collage Dada, foto assemblate alla Hausmann, *gouaches découpées* alla Matisse, visioni Surrealiste alla Ernst o alla Dalì, omaggi al macchinismo simil-Picabia, per non dire di Tangram cinesi anticipatori di ogni cubismo.

Un'ultima citazione da Bordes: “Many of an artist's obsession originate in that period of childhood, and it is there that his or her perception is trained. The twentieth century also, however, had its childhood, and one that coincided with its great artistic geniuses and revolutionaries. (...)”.

Questa disposizione al moderno, al cambiamento, trae linfa da una pedagogia rivoluzionaria che attraverso l'industria ha diffuso ampiamente i suoi strumenti travestiti da giocattoli nella società e profilando nella generazione sopravveniente una sensibilità del tutto nuova e una creatività fuori schema.

Il giocattolo insomma non solo prepara il suo destino museale ma istruisce il museo perché sia pronto ad accogliere un'arte che nella sua infanzia ha letto nei giocattoli con cui si baloccava il proprio sconvolgente futuro.

E potremmo aggiungere che come la pedagogia ha diffuso le sue idee travestendole da giocattoli così l'arte potrebbe fare con le sue poetiche incarnandola in giocattoli che come benevoli cavalli di Troia, nascondano dentro di sé l'energia rivoluzionaria dell'espressione creativa e con questa facciano, utilmente, baloccare i piccini.

Materiale didattico commissionato da Maria Montessori, 1920, prodotto da Baroni e Marangon, Gonzaga, collezione di Maurizio Marzadori, Bologna





Disegnare l'infanzia è un'arte?



Il novecento è dunque il secolo che ha completamente trasformato la percezione dell'infanzia: trasformazione che già nel 1909 Ellen Key, innovatrice del design e teorica socialista, annunciava nel manifesto *The Century of the Child*. Il nuovo secolo avrebbe dovuto abolire il lavoro infantile, fermare 'l'uccisione delle anime' praticata dalle scuole, per aprirsi a una nuova era spirituale, arrestare il degrado ambientale nelle nuove città, fermare il consumo senza significato di cose mal costruite e peggio disegnate, dare il suffragio alle donne e alla classe operaia.

Key considerava la ricerca di un nuovo linguaggio estetico cruciale per dare forma a queste idee. Un bambino nuovo aveva bisogno di una bellezza nuova. E non si doveva trattare di un nuovo tipo di decorazione, di un nuovo stile, di un aggiornamento formale ma di una rivoluzione strutturale. Nel suo saggio *Beauty for All* (1899) Ellen Key si fa promotrice di un'estetica ideale che possa offrire all'esperienza infantile di un mondo in rapido mutamento un senso forte di coerenza visuale e spaziale. Crescere in una società industriale, competitiva, orientata al futuro richiedeva da parte degli adulti protezione e nuovi stimoli, compiti cui il design poteva dare un valido aiuto. Andava consolidandosi così un culto nuovo dell'infanzia, età sacralizzata della spontaneità e del cambiamento.

Le anticipazioni della Key si sono dimostrate profetiche: nel corso del secolo le innovazioni estetiche, dei materiali e delle tecniche nel design per i prodotti destinati ai bambini sono state notevolissime.

Ma nel 1990, durante la 40° International Design Conference intitolata appunto *Growing by Design* dove i bambini stessi partecipavano a discussioni e workshop, creando un loro ambiente, Micropolis, grazie all'aiuto degli adulti, emerse chiara la contraddizione tra una intatta capacità infantile di ri-creare il mondo e un mondo che restringeva drasticamente il tempo dell'infanzia nelle società povere e altrettanto drasticamente ne limitava gli spazi di gioco nelle città. Un mondo che sottoponeva i bambini a un regime di preoccupato controllo, sempre più ossessivo, a spese dell'avventura

e dell'apprendimento.

Dal 1900 al 1990 dunque si è profilata questa crisi d'identità dell'infanzia costretta tra un tempo proprio conculcato e un'estensione infinita dell'*infantilità*. Si è bambini sempre meno a lungo; i bambini tornano forse a essere piccoli adulti come nel seicento? E allo stesso tempo questi piccoli adulti, adulti perché obbligati a costruire spesso da soli le proprie relazioni, adulti perché investiti di un articolato potere commerciale, restano degli adulti/adolescenti protratti ben oltre la soglia della maturità.

Scrivono Juliet Kinchin nel suo saggio del 2012 *Hide and seek: remapping modern design and childhood* che quello che non è cambiato in tutto il secolo breve e sino ad oggi è la fede che hanno i designer nel potere dell'estetica di dare forma alla vita d'ogni giorno: in questa direzione la capacità di mediazione tra reale e immaginario dei bambini resta un straordinario propellente per chi vuole ancora viaggiare verso il futuro. La loro natura proteiforme è un incoraggiamento a pensare in modo flessibile, inclusivo e creativo.

Certi temi ricorrono e permangono nella considerazione del concetto d'infanzia: il gioco è uno stabile paradigma per lo sviluppo di abilità, competenze e capacità creativa; i bambini sono soggetti fragili che vanno protetti (dalle ideologie, dal consumismo, dalla pubblicità ecc) e cresciuti attraverso un continuo ripensamento dei metodi pedagogici, delle politiche sociali, delle pratiche di design.

Nella storia dell'arte, lo abbiamo visto, sono stati al pari del primitivismo, al centro di un ripensamento di forme, psicologie, relazioni tra pratiche culturali diverse, alte e basse, prestite dal folklore e dal popolare. "Una tipica caratteristica di tutta l'arte popolare – imitazione di una tecnica raffinata congiunta a un materiale più grossolano – può essere individuata chiaramente proprio nel giocattolo."

L'espressività creativa dei bambini è stata assimilata alle emersioni più intense dell'interiorità più profonda.

Ma nonostante questa centralità il bambino rimane un soggetto ai margini della narrazione sul design pionieristico del ventesimo secolo. Gli

Joaquín Torres-García, *Tre figure*, 1925 ca., Daniela Chappard Foundation, New York

arguti lavori ispirati dall'infanzia hanno ricevuto raramente una seria attenzione critica sebbene rispondessero al diffuso bisogno di cose piacevoli che siano capaci di connetterci emotivamente con il nostro ambiente.

Il bambino e il primitivo sono connessi da un legame che ne sottomette in ogni caso l'estetica allo sguardo adulto.

Seguire le tracce del bambino e del primitivo permette di capire come il moderno design abbia stratificato e intrecciato pratiche culturali diverse, dai fumetti all'architettura alla pianificazione urbana.

Nel 1909 Rudolf Steiner scriveva che il mondo è costruito dal pensiero, intendendo questo non come un'idea astratta ma come l'esperienza vivente di un'energia creatrice di forme. È un genere di creatività spiritualizzata e generatrice di forme quale Theo van Doesburg osservava nel design di Torre-Garcia nel 1929: "He touches dead things and ordinary materials, and they come life. He places before you a small sculpture in painted wood or a simple toy he has created, and they seem to breathe in some miraculous fashion."

I bambini come i designer individuano modelli (costanti, pattern) e fanno connessioni. "The importance of pattern making and creative play with material things, for children and adults, as a route to understanding spatial relations and problem solving, as well as creating a sense of individual in relation to larger cosmic harmonies, come up and again in the twentieth century."

Costruire lo spazio, dimensionarlo, frammentarlo e ricostituirlo è roba da bambini e designer (Lego, Cubo di Rubik, Zoob play system).

L'interesse per le nuove pedagogie a inizio secolo hanno spinto gli architetti (Rennie Mackintosh, Saarinen, Walter Gropius, Frank L. Wright) a progettare scuole che riflettessero questi interessi, organizzando le forme e gli spazi secondo concetti che tramite quelle forme e spazi avrebbero poi trasmesso un preciso imprinting a chi quelle scuole frequentava: aperta socializzazione, sperimentazione gioiosa, approccio creativo e indipendente.

Lo sguardo fanciullesco non gravato dalle convenzioni è stato un modello per il modernismo rivolto al futuro e il benessere dell'infanzia sembrava un buon punto di partenza per creare un nuovo mondo. Così l'ideologia ha avuto un'attenzione privilegiata per i fanciulli nella sua strategia utopistica. Le utopie non si sono realizzate, il comunismo cosmico è fallito (se non si fosse realizzato su questa terra c'era sempre Marte a disposizione) e non è sopravvissuto ma i razzi-giocattolo dell'era sovietica sì.

E oggi? Robert Krulwich nel suo saggio del 1990 "Growing by Design" ha detto: "Da una parte

c'è la cultura degli adulti, che ha un progetto (e un *design*) per i bambini e sa come i bambini dovrebbero crescere. Sa quello che dovrebbero diventare... Dall'altra parte, c'è il mondo del bambino, un universo privato che contiene ogni possibilità. Questo bambino, questo ragazzino o questa ragazzina, può diventare qualsiasi cosa... e ci dice lasciatemi essere quello che sono. Così ha inizio la sfida e si apre il conflitto, ed è il conflitto giusto".

La nuova libertà digitale è stata anche una forma di compensazione per il restringimento radicale degli spazi urbani, una libertà che è diventata subito una nuova preoccupazione per gli adulti impegnati a profilare regole, limitazioni, controlli. La tecnologia è allo stesso tempo il veicolo di un'offerta potenzialmente infinita di stimoli culturali e un ambito difficile da controllare, preoccupante e fuori controllo.

I nativi digitali hanno a disposizione un numero esorbitante di informazioni, opzioni, veicoli per la produzione e diffusione di contenuti creativi, cui applicare la naturale capacità dei bambini di esercitare il pensiero laterale, l'abilità di destreggiarsi tra soluzioni differenti, la velocità inventiva nelle reazioni: nuovi giochi, nuove abilità, nuove competenze, ma la stessa capacità di scarto dalla norma degli allievi dei primi *kindergaten*. Oltre a questo è bene non dimenticare che l'onda lunga del gioco vissuto come struttura d'apprendimento non ha esaurito affatto la sua energia anche se ha disperso lungo il corso del tempo le sue motivazioni più radicali e positive. Ci ricorda Phyllis Richardson: "quando raggiungono l'età per giocare, i bambini hanno a disposizione giocattoli pensati per stimolare o incoraggiare l'abilità motoria e la coordinazione oculo-manuale e per coinvolgere la naturale attrazione per il colore e la consistenza dei materiali. (...) Ogni genitore consapevole sa che tutti i giocattoli, che siano bambole o giochi per il computer, non sono solo una banale fonte d'intrattenimento: pur conservando il ruolo ricreativo, infatti, possono rivelarsi un potenziale strumento di apprendimento."

Così la felicità, il mistero, la pura gioia che abolisce il tempo e lo spazio consueti e ne insedia una specie nuova e infinitamente dilatata, non sono che effetti collaterali nella persecuzione di un'istruzione permanente, nient'affatto osmotica ma diremmo piuttosto, per richiamare Benjamin, 'subdolamente' scolastica.

Ma un'istruzione che diremmo irriflessa, non il frutto cioè di una teoria pedagogica ma il prodotto residuale di una strategia che ha come obiettivi principali il profitto nell'immediato e la fedeltà alla marca sul lungo periodo. Quello che è diventato senso comune è una consapevolezza generica e volgarizzata che con i giocattoli non solo si gioca ma si impara. Ma cosa si impara? E da chi?



Dire diversamente le stesse cose o dire delle cose diverse

È il momento delle conclusioni e di riassumere con brevità i motivi che ci hanno spinto a rileggere alcuni capitoli delle storie del museo, del giocattolo, del design, dell'avanguardia artistica del novecento e della pedagogia di fine Ottocento. Andando a ritroso: la nuova pedagogia che esordisce con Comenius alla metà del seicento e che fiorisce straordinariamente nella seconda metà dell'Ottocento con Pestalozzi, Fröbel, Maria Montessori, Steiner e altri, pone al centro delle sue strategie d'istruzione il gioco come via creativa, reattiva e relazionale d'imparare il mondo e sviluppare il potenziale individuale. E insieme al gioco questa pedagogia sempre dolce quanto esigente, dà spazio ai giocattoli e dà vita a un originale intreccio di forme, colori, meccaniche, che offrono al sapere un supporto ludico. Perché il gioco è per il bambino, insieme all'affetto, il veicolo d'apprendimento più potente.

Le avanguardie artistiche del novecento hanno spesso trascorso la loro infanzia in queste scuole e in queste pedagogie innovative hanno trovato gli strumenti per giocare un nuovo gioco dell'arte. È difficile non pensare agli *Spielgaben* di Fröbel guardando un quadro di Mondrian o a Klee aprendo la scatola del *Mosaic Cube Amusement* della collezione Bordes, con la giustapposizione precisa ed effervescente di triangoli e cubi nei colori primari.

L'avanguardia - che allineava su uno stesso orizzonte l'infanzia con la sua visione della realtà assoluta e sorgiva e i popoli primitivi, interpretati come infanzia del mondo per la loro arte essenziale e culturale - inventava giocattoli come l'Arte non aveva mai fatto. Costruire giocattoli era l'effetto della nostalgia di uno sguardo intatto, non ancora opacizzato dalla tradizione, ed era allo stesso tempo un *potlach*, una restituzione di ciò che gli artisti avevano ricevuto nella loro fanciullezza. Quei giocattoli erano il frutto di una economia del dono e allo stesso tempo i frutti ultimi di una rivoluzione antropologica che a partire dall'Illuminismo aveva posto il bambino in una condizione di autonomia concettuale rispetto all'adulto.

Quella stessa pedagogia che aveva agitato lo stago delle belle arti suscitò l'attenzione del design modernista, impegnato a spazzar via le decorazio-

ni dai muri di Vienna: il nuovo bambino aveva bisogno di mobili semplici, di un ambiente che non lo soffocasse, di freschezza, aria, luce, allegria. Perfino i velocissimi futuristi erano perfettamente d'accordo. Servivano nuove camerette, nuove seggiole, nuovi tavoli e *nuovi giocattoli*. O vecchi giocattoli resuscitati in materiali e forme inediti. Quando l'arte si mette a giocare cosa ne esce? Opere d'arte o giocattoli? Abbiamo visto i pezzi in legno colorato per costruzioni di Alma Siedhoff-Buscher, le marionette di Sophie Taeuber-Arp, i vetri di Bruno Taut, il cavalluccio che Picasso ricavò da un carrello per la televisione, le sedie giocose di Marcel Breuer, il circo di Calder pieno di personaggi, smilzi come il fil di ferro con cui erano costruiti, ma possiamo aggiungere i bellissimi giocattoli di Fortunato Depero: gli animali in legno bicolore, blu e azzurri, a metà nella luce, a metà nell'ombra, oppure la sua giostra lampadario, o ancora gli strumenti musicali di Giacomo Balla, le marionette di Luigi Veronesi, le mandrie in legno di Duilio Cambellotti.

In ogni caso l'arte gioca più di quanto non faccia giocare e spesso regala senza volerlo buone idee a un'industria con il fiato corto.

Ma questi giocattoli inventati dagli artisti ci conducono all'inizio della nostra riflessione, cioè sulla porta del museo. Il museo è nato come collezione privata, poi è diventato luogo di godimento pubblico, istituzione, solenne apparato quasi religioso per la celebrazione dell'arte legittimata dalla cultura dominante e dal suo canone; ha avuto i suoi momenti di follia, la *Wunderkammer*, camera delle improbabili meraviglie; ha rischiato di soffocare nella bulimia di Gallerie che contenevano tutto, da tutto il mondo, è stato la cassaforte per i sontuosi bottini della guerra o dell'archeologia coloniale, ed è stato capace di ripensarsi e di rifondarsi: ha riconsiderato strategie, funzionamento, ruolo nella comunità, ha ridisegnato l'architettura dei suoi edifici e la struttura degli spazi; è diventato molto più di una pinacoteca o di una gipsoteca, è uscito all'aria aperta, ha accolto le arti applicate, i saperi minori, le microstorie, l'etnografia dei territori e l'antropologia dei borghi. Il museo non si limita più a conservare ed esporre, ma studia, comunica, produce cultura, relazioni, informazione; è un laboratorio perma-

nente che documenta, promuove, educa. Educa: quindi al centro del suo interesse c'è il bambino, c'è il futuro. Se c'è il bambino ci deve essere il gioco. Se c'è il gioco, perché non il giocattolo?

C'è una nuova pedagogia museale che conosce bene l'importanza del gioco e della partecipazione attiva dei bambini.

Ma le norme che regolano la visita in un museo sembrano fatte (ancora e piuttosto spesso) per ostacolare un'esperienza felice da parte dei bambini: non toccare, non parlare (o fallo sottovoce, non disturbare i quadri che dormono), muoviti con circospezione, non ti allontanare, non lasciare che nemmeno la tua immaginazione si allontani troppo.

Restrizioni particolarmente infauste se pensiamo che scoperta e conoscenza si attivano nell'infanzia grazie all'esplorazione del mondo attraverso l'esercizio sensoriale più che astrattamente intellettuale.

In ogni caso i musei s'interrogano su quale libertà, spazio, contenuti dare alla pratica dell'esplorazione. Come attivare i sensi nel silenzio delle sale museali? Come incuriosire i bambini (anzi, come non reprimere la loro naturale curiosità)?

Ci sono le *Children's gallery* (più o meno strutturate, con operatori oppure no): un singolo spazio in cui si dà risposta ai bisogni dei bambini, spesso in prossimità della caffetteria, del giardino, del bookshop e dei servizi igienici.

Ci sono *Angoli gioco* più piccoli e diffusi, strutturati in armonia con gli stimoli suscitati dalle opere, in luoghi di scambio e passaggio tra e nelle gallerie.

Ci sono *Siti web* che conquistano l'attenzione del bambino sia prolungando l'esperienza del museo nella vita quotidiana [dare continuità all'esplorazione con sempre nuovi 'racconti'], sia strutturando un adeguato programma didattico che faccia da introduzione alla visita del museo.

Ci sono percorsi museali lungo i quali i bambini possono trovare, come Pollicino nel bosco le sue bricioline, degli elementi di attenzione, dei segnali che siano allo stesso tempo informativi (breve testi con curiosità supplementari sulle opere o storie sugli autori) e ludici (indovinelli, domande a risposta multipla, piccoli oggetti misteriosi). Materiali informativi venduti nei book shop, offerti in uso (all'ingresso o dagli addetti alla sorveglianza delle sale).

C'è la tecnologia della *App* dedicate al singolo artista, a un movimento, a un'epoca, a un'esposizione. Ci sono *App* che aiutano a capire il funzionamento di un museo, anche attraverso una semplificata esecuzione di un gioco di ruolo. Il bambino può diventare il virtuale curatore del museo, scegliere tra le opere esposte quelle che preferisce, dare un titolo alle opere, fare di ognuna una brevissima descrizione ecc.

Ci potrebbero essere *App* che spieghino la funzione del museo nella nostra comunità.

Videogiochi che sappiano attirare un pubblico di adolescenti nelle Gallerie e che attraverso questo strumento facciano loro scoprire la qualità delle collezioni in modo originale e accattivante.

Questa tecnologia suggerisce la collaborazione tra musei per la creazione di piattaforme multimediali e prodotti legati a un tema - il racconto del mito, le rappresentazioni di animali, santi e cavalieri, ecc - o finalizzati alla creazione di pacchetti vacanza per scuole e famiglie.

Bisogna però aggiungere che proprio attraverso la tecnologia digitale l'industria ha ripreso pieno possesso del *design* del giocattolo. La tecnologia essendo al di fuori del controllo del bambino l'ha estromesso da quel laboratorio creativo in cui l'aveva invitato felicemente l'avanguardia artistica del novecento.

Sempre all'interno dello spazio museale non è difficile immaginare prodotti e progetti, ad esempio le summer-school, realizzati da artisti viventi le cui opere siano esposte nelle gallerie, sia stabilmente, sia in occasione di mostre personali, puntando al rapporto diretto tra il bambino e l'artista. O laboratori che incoraggino l'incontro con artigiani che ancora praticano lavorazioni collegate alle opere e che ancora siano oggetto di insegnamento/trasmisione: ceramica, xilografia, intarsio, ecc

E naturalmente ci imatteremo in progetti in collaborazione con istituzioni scolastiche o altri partner istituzionali per alimentare una più solida consuetudine nel rapporto tra bambini e musei. I musei renderanno un'abitudine virtuosa le visite delle scuole del territorio a loro circondino e nella ripetizione si insedieranno le buone pratiche: mostre allestite dai bambini in spazi speciali, laboratori scuola-museo che sfociano in iniziative pubbliche finali, rielaborazione di contenuti appresi.

Ognuna di queste iniziative è volta a favorire l'apprendimento da parte del bambino dello 'specifico museale'; a fargli conoscere un luogo, lo spazio-museo, in modo interessante e piacevole; a dargli strumenti, materiali, idee perché possa intraprendere un percorso di conoscenza creativo autonomo: la tecnica di un'artista, la regola di una corrente, il materiale di una poetica diventano tutti stimoli che, se correttamente strutturati, danno al bambino la possibilità di uscire dal museo con desideri e scoperte nuove che potrà in autonomia continuare ad esplorare, anche tornando al museo come luogo di ricerca e ispirazione. In questa nuova pedagogia museale l'interazione e la coniugazione di virtuale e reale, ovvero l'impiego a un tempo di strumenti multimediali e materiali concreti appare determinante.

Un sistema integrato di materiali cartacei, segnaletica, spazi reali e web-zone, dispositivi mobili e

occasioni di pratiche concrete sembrano essere la soluzione più efficace per raggiungere l'obiettivo di avvicinare e appassionare i bambini al museo e alle sue ricchezze.

Ma questa nuova strategia museale non ha ancora creato, per lo più, i suoi giocattoli.

La pedagogia rivoluzionaria della fine dell'Ottocento aveva cresciuto una generazione di artisti pronti al cambiamento anche attraverso strumenti di gioco innovativi e pertinenti.

I musei devono trovare il loro Fröbel, cioè chi sia capace di trasformare in un gioco la nuova idea di museo. O il loro Picasso, che trasformi una *App* su Degas in un irresistibile gioco di costruzioni o in un *atelier* cosmogonico.

Il giocattolo resta la *cosa* più vicina alla pratica infantile di saggiare il mondo, di ri-costruirlo con la propria fantasia per appropriarsene felicemente. Il giocattolo è il punto di minore resistenza all'esplorazione continua dell'alterità che compie il bambino, esplorazione che permette di dare una forma a sé e a ciò che è diverso da sé.

Giocare e creare, l'abbiamo visto, sono due attività assimilabili sotto il segno della interpretazione e trasformazione del reale.

Nietzsche, nella *Filosofia nell'epoca tragica dei greci* ha scritto: "Un nascere e un perire, un costruire e un distruggere, che siano privi di ogni imputabilità morale e si svolgano in un'innocenza eternamente uguale - si ritrovano in questo mondo solo attraverso il giuoco dell'artista e del fanciullo. Come giuocano il fanciullo e l'artista, così il fuoco eternamente vivo giuoca, costruisce e distrugge in piena innocenza."

Ogni gioco implica un atto creativo: a partire da

Zeus, il cui gioco è costruire il mondo.

"Il corso del mondo è un bambino che gioca a dadi, è il regno sovrano di un bambino" ha scritto Eraclito.

Ogni gioco è l'inizio di una narrazione e ogni giocattolo è il personaggio di una storia. Anche di una storia dell'arte. Creazione e narrazione s'intrecciano nel gioco.

Quest'affinità concettuale tra creazione artistica e gioco suggerisce che il giocattolo potrebbe essere buon messaggero del museo, un messaggero d'amore: una *cosa* che potrebbe contenere - come i *mani* uno spirito - l'idea di un'artista, il *tratto* di una collezione, l'originalità di un'opera.

In fondo nell'antichità greca e romana le fanciulle dedicavano le loro bambole ad Artemide e Venere: i giocattoli erano oggetti votivi quanto ludici.

Non si vuole certo ri-sacralizzare il Museo e non pensiamo a giocattoli culturali che sacrificino alle muse che pittura e scultura non hanno mai avuto: ma crediamo che l'implicita natura del giocattolo, che si vorrebbe svincolata da ogni fine, potrebbe essere qui condotta a un utile meraviglioso.

È vero che il gioco è un tutto che non abbisogna d'altro che di se stesso: che si detta le sue regole e che non ha scopo; che è un fare 'come se' e non 'come è'; ma noi non vogliamo togliere al gioco la sua libertà, la sua leggerezza, la sua imprevedibile varietà: qui noi distinguiamo *gioco* e *giocattolo*.

Il gioco obbedisce al suo intimo ordine che di nessun sistema di regole è debitore, il giocattolo è una cosa che del gioco si fa strumento.

Noi pensiamo al giocattolo come al meccanismo (*una cosa in sé*) la cui forma non altera il funzionamento della macchina; un giocattolo che sia allo stesso tempo un narratore e uno strumento senza regole.



Intermezzo giocoso,
ma non troppo. E finale presto

La *Biennale nazionale dell'Infanzia*, che si è tenuta Firenze nel 2010, ha ospitato una rassegna intitolata *Il giocattolo lo compro al museo* [Vetrina di giochi, giocattoli e kit educativi pensati e prodotti dai musei].

Ecco come era presentata la manifestazione: "Una vetrina di giochi, giocattoli, kit educativi

presenti nei bookshop dei musei può apparire bizzarra, anche se accattivante, o più semplicemente una rassegna particolare di un merchandising museale. Può essere entrambe le cose, ma l'intenzione del *Giocattolo lo compro al museo* è quella di promuovere il museo che estende così, al di là delle sue mura, la missione di mediazione

del patrimonio che conserva e fa conoscere. Un museo multiforme che si impegna su più fronti portando in ognuno il suo sapere. Conviene guardare con occhio nuovo questi giocattoli. Ogni pezzo è stato ideato e talvolta prodotto dal museo. Ha incorporato l'unicità e il calore dal museo da cui esce. Spesso è il frutto di un laboratorio svolto per un anno intero con ragazze e ragazzi. Privilegia il cartone e la carta ma ricorre anche a materiali di riciclo o vegetali come la paglia. Recupera giochi antichi come quello dell'oca per sollecitare esplorazioni in altre epoche storiche. Propone esperimenti da gabinetto scientifico. Non mancano poi giochi di simulazione e di ruolo. Del tutto assenti, ma è solo una constatazione, video giochi e playstation. Giochi e giocattoli che non sono, insomma, un souvenir, ma un prolungamento originale, in dimensione domestica, dell'incontro con il museo. Strumenti che sollecitano esperienze autonome. Per questo motivo la vetrina vuol essere qualcosa di più di una rassegna di oggetti."

Inutile analizzare in dettaglio prosa e concetti di questo manifesto di democrazia gestionale e modernità marketing. Difficile anche dissentire da intenzioni così *politically correct* e culturalmente inclusive. Di fatto è più interessante soffermarsi sulla tipologia di museo presenti alla *Biennalina* e sui risultati effettivi di queste intenzioni programmatiche.

I Musei: si tratta quasi sempre di piccole istituzioni. *Museo della Battaglia del Senio* di Alfonsine, *Museo Archeologico comunale* di Artimino, *Civico Museo Archeologico* di Camaiore, *Museo della Bilancia* di Campogalliano, *Museo dell'Accademia Etrusca e della Città di Cortona*, *Osservatorio Astrofisico* di Arcetri, *MNAF - Museo Nazionale Alinari della Fotografia* e *Museo di Storia Naturale* di Firenze, *Museo delle Genti d'Abruzzo*, *Museo del lavoro e delle tradizioni popolari della Versilia storica* di Serravezza ecc ma c'è anche il *Museo delle Antichità egizie* di Torino e la *Fondazione Palazzo Strozzi* di Firenze.

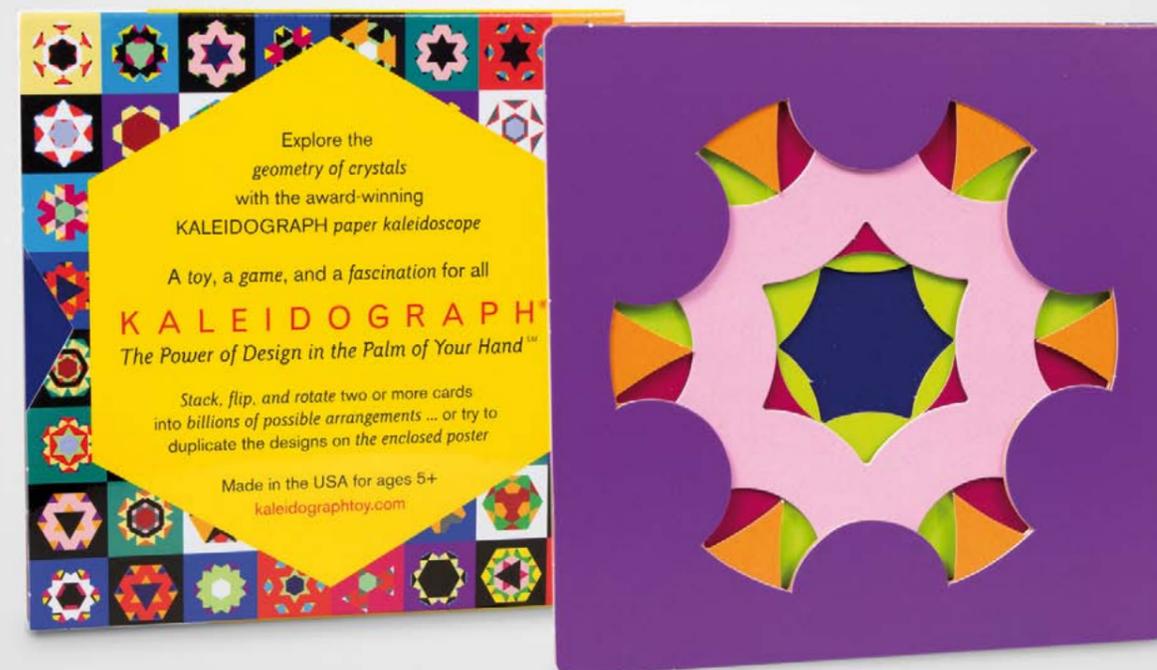
I giocattoli: il *Gioco di ruolo sugli aspetti civili e militari della II guerra mondiale nella provincia di Ravenna*, comprende un manuale per il giocatore e un manuale per il narratore; il *Gioco del Pegaso* che "consente di esplorare il mondo degli etruschi con un approccio ludico e interattivo". Il *Museo di Artimino* ha sostituito i soggetti tradizionali (?) del gioco dell'oca con immagini di oggetti del Museo e con "raffigurazioni che richiamano momenti della vita del mondo etrusco". C'è una scatola-gioco che contiene due libri, *Da grande farò l'archeologo e Avventure nel tempo*, "pensati per far comprendere, attraverso il racconto, cos'è l'Archeologia e come lavora l'archeologo, oltre a trasmettere informazioni di carattere storico". Ci sono fischietti bitonali in terracotta, un dinamometro in ottone e altri oggetti *scientifici* che riproducono

effetti speciali, fenomeni ed esperimenti; puzzle di ogni tipo e un "set di giochi educativi per un accesso ludico all'Arte: cruciverba, crucintarsi, puzzle, quiz" finalizzati a "valorizzare e promuovere tra il giovane pubblico la figura di Benozzo Gozzoli"; *Zilhat*, gioco da tavolo etrusco (ricordate *Il gioco di Senet* dall'antico Egitto, al Louvre e all'*Ashmolean* di Oxford?); scarpette di treccia e borsetta giocattolo a barchetta provenienti da un *Museo della Paglia*; attrezzi agricoli in miniatura; una cartolina a energia solare che permette di ottenere gli effetti di una *camera obscura*; soldatini in piombo, magliette da dipingere, una cassetta per pipistrelli; il *Taumatropio* gioco di epoca vittoriana, la cui invenzione è tradizionalmente attribuita a Mark Roget, nel 1824: "consiste in un dischetto che viene fatto ruotare velocemente tramite due fili appesi alle estremità. Sulle due facce sono raffigurati disegni che si completano a vicenda e facendo ruotare il disco velocemente, grazie alla persistenza della visione sulla retina, si ha l'impressione di guardare un'unica immagine combinata".

Il *Fenachistoscopio*, un antico strumento per l'animazione e burattini da indossare sulle dita di una mano ma anche una *Barbie Pink* a bordo della riproduzione di una Vespa e poi altri giochi dell'oca, domino e quaderni e vestitini di carta per abbigliare figurine ritagliate come gli antichi barbari veneti; *La valigia per la famiglia* di Palazzo Strozzi "è stata ideata per incoraggiare le famiglie a rimanere insieme durante la visita al museo, approfondendo i temi trattati e scoprendo l'Arte divertendosi. La prima valigia (...) debuttò nel 2008 e fu ispirata al tema della mostra "Dipingere la luce: le tecniche nascoste degli Impressionisti". Le attività stimolavano genitori e bambini a esaminare gli indizi trovati nei dipinti esposti per risolvere "Il mistero dell' Impressionista morto". Da allora sono state create nuove valigie per ogni mostra (...) cambiando di volta in volta la forma e i contenuti in base all'esposizione in corso".

Ora, non con la macchina del tempo del *Doctor Who* ma con il teletrasporto di *Star Trek*, andiamo a Toledo sul lago Erie in Ohio, quattrocento chilometri a ovest di Chicago. Il *Toledo Museum of Art* di Toledo vanta una collezione di arte figurativa sorprendentemente eclettica che comprende Honoré Daumier, Agnolo Bronzino, Anselm Kiefer, Frederic Remington, Winslow Homer, Gustav Doré, Edouard Manet, Lucas Cranach, Vincent Van Gogh, Edward Hopper e così per un'infinità di sale, con altre centinaia di artisti su e giù tra il quattrocento e Robert Rauschenberg, tra Madrid e il Giappone.

Shapescapes, la "scultura in una scatola" creata dallo scultore Peter Sindaco ispirandosi alle sculture dinamiche degli artisti del XX secolo; il *Kaleidograph*, prodotto da Kaleidograph Design LLC negli Stati Uniti.



Altrettanto fitto, multiforme e spiazzante è il catalogo dei giocattoli nella sezione shop-on line del website del museo.

L'abbiamo scelto perché è un esempio significativo di non-luogo del genere di quelli descritti a suo tempo da Marc Augé. Uno spazio cioè senza identità, senza storia, senza capacità relazionale. In questo caso non si tratta però di uno spazio fisico ma di uno spazio virtuale.

L'abbiamo scelto in contrapposizione all'esempio precedente, anzi meglio, accanto all'esempio costituito dalla *Biennalina* di Firenze. Accanto, perché l'esperimento della manifestazione *Il giocattolo lo compro il museo*, non può dirsi del tutto riuscito nonostante le perfette premesse.

Non del tutto: troppo spesso i giocattoli o i giochi proposti si limitavano a ripetere modelli consueti (il gioco dell'oca, il puzzle, il gioco di ruolo, il manuale) con contenuti adattati alla bisogna. E il *design* dei progetti, che dovrebbe essere la mossa del cavallo per coniugare funzione, forma e illuminazione estetica, non aveva un ruolo determinante.

Lo shop del *Toledo Museum* è comunque assai distante dalle scelte *ideologiche* della *Biennalina*, non solo geograficamente: è espressione dell'indifferenza assoluta all'idea che il giocattolo possa essere allo stesso tempo un modo nuovo per dire le stesse cose (cioè raccontare un'artista, una collezione, un'opera utilizzando un linguaggio *attivo* come quello del gioco) e un modo per dire cose nuove (un giocattolo obbliga alla sintesi, alla relazione, alla comprensione), o meglio non dimostra interesse a che queste qualità siano poste al servizio del museo stesso. Non di quel particolare museo, in ogni caso. Lo shop del *Toledo Museum* potrebbe essere in un aeroporto di Dubai e la sua insegna potrebbe portare inscritto il nome del *Louvre* o della *National Gallery*.

E vi si possono comprare i kit per gli esperimenti sull'induzione elettrica, o la scatola di montaggio di una casa in legno ispirata alla *Prairie House* di Frank Lloyd Wright, un gioco di costruzioni progettato dallo scultore Peter Mayor (*Shapescapes*) con forme di base astratte e ondiliganti, una serie di piccoli solidi in legno colorato ispirati agli *Spielgaben* di Friedrich Fröbel, un set di materiali per costruirsi i propri timbri postali, il *Kaleidograph* per riprodurre gli effetti visivi dell'*optical art*, le marionette minime in metallo del *Circo notturno delle ombre*, la valigetta del botanico e quella del mineralogista, un numero consistente di giocattoli decorati con i disegni di Keith Haring, *Mr. Robot Kite*, *My First Smartphone*, puzzle tridimensionali, set per costruire piramidi egiziane, *Memory Game* firmati da Richard Eames, Charlie Harper, Alexander Girard e Patrick Hruby, mosaici magnetici, pelouche giapponesi, un cavallino meccanico che trotterella su un ponticello da operetta, chitarrine hawaiane, batterie, uccelli

canterini, un'intera tribù di pupazzi surreali, probabilmente extraterrestri (*Zolo*), con giostre e animali utopici, papere galleggianti di forme stilizzate e un mondo perfetto di figure in legno e carta (*Play-Deco*) affollato di cani, gatti, rapper, aerei, piloti, automobili, pulcini e robot. Spicca per la sua assenza l'altrimenti onnipresente cane a rotelle di Yoshitomo Nara.

I giocattoli venduti nello shop del *Toledo Museum*, uno dei meglio forniti al mondo, vivono una vita separata dal museo stesso, mirano agli utili più che all'*utile*. Alcuni sono bellissimi, alcuni francamente raccapriccianti, ma tutti sono in qualche modo *superflui* alla nostra idea di come un gioco dovrebbe arricchire l'offerta museale.

Il giocattolo a cui pensiamo è allo stesso tempo uno strumento per giocare, un oggetto espressivo e creativo, un mezzo per comunicare e per conoscere.

È un espediente *narrativo* per raccontare il carattere e le opere di un museo, per attrarre i bambini in uno spazio, quello dell'arte, che offre molto di più di quanto non sembri promettere loro.

Il giocattolo che nasce nel museo, in *quel* particolare museo e non in un altro, segue il bambino nella sua casa, nel suo circolo d'esperienze, e di quel museo tiene viva la memoria attraverso una persistenza giocosa, gratificante.

Il giocattolo che nasce nel museo ritrova l'alfabeto della bellezza e dell'originalità con cui gli artisti dell'avanguardia l'hanno saputo riscrivere nel novecento.

Juliet Kinchin alla fine del suo saggio, già citato, *Hide and seek: remapping modern design and childhood*, che appare nel poderoso catalogo della mostra *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, tenutasi al MoMa di New York nel 2012, afferma: "Il gioco sarà per il 21° secolo quello che il lavoro è stato per l'età dell'industria, cioè la via maestra per la conoscenza, il saper fare e la creazione di valore".

E in questo caso, aggiungiamo noi, il Museo davvero potrebbe fare finta di nulla?

Bibliografia

Le citazioni se non diversamente indicate, sono tratte dai seguenti testi:

Art du Jeu, Jeu dans l'Art. De Babylon à l'Occident Medieval, Musée de Cluny - musée national du Moyen Age, Paris 2012

L'arte del gioco. Da Klee a Boetti (a cura di Pietro Bellasi, Alberto Fiz, Tulliola Sparagni) Catalogo della mostra tenuta al Museo Archeologico Regionale, Aosta, 20 dicembre 2002 - 13 maggio 2003, Milano 2002

La scuola dei premi. Libri e Giochi didattici tra l'800 e il 900, Collezione e catalogo della mostra a cura della Fondazione Tancredi di Barolo e Marco Albera, Consiglio regionale del Piemonte, Torino 2011

Progettare un gioco non è un gioco (a cura di Luca Fois e Arianna Vignati) Milano 2011

Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitwertreib (Herausgegeben von Ernest Strouhal, Manfred Zollinger, Brigitte Felderer) Wien, New York 2012

Swedish Wooden Toys (a cura di Amy F. Ogata e Susan Weber) New Haven, London 2014

Toys of the Avant-garde (catalogo della mostra al Museo Picasso Malaga) 4 october - 30 January 2011, Fundación Museo Picasso, Malaga 2010

Juliet Kinchin, Aidan O'Connor (a cura di), *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000* (catalogo dell'omonima mostra, 29 luglio - 5 novembre 2012) The Museum of Modern Art, New York 2012

Voglia di giocare: una ricerca a più voci sul gioco in alcune istituzioni pre-scolastiche (a cura di Matilde Callari Galli), Milano 1982

Roland Barthes, *Miti d'oggi*, Torino 1974

Charles Baudelaire, *Opere* (a cura di Giovanni Raboni e Giuseppe Montesano), Milano 1996

Walter Benjamin, *Bambini, abbecedari, giocattoli* (a cura di Stefano Calabrese e Antonella De Blasio), Bologna 2010

Walter Benjamin, *Storia culturale del giocattolo* in Id. *Ombre corte. Scritti 1928-1929*, Torino 1993

Walter Benjamin, *Giocattolo e gioco. Osservazioni in margine a un'opera monumentale* in Id. *Ombre corte. Scritti 1928-1929*, Torino 1993

Walter Benjamin *Antichi giocattoli. A proposito dell'esposizione di giocattoli del Museo della Marca* in Id. *Ombre corte. Scritti 1928-1929*, Torino 1993

Walter Benjamin, *Letteratura per l'infanzia* in Id. *Ombre corte. Scritti 1928-1929*, Torino 1993

Walter Benjamin, *Teatro berlinese delle marionette* in Id. *Ombre corte. Scritti 1928-1929*, Torino 1993

Walter Benjamin, *Passeggiata berlinese tra i giocattoli I* in Id. *Burattini, streghe e briganti. Illuminismo per ragazzi (1929-1932)* Genova 1989

Walter Benjamin, *Passeggiata berlinese tra i giocattoli II* in Id. *Burattini, streghe e briganti. Illuminismo per ragazzi (1929-1932)* Genova 1989

Walter Benjamin, *Giocattoli russi* in Id. *Opere complete. IV. Scritti 1930-1931*, Torino 2002

Walter Benjamin, *Cantiere* in Id. *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Milano 2012

Walter Benjamin, *Ingrandimenti* in Id. *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Milano 2012

Walter Benjamin, *Steglitzer angelo Genthiner* in Id. *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Milano 2012

Walter Benjamin, *Passagenwerk. Frammenti dal fascicolo K* in Id. *Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Milano 2012

Walter Benjamin, *Il narratore. Saggio sull'opera di Nikolaj Leskov* in *Angelus Novus* (1962), Torino 1994

Horst Bredekamp, *Nostalgia dell'antico e fascino della macchina: la storia della Kunstammer e il futuro della storia dell'arte*, Milano 2006 [2007]

Francesco Cappa e Martino Negri, *Introduzione a Walter Benjamin Figure dell'infanzia. Educazione, letteratura, immaginario*, Milano 2012

Giorgio Colli, *La sapienza greca*, Vol.I, Milano 1977

José Dörig, *Giocattolo* in Enciclopedia dell'Arte Antica (1960), www.treccani.it

Richard Ellmann, *James Joyce*, Milano 1964

Roberto Farné, *Giocattolo* Enciclopedia Italiana - V Appendice (1992), XVII

Lyonel Feininger: arte e giocattoli (testo di Lux Feininger), Milano 1966

Marco Fittà, *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milano 1997

Eugen Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Firenze 1991[1960]

Ernesto L. Francalanci, *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*, Milano 1982

Marianne Krüll, *Nella rete dei maghi: una storia della famiglia*, Torino 1993

Vittorio Linfante, Paola Bertola, *Il giocattolo italiano nella prima metà del novecento*, Milano 2013

Adalgisa, Lugli: arte e meraviglia. Scritti sparsi 1974-1995 (a cura di Alessandro Serra), Torino 2006

Maria Paola Maino, *A misura di bambino. Cent'anni di mobili per l'infanzia in Italia (1870-1970)*, Roma-Bari 2003

Friedrich Nietzsche, *La filosofia nell'epoca tragica dei greci* in Id. *Opere 7* (a cura di G. Colli e M. Montinari), Milano 1991

Maria Pia Paoli, *Di madre in figlio: per una storia dell'educazione alla corte dei Medici*, Annali di Storia di Firenze, [S.I.], v. 3, p. 65-145, ott. 2011

Pier Paolo Pasolini, *Lettere luterane* (1976), Milano 2009

Fernando Pessoa, *Un'affollata slitudine. Poesie eteronime*, Milano 2012

Phyllis Richardson, *Design for Kids*, Milano 2009

R.M. Rilke, *Bambole*, Ch. Baudelaire, *Morale del giocattolo*, H.v. Kleist, *Sul teatro di marionette* (a cura di Leone Traverso, Firenze (1946?)

Lawrence Weschler, *Il gabinetto delle meraviglie di Mr. Wilson*, Milano 1999 (1995)

Appunti

**15 PHAN
TASIE
STÜCKE**
SOPRA GIOCATTOLE E MUSEI

