

Viaggio attraverso i ricordi dell'infanzia. Quando il fango, la colla, le strategie, il rispetto delle regole e la loro invenzione erano esperienze ludiche che servivano per diventare adulti. Quando bastavano le costruzioni di legno o l'elefantino a rotelle per suscitare quella meraviglia di cui oggi abbiamo nostalgia

---

 DISTEFANO SALIS
 

---



Le Wooden Dolls in legno dipinto a mano, prodotte da Vitra (da 115 euro, [vitra.com](http://vitra.com)), si ispirano al design originale di Alexander Girard (1952), designer americano che creò una collezione di bambole in legno per la sua casa di Santa Fe.

▲ DOVE OSA LA FANTASIA

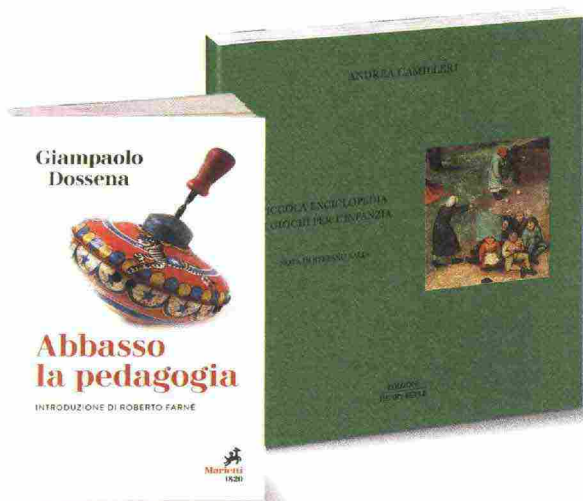
# AMARCORD DEL GIOCO

**I**N UNO DI QUEI SUOI CELEBRI AFORISMI, CHE NON CAPISCI MAI SE FUNZIONANO PERCHÉ SONO PERFETTI COME SEQUENZA DI PAROLE (IL CHE SAREBBE GIÀ MOLTO) O PERCHÉ ESPRIMONO IN POCHE RIGHE, E A VOLTE SONO, una verità irriducibile su un argomento, il grande commediografo e premio Nobel per la Letteratura, l'irlandese George Bernard Shaw (1856-1950), ha detto una verità definitiva sul tema. Eccola: «L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare». Rileggete. E meditate. Forse non ce ne rendiamo conto ma, purtroppo, arriva un momento, nella vita di tutti, nel quale ci ritroviamo in quella situazione.



002945

## DOVE OSA LA FANTASIA

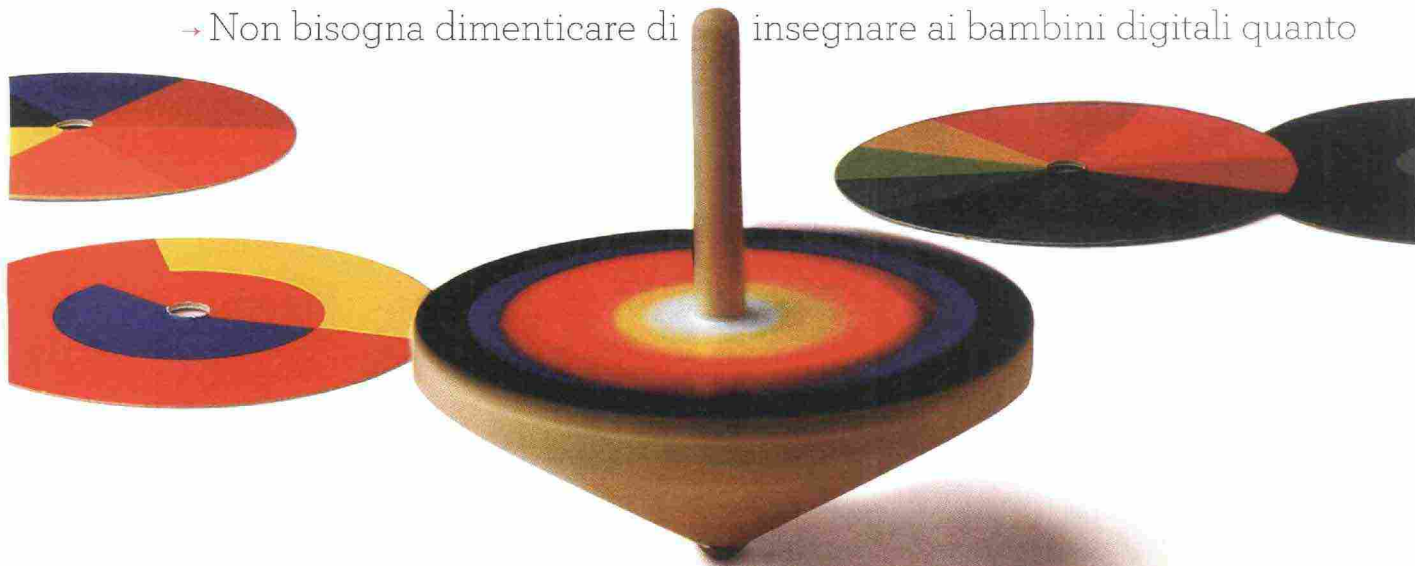


E, stranamente, però, iniziamo a vedere con distanza diversa e affetto moltiplicato il ruolo del gioco e i molti giochi praticati, che ci hanno visto passare le migliori ore della nostra infanzia. Il segreto più impenetrabile, e l'ultima risorsa identitaria profonda del *Citizen Kane* di Orson Welles, l'uomo che tutto poteva avere, non era altro che una semplice, umile, banale, slitta di legno. Un significato evidente, il legame imperdibile con ciò che ha distinto, con ciò che abbiamo amato con istinto puro e non scalfito dalle tenebre dell'esperienza: l'insondabile verità del (nostro) gioco dell'infanzia. Uno che non ha mai smesso di giocare e, anzi, ha fatto del gioco una ragione di vita e di ragionamento letterario è stato il grande Giampaolo Dossena (1930-2009). L'unico, in Italia, a es-

sersi interessato dei giochi fino a diventarne senza dubbio il massimo esperto, aborrendo, prima di tutto, il loro portato pedagogico. Parolaccia che lui, figlio di maestri, conosceva bene e dall'interno. No: il suo lavoro, un'esplorazione di decenni che ha contemplato tutto lo scibile del mondo del gioco (dai dadi alle carte, dai soldatini al Lego, dalle biglie ai giochi in scatola, fino ai giochi di parole, sublime branca della letteratura), è consistito in una ricerca che ha coinvolto migliaia di lettori, sondato tradizioni di tutto il mondo e sempre propugnato la assoluta gratuità del gioco; non si gioca per imparare o, peggio, per educarsi, ma per diventare adulti, per crescere, per dare spazio alla fantasia.

Adesso che ritorna un suo aureo libretto, edito la prima volta nel 1993 nei Coriandoli Garzanti, dal titolo piuttosto significativo di *Abbasso la pedagogia* (Marietti 1820) ne rivediamo tutta la grande e profetica portata. Dossena scrive appena prima dell'avvento dei videogiochi e conserva una memoria e un'esperienza tattile, uditiva, sensoriale del gioco. Si tratta di ripescare, con la competenza di uno che, alla fine, ha dedicato decenni di studi al fenomeno, una qualità che è vita vissuta e si fa metafora: lui no, non aveva mai smesso di giocare. Le ultime parole del libro: «Ma io non sono una persona normale. Io faccio quel che mi pare. Come spero facciate voi senza seguire le mode (moda di giocare il gioco x oggi, moda di non giocare più il gioco x domani). Domanda: "Dottore, non gioco mai; è grave?". Risposta: "Credo di sì"». Ecco. In questa ultima riga sta il senso, in un'epoca che ha visto smaterializzare molte cose (la musica, i libri, il cinema e la stessa tv), di una ripresa dei giochi di una volta. Chi ha da sempre solo conosciuto le Playstation o i giochi digitali (o li ha conosciuti troppo presto e in maniera troppo invasiva) non capisce quanto formativo sia il fango, la colla, la sabbia, la sbucciatura sul ginocchio. Il gioco all'aria aperta, le liti con i compagni di gioco, le strategie.

→ Non bisogna dimenticare di insegnare ai bambini digitali quanto



In alto, tra i libri dedicati all'arte di giocare, un titolo significativo è «Abbasso la pedagogia» di Giampaolo Dossena (Marietti 1820, 10,99 euro, mariettieditore.it), giornalista, scrittore ed enigmista, tra i maggiori esperti di giochi e il primo a renderli popolari con le parole sui quotidiani italiani. In «Piccola enciclopedia di giochi per l'infanzia», libro postumo di Andrea Camilleri (Edizioni Henry Beyle, 26 euro, henrybeyle.com), l'autore ripercorre e racconta i giochi poveri di quando era bambino.

Il rispetto delle regole e l'invenzione delle stesse. Forse per questo i giochi destinati all'infanzia di una volta (i trenini, i soldatini, gli animali di pezza o di legno, le biglie e così via) tornano sotto le mentite spoglie di oggetti (belli) di design. Ecco, solo per fare qualche blando esempio, l'elefantino di legno e rotelle, disegnato dal grande grafico cecoslovacco Ladislav Sutnar che torna, rieditato, in riproduzione perfetta, da una casa di modernariato ceca (modernista.cz). Ecco le costruzioni (piccoli blocchi di legno di diverse fogge geometriche) con le quali si trastullavano quei geniaci disciolti del Bauhaus (una riedizione dei pezzi del 1923 la trovate sul sito [shop.bauhaus-movement.com/naef-games](http://shop.bauhaus-movement.com/naef-games)). E se in Italia non si possono dimenticare le esperienze ludiche fondamentali costituite dall'insegnamento di Bruno Munari, a partire dal catalogo dei suoi libri edito da Corraini (con molti libri-oggetto con i quali giocare e divertirsi o costruire forme geometriche, come nel caso di *Aconà Biconbi*), fino alla scimmietta Zizi, nata per sperimentare le possibilità della gommapiuma (allora appena inventata) che fu subito Compasso d'oro nel 1954, o dai superbi puzzle-animati di legno pensati da Enzo Mari e mai usciti di produzione per Danese, basta un giro nei grandi negozi di design per trovarsi, improvvisamente, di fronte a questi oggetti ibridi (fatevi un giro nel sito di Vitra, che riedita, per dire, i «giocattoli» degli Eames).

Il confine labile, del resto, era molto ben presente agli artisti delle avanguardie del secolo scorso. Da Depero a Calder, fino a Picasso e a Klee, passando per i costruttivisti russi, gli artisti hanno dedicato una speciale attenzione alla forma del gioco. Spesso costruendoli di persona per i propri figli (si pensi ai circhi di Klee o al cavallo di legno di Picasso), ma sicuramente attribuendo alla dimensione ludica una vicinanza all'esperienza dell'arte: l'espansione degli orizzonti mentali della persona, adulto o bambino, che vi si avvicina. Una lezione che era chiara ad Andrea Camilleri, il quale, in un li-



è vera, forte ed emozionante la vita là fuori, oltre la soglia del tasto on

bro postumo (*Piccola enciclopedia dei giochi per l'infanzia*, edita dal raffinato editore Henry Beyle), descrive i giochi poveri dei suoi primi anni: oggetti semplici, forniti dalla natura, bastoncini, pietre, o appena più complessi (una trottola), per le prime esperienze di vita comune, di confronto, di divertimento. «La vera tórtula», scrive Camilleri, per esempio, «restava di legno, piuttosto pesante, che ruotava sulla punta di un chiodo, e veniva azionata dallo strappo di un lasso attorno ad essa arrotolato. I giocatori più che abili riuscivano a prendere sul palmo della mano la tórtula continuando a farla firriàre. Lo sputo a tradimento sulla tórtula era consueto e colpiva naturalmente a caso, non di rado lo stesso sputatore»: c'è la forza, con ironia e partecipazione, di un mondo che si apre a tutte le possibilità, disinganni e successi compresi. Il punto non è quello di essere nostalgici, eppure la forza dei giocat-

toli (e dei giochi: sono, evidentemente, due cose diverse) ben fatti, belli e rifiniti, che esaltano la qualità artigianale del produttore ma anche la forza commerciale di chi li propone, risiede in quella natura che esalta la potenzialità dell'oggetto in tutte le sfumature. Un'esperienza di qualità che supera, di molto, le nostre (finte) esperienze ludiche digitali. E siccome tutti, prima o poi, nella vita privata e lavorativa, finiremo davanti a un tablet e a un pc, tanto vale meravigliarci ancora per il sorriso di bambino che è mai più forte di quando può fare rotolare una semplice palla o, che so, tenere per mano un aquilone. Provate a farlo con uno smartphone! Forse la verità nascosta che ci indicano i giochi è che siamo (ancora, fortunatamente) animali fatti per le esperienze dirette e non quelle, per quanto belle, veicolate e simulate da un freddo schermo. Non dimenticate di insegnare ai bambini digitali quanto è vera, forte, emozionante, la vita là fuori, oltre la soglia del tasto on.

I giochi destinati all'infanzia di una volta tornano oggi sotto le mentite spoglie di oggetti di design. Come per esempio l'elefantino di legno a rotelle disegnato dal cecoslovacco Ladislav Sutnar (54,80 euro su [modernista-eshop.com](http://modernista-eshop.com)) oppure la trottola che diventa una lezione di teoria del colore, ideata da Ludwig Hirschfeld-Mack e che appartiene al periodo del Bauhaus, quando i giocattoli sono da comporre e scomporre secondo la libera fantasia dei bambini (50 euro su [maamma.com](http://maamma.com)).