



Premio di Rappresentanza del Presidente della Repubblica

Les Jeux d'antan

giochi, giocattoli e divertimenti del tempo che fu

30 dicembre 2010 -16 gennaio 2011

Tarquinia

Sala Grande della Biblioteca Comunale



COMUNE DI TARQUINIA
Assessorato alla Cultura



MUSEO PARIGINO A ROMA

con il patrocinio di



COMUNE DI GRENOBLE

Catalogo e mostra a cura di
Cesare Nissirio

Art design del catalogo
Giovanni Truncellito

Foto di
Rita Paesani

con il contributo della Società
ECO AGRI SERVICE
di TUSCANIA

Il Museo Parigino a Roma gemellato con il Musée de Montmartre di Parigi

Presentazione

L'Assessorato alla Cultura del Comune di Tarquinia, in collaborazione con il Museo Parigino a Roma, con il Patrocinio dell'Ambasciata di Francia in Italia e del Comune di Grenoble, promuove con vivo compiacimento questa singolare, colorata, nostalgica mostra di giochi del tempo passato. Tarquinia si lega in un ideale gemellaggio culturale con la Francia, con Parigi e con Grenoble, suscitato dalla presenza delle collezioni francesi che il Museo ha condotto ancora una volta in città. Non si può fare a meno di apprezzare questo tuffo nel passato, nel "meraviglioso" che gli oggetti "da favola" hanno accompagnato e continuano ad accompagnare la nostra memoria e la nostra fantasia. Il risultato è sorprendente. Ringrazio il Presidente della Repubblica per il Premio di Rappresentanza che ha voluto destinare a questa manifestazione, curata da Cesare Nissirio.

La mostra è un omaggio del nostro Comune e del Museo Parigino a Roma al celebre psichiatra dell'infanzia, Prof. Giovanni Bollea in occasione del suo novantasettesimo compleanno.

Angelo Centini
Assessore alla Cultura
del Comune di Tarquinia

Il Comune di Grenoble si unisce idealmente ancora una volta alle vicende culturali del Comune di Tarquinia nel concedere il proprio patrocinio a questa bella e ricca collezione di giochi, giocattoli e passatempo che ha caratterizzato un'epoca ormai scomparsa della cultura e del patrimonio ludico francesi. Una presenza discreta quanto forte nei contenuti di questa cultura, oggi soppiantata dalla tecnologia applicata al mondo dell'infanzia. Un rimpianto per un verso, una speranza per quanto tale modernizzazione riuscirà a scolpire nella mente fervida dei nostri bambini. Una collezione, questa, acquistata peraltro in parte proprio a Grenoble.

Marie Claire Nepi
Vice Sindaco di Grenoble

COMITATO ORGANIZZATORE

Comune di Tarquinia
Angelo Centini, Assessore alla Cultura
Maria Lidia Perotti, Responsabile dell'Ufficio Cultura

Museo Parigino a Roma
Cristiana Mancinelli Scotti
Cesare Nissirio
Giovanni Truncellito

Ufficio Stampa
International Presse Service

Allestimento della mostra e art director del catalogo
Arch. Giovanni Truncellito

**Il Museo Parigino a Roma ringrazia tutte le Istituzioni Pubbliche partecipanti alla mostra e i loro collaboratori,
inoltre e in modo particolare:**

Giorgio Napolitano
Presidente della Repubblica Italiana
Jean-Marc Rochereau de La Sablière
Ambasciatore di Francia in Italia
Marie-Claire Nepi
Vice Sindaco del Comune di Grenoble
Mauro Mazzola
Sindaco di Tarquinia
Angelo Centini
Assessore alla Cultura
Maria Lidia Perotti
Responsabile dell'Ufficio Cultura
Giovanni Sartori
Responsabile del Settore Cultura
Luca Gufi
Responsabile della Biblioteca Comunale di Tarquinia
Luciana Rendimonti
Biblioteca Comunale di Tarquinia
Angelo Filosomi e lo staff della Tipografia Ceccarelli

a Giovanni Bollea

Les Jeux d'antan

giochi, giocattoli e divertimenti del tempo che fu



La perennità dei giochi di tradizione

La perennità dei giochi di tradizione è assicurata dalla volontà di trasmetterli ai posteri, come è sempre accaduto, tramandando oralmente alcuni episodi dell'attività umana, nella speranza che un nonno ne racconti sempre il fascino, la fantasia, l'uso ai nipotini incuriositi e soggiogati dall'aspetto fiabesco, dalle immagini dagli "oggetti del desiderio". Non saranno né i trenini elettrici né tantomeno i giochi telematici a soppiantarli. Certamente episodi come gli orsacchiotti in peluche, i modellini di autovetture e di treni hanno convissuto con successo e continuano a farlo sostenuti spesso più da adulti in preda a nostalgie instinguibili che dai bambini più portati alla scoperta di nuovi territori del gioco, sollecitati dal mercato industriale irrispettoso di taluni valori della tradizione. Come dimenticare taluni giochi come la tombola, la dama, i giochi da tavolo e quelli all'aria aperta? Come dimenticare la gioia risultante dalla costruzione con le proprie mani e la fantasia sbrigliata di un bambino di un oggetto ludico, un gioco suscitato da vecchie monete, lattine di birra, biglie protagonisti di "giri" d'Italia o di Francia simulati con passione da tifoserie in erba? Ricordo lunghi, infiniti pomeriggi a Scurcola Marsicana dove, bambino, vivevo "sfollato" dalla Grecia durante l'ultima guerra mondiale, ore da far trascorrere con giochi "poveri", facilmente realizzabili con propri mezzi recuperati dalla quotidianità come i rocchetti del filo trasformati in carri armati, fionde create con rami d'albero o fil di ferro intrecciato, telefoni realizzati con coppette di gelato collegati da un filo teso o il "battimuro" ovvero vecchie monete del regno scagliate a distanza verso il muro della nostra abitazione antistante una piazzetta ai piedi del paese. E i tamburelli per noi maschietti e





la corda o il cerchio, e le bambole per le femminucce. E anche i giochi per lo più maschili, senza giocattoli: il “medico” il “prete”, il “farmacista”, il “cocchiere”, tratti dalle professioni in uso atti a svelare i segreti delle femminucce. Insomma, la povertà dei mezzi era contrastata dalla ricchezza della fantasia. Ricevevo dalla zia rimasta in Egitto straordinari giocattoli, modelli inglesi di auto e treni, che finivano sistematicamente in dono ai miei compaesani più grandi che prendevano lezione di francese dalla mia mamma. Le mie migliori ore erano trascorse su un vecchio, ormai logoro, tappeto persiano reduce miracolosamente dalle nostre peregrinazioni in fuga dagli eventi

di guerra, sul quale vivevano processioni, parate, bande musicali tutte inventate dalla mia creatività con musiche e parole anch'esse spudoratamente fantasiose. Che spasso! I modellini inglesi non mi suscitavano emozioni oltre i primi momenti di gioco. Evviva il vecchio tappeto, agorà del mio cuore di bimbo! Evviva la povertà del gioco, ricchezza dell'animo! E dell'uso delle mani e della mente. I giocattoli e i giochi preferivamo crearceli da soli lasciando l'industria ai propri destini. E il legno, dominante in paese, ci forniva attraverso la scultura, tutta nostra, il serraglio, le statuine del presepe, i cavallucci trainanti vecchie carrette contadine. Le stesse bambole spesso erano create con vecchi stracci in disuso, colorate da mani incerte ma felici. Fra i giochi rientravano anche alcuni appuntamenti tradizio-

nali sull'aia che ci fornivano l'estro per costruirne di nuovi. La mietitura, con la trebbia in azione, lo “scartocciare” delle pannocchie, la battitura dei coloratissimi fagioli sul prato che ci forniva i personaggi delle processioni o delle bande musicali all'insegna dell'agricoltura. Il ricordo da solo sprigiona emozione. Da ciò l'intenzione di questa mostra che da un lato accoglierà il frutto di quella fantasia “d'antan”, di un tempo ormai irreversibile, perdutamente trascorso ma anche di quell'industria del gioco che decenni fa non aveva le caratteristiche odierne. Giochi francesi di un tempo, giochi della capitale europea della modernità, Parigi. Per quell'Ottocento ormai all'ultimo respiro erano giochi d'avanguardia. Giochi di carta in cui le tecniche tipografiche costituivano la novità o giochi in latta colorata. Le grandi Esposizioni erano spesso foriere di giocattoli muniti di meccanismi all'avanguardia capaci di renderli mobili, precursori dei nostri moderni robot. Per lo più i giochi industriali collegavano però i bimbi fra di loro, li raccoglievano intorno ad un tavolo comune fra '800 e '900. Vogliamo soffermarci sulle figurine? Occasioni straordinarie, per fortuna oggi ancora in uso, per creare un innocente scambio, una sorta di commercio dei ciclisti e calciatori allora in voga, gli stessi che collegavano anche noi piccoli italiani di un tempo. *Se ti dà un Gino Bartali, in cambio mi daresti un Fausto Coppi e un Fiorenzo Magni?*, ci ripetevamo spesso. Insomma, ne paghi uno e ne porti a casa due, in ossequio alle buone regole del commercio. Oggi la telematica, come pure la televisione, isola sempre di più i nostri bambini. Abbasso i prodotti che distanziano la creatività dai nostri bimbi, abbasso i prodotti che isolano la nostra infanzia del 2000! Ho assistito in Puglia ad una veglia natalizia con decine di doni destinati ai bimbi, tutti raccolti sotto l'albero, per lo più giochi ultra moderni, tutti da subire. Ho tentato di offrire un set per il *decoupage*, con tanto di album, con immagini da ritagliare, modelli di ispirazione, riviste invoglianti, zeppe di utili immagini pronte all'uso e quant'altro. Ha vinto il “ninten-



do”, un gioco da raccapriccio, da fare solo con se stessi dinanzi ad un piccolo malefico computer che inibisce persino all’udito dei piccoli di percepire il ripetuto, sano, sonoro invito *A tavola!* con il rischio per il bambino di restare a digiuno il giorno di Natale. Che danno! Evviva la telematica se accomuna e propone giochi della fantasia,



evviva il computer, seppure strumento per *single*, se raccoglie intorno a se una schiera di piccoli fruitori eccitandone la fantasia in un gioco comune. Evviva la modernità che non sia pericolosa e pernicioso! Ma temo che tutto ciò sia pura utopia! *Hélas!*

Cesare Nissirio

Mode Pratique

LE SAUT
2 JUIN 1933
N° 22 25



DANS CE NUMÉRO
JEUX DE PLEIN AIR

LIBRAIRIE HACHETTE

Les poulbots di Francisque Poulbot

Era salito a Montmartre da Saint-Denis, il quartiere poco distante, attratto dalla vita quasi agreste della Butte, sedotto dalla sdrucita quotidianità periferica, dalla fervida immaginazione della povera gente animatrice dei *fortifs* e del *Maquis montmartrois*, chiuso fra le rues Caulaincourt, Lepic e Girardon, in un triangolo fatto di



modestissime abitazioni, sinonimo di povertà, spesso contaminato da baracche in cui l'infanzia, oggetto del desiderio che la sua matita di artista ricercava avidamente. L'infanzia povera, diseredata, sostenuta appena da poveri mezzi e tristi abitazioni eppure così ricca di suggestioni ai suoi occhi indagatori. Francisque Poulbot, il pittore dell'infanzia di Montmartre, una generazione di piccoli, spesso aspri, sarcastici fanciulli in cerca di una vita da vivere. Montmartre l'aveva sedotto, aveva catturato i suoi sentimenti e li aveva indirizzati alle sue stradine intorno ad una Place du Tertre non ancora oltraggiata da finti artisti, venditori di illusioni. Una Montmartre non ancora del tutto invasa dai cabarets che non fossero Le Lapin agile, allora il solo frequentato da Poulbot come pure il vecchio ristorante Bouscarat all'angolo della piazza. Siamo all'inizio del Novecento e "le Paris de Poulbot" è Montmartre, la collina dei lillas, degli orti e dei vigneti che discendono dalla rue Cortot sino alle pendici della Butte. Poulbot ne aveva subito il fascino, era stato catturato dall'atmosfera non del tutto cittadina del quartiere preso di mira da molti altri artisti, Aristide Bruano, Eric Satie, Francis Garco, Guillaume Apollinaire, Max Jacob e non ultima la "pierreuse", la cantante di strada Eugénie Buffet, oggi sepolta nel piccolo, romantico cimitero del quartiere.

Cosa trovava Poulbot in quella infanzia? in quei bambini che finirono per essere chiamati "poulbots" dal nome dell'artista che li aveva fatti assurgere a fenomeno d'arte, oggetto delle illustrazioni che l'artista aveva inserito nei suoi libri, da *La Maternelle* di Léon Frapié a *Poile de Carote* di Jules Renard, e persino, a *Messieurs le Ronds-de-Cuir* di Courteline ma soprattutto a *Dans la rue*, la raccolta di can-

zoni e monologhi di Aristide Bruant ampiamente illustrato? Cosa cercava in quell'infanzia di strada? Era lì la sua Parigi e vi ricercava la forza straordinaria che quei soggetti, non sempre infantili, sapevano trasmettere alla sua matita, uno strumento di illustrazione della vita quotidiana come pochi, come lui e Gill, in quell'altura ci hanno lasciato. Il gioco di quei bambini era povero quanto la loro modesta vita trascorsa per lo più per strada. Era il gioco dei miseri che però si alimentava con una ricchezza di trovate fantastiche di non poco conto. Era soprattutto il gioco della tradizione fatto di poche cose raccoglietiche quali un vecchio tramutato in battello da un fiammifero issa-

to su di esso che talvolta lo stesso Poulobot lanciava loro dalla sua finestra di rue Caulaincourt, prima e dopo il suo trasferimento in rue Cortot, lasciata però qualche tempo dopo alle spalle per tornare in quella sua prima stradina tanto amata ma in una casa molto più grande, avendo intanto fatto fortuna. Ed è proprio quel gioco, quell'infanzia curiosa e avida di una vita da mordere, quel gioco fatto né di poco né di molto che egli ci ha lasciato in eredità quale fenomeno di assoluta autenticità, quale episodio irripetibile di quella Montmartre che di lì a non molto avrebbe purtroppo cambiato pelle.

C. N.



Il giuoco dipinto

Il secolo delle grandi esposizioni e della trionfale diffusione del manifesto d'autore, sarà anche il 'secolo d'oro' del giocattolo. Ma, più della Rivoluzione francese che segnerà la fine di una concezione politica e sociale e più di Jean-Jacques Rousseau che porterà alla ribalta l'infanzia e i suoi problemi, saranno i progressi tecnici e l'avvento della meccanizzazione a suscitare, nella seconda parte del XIX secolo, un rinnovamento e un prodigioso sviluppo dell'industria dei giocattoli. Accanto alle sempre più sofisticate creazioni in legno, porcellana e metallo, anche l'universo povero, ma non meno suggestivo, dei giuochi di carta da ritagliare e comporre, comincerà ad invadere il mercato. I variopinti *découpages* di costruzioni, soldatini, ombre cinesi, bambole da vestire, marionette da animare, trafori e figure mobili di prodigiosa ingegnosità nel creare l'illusione delle tre dimensioni, verranno diffusi su semplici fogli di carta, sul più antico e potente veicolo di tutte le idee umane. Intorno al giocattolo fiorisce un'importante mercato editoriale di libri, cataloghi di vendita, manuali d'intrattenimento, periodici intitolati a "St. Nicolas" o a "La Poupée Modèle", spartiti musicali, cartoline illustrate, manifesti, calendari, figurine e stampe, a comporre un abbagliante paese dei balocchi, che si offre con l'irresistibile malia di immagini stregate che rimbalzano dalle pagine dei libri a quelle dei giornalini per l'infanzia, dalla pubblicità all'"Imagerie d'Epinal", a raccontare, illustrazione dopo illustrazione, la grande epopea della nascita dell'infanzia come nuovo soggetto sociale.

Così che di tutti i possibili approcci alla nozione di giuoco, quello fornito dall'immagine che nel corso dei secoli - e segnatamente nell'Ottocento - il gioco darà di se stesso,



sembra significativamente rilevante e in grado di includere e prefigurare tutti gli altri. Il giuoco dipinto manifesterà, infatti, una carica di suggestione dirompente nel delineare l'altrove sognato e irraggiungibile degli *happyfew* di

quei felici pochi per i quali l'Inghilterra vittoriana avrebbe inventato l'universo della *nursery* sistema perfetto e *hortus conclusus* scandito dalla rigorosa prescrizione di ritmi, rime e ruoli.

Dall'umile cavalluccio di legno alla più sontuosa casa di bambola, un ricorrente codice iconografico accomuna infatti tutte le raffigurazioni del giuoco, con una forza seduttiva che travalica la realtà per farsi manifesto trionfante di quel nuovo soggetto sociale costituito dall'infanzia. Ed è anche alla seduzione delle figure, che la società dell'ultimo Ottocento e del primo Novecento affiderà il compito di veicolare i propri valori, ponendosi come il migliore dei mondi possibili.

Realizzate attraverso le dosate alchimie tonali degli intagli in bianco e nero o scaturite dall'esplosiva opulenza cromatica delle pietre litografiche, le immagini del giuoco si fanno perdutoamente desideranti, diventano preziosi documenti che delineano e dettagliano la mappa del territorio segreto e perduto del paese dell'infanzia.

Affidate alla fragile bidimensionalità della carta, queste immagini rivelano insospettite profondità, affidando la loro forza alla pervasiva e saturante moltiplicazione degli esemplari.

Sfogliare quest'inedita, possibile storia del giuoco, le cui figure sparpagliate e variopinte occhieggiano da infiniti repertori, ricomporre un ideale album che ne raccolga e conservi ogni singola immagine, per dimostrare, come al di là dell'evoluzione delle mode e degli stili, i mille modi di illustrare una bambola o il volo di un aquilone, ricorrono alla suggestione del medesimo codice e alle stesse pratiche magiche sottese al ritratto, è una delle possibili chiavi di lettura.

Dai giochi di destrezza a quelli di pazienza, dai giochi sportivi a quelli scientifici, dai giochi solitari a quelli di gruppo, dai giochi proibiti a quelli di apprendimento, le



la, si allineano, si accatastano, si ammonticchiano e si sparpagliano, esibendosi, in un disordine solo apparente, con la seduzione scenografica e golosamente precaria dei trionfi gastronomici alla Dubois.

Dal giocattolo ricco al balocco povero, dal truciolo alla seta, l'illustrazione risponde all'insaziabile domanda, moltiplicando l'offerta di un repertorio tanto più appagante quanto più rigorosamente e rassicurante connotato.

La simulazione del giuoco, offerta dall'illustrazione consente, infine, di fissare l'irripetibile momento situato tra il prima e il dopo: progetto e reliquia di una felicità attesa e insieme già trascorsa; che delinea accanto agli officianti, anche la magica schiera dei costruttori e venditori di felicità.

Paola Pallottino

Alla scoperta del mondo con forbici e colla

Le “piccole cose idiote” che amava Rimbaud possono certo diventare insignificanti *bibelots* o fastidiose manifestazioni del gusto del *bric-à-brac*, ma anche, se lette nella loro proiezione entro il comportamento dell'uomo, rivelarci lo stile di un'epoca, e aprirsi verso inattese, riposte verità. Molte volte l'oggetto frivolo o minimo, o persino il più semplice gesto quotidiano, possono suscitare i segni della cultura d'una società in modo più vivo e diretto delle pagine pensose dei filosofi, delle analisi dei sociologi e persino delle illuminazioni degli artisti. Lo spirito del tempo, lo sappiamo, s'esprime anche in un ninnolo riscattato dal decadentismo gozzaniano o nel movimento che una signora compie nell'accendersi una sigaretta.

Così, affondarsi nei vecchi fogli di allineati soldatini, ingegneresche costruzioni, semplici colorati giochi dell'oca può esser certo vizio collezionistico, o magari calcolo mercantile, ma anche può essere, l'avvio di un inatteso e per nulla nostalgico itinerario per capire chi eravamo e chi siamo, per capire noi e gli altri.

Riordinando quasi dimendicate cartelle, mi è capitato di ritrovare una serie di vecchie costruzioni dell'illustre “Imagerie d'Épinal” (e di altre ditte francesi).

Sono piccole tavole che propongono di costruire, con un paio di forbici e un po' di colla, meravigliosi edifici orientali e africani, moschee cambojane e bazar tunisini, tucul congolesi e templi indiani, case cinesi e tende tartare.

Un fantastico paesaggio esotico destinato ad entrare nelle case dei francesi sotto forma apparente di gioco o di passatempo. Ho pensato, allora, al nostro Paese, in quegli stessi anni (gli ultimi trent'anni dell'Ottocento) e all'orizzonte che agli italiani si schiudeva, mentre in Francia il paesag-



gio già si popolava di queste immagini di mondi lontani, di popoli diversi. Ho così immaginato il ragazzino della profonda provincia francese che edifica il suo indocinese



“Temple de l’Éléphant blanc”, o il suo algerino “Grand marabout”, evocando nel concreto di un oggetto effimero ma palpabile certo i crudeli destini delle guerre e delle occupazioni coloniali, ma anche la coscienza cosmopolita della sua patria. E ho immaginato il coetaneo ragazzino italiano al quale ben poche suggestioni potevano giungere a maturare in lui la consapevolezza di quanto fosse grande e diverso il mondo e di quanto angusto lo spazio del suo

paese, della sua regione della sua stessa patria. È evidente come la tipografia Pellerin segua, con molta puntualità, l’espansione coloniale francese, offrendo al suo pubblico (non formato, si ricordi, soltanto da bambini e ragazzi, ma anche da adulti) soggetti legati all’attualità. Scorrendo le date dello sviluppo coloniale della Francia, soprattutto nel Maghreb e in Indocina, è facile cogliere le coincidenze con i temi che emergono nei fogli delle costruzioni.

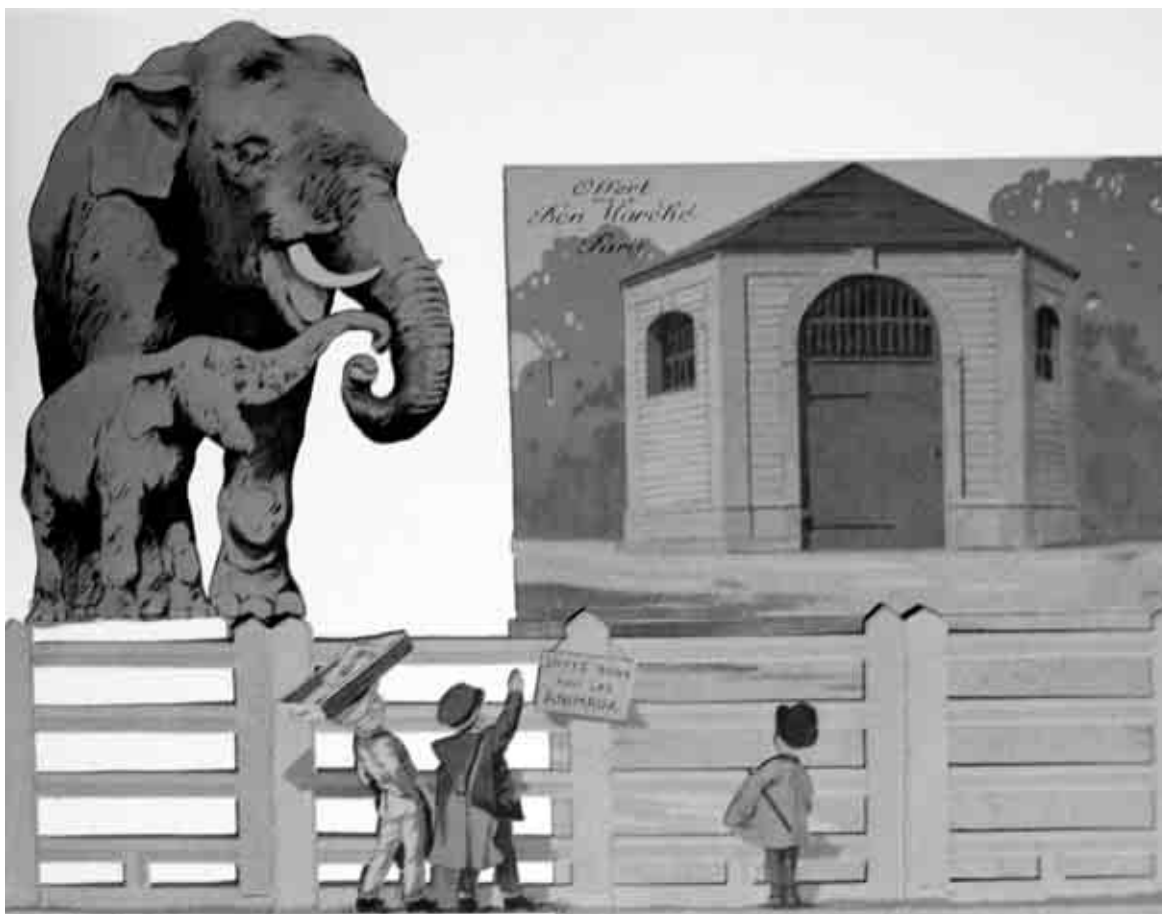
Nel 1830 la Francia si insedia nei centri costieri dell’Algeria e ventisette anni dopo occupa la Grande Kabilia (ma effettivamente la sottomette nel 1871): nel 1881 stabilisce il suo protettorato sulla Tunisia e se anche soltanto nel 1912 pone il suo protettorato sul Marocco, questo Paese ha frizioni anche pesanti con Parigi fin dal primo insediamento francese in Algeria. In Indocina l’avventura francese incomincia con l’occupazione della zona del delta del Mekong (1859-1862) che porta, nel 1867, alla costituzione della colonia della Cocincina dalla quale si svilupperà poi l’Union Indochinoise (Viet Nam, Laos e Cambogia) formalmente costituita nel 1887. Se l’espansione coloniale è probabilmente l’occasione principale all’estendersi della produzione “esotica” della tipografia Pellerin, altri stimoli operano in questa stessa direzione. Infatti, i soggetti che Pellerin propone non riguardano soltanto le grandi aree nelle quali la Francia è impegnata, ma anche la Cina, la Tartaria, l’India, la Siria, la Turchia. Qui gioca evidentemente l’influenza più generale della cultura francese e delle sue aperture verso i Paesi lontani.

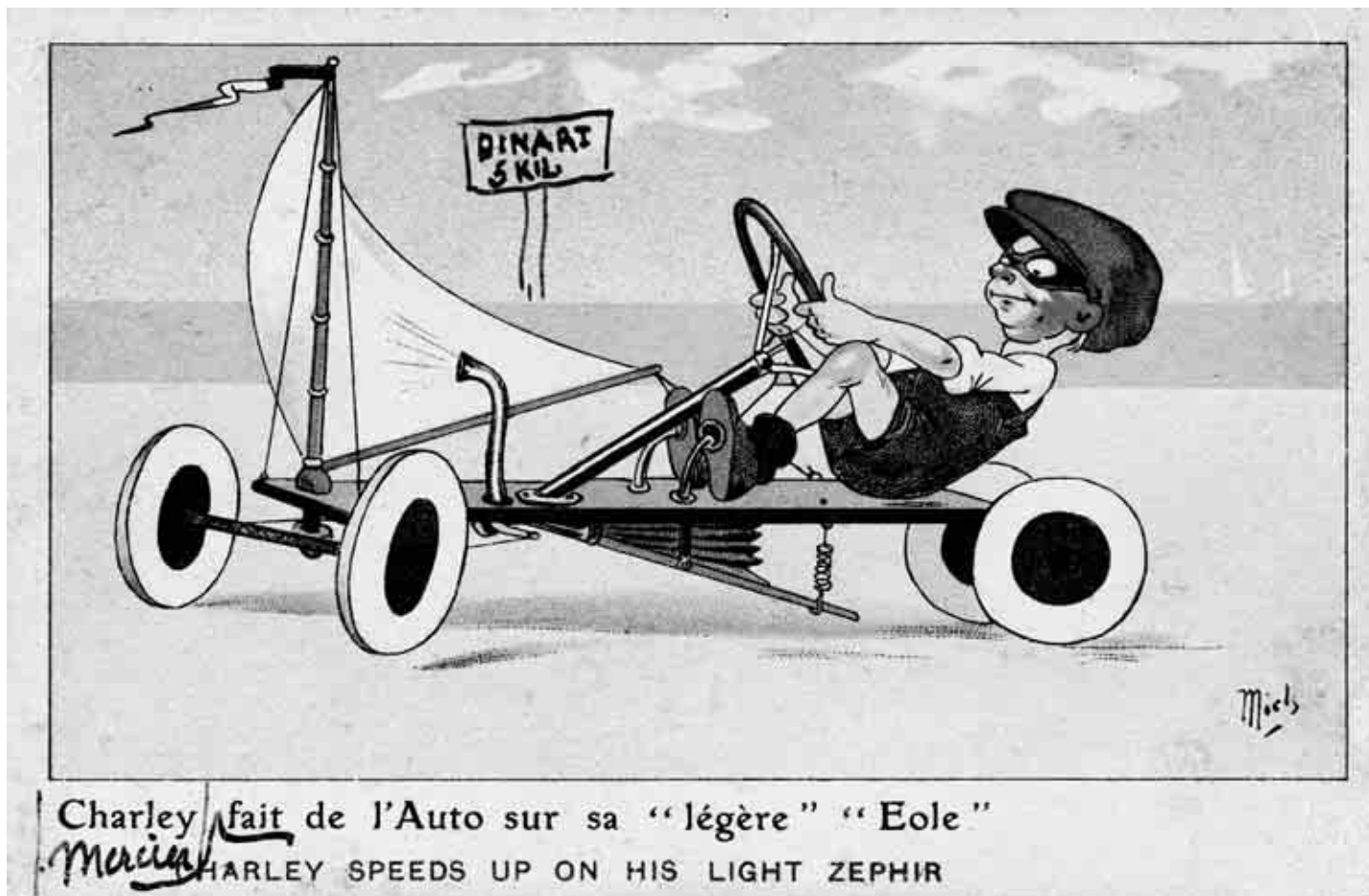
Del resto già erano stati proprio i gesuiti francesi a “scoprire” la Cina e a porre quel “problema cinese” che non fu secondario nella crisi dell’uomo “teologico” e nella formazione del pensiero laico illuminista. Ed erano stati poi Bernardin de Saint Pierre e Chateaubriand ad aprire la via delle nostalgie e della miticizzazione per i paradisi esotici, spazio dell’abbandono e della libertà perdute per l’uomo europeo. E ancora Flaubert con i suoi viaggi in Egitto e nell’Oriente mediterraneo e poi con *Salambo*, e Théophile

Gautier che apre la stagione dell'esotismo estetico, e Pierre Loti, ma non loro soltanto e non soltanto scrittori, ma pittori e cronisti e viaggiatori e ancora mercanti capaci di importare a Parigi quelle stampe giapponesi di Hokusai che seguiranno l'arte dei Nabis e poi d'offrire ai cubisti la sorpresa dell'arte africana. Ma quest'interesse e quest'ansia dell'esotico e del lontano non restano chiusi nelle coscienze degli artisti e dei filosofi o legati alle cronache delle imprese coloniali: il mondo dei "diversi" diviene per i francesi un'immagine popolare e di massa sulle pagine delle riviste e dei giornali e soprattutto con l'aprirsi della grande stagione delle Esposizioni universali entro le quali troveranno ampio spazio materiali (persino viventi) di altri continenti, civili o selvaggi. Parigi ospita la prima (1867) e ancor più contribuiranno a radicare nella coscienza francese l'immaginario esotico le successive edizioni, sempre più grandi, del 1889 e del 1900, in attesa delle Esposizioni coloniali. È su questo sfondo che si pongono le costruzioni di Epinal, alcune delle quali proprio si propongono

come riproduzioni di edifici presentati al Trocadero nell'esposizione del 1900. Riflesso della celebrazione coloniale e dell'orgoglio dei conquistatori? Certo, ma anche manifestazione povera, minima, marginale fin quanto si vuole di una diffusa cultura "moderna" aperta al mondo, agli "altri", ai Paesi Lontani e soprattutto "diversi". E, quel tempo stesso strumento forse non così secondario come potremmo pensare di formazione di questa coscienza.

Roberto Leydi





Charley fait de l'Auto sur sa "légère" "Eole"

Miel

CHARLEY SPEEDS UP ON HIS LIGHT ZEPHIR

All'aria aperta

Qualcuno di fronte ai reperti dell'infanzia, il nostalgico armamentario di giocattoli, figurine, libri illustrati, ha subito i lucciconi e un senso di indomabile angoscia. Altri nell'infanzia e le sue vestigia vorrebbero restarci per sempre, e da adulti, sostituiscono come possono, ovvero collezionando, il perduto possesso emotivo con i giocattoli d'uso che diventano opere d'arte offerte soltanto allo sguardo, recluse in asettiche bacheche. C'è poi un terzo tipo: quello che si dimentica sostanzialmente di crescere e continua ad avere con gli oggetti infantili un rapporto

ludico e certamente, scavando nella sua vita, si scoprirà un rapporto ludico col mondo in generale, un continuare a giocare con le cose dei grandi. Fra i tanti aspetti belli e insensati dell'esistenza come ce la prefiguriamo c'è questa assurdità del confine netto fra piccoli e grandi. Non che si sia già stabilito precisamente dove sia situato, ma sappiamo che esiste ed è grazie a esso che possiamo provare quel senso di irrecuperabile malinconia per il tempo che passa, per l'età infantile che ci piace trasfigurare e fantasticare come 'beata'. Ma beata non fu, lo sappiamo bene, nessun'altra



età della vita è più zeppa di ostacoli, umiliazioni, senso di inadeguatezza. Tanto che la scrittrice americana Flannery O' Connor ebbe a dire che qualunque scrittore sopravvissuto alla sua infanzia, ha temi abbastanza per riempire libri tutta la vita. Se poi non fossimo costretti ad avere sul tempo un concetto di evoluzione lineare, ma lo sentissimo - come è - circolare, in modo che non fosse possibile un prima e un dopo o rintracciare un punto di origine e un punto finale, ecco che potremo senza vergogna riconoscerci bambini per tutta la durata della nostra esistenza visibile, o bambini adulti, o vecchi infanti. E potremo giocare, senza inventare i giochi pericolosi dei grandi, con quegli oggetti al limite del risveglio e del respiro che chiamiamo giocattoli. Perché, se no, smarrirsi al cospetto di un vecchio orsacchiotto spelacchiato che mostra le sue ferite di paglia? Perché quel senso di perdita guardando una casa di bambola con la sua lillipuziana riproduzione della vita adulta? E la tremenda nostalgia che viene a chi scorre quelle antiche figurine, che portano le tracce di tante mini bambine? Quel tondeggiare di linee, quelle guance ripiene dove il sostegno sottolinea la bellezza infantile creando due meline rosse rosse? Se in quegli oggetti riconosciamo non il passato e il tempo perduto, ma le forme fondanti del presente, avremmo con la nostra vita e le nostre età un rapporto più pacificato e consapevole. E potremo entrare in un museo o visitare una mostra di giocattoli senza sentirci improvvisamente invecchiati. Come ha raccontato Ingmar Bergman, nella sua autobiografia, la forma fondante del suo destino era stata nell'infanzia la magia delle figure in movimento proiettate sul muro dalla "lanterna magica", lontano preannuncio della sua futura arte cinematografica. Ognuno di noi ha la sua lanterna magica, il suo giocattolo preferito che lo rincorre negli anni proiettando su

altri oggetti, adulti, la sua forma e il suo fascino. Nel mestiere che uno fa "da grande", nelle donne e negli uomini di cui s'innamora, nelle forme geometriche che preferisce, nei pittori che gli stanno a cuore, nella musica che sceglierà, si può rintracciare, a saperlo cercare, l'antico giocattolo, il prevalere delle sue linee, la sua morbidezza o solidità. Dopo quello della madre è l'abbraccio del giocattolo preferito a plasmare il mondo emozionale del bambino. E quel mondo emozionale, per quanto lontani si andrà dall'infanzia, continuerà a vivere nel mare profondo dell'inconscio, nel segreto degli impulsi diurni, e nelle immagini notturne del sogno. È nel giocare instancabile dei loro primi anni che i futuri adulti accumulano quel surplus di energie da smaltire nel corso degli anni non sempre trionfanti. Saltare sulla corda non si potrà più a un certo punto, ma si potrà sempre evocarne l'immagine e spendersi quell'antica energia come un buon giocatore un asso tenuto da parte per la mossa vincente.

Sandra Petrignani

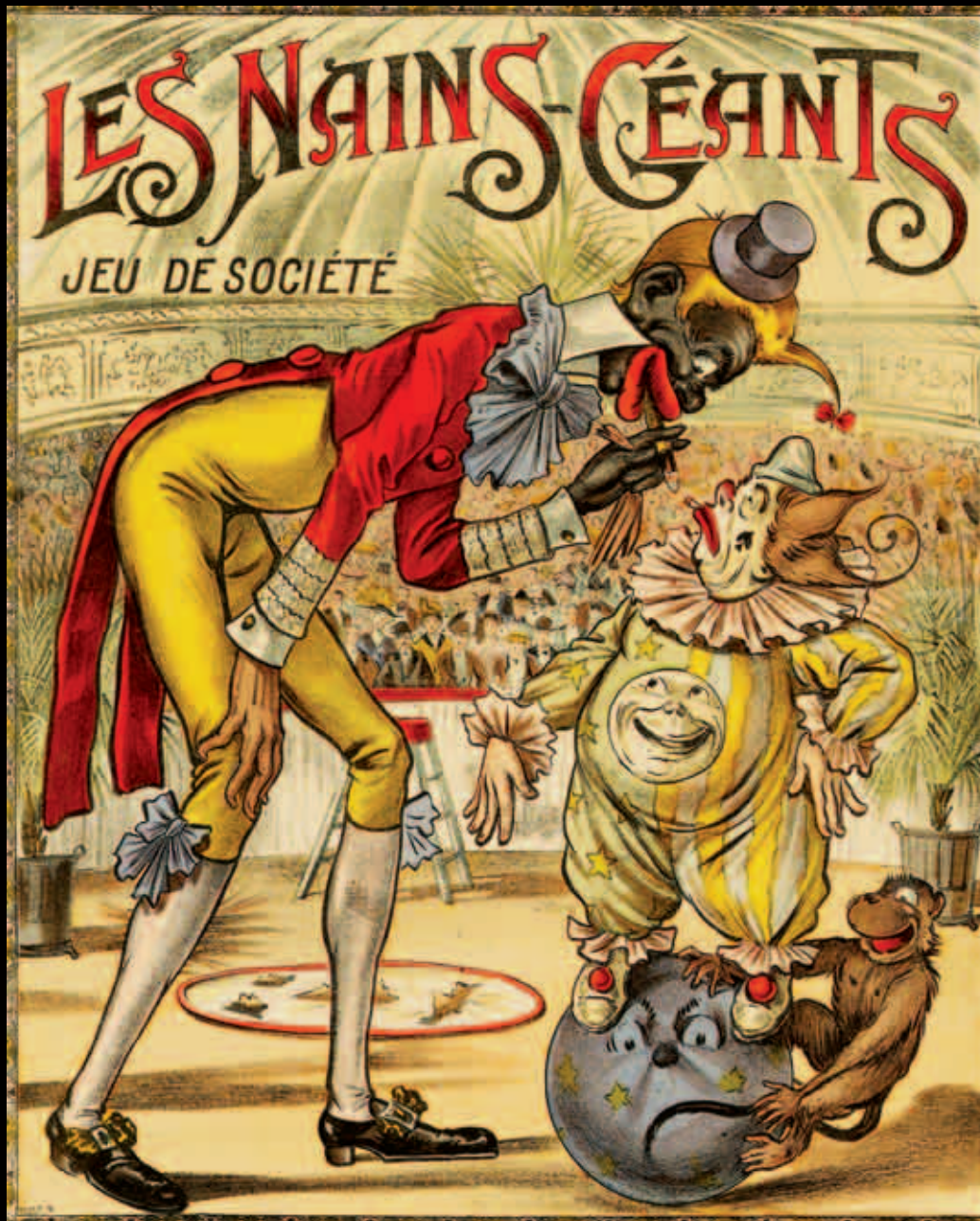




RÈGLE :

Les joueurs doivent avoir des marques distinctes. Chacun lance les deux dés à son tour dans un ordre déterminé. On compte sur le jeu avec les marques autant de cases que les dés ont amené de points. Si le nombre de points conduit à une case, on double jusqu'à ce qu'il ne se rencontre plus d'oise. Si, arrivé au n° 68, on a encore des points à compter, on rétrograde, car le gagnant est celui qui est arrivé exactement par ses points au n° 63. Qui, au premier coup, fait 9 par 3 et 6, se place à 26. Si c'est par 4 et 5, il va à 56. Qui, de même, fait 6 par 1 et

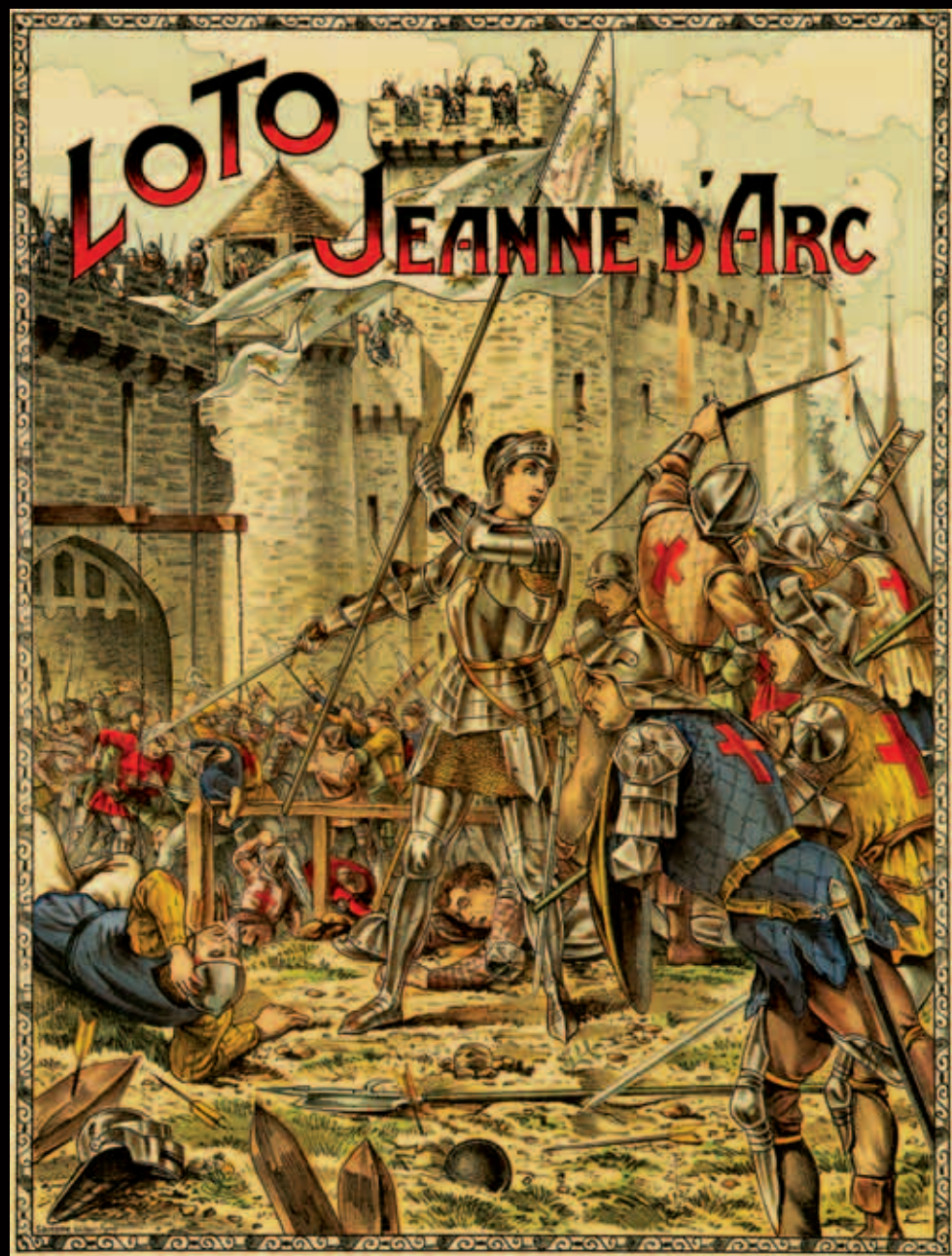
va à 12. Qui arrive à 20, bounef d'être, paie 2 et laisse passer deux coups. Qui arrive à 31, paie, paie 3 et attend qu'un autre, y arrivant, l'en retire; il va alors au numéro qu'occupait celui qui l'en a retiré. Qui arrive à 42, parte d'aise, paie 2 et retourne à 30. Qui arrive à 52, prison, y attend qu'un vinem le délivre; il prend alors la place de celui qui le délivre. Qui arrive à 68, boune, paie 8 et recommence au n° 1. Qui est rencontré par l'un des joueurs paie 1 et prend la place qu'il occupait.





JEU DU SOLDAT FRANÇAIS.

Ce jeu se joue de préférence sur un tambourin. Il faut 6 dés. Le carton est divisé en 12 cases numérotées de 1 jusqu'à 12. Dans la case du milieu marquée 0 se trouve un soldat victorieux. Le nombre des joueurs est libre. Celui qui amène le plus haut point sera le premier et les autres suivent. Tout joueur qui amène 7, met 7 jetons dans la case du milieu. Celui qui amène 12 gagne les jetons qui se trouvent sur toutes les cases. Tout autre nombre fait gagner à celui qui l'amène les jetons de la case où se trouve le numéro qui y est. Si cette case est vide, le joueur y met le nombre de jetons désigné par le numéro de la case. Le jeu une fois commencé, personne ne s'y peut être arrêté qu'après qu'un des joueurs a amène zéro de 12. Alors le nouveau venant prend le corset et joue.











Un tuffo nel “meraviglioso” con Babbo Natale

Si potrebbe ricostruire la storia del mondo seguendo i bambini, una storia di felicità tutta inventata, composta, eseguita come preludio poetico ad una sinfonia che man mano fa crescere ed arricchire la nostra vita di adulti. Quando incontro un vecchio libro illustrato, se mi imbatto in una fiaba o in una lastra colorata ammiccante da una bancarella antiquaria, provo una sensazione di felicità pungente, quasi dolorosa. Subito e con l'avidità di un bimbo me ne impossesso ed inizia così un nuovo viaggio nella fantasia, un inseguimento avventuroso fra i ricordi. *Un autre monde*, a voler citare Grandville, si schiude ed appaiono i sogni, invisibili all'occhio; si fanno avanti i mille personaggi che hanno accompagnato la mia infanzia, fortunatamente mai abbandonata del tutto. “Giocare con le cose serve a conoscerle meglio”, scriveva qualche tempo fa Gianni Rodari, pensando all'arte di inventare storie. Non nascondo un certo orgoglio nel confessare che, pur avendo

superato abbondantemente il mezzo secolo, continuo ostinatamente a giocare, affidandomi alle impennate di un aquilone fantastico che mi guida lontano. Ed in questo gioco ho voluto coinvolgervi, portandovi per mano fra le vie di un universo, quello della letteratura e dell'invenzione artistica, forse il solo destinato a non scomparire ma a cambiar aria in ogni generazione. Non potevo non privilegiare Parigi, il mio “universo” da sempre. Ho scelto come guida Monsieur Bébé, sì proprio lui, l'eroe di un passato annidato in noi tutti. Con lui vorrei farvi avventurare in un intrico di emozioni che solo Parigi può elargire con generosità. Monsieur Bébé è un viaggiatore instancabile, venendo da terre lontane, è approdato a Parigi dove ha conosciuto un po' tutti, letterati, artisti, illustratori, poeti, musicisti, da Rabelais a Perrault, da La Fontaine a Verne, da Doré a Grandville, Daumier, Steinlen, Chéret, Debussy, Satie... Come Aladino, con la sua lanterna magica vuole raffigurare un viaggio nel mondo dell'immaginazione, di una infanzia tutta illustrata, raccontata per immagini.

Questa è una mostra “da camera” come avrebbe forse potuto definirla proprio Erik Satie, musicista funambolico ed emblematico poeta di una infanzia dello spirito. Si tratta di una raccolta del Museo Parigino a Roma, destinata a tutti i giovani attraverso gli incantesimi di un manifesto d'epoca, di una patinata lastra per lanterna magica, di una stinta figurina da collezione o di un vecchio spartito, fra una filastrocca ed un giochino, fra dadi ingialliti e intriganti tarocchi, scacchi e domino, ci condurrà in una città affidata ai colori onirici della suggestione poetica. Una simpatica e divertente sfilata di personaggi della “fiction”, di eroi in erba, un tuffo nel “meraviglioso”: questo l'intento della mostra che, attraverso materiale d'epoca, in compagnia



dell'eterno bambino che è in noi e sempre a caccia di vecchi ricordi di una comune infanzia, si rivolge a tutti coloro che abbiano il cuore giovane. Per iniziare ho scelto il Natale, con i suoi protagonisti, l'Enfant Jesus, le Père Noël e i loro amici, i bambini. Doni, auguri, riti e miti s'intrecciano sulle riviste, nei giochi, nelle tradizioni, sulla carta di letterine e cartoline davvero singolari. Dalla lanterna magica, dalle prime lastre decorate, ecco affiorare le immagini del Natale, del Circo con i suoi animatori, della festa e della fiera. Dalle figurine illustrate del Bon Marché si spargono le note delle canzoncine, le piume dei cappelli degli eroi da fiaba: *La belle au bois dormant*, *Il était une bergère*, *Le roi Dagobert* e tante altre pagine musicali affidate a personaggi coloratissimi di raccontini morali, di storielle avventurose o comiche, allegorie e vecchi proverbi per far meditare. Ed ecco così le meraviglie illustrate dall'*Imagerie Pellerin* o dall'*Imagerie d'Epinal* ecco i giochini di società, le tombole natalizie, i giochi dell'oca e dei Re di Francia, i giochi *en plein air*, gli aquiloni d'un tempo, le case di bambole e mille altri svaghi dall'infanzia in poi. Dalle riviste e dai libri, miei compagni di sempre, ci raggiungono Lisette e Becassine, Suzette, Tin Tin e Babar ma anche gli eroi di Verne e di Dumas. Non possono mancare all'appello nemmeno *Le Père Fouettard*, *Le petit chaperon rouge*, il rocambolesco e vagabondo *Pierrot bicycliste* in omaggio al quale una canzoncina su misura placa una giornata giunta al suo culmine: *Au clair de la lune / Notre ami Pierrot / S'en va chanter / Une ballade à velo*. Né si possono trascurare gli animali parlanti, i saggi topolini, le oche giulive o il lupo cattivo in agguato nei boschi incantati, neppure si può abbandonare all'oblio l'allegria brigata dei *Six petits chats* alle prese con un vecchio pianino o con sublimi bolle di sapone volteggianti nel cielo azzurro di una Parigi tutta inventata. Il bambino diviene adulto ma il gioco rimane giovane e ci accompagna in salotto. Ecco così i tarocchi e le carte da gioco, compagni di serate in amicizia o in solitudine, ecco le colorate roulettes e i domino, rebus, scacchi e dadi, Re, Fanti e Dame di cuori. Il gioco riserva sem-

pre emozioni poiché lascia spazio all'imprevisto, crea tensioni emotive che non si placano mai, si perda o si vinca, da bambini o da adulti. Madame di Tebe lo sa, ne approfitta e accende la battaglia: La torre, il carro, il matto e l'imperatore gareggiano col fante, il re, il cavallo o la regina e il destino si compie. In forma di drago, sole, bilancia o scorpione, i destini si delineano sul legno o sul rame seguendo un solco che lo splendido colore degli inchiostri trasporterà sulla carta, nel caso nostro, grazie ad Epinal. Il gioco degli astri fa sperare l'adulto come quello dell'oca faceva trepidare il bambino. In fondo è il gioco di sempre, con il fanciullo di sempre. Il gioco, dunque, dall'infanzia al salotto non cambia le regole della vita, e la festa continua.

Insomma questa fuga nell'immaginario non è altro che un omaggio per un giorno di festa, un *cadeau d'amour aux enfants de toujours*, un vecchio album di ricordi, di figure che, spero, arrivi almeno un po' ad incuriosire e divertire *les amis de tout âge*. Dice la canzoncina: *J'ai trois amours dans mon coeur / Trois amours, tout mon bonheur ...* e così via, con la fantasia.

C. N.



Gli oggetti del desiderio

Il gioco è l'immagine della società, può disporre di una ricchezza enorme di strumenti come può essere invece assai povero di mezzi non per questo però meno divertente. L'enorme ricchezza del gioco è soprattutto la fantasia. Il bambino si può accontentare di poco per ottenere risultati eccezionali ma non il collezionista, che come è noto, senza alcun pudore, ha saputo aggiungere alla nota lista dei vizi capitali quello dell'avidità maniacale. Nell'accumulare oggetti su oggetti non è mai superficiale, si fornisce un programma, una scelta, mai una scadenza. Una collezione si sa quando inizia non si arriverà mai a vederne la fine, se non quella del collezionista. D'altronde il suo ruolo nella nostra società è determinante poiché, senza la sua sensibilità, l'amorevole ricerca, la tutela, la conservazione delle collezioni, oggi non si sarebbe salvato il nostro patrimonio. Una ricerca seria può durare molti anni e talvolta l'interesse del collezionista può anticipare quello dello studioso, dello storico o del direttore di un museo. È accaduto che un museo nasca proprio da un serie di collezioni dovute alla meticolosa attenzione di un collezionista. Il

gioco non è esente da queste consuetudini. Prenderò in prestito da Michel Manson, Direttore del Museo Nazionale dell'Educazione francese, una serie di osservazioni e annotazioni prodotte in occasione della bella mostra 'Jeux et divertissements des salons' che JeanClaude Baudot, uno dei massimi collezionisti francesi ha curato recentemente per il Louvre des Antiquaires a Parigi. Nel gioco ogni oggetto ha la sua storia, i suoi materiali e i pro-



pri percorsi, la diffusione, l'uso, l'immagine, il proprio lessico. La ricerca storica pertanto cerca di caricare gli oggetti non soltanto di un proprio sapore o di un profumo d'epoca ma anche di una densità umana capace di combinare l'amore, la passione con il metodo della ricerca storica. Tante cose non si possono spiegare poiché avvolte da un velo misterioso che dà loro un fascino irrinunciabile e che talvolta obbliga lo storico a diventare collezionista. È la giusta vendetta del gioco che non consente di essere violato. Quando da bimbi si smontano i giocattoli per capire come siano congegnati, la sola cosa che si comprende alla fine è che essi si sono purtroppo rotti, come si rompe un incantesimo. Gli oggetti hanno una duplice storia, tecnica, rispetto alle regole del gioco e, sociale, rispetto al sistema dei valori sociali. Non basta sapere come si gioca con gli oggetti ma bisogna avere la consapevolezza che forme di giochi identici possono avere differenti significati presso diverse società o in varie epoche della stessa società. Spesso, purtroppo, ci si lascia prendere la mano e si procede a forme di comparazione formale dei giochi. In parte questo

errore potrebbe verificarsi fra la cultura del gioco in Francia e in Italia, poiché le due culture hanno molte radici in comune e pertanto molti dei giochi francesi si possono ritrovare anche nel nostro paese, con le stesse regole e identici strumenti. Mi viene in mente il cerchio, gli anelli, i pattini oppure giochi come la dama, gli scacchi, i dadi, taluni giochi delle carte, poiché di uso comune alle due civiltà o perché importati da altre culture. Altri giochi come, per esempio, i "Bilboquets" o il "Nain Jaune" sono nati in Francia e restano legati alla tradizione d'oltralpe. I giochi hanno le proprie regole e passioni, i propri segreti, i significati reconditi che sfuggono talvolta al collezionista non sempre attento a decifrare ma particolarmente pronto a godere della propria *trouvaille*. È questa una delle regole del gioco alle quali non potrà esentarsi nessuno che abbia scelto nella propria vita di giocare sino in fondo. Per questo il collezionista è un giocatore incallito e pronto, come nel gioco delle carte o dei cavalli, a dilapidare le proprie fortune per quelle della sua collezione.

C. N.



La lanterna magica

Chi da bambino non ha visto proiettate sul soffitto della propria camera le ombre dei passanti per strada a testa in giù cercando invano di spiegare il “miracolo”. Ognuno di noi potrebbe aver inventato il cinema senza saperlo. Le vecchie lanterne di strada, la cui luce fioca a mala pena riusciva a sfiorare la notte era lo strumento del “meraviglioso”. Nel 1671 il padre gesuita Athanasius Kircher riteneva di essere il padre della lanterna magica. Da allora tante cose sono accadute nel mondo dell'immagine proiettata, soprattutto in Francia. La vecchia lanterna magica utilizzata dapprima per motivi scientifici o documentari solo molto più tardi nel tempo si mette al servizio dello spettacolo e quindi del gioco. Un tempo poteva accadere spesso che un organetto accompagnasse il “lanternista” per le strade di Parigi o dei vecchi borghi della provincia regalando al pubblico uno straordinario momento di candida magia. Alla fine del Settecento, protagonista la lanterna magica, Etienne-Gaspard Robert, detto Robertson, creava i primi spettacoli fantasmagorici dinanzi ad un pubblico stupito e impressionato. Ed ecco che in Francia, sulla scena lumi-



nosa appaiono gli eroi e le vittime della Rivoluzione, i fantasmi di personaggi celebri come Voltaire. La fantasia si sbriglia, conquista la penna di scrittori come Chateaubriand,

Stendhal o Flaubert. Dai primi spettacoli del Robertson nel Padiglione dell'Echiquier a Parigi, la lanterna si perfezionò e gli spettacoli divennero sempre più esaltanti,

più complessi, con varie lanterne all'opera e con repertori talvolta inquietanti. Nel 1832 Plateau ideava il fenachistiscopio, un disco di cartone con una progressione di immagini leggermente variate e una serie di fessure ad intervalli regolari. Il movimento del disco creava un'unica immagine in movimento. Nel 1877 Emile Reynaud brevettava il praxinoscopio, uno strumento ancora più emancipato, capace di proiettare immagini in movimento anche sulla scena di un teatro in miniatura. Intanto la lanterna magica finiva nelle mani curiose dei bambini, diveniva giocattolo con le proprie lastrine evocanti magici mondi e personaggi di avventure. La lanterna aveva inventato una favola o viceversa? Storie di maghi, diavoletti e folletti, feste sull'aia, suonatori e commedianti, funamboli e pagliacci entravano nelle case dei bimbi parigini mentre in città, in spazi che si dilatavano nell'oscurità e in un silenzio religioso interrotto dalle esclamazioni di stupore o dai sussulti emotivi, un fascio di luce proiettava storie avvincenti. Quel fascio di luce era firmato per sempre Fratelli Lumière ed era nato il Cinema.



C. N.

La musica e l'infanzia

C'era una volta... *Il était une bergère*, è il titolo di una canzoncina che ha accompagnato generazioni di francesini. C'era una volta e c'è ancora in Francia, fortunatamente, il desiderio di cantare per gioco, per amore, per piacere, insomma, un po' per celia...

Cominciano presto i bambini francesi ma con personaggi di rango come *Le Roi Dagobert* o *Le Marquis de Carabas* oppure di prestigio come *Monsieur Malborough*, ma anche prendendo a piene mani dal popolo variopinto dello spettacolo con *Bobèche* e *Galimafré*, *Jocrisse*, *Pierrot*, *Paillasse* e *Frisepoulet*. È la grande tradizione orale che entra nel pentagramma e diviene canzoncina, ma non solo, poiché di pezzi per pianoforte, operette e brani lirici spesso hanno visto protagonista un eroe in erba o sono stati destinati ad un pubblico in triciclo. Ogni scusa è buona. Dalla figurina pubblicitaria allo spartito, dalla rivista per bambini, ai



libri di lettura, canti e giochi s'intrecciano. *La fable et la chanson* fu un numero speciale del *Courier Français* della fine del secolo, così come la *Baïonnette* nel 1917 dedicava un proprio numero alle Canzoni di Francia confortando la copertina con immagini da fiaba. Negli anni '20 i bambini

spesso si vedevano dedicare copertine di spartiti in cui il fanciullo era protagonista di storie ironiche e divertenti. *Vieilles chansons pour les coeurs sensibles*, *Chansons de France*, *Le Chant d'Enfance*, *Les chants et le jeux* non erano che alcuni dei titoli di raccolte illustrate. Poi i Grandi Magazzini con la pubblicità riprodotta ovunque, sulle scatole di caramelle, le note di *Girofle Girofla*, sulle scatole di biscotti, le crome di *La petite Poucette*, per reclamizzare un cioccolatino, gli accordi di *Savez-vous planter le choux*. Insomma, nel trionfo del canto e della golosità, il bambino francese, come dire, veniva preso per la gola e, come recita l'antico motto, *hony soit qui mal y pense!*



C. N.

Giocare con le parole

Giocare con le parole, scrivere, leggere e rileggere, giocare con la scrittura, con le immagini, disegnare, colorare con la fantasia, fantasticare con il colore è il divertimento che ci ha accompagnato un po' tutti dall'infanzia a questo istante. La lettura è un abile gioco, un viaggio d'avventura insostituibile, una fonte inesauribile di evasioni dal reale mediante l'intreccio dei pensieri con le parole. Gioca lo scrittore, gioca il lettore, gioca un ruolo fondamentale la riflessione, il soffermarsi su qualcosa che non sfugge con la velocità della distrazione televisiva ma che resti sulla carta a riproporsi ogni volta che lo si desidera. La lettura dovrebbe essere il gioco preferito da ognuno ma non sempre è così. Il bambino d'un tempo si rifugiava fra le paginette di libri accattivanti, zeppe di immagini edificanti, educative, offerte sotto forma di gioco. Le pagine si potevano completare,



colorare, ritagliare, incollare; si potevano più semplicemente leggere o ascoltare e ogni volta era un piacere ineguagliabile. I protagonisti, spesso per incanto, uscivano dalla pagina e si trasferivano nei giochi sull'aia o sul tappeto del salotto. *Cappuccetto rosso* o *Le père fouettard*, *Babar*, o il *Gatto dagli stivali*, rinascevano talvolta in storie reinventate dai bambini. Così come i *Tre Moschettieri* o l'avventurosa Nilia, gli eroi di Jules Verne o il mitico Tartarico di Tarascona costituivano motivo di confronto fra la propria forza fisica e quella dell'amico di giochi.

Athos, Aramis e D'Artagnan fatti in casa con finte sciabole, piume e improvvisati costumi evocavano gli

eroi di Dumas. Eroi accolti in punta di pensiero e usciti per sempre e in punta di piedi per entrare e perdersi definitivamente nella vita telematica di bambini alle soglie del Duemila.

C. N.



A che gioco giochiamo?

Il gioco nasce nella natura e si espande come un onda. Tocca il bambino, l'adulto, la creatività artistica, lambisce i sogni, scatena le passioni, apparentemente sfugge alla



logica, pur dettando però le proprie regole. La parola evoca immediatamente una ricchezza di immagini e di situazioni che investono diverse sfere e vari protagonisti, dall'infanzia all'adolescenza, alla maturità, dalla culla alla scuola; alla strada, all'aia, al salotto, allo stadio. Sicuramente, al di là del piacere, crea molteplici potenzialità di socializzazione, soprattutto quando ha carattere interattivo come nello sport. In Francia tutti i ragazzi giocano e, due sue tre, praticano lo sport in modo regolare e organizzato. L'atteggiamento del giocatore rispetto alle regole, l'attitudine nella pratica del gioco e la spettacolarizzazione di ciascuna performance dipende dalla psicologia di ogni giocatore rispetto alla *fiction*, caratteristica fisiognomica del *ludus*.

I giochi, spesso di origine religiosa o rituale hanno trovato il proprio ambiente nelle feste popolari e proprio nella loro diversità consentono di esercitare diverse attitudini psichiche e mentali. La mostra evoccherà i giochi all'aria aperta dove la competizione investe la fisicità del giocatore, il suo protagonismo, la necessità di rivincita sull'altro. Ma si soffermerà anche su quei giochi che investono l'ambiente chiuso di una casa, di una sala da gioco, di un angolo di lettura, di un momento di intimità con se stessi e con i propri amici.

Da "le hochet", il giochino suonante che si dona al neonato, agli eroi in peluche, ai primi esempi di giochi a rotelle come il carrettino, il monopattino, il triciclo o i pattini il bambino riceve subito lo stimolo a giocare. Poi arrivano il girotondo, le filastrocche, le trottole e successivamente le "saute-mouton" ovvero il salto alla cavallina, la marelle, il gioco della campana, l'altalena, i trampoli, gli aquiloni, i giochi alla guerra, mosca cieca, i quattro cantoni, il gioco della palla e così via. È scomparso il gioco del



cerchio e degli anelli, è scomparso il picchio che si faceva girare con lo spago, si è spenta la lanterna magica, raramente si gioca a campana, allo schiaffo del soldato o a nascondino. La televisione ha rimpiazzato alcuni giochi con i quiz, i festivals di canzoncine, i cartoni animati. C'è chi invece ama il gioco per il proprio piacere, per il gusto della competizione o per risolvere i propri problemi con il mondo esterno.



Ecco che i giochi delle carte, gli scacchi o la dama, il “fifletto” o i tarocchi si fanno interpreti di una diversa psicologia, di un gusto per l'intimità del focolare domestico, del piacere di stare con gli amici intorno ad un tappeto verde o dinanzi ad un caminetto. Ecco soprattutto il gioco con le parole, con la sana fantasiosa colorata lettura.

C. N.

La magia del circo

Prima ci furono l'improvvisatore giocoso o il danzatore rituale che si esibirono nella tribù: gli spettatori si raccolsero intorno, in cerchio, e nacque il circo. Le forme di esibizione si moltiplicarono: si fecero corse e salti, si domarono animali, si abbozzarono pantomime e fantasie. E le corse furono a piedi o a cavallo, all'aperto e poi in arene circoscritte o ippodromi. Nacquero i circhi in muratura e Roma ebbe il suo Circus Maximus che ospitò pompe, battaglie vere e finte, giochi atletici, cacce, gare di cavalieri e di aurighi, parodie di sileni e di satiri, balli armati e accompagnati da musiche.

Le forme di spettacolo accrebbero e si basarono sugli esercizi del corpo e della voce, sul ballo e sul canto, sul magico e sul meraviglioso, reclamando il concorso di poeti e di musicisti, di creatori di complessi apparecchi scenici e di comici dell'arte. Cercarono nuovi luoghi di esibizione, anfiteatri, corti di castello, sale di palazzo. Si ebbero tornei e feste rinascimentali, balli equestri e mascherate, commedie e tragedie, opere e balletti, nuove attrazioni di piazza - fino ai padiglioni delle meraviglie, ai tunnels della morte, agli uomini proiettili - e cinematografi da fiera, ospiti sotto i tendoni (gli *chapiteaux*), nei caffè concerto.

Ed ogni forma di spettacolo ebbe le proprie origini nel circo e nei trattenimenti popolari. Scrivendo la storia del circo si raccolgono le fonti per la storia di tutto lo spettacolo.

Mario Verdone



Clowns, incantevoli suscitatori di sogni

Il Circo e l'Ippodromo hanno avuto un posto considerevole fra i divertimenti dell'uomo. Panem et circenses pane e giochi circensi un tempo era stato il motto in voga. La forma circolare ben si prestava alle corse, ai giochi ai combattimenti di animali e gladiatori. Dall'antichità in poi, saltimbanchi, funamboli, prestidigitatori hanno invaso piste improvvisate nelle fiere di paese o nelle piazze delle città, facendo dimenticare ben presto le vestigia di quegli antichi combattimenti in cui la sopraffazione e la violenza venivano fatte all'uomo ma anche al gioco.

La Chiesa in Francia aveva condannato gli spettacoli cruenti sostituendoli con forme di divertimento quali i *baladins* sorta di saltimbanchi buffoni che però non avevano lo stesso impatto sulla folla.

Dall'813 in poi i vari Concili francesi avevano vietato anche i *baladins*. Bisognerà attendere molto perché il Circo divenga forma organizzata di spettacolo in un luogo deputato.

Dal Settecento è difficile parlare di circo a Parigi senza ricordare Franconi e Astely, importatori del Circo dall'Italia e dall'Inghilterra.

Il 12 febbraio 1886 si apriva a Parigi il "Nouveau Cirque" in me Saint-Honoré, il primo esempio di circo acquatico. Mentre il 27 marzo del 1924 il "Diner Cirque" dei Fratellini fu offerto al pubblico del Moulin de la Galette trasformato per l'occasione in salone per banchetti e in circo.

Artisti, pittori, scrittori da sempre sono stati attratti dalla giocosità di questo spettacolo. Alla fine dell'Ottocento nascevano i Clown di Cheret e di Ibels, nasceva poi "Parade" di Picasso, Satie e Cocteau. Era nata soprattutto quella voglia di divertimento che farà di Parigi la capitale di una "Belle Epoque" mai conclusa, perenne.



Quel lontano Circo Olimpico dei Franconi aveva lasciato un segno indelebile nella cultura e nello spettacolo a Parigi e da allora sino a quei celebri primi anni del Novecento, epoca d'oro del Circo, era stato un crescendo di spettacoli e di vita mondana e culturale intorno agli acrobati, trapezisti, funamboli, domatori ed animali "artisti" di ogni luogo del mondo.

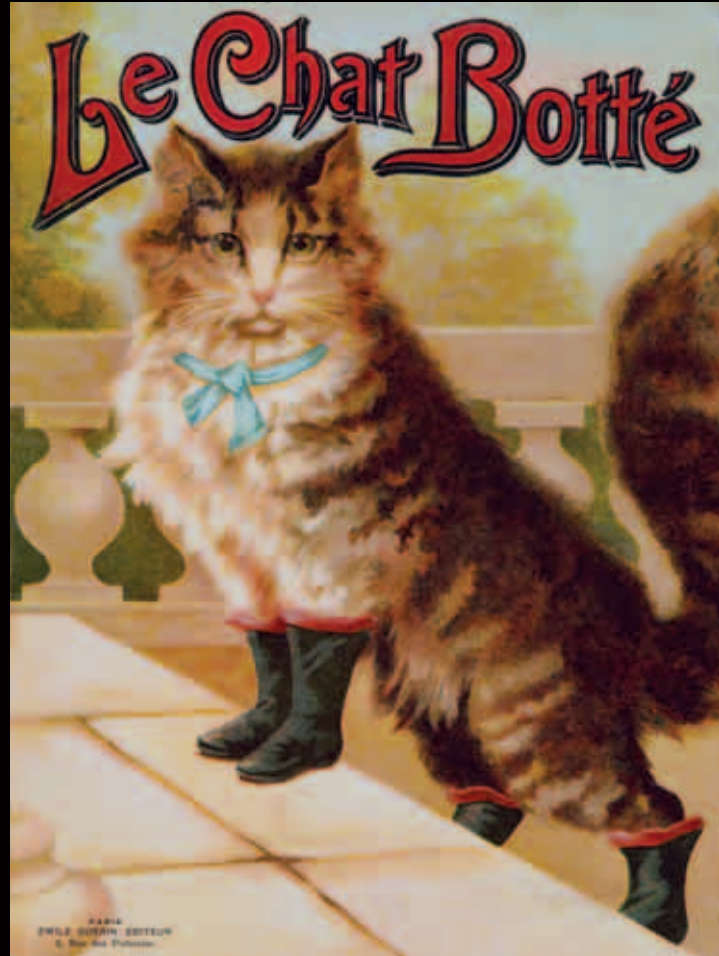
I bambini non potevano che essere catturati da questa messe di fantasia e di svago. I clowns era divenuti miti da riprodurre sui giocattoli; essi stessi ispiratori di giochi, erano eroi delle figurine e delle storie "d'Epinal", dei giochi di carta, dei libri di lettura ... Erano innanzitutto gli incantevoli suscitatori di sogni, erano coloro che in quelle due ore di spettacolo sotto una tenda ondeggiante di suoni barnti nitriti e note musicali oppure sotto il cielo azzurro di una Parigi a colori elargivano una straripante felicità a buon mercato.

Cesare Nissirio



















Testimonianze

Il cavallo a dondolo

Ll cavallo a dondolo è stato il mio primo giocattolo. Ricordo ancora il suo arrivo, avevo circa 4 anni. Fu una grande occasione per me poiché una volta si ricevevano pochissimi regali. Credo di ricordare tutti i doni ricevuti nella mia infanzia sulle dita di due mani. Il dono era dunque molto atteso e gradito. Ho una fotografia intorno a quegli anni in cui ero vestito con una corazza, un elmo in testa, fiero su un cavallo a dondolo. Pochi i doni ricevuti poiché allora i ragazzi giocavano di più con scatole di cartone, con tappi e rocchetti del filo, il cerchio che si faceva correre nei giardini col bastoncino e la "patinette", il monopattino che alcuni avevano col pedale, un lusso che non potevo concedermi.

Il mio era di legno chiaro col manubrio rosso con il quale facevo chilometri nel giardino. Ricordo anche una nave di ferro, una corazzata, era l'epoca dei giocattoli in latta. Si caricava dalla ciminiera con una molla e, grazie al timone, faceva il giro della vasca del giardino. Ho un tenero ricordo del gioco della "Settimana" che si faceva disegnando grossi quadrati sul selciato con il gesso e vi si saltava dentro con un piede solo senza perdere l'equilibrio. E poi "Regina, mia regina, quanti passi mi concedi? Un gioco che facevo sempre a casa di una mia cugina. Giocavo anche a fare il medico, un gioco per me del tutto ingenuo. Le bambine più grandi che giocavano con me erano più smalziate. Era un gioco che si faceva verso i sette o otto anni che serviva a far scoprire il corpo in generale, con un po' di malizia ma non ancora con la capacità di capire le tentazioni. Ma mi piaceva molto giocare anche a "guardie e ladri". È molto difficile oggi fare un dono ad un bimbo. Non un regalo meccanico, azionato dalle batterie in cui il bimbo è semplicemente, passivamente osservatore.

Osservo spesso che durante le feste di compleanno i bambini e le bimbe ricevono almeno una dozzina di nuovi giochi. Trascorsi i primi momenti di curiosità li mettono da parte. Dopo qualche minuto non ne sono più interessati. Io non regalerei loro un gioco che da solo fa alcune cose. Sono un fautore del gioco degli scacchi poiché induce alla riflessione prima dell'azione. L'interazione è fondamentale. Nel gioco degli scacchi ogni mossa può modificare lo scacchiere e l'abilità sta nell'immaginare la contromossa. Parimenti importante è l'impostazione del gioco prima ancora di giocare. "Cento misure, un taglio!" mi si diceva da piccolo. Quindi cento ragionamenti prima di una mossa avida e subitanea che non porti ad un risultato finale di successo. Ciò sta a significare che bisogna passare da un'attività ludica quando si è fanciulli ad una impostazione ludiforme della vita quando si diventa adulti. Il gioco degli scacchi ne rappresenta un po' il procedimento da seguire. Oggi, guardando indietro nel tempo, osservo che il gioco mi ha accompagnato sino a oggi. Il successo di una vita sta nel poter giocare sino all'ultimo, sino in fondo. Il



gioco è creatività, è invenzione, uscendo dal proprio personaggio per calarsi in altri ruoli, interpretandone sempre di nuovi come in teatro. Per gioco però io intendo una cosa un po' più vasta non limitata al proprio giocattolo di turno. In questo momento sto giocando con l'allestimento di due ville imperiali romane, creando due costruzioni virtuali. Ciò significa che le mie esigenze ludiche devono essere affidate all'immaginazione, facendo una differenza fra questa e la fantasia. La fantasia va a ruota libera, è più onirica mentre l'immaginazione è più creativa. Prediligo quest'ultima poiché mi permette di applicare un pensiero ad un oggetto da immaginare e realizzarlo. Ho scritto un libro sul gioco da zero a tre anni e ho riservato lunghi capitoli all'importanza del gioco. Per i bambini il gioco è un modo per esercitare la mente, uscire dalle piccole funzioni quotidiane, crearsi un mondo inventando delle favole spesso senza capo né coda. Era un modo per coordinare i pensieri, erano tentativi di mettere insieme le parole, le figure. La cosa più importante è la partecipazione ad un gioco collettivo con un proprio ruolo iniziando così ad accettare delle regole da rispettare. Il gioco ha moltissime frontiere, ambiti nei quali agire e inventare. Possibilmente senza dimenticare di applicare la propria creatività mantenendo il lato teatrale, ludico nell'intera vita. I bambini hanno qualità straordinarie di apprendimento e di inventiva ma sono ancora vergini, non hanno ancora la capacità di dare regole a tutto



ciò. Non hanno confini, contrariamente a noi adulti. Non ho mai rimpianto la mia infanzia, né quando ero più giovane né tanto meno oggi avendola vissuta come molti in modo banale nel suo dipanarsi quotidianamente. Leggevo molto i giornali, i fumetti e qualche libro che prendevo dalla biblioteca scolastica. Non credo che mi piacerebbe tornare indietro per rifare ciò che ho fatto in quel periodo. Avevo un padre molto anziano che non ha mai giocato con me. Quando sono nato aveva cinquantaquattro anni e quindi dal punto di vista del salto culturale poteva in effetti essere già mio nonno. Mia madre era una donna molto allegra, simpatica e vivace e mi ha trasmesso il piacere di giocare nella vita che in me si coniuga con la mia professione, si riflette nel lavoro. Nel mio modo di scrivere, impostare i programmi c'è sempre il piacere della creatività, legata al gioco. La televisione purtroppo non è interpretata come uno strumento di apprendimento per i bambini ma spesso presso i genitori assume il ruolo di baby sitter, diviene un momento di tregua grazie ad un cartone animato che consente loro di fare altre cose. E' uno strumento informativo assai stimolante con grandi capacità di arricchimento culturale sin dall'infanzia se non viene usato passivamente, se non si diventa vittime del calcio, di questa droga imperante. Una inchiesta di qualche anno fa sulle aspettative dei giovani del sud Italia portò ad un unico risultato per quasi tutti i partecipanti all'indagine: sfondare nel mondo del calcio come per le fanciulle guadagnarsi il ruolo di "veline" televisive. Un modo unico per fare danaro ed apparire persone di successo. Insomma un depauperamento più che un'arricchimento. Mancava in loro quella sana curiosità di andare oltre, di "aprire il giocattolo" per vedere cosa c'è dentro. Mi viene in mente un gioco che avevo avuto in dono da bambino, un teatrino con le marionette che io facevo muovere affidando ruoli ogni volta diversi. Ero autore del mio gioco. Quei giovani intervistati sul proprio futuro, dunque, mi apparivano essi stessi marionette tutte uguali, passivamente azionate dal sistema sociale. Che abbiano sbagliato gioco da bambini o che abbiano visto troppa televisione?

Piero Angela

L'invenzione del gioco

Quando l'uomo smette di giocare realizza la sua fine. È il momento della tristezza, dei ricordi, della coscienza dell'età. Ma è anche il momento della gioia quando si osservano i bambini giocare e allora seguendoli nel gioco si diventa un'altra persona. Si ridiventa giovani insieme a loro, al loro mondo. La bellezza dell'infanzia ti tiene in vita, ti fornisce la possibilità di dare. Io non riesco ancora a sentirmi vecchio.

Ogni tanto imparo un gioco dai bambini e capisco che qualcosa è cambiata e allora nel capirli si ringiovanisce automaticamente. Dunque i bambini hanno la capacità di far restare giovani. Di qui il mio desiderio osservarli nel gioco poiché imparo sempre qualcosa di cambiato che alimenta la mia curiosità e rinnova la mia linfa vitale e godo. Ma il senso del gioco non è cambiato nonostante la telematica imperante nelle case odierne. Ma bisogna andare in spiaggia o per strada per vedere i loro giochi fatti di poche cose, la sabbia per esempio,



sempre mutevole sotto le loro mani, oggetto della loro fantasia. E non è mai lo stesso gioco che siano da soli o con uno o più amici ai quali si richiede la partecipazione, spesso competitiva. Non sempre sono soddisfatti della propria creatività ed allora ricominciano da capo sino al culmine della felicità che mi trasmettono. Quella sperimentazione, tutta loro, noi adulti la viviamo ormai passivamente. Ci rimane la gioia dei vari tentativi e dei loro risultati. Per i bambini, soprattutto i più piccini, il gioco è soprattutto movimento, un movimento spesso "perpetuo", irrefrenabile. Non hanno un disegno, ma crea-

no una figura sempre mutevole. È la materia che si tramuta in movimenti successivi, soprattutto della mente. Si fermano, ne creano altri e poi ti osservano per vedere la tua approvazione, la tua complicità. C'è una sorta di armonia nella loro mente che tentano di condividere con me e il gioco è fatto! Se cerchi di entrare in quella loro "follia" in quel loro mondo artefatto, tutto inventato, se hai la libertà di poterti separare da te per entrare in loro magari senza essere visto. Di penetrare la loro intelligenza e identificarti in essa. Ad un bimbo non si può intimare il gioco. Esso è inventato liberamente, magari



con due pietruzze o dei fagioli. Se poi si accorge che lo osservi allora mette più attenzione e intensità, cerca l'approvazione. Il gioco è variabile, inventato da bambino a bambino. Spesso copiano ciò che vedono nel mondo degli adulti. Emulano, ricreano ispirandosi alla quotidianità che li circonda. La manualità costituisce sempre il loro modo di rinnovarsi generazionalmente adeguandosi alla nuova quotidianità, all'odierno movimento della società adulta. I mestieri di oggi sono diversi da quelli di ieri e nell'imitazione ecco che il gioco si adatta alla modernità, al di là dei giocattoli che la rappresentano in miniatura. La novità è insita nella giovane mente per questo il gioco è inesauribile. Il gioco spontaneo contribuisce alla serenità dell'animo infantile, anche se talvolta in difficoltà, poiché è frutto della libertà. Il gioco è un atto liberatorio e come tale è utile a tutte le circostanze in cui si possa

trovare un individuo giovane. È frutto di una relazione fra lui e ciò che non è lui, ciò che inventano di volta in volta la sua mente, le sue mani. Anche di fronte ad un nuovo giocattolo è la mente che agisce, che lo muove, lo anima, inventando un mondo intorno a quel giocattolo che diventa un pretesto, spesso solo un pretesto per inventare altro. E tu, stai tentando di far ridiventare fanciulli gli adulti, con le tue ricerche, il tuo modo di giocare con le tue collezioni, regalando loro la tua passione, il tuo entusiasmo e la fantasia nell'inventare sempre nuove mostre. Tu sei come quel bambino che si sofferma ad osservare l'adulto che gioca con le tue immagini, ricorda e gioisce. La bellezza della vita spesso è anche nel ricordo, nel ricordo dei propri giochi, di quelle gioie che si credevano perdute e che tu porti ad una nuova vitalità con queste nuove, "vecchie" immagini dell'eterno fanciullo che è in te.

Giovanni Bollea



Douce enfance ...

Tutta la mia infanzia è stata la stessa che ho avuto la commozione di rivedere attraverso le colorate e straordinarie immagini di questa mostra. Quando ero bambina amavo tanto il disegno in bianco e nero riprodotto nei libricini da colorare. La mia grande felicità era estrarre con accortezza i colori dall'astuccio e, con i rossi, i verdi, i blu o i gialli, esaltare quelle immagini che attendevano avidamente al varco la mia fantasia. Esse mi davano la possibilità di realizzarmi attraverso il gioco dei colori. Poi ricordo quei disegni da completare dove i puntini tracciavano il percorso da seguire e dal quale magicamente veniva fuori un viso, un fiore, un albero, un ruscello e, finalmente, un paesaggio. Questo invito alla fantasia e alla creatività, consentita al bambino dotato o meno, di cercare, scegliere, creare, gioire per la straordinarietà del risultato e la felicità che accompagnava la progressiva scoperta. Tutto ciò purtroppo oggi non esiste più in questi termini in quanto la società odierna non offre certe possibilità all'infanzia succube ormai delle scelte degli adulti. Oggi il bambino riceve giocattoli sofisticati, tecnologici che hanno



tolto ogni sapore di fiaba, d'invenzione al gioco ed alle cose, spegnendo gradatamente quello straordinario dono che è la fantasia. Il non vedere, non parlare, non sognare, non aver più paura, questo è offerto oggi al bambino il quale non ha più timore delle armi, degli spettacoli violenti che vede al cinema, in televisione e persino nei cartoni animati. Tutto viene proposto senza il loro intervento, la propria scelta, ormai privati di quel patrimonio culturale che li aiuterebbe a esprimersi nella creatività. La mia non è nostalgia ma piuttosto desiderio di restituire all'infanzia la poesia, la fantasia e il gusto della scoperta. Resta comunque in me un lato infantile al quale non intendo rinunciare; lo colgo nel mio modo di sentire, di amare, di interessarmi alla gente ed alle cose, di commuovermi. Federico Fellini mi rassicura dicendomi che è un privilegio aver riposto in un angolo segreto della mia personalità quel bagliore di luce infantile che illumina la parte più spontanea di me stessa. Questo accade anche con lui, con il mio lavoro, con il cinema; ogni volta che inizio un film provo lo stesso entusiasmo di quando per la prima volta, a nove anni dalle suore, feci il mio primo debutto dinanzi ad un pubblico di bambini e genitori. È ricominciare di nuovo ogni giorno, con la stessa gioia, con identico timor panico e, anche dopo tanto tempo, ancora oggi affronto la realizzazione di un personaggio con la medesima emozione. Questo mi succede sempre nei rapporti che vivo con il mondo, con le persone che amo, con la letteratura, la musica lirica, la danza, un viaggio, o un incontro importante con qualcuno che stimo. Cerco insomma di non far spegnere quella luce che la creatività umana porta dentro di sé, quella "joie de vivre" che rappresenta in me la gratitudine di appartenere alla vita. Una vita che amo profondamente, con tutta l'anima!



Giulietta Masina

Quelle mie bambole sinonimo del teatro

Se guardo all'infanzia, non ho timore a dirlo, giocavo con le bambole; ma non era un indizio di effeminatezza, piuttosto un indizio di teatralità, di quel teatro che era costantemente in me, che io volevo vedere e possedere di continuo. Tanto è vero che dalle bambole sono passato ai burattini. Avevo un teatro di marionette e con esse ero capace di allestire persino alcune opere liriche per il mio teatrino, per me solo, magari solo con la presenza di mia cugina che si divertiva un mondo. Quindi il mio primo regalo fu una bambola poiché subito avevo dato segno di una propensione per le bambole. Mi trovavo a Torino dove sono nato e dove ho vissuto la mia adolescenza e quasi tutta la mia gioventù. Ebbene a Torino c'era il negozio Lenci con le omonime creazioni; è bastato che passassi un giorno da quelle parti perché mi innamorassi di quelle bambole esposte in vetrina, bellissime come pure i bambolotti, maschietti e femminucce bambole. Quindi vi era difficoltà di scelta, soprattutto per mia madre, sul regalo da farmi e così, ad ogni Natale, mi arrivava una bambola diversa. Non mi divertivo mai con i giochi di società, forse qualche volta con il gioco dell'oca. Il mio era un gioco molto solitario, molto intimo con le mie bambole, non chiassoso o collettivo come solivano fare i bambini della mia età, che so, con la guerra, il calcio, etc. Vedevo invece le bambole come compartecipi, protagoniste delle mie illusioni teatrali; tutto ciò mi ha poi stimolato parecchio nel mio procedere verso il mondo del teatro, sino al punto di allestire, essendo divenuto poi danzatore e coreografo, un delizioso balletto La boîte à joujoux, composto da Claude Debussy per la propria figlioletta, una scatola magica, la scatola dei giochi, dei sogni. Una musica bellissima, una storiella assai graziosa, trasferita poi nel teatro di marionette, con i burattini. Fu lo spettacolo che allestii al Teatro Olimpico a Roma. Dunque anche da adulto sono tor-

nato al gioco, ed alla mia Francia con Pierrot e Pierrette, poiché avevo una mamma parigina che ad ogni carnevale mi tra-vestiva da Pierrot. La nonna ci conduceva, me e mia sorella, in piazza vestiti da Pierrot e Pierrette, nei costumi che ella stessa creava per noi. Questo appuntamento annuale era la nostra più grande felicità. Il gioco continuava anche nel nostro carnevale che all'epoca aveva tutt'un altro sapore con le sue stelle filanti e i coriandoli lanciati nell'aria in segno di festa ma sempre con molta civiltà. Solo Venezia con il suo carnevale riesce ancora ad evocare certe mie atmosfere d'antan. Poi amavo leggere le fiabe che traducevo in spettacoli nel mio teatrino, con i miei burattini. Giocavo con cose fittizie, con i burattini, con le maschere del mio teatro. Teatro pieno. Quindi, giocavo con me stesso più che con i miei coetanei. La stessa danza che ho ben presto praticato anche come gioco ritrova un côté ludico, un aspetto giocoso nella propedeutica di quest'arte presso i più piccini, pratica questa che si fa in molte scuole ormai in Italia. Danza e musica sono gli ingredienti fondamentali di quel modo di giocare con il movimento con il gioco-danza. La danza è gioco ma è anche vita, con la mise en jeu del danzatore, diviene identificazione con la vita. Mi viene poi in mente Eric Satie, ancora una volta un musicista francese. Lui più che favoloso era onirico, era nel sogno. Ho fatto anche una coreografia Jack in the box ed anche qui c'erano i pupazzi, i miei ballerini vestiti da pupazzi. Satie ispirò anche una simpatica coreografia da me realizzata per Leda Lojodice all'Accademia Nazionale di Danza nel 1984. Una funambola con tanto di ombrellino danzava in bilico su un filo teso nel palcoscenico del Ruskaja. Si era così trasportati nel circo, altro spettacolo caro ai bambini, me compreso. Da piccolo mi ci portava mia madre. Amavo i clowns, erano la mia passione. Ricordo i celeberrimi I Fratellini, truccati stupendamente, grandi mimi che inscenavano storie in una maniera così fantastica, così funambolica, così seducente ai miei occhi avidi. Erano clowns dell'umano sentire. Il mio giocare era in fondo un lusso dettato da certe scelte distanti da quelle dei miei compagni attirati da giochi più violenti con la

loro lotta abituale. Il mio era un gioco intimo, poetico, silenzioso, un gioco con le parole, con i pensieri, un gioco dell'illusione, della fantasia più sfrenata, sì, ma anche frutto delle mie letture e del mio attingere al surreale. Oggi giocherei come giocavo quando ero piccolo con lo stesso teatro con il quale dovevo e volevo divertire lo spettatore, entrare nel suo spirito. Forse ero poco fanciullesco o bambinesco ma nel giocare vi era un aspetto legato all'impegno, cosa che non mi ha mai abbandonato. Il gioco era la mia palestra di vita. In fondo giocavo da solo, con me stesso, ma non ero solo poiché le mie invenzioni erano destinate ad un pubblico anch'esso da me inventato, con la gente al botteghino del teatro, sempre mia cugina, gli spintoni per arrivare prima e le proteste quando lo spettacolo tardava e gli applausi finali in platea, con tutte le sedie vuote del mio appartamento raccolte intorno al mio teatrino. Un destino segnato sin da allora. Oggi per me il teatro è una grande esperienza di vita sviscerata sulla scena. Un teatro che frequento sempre meno insoddisfatto della qualità degli spettacoli odierni. È

finito il tempo dei nostri grandi attori, quelli che ho seguito, amato con grande, valido arricchimento del mio spirito. Vivo ormai solo nella danza. Nel balletto spesso ci sono le maschere, gli Arlecchino, i Pierrot, i Pulcinella, Le pantin, la Commedia dell'arte, ci sono le fiabe con la Cenerentola. Sulla scena ritrovavo e ritrovo tutt'oggi tutta la mia essenza. Jouer une pièce, felici, emblematiche parole francesi; si recita certamente con la parola ma anche con il corpo capace anch'esso di trasportarci attraverso la danza nel mondo delle fiabe.

Alberto Testa



Opere in mostra

La lanterna magica e il cinema

Les images de ma lanterne magique (lastre diverse per lanterna magica ottocentesca)

Les boîtes à lanterne magique (scatole in legno contenenti lastre per lanterna magica)

Mon cinema (piccolo proiettore *patent* per ragazzi dei primi del novecento)

Vérascopie richard (visore per lastre)

La lanterne magique (lanterna magica ottocentesca)

La lanterne magique (lanterna magica dei primi del novecento)

La lanterne magique (lanterna magica ottocentesca progenitrice del cinema)

Giochi di società

Les nains géants, Le jeu de l'auto et du cyclecar, Jeu du soldat français, Jeu de l'automobile, Le chat s'amuse, Nouveau jeu de l'oie, Voyage au pays de cocagne, Jeu de la bascule, Nouveau jeu du mat de cocagne, Jeu des beaux villages, Jeu des pompiers, Jeu du skating rink, Grand jeu de l'étoile polaire, Loto Jeanne d'Arc, Le miau-miau, Jeu de l'armée française, Jeu des rois de France, Le petit professeur d'histoire, Jeu des animaux du cirque, Loto des métiers, Le diable s'amuse, La bonne aventure, Question astronomique pour rire, Le chimiste, L'araignée mystérieuse, Jeu des poules et du renard, Jeu des brebis, Le prophète infaillible, La grande roue, Jeu de la pêche, Swing cub, Jeu des petits polissons

Dominos - Tombole - Giochi da tavola Giochi di carte - Dame

Le père fouettard, Le petit train s'amusant tout en rond, Jeu du loto enfantin, Loto de l'atlas,

Dominos, Jeux du jacquet, Les échecs d'antan, Les lotos d'autrefois
La grande boîte des jeux de famille

Giochi dell'oca ottocenteschi e novecenteschi

Le jeu de l'oie renouvelé des grecs, Nouveau jeu de l'oie, Jeu de l'oie d'Épinal, Jeux de l'oie

Indovinelli - Rompicapo - Giochi di pazienza - Giochi di destrezza, Puzzles

Cherchez et vous trouverez, Les devinettes

Au quatre coins, Le jeu des grenouilles, L'oracle de la marguerite, Le candelabre infernal, Le dé recalcitrant, La paille dans l'oeil, La



poule aux oeufs d'or, Gendarmes et voleurs, Jeu des cubes illustres, Le moulin rouge, Jeu du nain jaune, Les chapeaux valseurs, Jeu du cheval blanc, L'abécédaire, Jeu de l'automobile, Question astronomique... pour rire

Le bambole

Mes poupées (serie di bambole novecentesche)

Il mondo delle collezioni con forbici e colla Le collezioni

Lefevre-Utile, Jeu de la laitier, Mes figurines, Album des figurines, Mon album des figurines, Deux albums des cartes postales, Mes timbres de collection, Le Zeppelin, Paillasse, Un Dirigéable Français et son hangar, Les menuisiers, Constructions, Tableaux mécaniques, Palais d'audience du Roi de Siam, Le Chat Botté, Album d'images Pellerin-Epinal,

La musica diverte

La petite flute, Le piano, L'orgue de Barbarie, La fable et la chanson, La chanson du parisien, Les plus belles chansons pour les enfants, Les chants et les jeux, La petite poucette, Les animaux chantent, Chansons de France, Les chats d'enfance, La baïonnette, Vieilles chansons pour les coeurs sensibles, Chansons enfantines du bon vieux temps, Les virtuoses de l'avenir, Les petites chansons au bon marché, Chansons de France pour les petits enfants, Jocrisse et C.ie



Un tuffo nel meraviglioso delle favole

Mes fables, Le chat botté, Fables choisies, Contes de Perrault, Les aventures de Pinocchio, Le trésor des fées, les contes de fée offerts à bébé, Les étrennes de bébé, Choix de fables de la Fontaine

Giocare con la moda

La mode chez nous, La mode du petit journal, Le Petit Echo de la Mode, Les enfants du jardin des modes, Mode pratique

Giocare con le parole

Letture e Immagini per ragazzi, Riviste per l'infanzia
Etrennes 1884

Voyages extraordinaires, Voyages extraordinaires, Michel Strogoff, Le buffon des petits enfants, Les aventures d'une poupée, Bécassine en aéroplane, Sans le sou, Histoire d'un bonnet à poil, Les nouvelles aventures des Pieds Nickeles, La maternelle, Robinson Crusoe, La Lilia, Le pays des trente-six mille volontés, Album des bêtes, Cent proverbes, Les bons enfants, Histoire de Roitelet, Voyage du matelot Jean-Paulen Australie, Contes extraordinaires, Histoire de Turenne, Jean qui grogne et Jean qui rit, Grands coeurs, Voyage autour de la maison, Droles de gens, L'île mystérieuse, Contes et legendes, Jouons à l'histoire, La cantiniere, Capitaine Fracasse, Paul et Virginie, Le grand Napoleon des petits enfants, Port Tarascon, Le trésor de Nanette, Le miroir du monde, Les trois mousquetaires, Les vacances de Nanette, Les contines du Bon Marché, Musee des enfants, Ces pauvres petits, Train de plaisir, Recits enfantins, Histoire et scènes humoristiques, L'ami des enfants, Pierrot cycliste, Choix de lectures, La pupille de Polichenelle, Pierrot, Qui trop embrasse, Le petit chaperon rouge, Le petit farceur, Le père Fouettard, Histoire des six petits chats, Minette et Jeannotin, Pitche et Debrouille, Une chasse à course, Chez Lord Pington, Les oiseaux chantent, L'album des lundi, La ferme, Le deuxième livre des petites filles, Bonnes fetes!, L'enfance d'Alain Redon, Le nouveau coloriste, La comédie des jouets, Je sais lire, L'abc de Babar, Lectures françaises, La Semaine de Suzette, Lisette, Tout

Giochiamo alla scuola e a i mestieri

L'imprimerie, La teinturerie, La science amusante, Cahier Graf, L'école, La vengeance

Cataloghi e manifesti di giochi presso i grandi magazzini parigini

Au Printemps, Mes Jolis Jeux, Au Bon Marché, Grand Théâtre de l'exposition, Aux Trois Quartiers, Au Louvre, A la Menagère, Au

Louvre des Jouet, Grand Bazar des Halles et des Postes, Aux Buttes Chaumont-Jouets

Giochi all'aria aperta

Flech'avion, La toulipe, Les quilles, Le diabololo, Le postillon, Le combat, De quoi qu'tu t'mêles? Nany et Iona - La danse des fortifs, Juons ensemble, Jeux d'enfance, Le jeudi, Saute mouton, Foot ball, Entre deux feux, L'astronome surpris, L'aimable, Les jeux d'enfance dans le figurines, Les jeux d'enfance dans la carte postale, Sur la glace





Bibliografia essenziale

- ALLEAU R. e AA.VV., *Dictionnaire des jeux*, Ed. Tchou, 1964;
ANZIEU A., *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*, Dunod 2000;
BANDET J., SARAZANAS R., *Il bambino e i giocattoli*, Ed. Armando, 1974;
BARBE P. e AA.VV., *Histoire des jouets d'enfant*, Ed. C.E.L. Périscope, 1985;
BAUDOT J. - CL., *Le Père Noël par le Père Noël*, Ed. Clénat;
BAUDOT e AAVV., *Jeux et divertissements de salon*, Ed. Le Louvre des Antiquaires, 1994, catalogo della mostra;
BATTISTELLI S., *Giochi dimenticati*, Ed. La Spiga, 1991;
BELL R. C., *Le grand livre des ieux*, Ed. MC ;
BRASEY E., *La République des jeux*, Ed. Robert Laffont, 1992;
BROUGERE G., *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003;
BROUGERE G., *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995;
BROUGERE G., *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica Anthropos, 2005;
CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958;
CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (éd. revue et augm.), Paris, Gallimard, coll. Folio Essais, 1991;
CHATEAU J., *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Scarabée, 1955;
CHAUVEL D. et MICHEL V., *A la maternelle: des jeux avec des règles*, Ed. Retz, 1984;
CLARETE L., *Les jouets*, Ed. May et Motteroz Lib. Impr. Réunies, Paris;
CORBENOIS, *Jeux de société et apprentissages numériques*, Bordas, octobre 2003;
COTTA A., *La société ludique*, Ed. Grasset et Fasquelle, 1980;
CROS J.J., *Les Pixi, figurines en métal peint*, Ed. Syros, 1992;
DEPAULIS TH., *Jeux de hasard sur papier*, Bulletin de la Société historique "Le Vieux Papier", 1987;
DIETSCH P., *Variations sur le thème du jeu de l'oie*, Société historique "Le Vieux Papier", 1983;
DESCOTILS G. et GUILIBERT J.C., *Le grand livre des loteries*, Ed. La Française des jeux, 1993;
FERRI E., RICCI G., *Come si fa a giocare*, Editori Riuniti, 1982;
FORD C., *L'univers des images animées*, Ed. Albin Michel, 1973;
FOURNIER E., *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, 1889;
GUTTON P., *Le jeu chez l'enfant*, Ed. Larousse, 1972;
JACQUES, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976;
JUILLEMIER G., *Jouer c'est très sérieux*, Hachette éducation 1989;
HENRIOT PICARD M., *La lecture comme jeu: essai sur la littérature*, Paris, Editions de Minuit, coll. Critique, 1986;
HUISINGA J., *Homo ludens*, 1938;
LECUCQ E., *Théâtre et papier d'hier et d'aujourd'hui*, Ed. Fleurus, 1988;
LEPAGNOL C., *Biographies du Père Noël*, Ed. Hachette, 1979;
LEROY G., *Jeux de plein air et d'intérieur*, Ed. Lafitte, 1914;
LHOTHE J.M., *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, 1996;
LHOTHE J.M., *Histoire des jeux de société*, Flammarion, 1994;
LHOTHE J.M., *Jeux de société, déométries du désir*, Ed. Trois Cailloux, 1990;
LHOTHE J.M., *Le symbolisme des jeux*, Ed. Berg, 1976;
MANSON M., *Jouets de toujours*, Paris, Fayard, 2001;
MANSON M., *Histoire(s) des jouets de Noël*, Paris, Téraèdre, 2005;
MANSOUR e AA.VV., *L'enfant et le jeu*, Syros, 1994;
MINICI ZOTTI L.A., *Le lanterne magique*, Ed. Marsillo, 1988;
MOUVIER J.P., *Fabbrichiamo gli aquiloni*, Ed. Fabbri, 1974;
PERROT J., *Du jeu, des enfants et des livres*, éd. Du Cercle de la librairie 1987;
REMISE J., *Magie Lumineuse du théâtre d'ombres à la lanterne magique*, Ed. Balland, 1979;
REMISE J., *L'âge d'or des Jouets*, Edita, Lausanne, 1967;
RODARI G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, 1973;
VITA E., *Il Teatro delle Meraviglie*, Ed. Esseggi, Ravenna, 1990;
Ministère de l'Education National, *Les jeux du patrimoine*, Ed. Revue 1989;
AA.VV., *Automates et musique mécanique*, Ville de Paris, 1980, catalogo;
AA.VV., *Les clefs de la Fortune*, Ministère des Arts Ct Traditions Populaires, 1987, catalogo;
AA.VV., *Jouets français 1880-1980*, Musée des Arts Décoratifs Paris, 1982, catalogo;
AA.VV., *Les Jeux sont faits!*, Joice & Co, 1994;

Glossario

ALJX QUATRE COINS, i quattro cantoni
BAGATELLE EI BILLARDS, biliardi e biliardini
BALAN-OIRE, altalena
BALLE A LA CROSSE, dar alla palla
BALLES EI BALLONS, gioco con la palla
BATON, bastone
BILBOQUET, bilbochetto
BILLES, biglie
CABANES ETJEUX DE CONSTRUCTION, meccano e costruzioni (anche di carta)
CACHE-CACHE, nascondino o tana libera tutti
CASSE-TETE, solitari
CERCEAU, il cerchio
CERFS VOLANTS, aquiloni
CHAT COUPE, guardia e ladri
CHEVAJ. FONDU, salto alla quaglia
COLIN MAILLARD, mosca cieca
CORDE A SAUTER, il gioco della corda
DAMIER, la dama
DAMIER TRIC TRAC, filetto
DES, i dadi
DIABOLO, stornello
DOMINO, domino
ECHASSES, trampoli
ECHECS, scacchi
HOCHET, sonaglietto
JEU DE LA BASCULE, gioco della bascola
JEU DE LA MAIN CHAUDE, schiaffo del soldato

JEU DE L'ARME, gioco dei soldato
JEU DE L'OIE, gioco dell'oca
JEU DES CARTE, gioco delle carte
JEU DES PUCES, gioco delle pulci
JEU DES ROI DE FRANCE, gioco dei re di Francia
JEIJX GUERRIERS, gioco alla guerra
LANTERNE MAGIQUE, la lanterna magica
LONGUE PAUME, pallacorda
LOTO, tombola
MAIRE GARUCHE, mamma Garuche o pié zoppo
MARELLE, gioco a campana, a piastrella
MAT DE COCAGNE, albero della cuccagna
MOULINS ET BATEAIX, barchette
NAINJAUNE, il NainJaune
POUPEE EI SA MAISON, giochi e case di bambola
PUZLE, puzzle
QUILLES, birilli
RODINS ETJETJX DANSES, girotondo
SAUTE MOUTON, galto alla cavallina
TAROTS, tarocchi
THEATRE DES MARIONNETES, teatro delle marionette
TIR A LA CARABINE, tiro a segno
TOTON, picchio
TRAINEAU, la slitta
TOUPIE, trottola
VELO, la bicicletta
VIDE, palla a muro

Indice

La perennità dei giochi di tradizione	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 3
Les poubolts di Francisque Poulbot	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 7
Il giuoco dipinto	
<i>Paola Pallottino*</i>	p. 9
Alla scoperta del mondo con forbici e colla	
<i>Roberto Leydi*</i>	p. 11
All'aria aperta	
<i>Sandra Petrignani*</i>	p. 15
Un tuffo nel "meraviglioso" con Babbo Natale*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 25
Gli oggetti del desiderio*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 27
La lanterna magica*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 29
La musica e l'infanzia*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 30
Giocare con le parole*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 31
A che gioco giochiamo?*	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 32
La magia del circo	
<i>Mario Verdone</i>	p. 34
Clowns, incantevoli suscitatori di sogni	
<i>Cesare Nissirio</i>	p. 35

Testimonianze	
Il cavallo a dondolo	
<i>Piero Angela</i>	p. 45
L'invenzione del gioco	
<i>Giovanni Bollea</i>	p. 47
Douce enfance	
<i>Giulietta Masina*</i>	p. 50
Quelle mie bambole sinonimo del teatro	
<i>Alberto Testa</i>	p. 51
Opere in mostra	p. 53
Bibliografia essenziale	p. 57
Glossario	p. 58

* Estratto dal catalogo della precedente mostra *Les jeux sont faits!*, Joyce & co, Roma 1994

Finito di stampare nel mese di dicembre 2010
presso la Tipografia Ceccarelli
Grotte di Castro (VT)



Museo Parigino a Roma

Athena Parthenos

Associazione Culturale scambi Internazionali
Roma - Via Cremona, 40 - Tel. 06 44237261
www.museoparigino.org - e-mail: cesaren@tiscalinet.it