

alice: per quanto tempo
è per sempre?

bianconiglio: a volte,
solo un secondo

[lewis carroll]

arte_m

coordinamento editoriale
maria sapio

art director
enrica d'aguanno

arte_m
è un marchio registrato
prismi
editrice politecnica napoli srl

certificazioni
qualità
ISO 9001: 2008
www.arte-m.net

finito di stampare
nel novembre 2016
stampa e allestimento
officine grafiche francesco
giannini & figli spa, napoli

stampato in italia
© copyright 2016 by
museo del giocattolo di napoli -
università degli studi suor orsola
benincasa
prismi
editrice politecnica napoli srl
tutti i diritti riservati

storie di giocattoli

dal settecento
a barbie

napoli, convento di
san domenico maggiore
8 dicembre 2016_19 marzo 2017

mostra a cura di
vincenzo capuano



museo del
giocattolo
di napoli



in collaborazione con



organizzazione, comunicazione,
editoria e servizi museali

arte_m

referenze fotografiche

Roberta Aurelio
Marcello Di Donato
Mario Milo
Francesca Nicolais

© copyright per le immagini
Museo del Giocattolo di Napoli -
Università degli Studi Suor
Orsola Benincasa

la mostra è inserita nel circuito
artecard



arte_m

storie di giocattoli

dal settecento
a barbie

a cura di
vincenzo capuano



nel *format natalizio*: una festa “globalizzata”, clamorosa ma anonima, sopraffatta dal frastuono, dedicata al consumo.

Con queste “Storie di giocattoli” proviamo dunque ad offrire anche ai bambini, oltre che agli adulti, uno spunto di curiosità e di interesse; ed a fare in modo che il nostro bellissimo convento di San Domenico Maggiore sia nei giorni di festa un secondo polo di attrazione, nel centro antico della città, accanto alle botteghe di San Gregorio Armeno ed ai pastori (giocattoli anch’essi, del resto, oltre che oggetti di altissimo artigianato).

Ringrazio innanzitutto il curatore della mostra, il Museo del Giocattolo dell’Università Suor Orsola Benincasa, arte’m per l’entusiasmo e la professionalità con cui ha affrontato il progetto e poi tutti coloro che hanno aderito e collaborato alla sua realizzazione: Arcigay Napoli, l’Associazione del Museo del Vero e del Falso, la Procura della Repubblica di Napoli, l’Agenzia delle Dogane. E mi auguro che questa “Storie di giocattoli” costituisca un incentivo in più, a cittadini e turisti, per esplorare il nostro centro antico, percorrerne i vicoli, scoprirne i monumenti e le opere d’arte.

a pagina 2

Pinocchio sullo squalo

fabbricante sconosciuto
Italia, 1939
latta litografata
12,5 x 21 x 6,5 cm

a pagina 3

Il Signor Bonaventura

Bell
Italia, 1940
latta litografata
17 x 15 x 9 cm

a pagina 4

Il nuovo gioco dell’oca

tipografia Tamburini,
Milano
Italia, 1770 ca.
stampa su carta
acquerellata a mano
61 x 42,5 cm

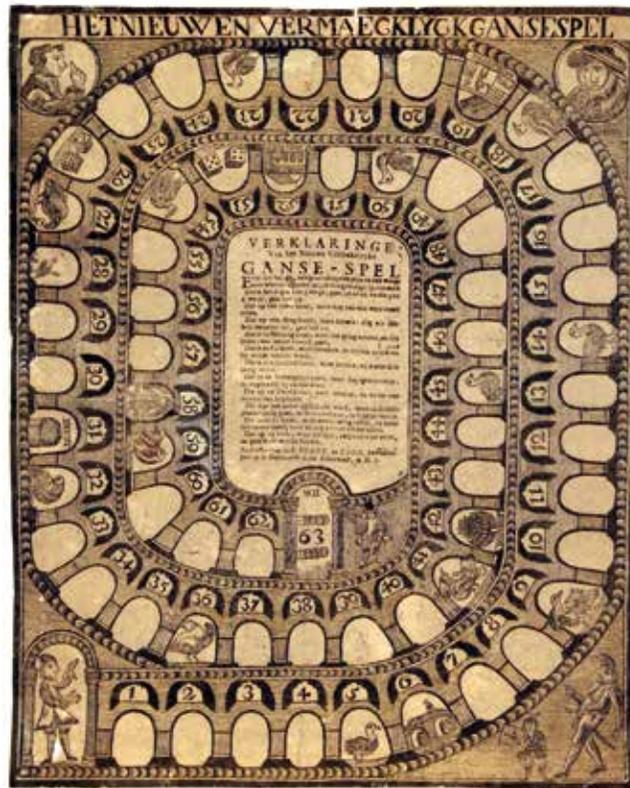
Pulcinella con cimbali

fabbricante sconosciuto
Italia, 1950
legno e metallo
9 x 14 x 7 cm



Gioco dell’oca

B. Koene
Olanda, 1760 ca.
stampa su carta
45,5 x 36,5 cm



Birilli

Mauro Borrione
Italia, Torino, 1945 ca.
legno
25 x 46 x 8 cm



storie di giocattoli

vincenzo capuano

L'ideogramma cinese per il verbo *giocare*, se preso letteralmente, indica il gesto di *accarezzare la giada*. Gratuità e piacere, propri del gesto di strofinare dolcemente la superficie lucida e luminosa della preziosa resina, sono per quell'antichissima civiltà sinonimo di gioco e restano nelle tradizionali definizioni due elementi essenziali di esso.

Siamo immersi in un universo ludico e lo siamo praticamente da sempre. Dal mondo orizzontale della storia a umana arrivano testimonianze remotissime di giochi e giocattoli. Dal mondo verticale dell'evoluzione nelle specie animali arriva la chiara indicazione che il gioco è connaturato alla condizione vivente e, a certi livelli, rappresenta un bisogno primario e istintivo, come mangiare e bere. Al pari di mangiare e bere è infatti strumento di sopravvivenza, come quando costituisce per i piccoli occasione di addestramento alla caccia, alla difesa e all'allevamento della prole.

Una suggestiva teoria, detta della ricapitolazione, individuava nel gioco il meccanismo attraverso il quale il bambino, *tabula rasa*, ammortizza il gap culturale tra sé e il suo tempo. Una sorta di recupero accelerato di secoli di conoscenza e sviluppo. Sebbene da non prendere alla lettera, questa teoria ha il merito di mostrare con evidenza l'importanza antropologica del gioco. D'altro canto, il gioco-funzione e il giocattolo-strumento realmente sono figli del loro tempo e se da un lato il mondo incantato del gioco rimanda al tempo romantico del passato e gioioso della giovinezza dall'altro il giocattolo interpreta efficacemente l'utopia e cioè l'idea di mondo che gli adulti vorrebbero per i propri figli e gli strumenti educativi e formativi di cui hanno inteso dotarli per la realizzazione di quegli ideali. Sicché i giocattoli e i giochi sono efficacissimi canali d'interpretazione della

vicenda umana e ne attraversano tutti gli aspetti: antropologici ed economici, sociologici e artistici. E la loro storia è la più *politica* ed *etica* delle storie perché è storia di valori (e di disvalori).

In passato, ma non solo, il mondo del gioco rappresentava il rito e il giocattolo-idolo segnava il confine sottilissimo tra il quotidiano e il sacro e, molto spesso, il magico. La palla rappresentava il dio sole, i cui favori le squadre si contendevano e la bambola la dea madre, di cui ancora adesso si possono scorgere le vestigia nella tradizione tutta napoletana della

bambola mezz'o lietto, in bella mostra sui letti nei *bassi* napoletani, a rappresentare quanto sia necessario il superfluo per chi quel superfluo di solito non se lo può permettere. Dea della fertilità, rito rimasto privo ormai del mito.

Tanti i giocattoli iniziatici. A Roma *abbandonar le noci* significava lasciare per sempre l'infanzia e *le noci* erano il gioco e la posta in gioco di tutti i bambini. Così come le fanciulle, andate spose giovanissime, lasciavano agli dei Lari le loro bambole, a significare che la perdita della verginità le catapultava nel

Grandi Magazzini

Ingap
Italia, 1948
latta litografata
9 x 14 x 7,5 cm



Pinocchio

Lenci
Italia, 1920 ca.
panno lenci e legno
h 40 cm



Pinocchio

Furga
Italia, 1920 ca.
legno e stoffa
h 78 cm

Caserna

fabbricante sconosciuto
 Germania, 1950
 legno, carta, metalli, stoffa
 35 x 40 x 16 cm

**Teatrino**

fabbricante sconosciuto
 Italia, 1920
 legno, stucco, stoffa
 teatrino 59 x 54 x 36 cm
 marionette h 15 cm



Fou du Roy

Jumean
Francia, 1880 ca.
biscuit, stoffa, legno
h 48 cm



mondo degli adulti. *Crepereia Triphaena* ne è l'esempio più alto. Custodita nei Musei Capitolini, fu ritrovata a Roma nella tomba di un'aristocratica fanciulla del II secolo dopo Cristo, morta prima di andar sposa. Conserva il corredo di pettini d'osso e anelli d'oro. Uno è una minuscola chiave che apre un bauletto con dentro i suoi gioielli e uno specchietto. Completamente articolata, ha una acconciatura a treccia arrotolata sul capo, alla maniera dell'imperatrice Faustina. Le bambole furono infatti anche messaggere di moda; lo furono le bamboline romane in osso, i manichini settecenteschi – le Pandora, come le chiamavano –, le *poupée* francesi, via via fino a Barbie e oltre.

Novella Crepereia, Barbara Millicent Rogers, detta Barbie, nata del 1959 dal genio di Ruth Andler, fondatrice della Mattel, deve il suo successo all'enorme quantità di vestitini e accessori che ne hanno fatto uno degli oggetti più venduti al mondo. Fino a tre al secondo nei tempi d'oro e fino all'arrivo delle rivali Bratz, presto inghiottite da una causa milionaria intentata proprio dalla Mattel. Vestite e truccate da *donne del rapper* con minigonne e tatuaggi, zeppe e rossetto nero, le Bratz bene interpretano con Barbie la polarizzazione dello sguardo maschile sul mondo delle donne: tra la donna perfetta e la poco di buono in mezzo non è previsto nulla, non c'è spazio per la donna normale. Oggi, collegata a un server, Barbie, nella

versione cyber detta *Hello Barbie*, risponde alle domande dei bambini. Perché l'uomo, che ha sempre desiderato sostituirsi a Dio, non si è accontentato di procreare, ma ha voluto creare. Prima plasmando semplici figure umane da eterodirigere con la forza della magia, in seguito dando a quelle immagini il movimento con meccanismi a carica, a orologio, a trascinamento, a elettricità, a pila. E poi il suono di un carillon, poi la voce di un fonografo e poi avanti, fino a *Hello Barbie*. E mentre il giocattolo diventava umano, l'uomo cedeva pezzi di umanità. Protesi, microchip, elettrodi, sensi aumentati. Il corpo dell'uomo, modificato da giocattoli elettronici di ogni tipo, lentamente, senza accorgersene, diviene egli stesso appendice della macchina. Monitorato dai sensori della slot nel movimento degli occhi e nella temperatura dei polpastrelli, agisce in funzione del gioco. Resta inchiodato al monitor che succhia soldi, libertà e tempo. Il più possibile.

Sì, perché il gioco non è tutto rosa e fiori. C'è un buco nero nel quale finiscono grandi e piccoli: dipendenza, *pinkizzazione* del mondo delle bambine (cioè educazione ad essere seduttive, ma stupide), consumismo, incentivo all'uso delle armi e alla violenza. Un capitolo a parte riguarda la contraffazione, cancro dell'economia di un paese e strumento subdolo di esposizione a pericoli e malattie per i piccoli utenti. Materia acida di veleni, di emissioni insane e coloranti tossici, di componenti troppo minuscoli

Totò

fabbricante sconosciuto
Italia, 1940 ca.
panno lenci, stoffa
h 36 cm



Dama

fabbricante sconosciuto
Italia, 1750 ca.
legno, stoffa
h 110 cm

**Valentino**

Lenci
Italia, 1926
panno lenci
h 76 cm

**Dama**

Vichy
Francia, 1870 ca.
biscuit, stoffa, legno
h 50 cm

**Polichinelle**

fabbricante sconosciuto
Francia, 1780 ca.
biscuit, stoffa, legno
h 40 cm



Orchestra

fabbricante sconosciuto
 Germania, 190
 biscuit, legno, stoffa, metalli
 39 x 30 x 11,5 cm

**Clowns suonatori**

Günthermann
 Germania, 1905
 lamierino dipinto e stoffa
 22 x 22 x 11 cm



per non mettere a rischio il gioco dei più piccoli. Ad essa l'Associazione Museo del Vero e del Falso, con l'aiuto della Procura di Napoli, dedica una appendice fondamentale della mostra per promuovere l'informazione e fare prevenzione e denuncia. Infine quel processo che con una parola mutuata dall'inglese chiamiamo *gamificazione* del mondo delle relazioni e cioè assenza di responsabilità, come quella di chi naviga *giocosamente* tra i social network, postando contenuti intrinseci di banalità. Si impone con quella che si può definire l'etica del *game over*, per cui ogni scelta, ogni impegno, anche

il più serio, il più necessario è revocabile. Strada spianata al bullismo e alla sopraffazione on air.

Collezionare giocattoli ha significato vedere scorrere sotto gli occhi questa vicenda complessa, che solo in minima parte riguarda il mondo dei bambini. D'altro canto *l'infanzia* è un'invenzione del pensiero illuminista, mentre nel passato la differenza la faceva la raggiunta capacità di diventare forza lavoro e adulti e bambini condividevano ogni spazio e ogni gioco, anche i più proibiti. E, tra sete antiche e robot di latta, il mestiere del collezionista è quello dell'addetto al montaggio.

Coupè Gordon Bennet

Günthermann

Germania, 1904

lamierino litografato e dipinto

11 x 22 x 10 cm



Selezionare i pezzi per dare coerenza e stile al tutto. Costruire un grande affresco di giocattoli: marche, materiali, meccanismi, tipologie, personaggi. Una installazione che racconti il passato per spiegare il presente. Come sempre fa la Storia con la S maiuscola. Alla fine, quando il quadro è (quasi) finito, l'artista e il collezionista (quasi sempre un artista mancato) capiscono che l'opera racconta di tutti e, quindi, appartiene a tutti. Così a Napoli sono nati il Museo del Giocattolo, ospite dell'Università Suor Orsola Benincasa, e il corso di Storia del giocattolo alla facoltà di Scienze della Formazione.

Chi frequenta il mio corso in genere inizia pensando: "Bene, adesso ci rilassiamo. In fondo sono *pazzielle*". E invece di giochi hanno scritto accademici di Francia, come Roger Caillois, che ce ne ha lasciato la più completa classificazione: *agon, alea, mimesis e ilinx*. Aveva a sua volta preso le mosse dallo storico olandese Johan Huizinga e dal suo *Homo ludens*. E poi la psicanalisi di Freud, ma soprattutto di Donald Winnicott, che nel gioco vide la possibilità del neonato di contattare il *non sé* e nel giocattolo l'oggetto *transizionale*, il ponte invisibile che si schiude alla vita futura senza il

Auto Beatles

Rico

Spagna, 1962

latta litografata, gomma

18 x 48 x 14 cm



Gay Bob con scatola-armadio e libretto

Gay Bob Trading Co. Inc. Div.
of Harvey Rosenberg Inc.
Usa, 1977
plastica e stoffa
h 30 cm



Bambola con scatola

Lenci
Italia, 1930
panno lenci
h 47 cm



Automa da vetrina
fabbricante sconosciuto
Francia, 1890
cartapesta, stoffa
h 60 cm

Bambini

Rella
Italia, 1930 ca.
composizione, stoffa
h 43 cm



Buck Rogers 25th Rocket Ship

Luis Marx & Co
Usa, 1934
latta litografata
10 x 31 x 12 cm



trauma del distacco dal seno materno. Anche l'arte è in gioco e molti giocattoli sono di per sé oggetti d'arte, come lo splendido gruppo borbonico o i bébé francesi dalle collezioni delle compiantissime Maria José Cattaneo della Volta dei principi di San Nicandro e Isabella Solli o le sontuose produzioni déco di Lenci o futuriste di Eugenio Tavolara. L'ultimo pezzo di altissima arte è arrivato da Milano: un *biribissi* della prima metà del Settecento. Una tavola dipinta con trentasei figure, su cui si giocava d'azzardo, progenitore della roulette e della tombola. Se ne conoscono pochissimi al mondo, quattro o cinque in tutto. Da solo meriterebbe una mostra. Fino agli anni Cinquanta era a Pieve di Cento e tutto il paese ci giocava a Capodanno e a Carnevale. Finché non fu messo a

deposito e poi venduto alla famiglia Rosa, acquistato dal bisnonno Zeno e poi lasciato in eredità dalla nonna Elva ai nipoti. Fino a noi. La nostra amata città, dove il gioco è condizione esistenziale e l'allegria carattere tipico dei suoi abitanti, lontana dai circuiti della grande industria era rimasta priva di una vera e propria cultura ludica. Era necessaria una riparazione e il Museo del Giocattolo l'ha ricollocata tra le patrie del gioco e del giocattolo. Oggetti ricchi e preziosi, per bimbi e adulti privilegiati, ma che da subito ho voluto al servizio di coloro ai quali infanzia e giovinezza furono negate dalla violenza e dalla discriminazione. Sicché il Museo è dedicato a Ernest Lossa, morto da vittima ed eroe nella campagna di eugenetica nazista, solo perché zingaro.

**Veicoli militari con mitragliatrice**

Ingap
Italia, 1930-1950
latta litografata
misure varie

**Robby Space Patrol**

Nomura
Giappone, 1957
latta litografata
24 x 32 x 15 cm

Carrarmato

Ingap
Italia, 1928
latta litografata
13 x 23 x 9 cm



Ma le singole vetrine ormai sono tutte dedicate a una lunga lista di giovani vittime come Ulet Mohamed, ragazzino somalo ucciso dalle torture degli scafisti o Luigi Galletta, il giovane meccanico ucciso a 21 anni perché non si piegava alle richieste dei camorristi di truccare i motorini. Da noi il gioco è la *pazziella*, l'etimologia della parola basta a darne il senso. Ad esso corrisponde il tempo della libertà e della fantasia, incompatibile con la violenza. Da noi il gioco è *play*, gioco libero, più che *game*, gioco di regole, per usare la distinzione che

ci offre la lingua inglese. Da noi è nonsense, ma guai a pensare che sia privo di senso. Ce l'ha insegnato Basaglia che la follia è un diverso stato di coscienza, ma ce lo hanno mostrato anche Fortunello, Bonaventura e soprattutto Pinocchio e Pulcinella e, *dulcis in fundo*, l'amatissimo Totò. Tutti, ma proprio tutti sono diventati anche balocchi a dimostrazione che a volte anche ciò che è *popolare* può sfiorare il sublime.

Così quando Antonello Sannino di Arcigay mi ha chiesto di allestire una mostra dei miei giocattoli contro le di-

Limousine

Carette
Germania, 1911
lamierino dipinto
18 x 32 x 13 cm



scriminazioni di genere e orientamento sessuale mi è sembrato naturale narrare delle prime e uniche vere teorie del *gender* prodotte nella cultura occidentale e dedicate all'infanzia. Ho pensato quindi ad una mostra su Pinocchio e l'orsetto, il Teddy Bear.

Margarete Steiff, un'anziana signora costretta dalla malattia sulla sedia a rotelle, nella Germania di fine Ottocento costruiva animali in pezza, che vendeva per arrotondare la magra pensione. Vide che i bambini, i maschietti, avrebbero voluto giocare con le bambole, ma i rigidi canoni

dell'educazione impedivano categoricamente di assecondare i loro desideri. Margarete si pose il problema e lo risolse con un compromesso che, a distanza di tempo, può apparire al ribasso, ma che invece rappresentò per l'epoca una grande rivoluzione culturale. Inventò l'orso ballocco. Un orso di peluche dall'aria un po' buffa e un po' feroce, con cui i maschietti potevano giocare come con una bambola, portandoselo a letto, vestendolo, dandogli da mangiare, facendogli il bagnetto. Margarete, alleata dei più piccoli, li accontentò, senza *insospettire* i grandi.

Limousine

Carette
Germania, 1911
lamierino dipinto
21 x 15 x 12 cm



La sorte del Pinocchio balocco fu molto simile. Nato sull'onda del successo riscosso dalle edizioni del libro illustrate nei primi anni del secolo scorso da grandi disegnatori come Mussino, fu amato soprattutto dalle bambine. Con quel buffo ragazzino di legno, monello e ribelle, si identificarono, rompendo coi rigidi canoni di perfezione in cui i modelli educativi femminili ottocenteschi le avevano segregate. Una gabbia dorata e strettissima di lusso, ricchezza e bellezza, fino a quel momento rappresentata dalle bambole-bambine, le bébé dei grandi giocattolai francesi dell'Ottocento. Pinocchio le aveva finalmente liberate! D'altro canto lo stesso Collodi, commentando il finale della

sua famosa *favola*, aveva dichiarato: "È vero, è diventato bambino, ma chi ha detto che è diventato buono?".

In un mondo complesso l'educazione alla diversità è la via delle sane relazioni tra persone, insieme a quella del rispetto tra i generi e delle diverse religioni. E l'unica vera via verso un futuro di benessere e di pace per tutti. Da questo messaggio questa mostra è nata e, anche se allargata a tanti altri tipi di giocattoli, di esso conserva la grande ispirazione generale.

Il gioco infine è conoscenza. Per me lo è stato anche il collezionismo, come occasione di gioco e di amicizia con tante care persone come le signore Alma e Cristiana Cosenza, figlie di Josè Cattaneo della Vol-

Macchina da cucire

Casage
Francia, 1930
lamiera litografata
20 x 20 x 13 cm



Farfalla

Ingap
Italia, 1920
latta litografata
9 x 25 x 15 cm

ta di San Nicandro, che ringrazio, unitamente ai miei parenti, a tutti gli amici e ai colleghi per l'aiuto e l'incoraggiamento e ai miei amatissimi e bravissimi restauratori, Felice Chiantese e Annalisa Zunica di Amarcord 'goo.

Godetevi allora i giocattoli di latta, i trenini, le splendide limousine di Carette, i meravigliosi giocattoli delle italiane Ingap e Bell, i piccoli automi di Martin, i clown della Gunthermann, i modelli della Ettore Cardini, compresa la rarissima *Giostra delle Libellule* e la scatola a forma di corriera che Luisa Spagnoli gli commissionò per riporre i suoi *cazzotti*, poi divenuti famosi col dolce nome di

Baci Perugina. Ammirate le conturbanti bambine francesi di Bru e Jumeau, gli imbronciati fanciulli della Lenci e della Burgarella, i giocattoli di legno dai colori meravigliosi, i preziosissimi Tarocchi del Settecento. Stupite dinanzi agli automi di Vichy, di Roulet e Decamps, di Lambert, alle schiere di soldatini, alle lanterne magiche, alle trottole, ai meravigliosi Polichinelle, ai teatrini, ai Pinocchi di Furga, di Sevi e di Tavolara...

Robot

Jonezawa
Giappone, 1958
latta litografata
h 20 cm



Orso

Steiff
Germania, 1950 ca.
peluche
h 26 cm



Barbie n. 1 con scatola e libretto

Mattel
Usa, 1959
vinile
h 29 cm



Giostra delle libellule

Cardini

Italia, 1926

latta litografata, carta litografata

h 33 cm; lunghezza braccia 45 cm;

scatola 11 x 8,5 x 21 cm

