

Una mostra alla Fondazione Geiger di Cecina racconta come in duemila anni è cambiato **il modo di divertirsi** e passare il tempo

di **Federica Lessi**
CECINA

Nell'antichità si giocava a palla, con trottole e ruzzole, conosciute già dagli Etruschi, oppure all'aperto, come i Greci e i Romani che praticavano mosca cieca e nascondino.

Giochi senza tempo, che sono arrivati fino a noi - e sono passati due, tremila anni! - perché giocare è un'espressione umana creativa che aiuta a crescere e condividere regole fin da piccoli. Se oggi il tempo per giocare è ridotto e spesso si è soli davanti al video, la mostra "Giochi, Giocattoli, Giocatori" curata da Alessandro Schiavetti alla Fondazione Geiger di Cecina, permette di fare un viaggio colorato e gioioso nell'universo del gioco, con centinaia di pezzi suddivisi ed esposti in otto sezioni tematiche, in particolare giochi del Novecento e degli ultimi cinquant'anni, dai trenini ai Lego, dalla Barbie (non si contano più le versioni) alla PlayStation.

Il Meccano e la super gru. Tra i giochi di costruzioni spicca il Meccano, invenzione brevettata da Hornby nel 1901, che sbaraglia le costruzioni a mattoncini e blocchetti usate da fine Ottocento. Con i pezzi metallici colorati c'erano infinite possibilità di combinazioni, si potevano creare esemplari giganti come la gru - alta più di un metro - della collezione di Mario Rizzi di Genova, una delle maggiori in Italia. Gru che in questo periodo è possibile ammirare proprio in una delle sale della Fondazione Geiger. «Durante una convalescenza trovai in casa un Meccano e mi ci appassionai - racconta Rizzi - adesso ne ho una casa intera. La gru gigante è il principale dei 30 supermodelli in produzione, pubblicata su copertine e cataloghi. Del resto i Meccano furono importati in Italia dal 1916 agli anni Ottanta dalla famiglia Parodi di Genova. Si dice che perfino Hornby sia venuto in nave da Liverpool alla loro base sul porto».

I mattoncini Lego. A continuare la tradizione delle costruzioni arriva la Lego, che con i celebri mattoncini ha realizzato un intero universo, come il castello del 1978. Già all'inizio del '900 troviamo modellini di aerei, treni e automobili, rigorosamente in metallo, che negli anni diventano elettrici e iniziano a girare su binari e piste. In mostra ci sono anche due plastici perfettamente funzionanti, uno dedicato ai trenini e l'altro alle auto della Polistil.

Trenini e automobili. In Italia hanno fatto epoca i trenini prodotti dalla Lima, mentre Polistil e Bburago sono diventate sinonimo di piste e macchinine. I visitatori più grandicelli sono poi catturati dai soldatini di Ugo Giberti, pluripre-

GIOCHI, GIOCATTOLI, GIOCATORI



Un'antica tavola del gioco dell'oca e (a destra) un motociclista di latta circondato da modellini di automobili degli anni Cinquanta e Sessanta: sono tutti pezzi esposti alla mostra di Cecina

Mazinga e Goldrake i robot che sfidarono il tenero Cicciobello

Nell'antichità trottole e ruzzole, oggi tanta tecnologia ma a volte un po' di fantasia è sufficiente per sognare



L'ESPOSIZIONE

La nostra infanzia colorata e gioiosa

La mostra "Giochi, giocattoli, giocatori" - un vero tuffo nell'infanzia di ciascuno di noi - è allestita alla Fondazione Geiger di Cecina (0586 635011, www.fondazionegeiger.org) dove resterà aperta fino al 27 gennaio, tutti i giorni dalle 16 alle 20 con ingresso gratuito. Seguendo un percorso suddiviso in otto sezioni sarà possibile fare un salto indietro nel tempo, fino agli Etruschi, e ricostruire la storia del gioco e dei giocattoli attraverso i secoli.

miato pittore di Diorama e figurini che firma gli straordinari episodi della Seconda Guerra Mondiale in mostra e altre figurine alte 54 millimetri in piombo e resina. «Uso fonti storiche certe e foto, in modo da ricreare come un fermo immagine una situazione evocativa - spiega l'insegnante modenese appassionato di storia - mi ispiro ai libri e ai viaggi in camper».



I robot giapponesi degli anni Ottanta e in alto un tenerissimo Cicciobello mentre "gattona"

Le sfide logiche. Le sfide più sottili spettano ai giochi di logica e da tavolo come il Sapientino, che ha un antenato nella scatola la quiz elettrica francese d'inizio Novecento, o il popolare Gioco dell'Oca, già conosciuto nel Cinquecento, come dimostra la riproduzione di un esemplare in 63 caselle del 1598 di Luigi Ciompi, medico di Castiglioncello che con l'accademico inglese Adrian Sevil-

le ne ha censiti 1804 tipi. Il Monopoli resta il più venduto, tradotto in 44 lingue e diffuso in 111 paesi, mentre il cubo di Rubik è il rompicapo per eccellenza, oggi superato dal Sudoku.

Made in Japan. Negli anni Ottanta il mondo del giocattolo viene rivoluzionato. Gli automi e i robot, che arrivano in Italia grazie ai cartoni animati giapponesi (che all'epoca im-

perversavano in televisione), segnano una svolta radicale nel gioco, volto alla difesa della terra da invasori ostili con una serie di supereroi meccanici come Goldrake, Mazinga Z e Il Grande Mazinga, opera del geniale Go Nagai, e schiere di robot quali Micronauti e Transformers.

Non solo Barbie. L'universo ludico femminile, invece, ruota ancora intorno alle bambole

come Barbie, creata da Ruth Handler nel 1959 e prodotta da Mattel (in mostra un esemplare che risale al 1961, quando la bambola aveva appena 2 anni, con l'eterno fidanzato Ken). Il vinile ha preso il posto di legno e stoffa con cui erano fatte le bambole fino al Novecento, come quelle in feltro della Lenci e l'elegante esemplare di seta giapponese del Settecento. Nel 1962 ecco comparire sull'orizzonte un bel fiocco celeste: è quello di Cicciobello, fortunatissimo tra i bébé caractère - bambino di pochi mesi - seguito dalle "cugine" Camilla, Sbrodolina e Bebi Mia.

Dagli anni Ottanta iniziano invece a diffondersi i videogiochi, dapprima con la console Intellivision, poi con PlayStation (datata 1994) che nel 2000 diventerà la console più venduta al mondo con ben 128 milioni di unità. Infine l'ultima frontiera, quella di "giocare" con il proprio corpo nella realtà virtuale.

© RIPRODUZIONE RISERVATA