

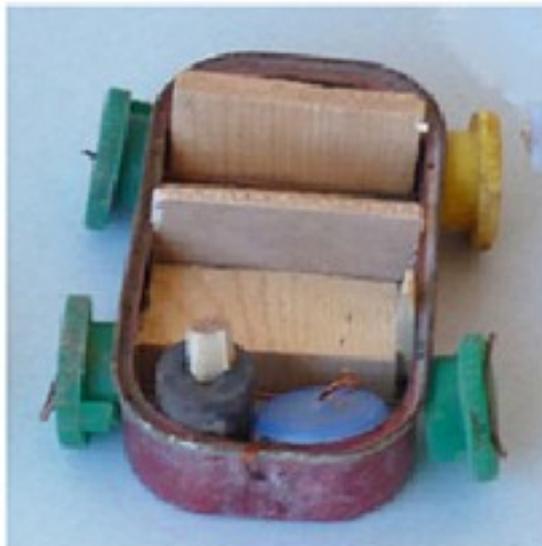
I GIOCATTOLE E LE STORIE IN VALIGIA

Riconoscerete da voi stessi che questi giocattoli non sono fatti per i turisti, come forse siamo abituati ad immaginare "i giocattoli africani". Viaggiatori, film-makers e foto-reporters, turisti, commercianti dell'esotico o del Fair-Trade... e di altro ancora che metterei sotto la voce "superficiali e distratti osservatori che poco conoscono del gioco e delle loro stesse memorie d'infanzia"... hanno tutti contribuito alla costruzione dello stereotipo del giocattolo dell'Africa. Nel nostro immaginario è facile trovare viva l'immagine di un viso sorridente di bambino con la maglietta e i pantaloncini rattoppati, senza scarpe, che tiene in mano un mirabile giocattolo fatto di lattine e filo attorcigliato. Più spesso resta inosservato ciò che gioca lì affianco e che per la stragrande maggioranza è fatta di altro che si consuma sotto gli occhi degli adulti, senza che essi se ne accorgano.

Di contro al primo ed in appoggio al secondo, la ricerca di Jean-Pierre da ragione al piccolo, all'inosservato, al vulnerabile al tempo, a ciò che accade dietro l'angolo, al non vendibile... al giocattolo fatto solo per il piacere di costruire, da fruire nell'immediato giocare. La sua attenzione è per ciò che è stato creato per sé o da regalare al fratello più piccolo che ancora non sa farlo da solo, da consumare nel presente, individualmente o nel gruppo, perché l'attimo dopo, o il domani porterà un'altra idea ed esperienza da bruciare.

E' da chiarire che questi costruttori in erba di giocattoli non vivono in uno stato d'indigenza. L'Africa non è solo guerra, fame, malattia ed inondazioni, ma è molto di più. Essi hanno famiglie che li amano e se ne prendono cura, assicurano e proteggono, fornendo un modesto tetto, da mangiare e bere tutti i giorni, semplici vestiti con cui decorarsi e cambiarsi se i primi si consumano o sporcano, la scuola al mattino, il dottore nel villaggio. Intorno a loro scorre l'attività operosa degli adulti, che funziona all'interno di ruoli di genere ancora ben definiti dalla tradizione, senza fretta inseriti in un

ambiente tecnologico "appena moderno". Perciò è da mettere seriamente in dubbio la quanto mai diffusa e frettolosa affermazione che la povertà induce i bambini ad auto-costruirsi gli strumenti del proprio divertimento. Il problema sembra quanto mai più complesso, con radici che bevono dalla struttura fisica e socio-culturale dell'ambiente di vita, naturalmente o culturalmente più o meno propenso alla creatività, con o senza la consapevolezza del suo valore.



2 vetture ricavate da scatole di sardine

E' buffo, quando Jean-Pierre m'incontra gli piace ricordarmi di tutte quelle volte che, tornando a Sidi Ifni, dopo essere stato chiamato in conferenza qui o là, racconta agli adulti del posto che - questi giocattoli - gli fanno girare il mondo e loro - a commento - gli dicono che gli occidentali sono proprio strani, e che lui è sempre più pazzo...

L'elicottero del soccorso prima di essere un

giocattolo è stato visto alla televisione durante le recenti inondazioni di Casablanca. Subitaneamente essa è stata replicata e trasformata in un manufatto. Una presa di grondaia che attanaglia una scatola per presa elettrica ne costituiscono la cabina del pilota; un bastoncino avvitato alla scatola diventa la pala che è libera di roteare; una sportina di plastica ridiventa utile per giocare a fare finta di salvare qualcuno dall'inondazione immaginaria. Infine, una bambina si rivolge al bambino-pilota, aggiungendo al mezzo di soccorso una bambola da portare in salvo (costruita con la tecnica dei due rami legati a croce). Così il gioco immaginario è in ordine per simulare il grande disastro.

E poi il **carrarmato** americano, quello del modello visto nelle immagini televisive della guerra in Iraq, è stato riprodotto adattando allo scopo un ciocco di legno gettato dalla falegnameria del villaggio. Per fare il cannone si è aggiunto un pezzetto di guaina nera per trasporto dei cavi elettrici. Alcuni chiodi e dei tappi di bottiglia completano l'opera affinché l'immaginazione possa avere appigli per ricreare il mondo del gioco della guerra, questa volta fatto a misura di bambino. Le ruote ruotano malamente. Impossibile fare di meglio, visto che con volenterosa tenacia le varie parti sono state impresse nel legno ricorrendo ad un sasso. Però questo semovente, muovendosi sulla terra, lascia dietro di sé due solchi che simulano bene l'effetto dei veri cingolati.

La falegnameria locale produce molti resti di legno semi-lavorato, e con essi si forniscono irregolari spunti creativi: gli scarti vengono ri-assemblati a ritmo continuo ed in modo inconsueto dai piccoli riciclatori, sempre che questi geni ecologici riescano a trovare abbastanza chiodi da ribattere e raddrizzare a nuovo. Ed è così che è nato il **pedalò** visto al mare, oppure il **catamarano** che scivola veloce sull'acqua. Gli spigoli degli oggetti non sono stati arrotondati. Un pezzo di stoffa accuratamente piegato simula la vela, ben agganciata alla plancia della barca di origine hawaiana (ma chissà se loro lo fanno). Però l'oggetto è stato investito di ottima simmetria e bilanciamento, con le parti robustamente saldate tra loro. L'eventuale tempesta potrà essere attraversata.

Il terreno intorno alla falegnameria è anche

teatro di sfida per quei bambini che aspirano a diventare superiori costruttori di giocattoli. Tra loro uno in particolare già spicca sugli altri in competenza perché sa ideare e costruire qualcosa di nuovo, che funziona, che piace.

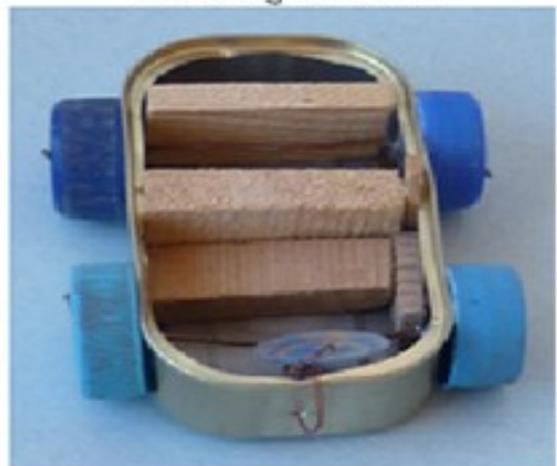
E se qualcuno non sa risolvere un problema è lui che si va a cercare. Non tutti i bambini o le



bamboline in argilla



due conigli selvatici



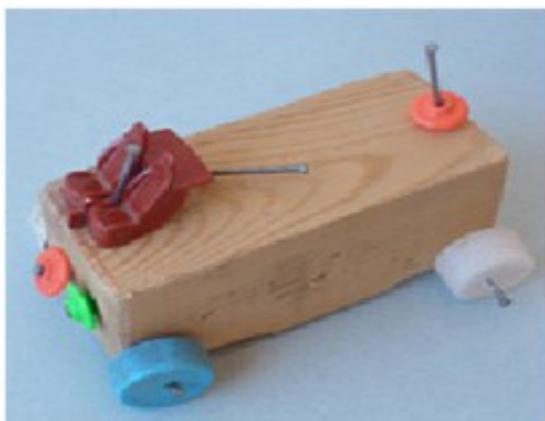
bambine hanno un talento manipolativo – afferma Jean-Pierre; c'è chi fa ottimi e bei giocattoli e chi si rivela maldestro. Un'altra nota importante: succede che chi non va bene a scuola è però un leader nel campo della costruzione manipolativa, ed è riconosciuto dagli altri.

Le piccole ed abili dita sono preziose nel

modellare la creta impura di terra. E nel laboratorio all'aperto, ed in poche ore di chiacchiere e lavoro d'impasto, un'intera collezione di suppellettili per la cucina viene creata e messo a seccare al sole, o a volte nel forno di casa. La pentola, la brocca dell'acqua, il mortaio per pestare il grano, il piatto, l'anfora dell'acqua, il tavolo basso e tondo, il tajin per fare l'olio dai frutti dell'albero Argan, sono tutti oggetti ludici che non possono mancare all'armamentario della "cucina del fai da te", se si vuole giocare alla casa.



**bambola intera con un fico secco
usato come testa**



**vettura ricavata da un grosso
ciocco di legno**

Ma da lì a breve arrivano anche i maschi, assumendo spesso un ruolo diverso. Essi si avvicinano a quello spazio ed entrano nel gioco quasi trasformandolo: dal gioco della casa si passa a quello del mercato. I bambini partecipano con le loro automobili spinte a mano, o tirate con un filo, per portare delle "cose" da vendere o barattare. Una bambina

mostra il suo speciale talento artistico modellando animali, come i due conigli selvatici. Le proporzioni del corpo e le orecchie sono, a dire poco, da scuola d'arte.

E' straordinario rilevare la quasi perfezione raggiunta da queste bambine nel modellare i contenitori, e senza l'uso di alcuno strumento. Per alcuni di questi oggetti si è adottato un peculiare trattamento: sono stati lucidati e resi luminosi sfregando la loro superficie con il succo di una speciale pianta di cactus. Questo è un altro esempio di tecnologia popolare.

Un bambino ha creato **il trattore** con un tettuccio parasole fatto di latta, ed il corpo del finto mezzo motorizzato con un nuovissimo contenitore di tetra-pack. Le ruote sono vere, nel senso che sono parti di vecchi giocattoli comperati alla fiera o più probabilmente portati in regalo da un fratello maggiore o dallo zio, immigrati nella ricca e vecchia Europa.

Tutto ciò che è nuovo esercita un'attrazione eccezionale, suscita l'attenzione primaria dei bambini, mi ha detto Jean-Pierre. In questo senso, il tetra-pack per il latte o il succo di frutta, è l'ultimo arrivato nel villaggio e subito ha trovato una sua collocazione ludica, una volta che è stato dismesso dalla sua funzione primaria. L'asse delle ruote è posto proprio in basso in basso, mediante due fori nell'involucro, permettendo alle piccole ruote di fare il loro lavoro di rotolare, anziché avere il lato inferiore del tetra-pack che striscia sul terreno.

Nella scatoletta di sardine c'è spazio solo per qualche lego colorato (forse a rassomiglianza delle batterie), del filo elettrico ed una pila in verticale, delle lampadine non funzionanti pendono dal fronte di ciò che si suppone sia un'**automobilina radio-comandata**. Un legnetto posto in orizzontale aiuta a compattare i vari elementi tra loro, affinché non si spostino dalla loro posizione.

All'esterno della scatola 4 tappi di plastica di bottiglia fanno le ruote variopinte.

Esse sono state fissate alla carrozzeria di sardina con delle viti. Le ruote girano su se stesse, ma non rotolano sul terreno perché sono state poste ad una altezza che non le rende



bambola tradizionale



bambola con la testa fatta con un arancio selvatico

utilizzabili. Ma forse questo poco importa, l'importante è che l'automobilina dia l'illusione di essere elettricamente azionata e radio-controllata.

10 pietre colorate di rosso e dieci di blu per giocare in strada giochi di abilità oculo-manuale.

Queste sono sicuramente uno dei giochi più antichi al mondo e universalmente diffusi, visto che le pietre sono sempre esistite e fin da quando si ha la possibilità di gattonare diventa un comune oggetto alla portata dei bambini.

Una serie di **tre armi giocattolo**: sono fucili e pistole inoffensive e che sparano elastici. Tutti provvisti di grilletti, anche se rudimentali essi sono perfettamente funzionanti e realizzati con del filo di metallo ritorto. Essi, assieme ai dispositivi di puntamento, assicurano un'illusoria battaglia a breve distanza. Un giocare fatto più di corse e rincorse per cercare ripari, posti di avvistamento del nemico, per tendere imboscate. Tutte attività veramente efficaci per perlustrare e conoscere il proprio territorio di vita, senza che in ciò vi sia un'intenzione predeterminata. Anche questi fuciletti sono veramente tradizionali, che permangono da irrintracciabile data nella memoria e pratica ludica quotidiana dei ragazzi più grandi. In uno di essi si nota come l'opera di recupero di una parte di un vecchio giocattolo (il calcio in plastica di un fucile made in China) prende forma nella nuova versione fatta in casa che – tradizionalmente – usa la canna di fiume.

Le bambole, Jean-Pierre ha scritto un intero libro su di esse. Nelle immagini qui riportate si mostrano esempi di bambole tradizionalmente realizzate con l'incrocio i due canne di fiume, avvolte in stoffe tipiche del luogo. Una testa di bambola è realizzata con una buccia di arancio, un'altra con un fico secco, in un'altra c'è l'aggiunta dei capelli fatti con una gomma masticata. Esempi abbastanza inusuali, che Jean-Pierre ha visto raramente applicare in queste regioni. E poi alcune di esse hanno i lineamenti del viso segnati con pennarelli.

Una foto illustra uno dei luoghi usati dalle bambine per giocare alla casa e alla famiglia: nello spazio raccolto ed in ombra che separa la casa e la strada. Le due bambine mentre giocano anche attendono ai due bambini più piccoli, figli di un'altra mamma. Ditemi se questo non è esercizio di responsabilità ed efficace contributo all'economia della famiglia mentre la mamma è impegnata altrove?

Nella foto si mostrano cinque bambole una affianco alle altre: la mamma (che è in cinta, dicono le bambine che hanno costruito la storia) e le quattro figlie raccolte intorno ad essa.



dieci pietre per due giocatori



fucili ad elastico

Le bambole costruite secondo la regola tradizionale cominciano ad essere non più così frequenti. Il nostro ricercatore nota che recentemente ha visto sempre più bambole che hanno il corpo fatto di plastica (rimanenza di un giocattolo rotto e che fu regalato o comperato) e poi vestite in abiti tradizionali, specialmente nelle zone ad alta urbanizzazione.

I due mini tamburi sono artefatti da un artigiano appositamente per il gioco musicale dei bambini, che li usano soprattutto nella festa

di Ashura, la più importante a loro dedicata. Durante la festa i bambini si mascherano, cantano, danzano e suonano musica da loro stessi organizzata in piccoli complessi musicali. Ad essere precisi, ci sono due tipi di questi tamburi, uno con la pelle di pesce e l'altra di capra, meno pregiato - in passato era usato solo dai maschi.

Una casa di legno, altro esempio di creazione conseguente ad immagini viste in televisione. Ciò lo si può dedurre perché il tetto è a punta, a differenza delle case di questi villaggi del Marocco. Case con il tetto a punta sono tipiche di regioni dove nevica. Questo è un altro esempio che testimonia il potere d'influenza della televisione, che gioca un ruolo sempre più importante nel condizionare le scelte dei bambini. Impensabile alcuni anni fa, afferma Jean-Pierre. Per lui questo è un cambiamento fondamentale nel modo di giocare di questi bambini, che prima erano ispirati quasi esclusivamente dal mondo reale che li circonda. La televisione, più del computer, è straordinariamente diffusa, e tutti hanno la parabola per poter conoscere sempre il lontano da loro. Quando lui mi raccontò questo particolare mi venne da pensare in termini matematici: più tempo passato in casa a vedere la televisione, meno tempo speso fuori casa a socializzare e giocare.

Il battello da crociera è una strepitosa opera di assemblaggio ed impilamento di parti tra loro differenti e con nulla in comune, se non il fatto di essere state raccolte qua e là e poi assemblate con nastro adesivo da elettricista. Questo giocattolo non può che condurre a mondi immaginari, dimostrando ottimo bilanciamento sull'asse verticale. Il battello è utile per le storie ma non certo per il gioco nell'acqua. Esso galleggia ma, una volta posato sull'acqua, non resterà nella posizione desiderata e si capovolgerà o piegherà tutto sulla superficie ed immediatamente. Il suo costruttore ne ha visto la copia reale navigare al largo della spiaggia, ma deduco che egli non vi ha mai giocato nell'acqua. Certo, egli non poteva sapere che il segreto delle navi da crociera - come di tutti i battelli - "è invisibile all'occhio". Serve una chiglia. Nonostante le navi siano fatte di metallo, il loro contenuto è fatto prevalentemente di aria, come una spugna. Il galleggiamento è garantito ma non il fatto che esse non si possano

capovolgere alla prima onda che incontrano e le destabilizza. Solo la chiglia garantisce che il baricentro dell'oggetto resta immerso.



L'anfibio. Se Jean-Pierre non me lo avesse nominato io non l'avrei riconosciuto come tale, inserendolo nella categoria delle automobili. Invece no! Un bambino ha visto in televisione il mezzo anfibio scorrere sulla terra e galleggiare sul mare, e subito l'ha voluto replicare in scala e a suo modo, scegliendo materiali naturali leggeri, assicurando l'oggetto al permanente galleggiare. Stecchetti di canna per fare la base, foglie di palma per creare la cabina; poi l'aggiunta delle quattro ruote recuperate da tappi di plastica azzurra. Mi attira conoscere l'ingegno tecnologico che presiede a questo manufatto innocuo. I pezzetti di canna sono stati opportunamente tagliati a misura e tra loro ben incastrati con lodevole precisione ed abilità. Poi tenuti insieme anche da nastro adesivo trasparente largo, che avvolge la base. I semiassi sono costituiti da due fili di metallo diritti che trapassano le due canne di fronte e retro del mezzo, terminando ritorti ad L per

contenere le ruote. Tecnologia rustica, ecologica, manualmente di base, locale, e direi completamente sostenibile, soprattutto accessibile all'infanzia. Ed anche al passo con il tempo, in quanto incorpora elementi della modernità che avanza dentro a schemi d'uso tradizionali. E poi la meccanica è essenziale: il mezzo funziona e non ha elementi decorativi che lo accompagnano, non è durevole, ma ha un'estetica pratica che lo rende unico nel suo genere. Pronto ad un uso soffice, direi, come i giocattoli thailandesi (quasi sempre fatti di bambù, cocco e foglie di palma, completamente diversi nel genere ma simili nella loro "modalità d'uso soffice").

Che dire della **barchetta origami** che tanto assomiglia a quelle fatte a casa nostra? Sono quasi tutti capaci di realizzare un barchetta ripiegando più volte un foglio di carta da giornale. Di posarla sull'acqua e di vederla poi scomparire a causa dell'acqua stessa che – gradualmente - imbeve la carta, oppure vederla portata via dalla corrente. Ma la barchetta costruita da questi bambini galleggia perennemente, è fatta con una busta di plastica. Geniale no!

Infine **le caramelle**; dopo avere mangiato quelle vere, la carta dell'involucro è raccolta, collezionata, recuperata e riutilizzata per avvolgere sassolini. Le caramelle finte sono poi utilizzate come moneta di scambio nel gioco del mercato o per barattare queste con altro. Una volta mi è capitato che una di esse mi venisse offerta in una scuola che visitavo. In quelle circostanze l'attesa dello scherzo era palese, perché il bambino restava lì a guardarmi mentre scartavo ed ero sorpreso dal contenuto.

A conclusione di questo carosello di giocattoli mi sembra che, nell'insieme, si possa dire che su di essi domina l'imperfezione della forma come regola, a bilanciamento della loro efficienza. In essi si mischia il naturale con l'artificiale; negli ultimi tempi questo è presente in misura sempre più maggiore, fa notare Jean-Pierre. Un insieme di oggetti progettati e realizzati dai bambini e per i bambini, dal design anche inconsueto e a volte bizzarro (accostando elementi solitamente distanti tra loro, come l'esempio della gomma masticata e la canna), come se fossero improvvisi irruzioni della modernità riciclata nella tradizione.

Un'infanzia sostanzialmente libera di esprimersi con il brio e la vivacità curiosa che la contraddistingue, almeno nel tempo libero: **qui, a questa latitudine, il diritto al gioco è naturalmente corrisposto**, e non sono state le organizzazioni, associazioni, delibere del comune o del governo a permettere tale manifestazione di opportunità ludiche a misura d'infanzia.



**creazioni d'argilla
dell'aspirante artista**

Credo che per noi - soprattutto per coloro che sono interessati e/o portatori d'interesse a riguardo del mondo ludico - diventa utile apprendere quali siano i fattori che facilitano la celebrazione del gioco tutto l'anno in quest'atmosfera ludica e in terra d'Africa.

Tornando ai giocattoli, è da sottolineare che questi ed altri manufatti sono stati volontariamente donati dai bambini e dalle bambine del Marocco, affinché l'antropologo li

studi e li mostri ad altre persone. Quasi ad indicare che la prole è più consapevole dei genitori rispetto al loro ruolo sociale: soggetti in evoluzione che contribuiscono a modificare la società stessa che li accoglie.

In questa valigia sono assenti altri esempi di giocattoli dalle caratteristiche più universali, quali la trottola, la girandola, le maschere, i frullini, le spade di legno o fatte di canna di fiume, gli archi con frecce e le fionde, le automobiline e le biciclette fatte con del filo di ferro intrecciato, i monopattini e i carrettini a cuscinetti a sfera, gli strumenti musicali ed altri ancora che pagano rispetto a questa variegata, non allineata, silente, marginale cultura ludica.

Il giocare qui "lavora di fino": nella sua funzione pratica, materiale, i giocatori sono liberi (e a loro piacere) di entrare ed uscire dal "recinto ludico". In questa speciale cornice da loro stessa definita, essi apprendono ad adattarsi al mondo dei grandi, e nel contempo esercitano l'irruzione del creativo. La loro inventiva è funzionale, ed è immaginativa: in un mondo locale che diventa sempre più globale riesce a fornire risposte diverse agli stessi problemi, che però sono vissuti in un contesto che sta cambiando.

Nell'insieme dei giocattoli di questa cultura ludica si possono riconoscere forti rassomiglianze con quanto era presente nel periodo del Medioevo europeo. E non a caso Jean-Pierre è stato soprannominato "il Bruegel dei nostri giorni" dall'eminente Alan-Brian Sutton, massimo studioso contemporaneo del gioco. Eppure per gli adulti del luogo risulta



gomma da masticare per capelli



un fico secco per la testa

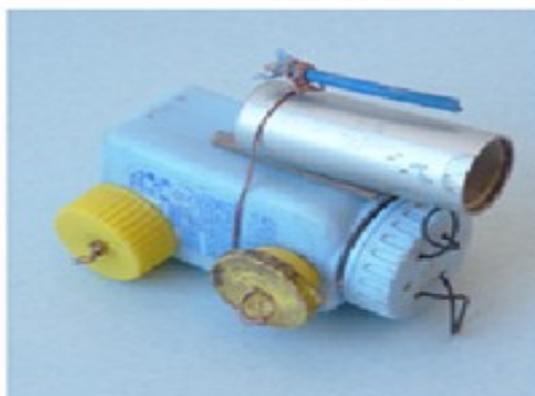


una buccia d'arancia come testa

ancora inconcepibile che tali oggetti possano suscitare forme d'interesse nel (considerato) mondo avanzato del nord. La scuola locale non presta alcuna attenzione a questa genialità di base. Ma forse è meglio così, piuttosto che vedere queste idee incurricolate e bene organizzate in schede di lavoro, separate per livelli d'età. Con questi bambini, il nostro viaggiatore ama sottolineare che "loro sono stati i miei professori ed io l'allievo".

Personalmente e grazie alla ricerca e passione dell'antropologo, mi sembra di avere appreso molte note in più su cosa significhi infanzia, gioco e giocattoli costruiti dai bambini e dalle bambine nel loro contesto socio-culturale ed ambientale.

E con questo credo anche di avere acquisito utili punti di riferimento su come e cosa progettare l'attività di costruzione del giocattolo considerando il punto di vista di coloro a cui è diretta l'azione educativa; ed anche qualche spunto costruttivo per la mia personale ideazione, per risolvere specifici problemi tecnici di design e realizzazione del giocattolo semplice.



carro cannone



battello da crociera

Le sue storie e le foto mi hanno fatto viaggiare un po' con lui.