

# Il gioco dell'arte da Klee a Playmobil

## Modernismo e giocattoli nel '900 una grande mostra al MoMA



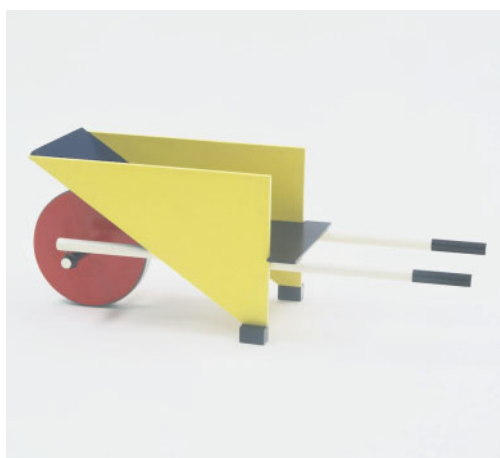
Alcuni degli oggetti in mostra al MoMA di New York nell'esposizione in corso «The century of the child»

**A New York** radunati pezzi dalle collezioni americane ed europee: bambole cubiste, mobili di Munari, costruzioni di legno o di vetro tutte d'autore, Nintendo e Tamagotchi

SIMONE VERDE  
NEW YORK

C'È TANTA DIFFERENZA TRA I PLAYMOBIL E I PERSONAGGI ROBOTICI DI UN FÉRNAND LÉGER, LE COSTRUZIONI LEGO E L'UNIVERSO GEOMETRICO DI PICASSO E DEI CUBISTI? Forse non molta, visto che alle analogie tra modernismo e giocattoli nella cultura del Novecento il MoMA ha dedicato una grande mostra. *The century of the child*, stesso titolo del celebre libretto visionario della scrittrice femminista Ellen Key che nel 1905 invitava a un radicale rinnovamento generazionale (fino al 5 novembre). «La gioventù salverà tutto, libererà tutto», aveva gridato Richard Wagner a un compagno di battaglia in mezzo alla più rovinosa delle rivolte del 1848, quella di Dresda. I giovani erano diventati la leva da forgiare per costruire l'egemonia, per conquistare il mondo e il mito dell'infanzia, invenzione del secolo scorso, diventava «simbolo vivente dei mutamenti epocali all'origine del moderno», suscitando la riflessione di centinaia di designer e di artisti (lo scrive la curatrice Juliet Kinchin a p. 29 del catalogo).

La promessa era che la scienza ci avrebbe reso tutti eternamente giovani e creativi. Che la verità si sarebbe rivelata in forma così essen-



le da essere vicina alle nozioni elementari adoperate dai bambini. Nasce da qui la sovrapposizione del lavoro di artisti e pedagogisti, l'incrocio delle categorie di estetica, linguaggio e gioco che da Wittgenstein in poi avrebbe conquistato il contemporaneo e caratterizzato il dibattito artistico e filosofico del Novecento. I «balli plastici», il teatro senza attori e con personaggi meccanici tipo bambolotti di Depero, infatti, le composizioni un po' macchinose, per quanto spiritualiste, di František Kupka oppure le icografie naive di Paul Klee, non sono forse giocattoli per adulti? E le ludiche serigrafie di Andy Warhol, le grandi tele a fumetti di Roy Lichtenstein, i tanti divertissement linguistici dell'arte contemporanea? Più o meno tutti riducono la realtà a un ingranaggio o a un piccolo rebus risolvibile con poco sforzo.

In Italia, sulle capacità educative e ideologiche dell'arte lavorò tra i primi il pedagogista Francesco Randone. Maria Montessori, anticipando le tendenze più avanzate, inventò un kit in legno fatto di dadi, cerchi, forme geometriche, lettere prestampate da combinare tra loro per riprodurre come in un esercizio semplice l'infinita ricchezza delle cose. Era lo stesso principio con cui gli artisti si impegnavano a smontare la realtà in pochi, primari elementi. Lo aveva capito con lucidità Alfred Barr, mitico fondatore del MoMA, che negli anni Trenta aveva già cominciato una bella raccolta di opuscoli illustrati per bambini, oggi nella col-

...

**In un'altra esposizione viene approfondito il capitolo virtuale e i suoi infiniti avatar**

lezione del museo ed esposti in mostra. Oltre che antenati dei libri di scuola su cui siamo cresciuti, i bellissimi volumetti con disegni in forme geometriche pure - rettangoli, quadrati, triangoli dipinti con limpidi colori primari -, sono veri e propri manuali di formazione per cittadini-tecnici cui è affidato il futuro.

Seguendo questo filo, il MoMA ha radunato pezzi dalle collezioni americane ed europee, molte le italiane, per oltre un secolo di storia. Belle sono le bambole cubiste di otto Morach e Sophie Taeuber-Arp, a metà Boccioni e a metà Picasso. O tutto il mobilio per l'infanzia esposto, che sia di Balla, Lloyd Wright, Rietveld, Gaetano Pesce o Bruno Munari. Poi, una montagna di costruzioni di legno, di vetro o di plastica, tutte d'autore, quelle luminose e trasparenti di Bruno Taut, altre elaborate da Rudolf Steiner, fino ai modellini di impianti industriali di Josef Maria Hoffmann. Tanti i libretti e le illustrazioni che negli anni Cinquanta e Sessanta si fanno minimalisti, pop o optical, proprio come avviene nell'arte. E non potevano mancare i Nintendo, i Tamagotchi o gli Happy Meal transformers di Mc Donald's.

Infine, la svolta postmoderna: «In futuro non si parlerà più di grandi e di piccoli - scandiva in telecamera un ragazzino inglese nel 1955 - perché saremo tutti bambini». Faceva parte del Children's Video Project, collettivo di preadolescenti in rivolta autogestita che anticipava la rivoluzione che stava nascendo. E cioè: se i ragazzini sono il prototipo della duttilità dell'uomo moderno, ne segue un'infantilizzazione degli adulti che è l'anticamera della società dei consumi. È forse la parte più interessante e riuscita, dove si racconta come il mito delle infinite capacità individuali sia diventato il presupposto della sbornia consumistica. Dalla pedagogia come esercizio preparatorio alla creazione industriale, si sarebbe passati all'esito più estremo in cui tutto diventa un grande playground e i rapporti di società un gioco di ruoli dove con pochi mezzi si può cambiare maschera a piacimento.

Il capitolo virtuale e i suoi infiniti avatar viene approfondito da una seconda mostra che farà il tour dei musei americani e che fino al 30 settembre è allo Smithsonian American Art Museum di Washington. A cura di Chris Melissinos, ripercorre la storia dei videogiochi fino alla nascita della realtà virtuale: *The art of the videogames*, dai pacman to mass effects, 240 creazioni e 40 anni di produzione osservati per la prima volta sotto la lente critica. Super Mario, I Pacman, le console della Playstation vengono presentati come il ripiegamento informatico di quell'infinito possibile promesso dall'ideologia del moderno. Sono le radici del tempo presente, illustrato al MoMA da un'opera del fotografo tedesco Andreas Gursky dove due capannoni industriali, uno della Toyota e l'altro della marca globale di giocattoli Toys "r" us sono fianco a fianco, a indicare lo stretto rapporto tra gioco e consumismo postindustriale. Un tempo dove saltati i rapporti tradizionali tra realtà e immaginazione, antichi centri storici vengono restaurati con un occhio a Disneyland, alla saga Twilight e ai film di Herry Potter.

### VALLE D'AOSTA

#### Da Guttuso a Pomodoro, apre il Museo d'arte contemporanea

Da Mastroianni a Giò Pomodoro, da Casorati a Guttuso: i tesori di arte contemporanea della Regione Valle d'Aosta dal 27 ottobre saranno esposti in maniera permanente nel nuovo museo realizzato al castello Gamba a Chatillon (Aosta). Il maniero della media Valle, recentemente restaurato dalla Regione, ospiterà un percorso espositivo, curato da Rosanna Maggio Serra, articolato in 13 sale distribuite su due piani. La selezione comprende 150 opere tra dipinti, sculture, installazioni, raccolte grafiche e fotografiche, che vanno dalla fine dell'Ottocento ad oggi. A fianco delle opere dei maestri del '900 tra le quali sculture di Martini, Mastroianni, Arnaldo e Giò Pomodoro e dipinti di Casorati, De Pisis, Carrà, Guttuso, la collezione documenta la produzione figurativa italiana della seconda metà del secolo sino ad esponenti della ricerca contemporanea come Schifano, Baruchello, Rama, Mainolfi. Un'ampia scelta di pezzi testimonia inoltre con varietà i movimenti che hanno animato la scena artistica italiana negli ultimi 25 anni: sono rappresentati, ad esempio, l'Informale, l'Astrattismo geometrico, la Transavanguardia e la Pop Art. La collezione della Valle d'Aosta, che comprende 1.500 opere, è stata costituita nell'arco di sessanta anni attraverso acquisizioni, donazioni e lasciti, premi, ed è incentrata sui filoni della rappresentazione del paesaggio alpino e della gente della Valle e la partecipazione alla cultura artistica internazionale del '900.