

## 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.



**2 vetture ricavate da scatole di sardine**

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.

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** che salva le genti è un'immagine vista alla televisione durante le recenti inondazioni di Casablanca. Subitaneamente esso è stato replicato e trasformato 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 efficacemente 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 se due solchi che simulano bene l'effetto dei veri cingolati.



bambole in argilla



due conigli selvatici



C'è da chiedersi se quest'effetto "realtà" non sia stato cercato con intenzione.

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 sanno.

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 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 creato 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.

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.



dieci pietre per due giocatori



fuocili ad elastico

I bambini partecipano con le loro automobili spinte a mano, o tirate con un

filo per portare delle "cose" da vendere o barattare.



bambola tradizionale



bambola con la testa fatta con un arancio selvatico

Una bambina mostra il suo speciale talento artistico modellando animali, come i due

conigli selvatici.

Le proporzioni del corpo, 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, in 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 scatolina 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 perchè sono state poste ad una altezza che non le rende utilizzabili.



carro cannone



battello da crociera

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 fucileto 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.

Una foto che mostra 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.



barca di plastica

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.