

ARTI DECORATIVE  
DEL XX SECOLO

ARTI DECORATIVE  
DEL XX SECOLO

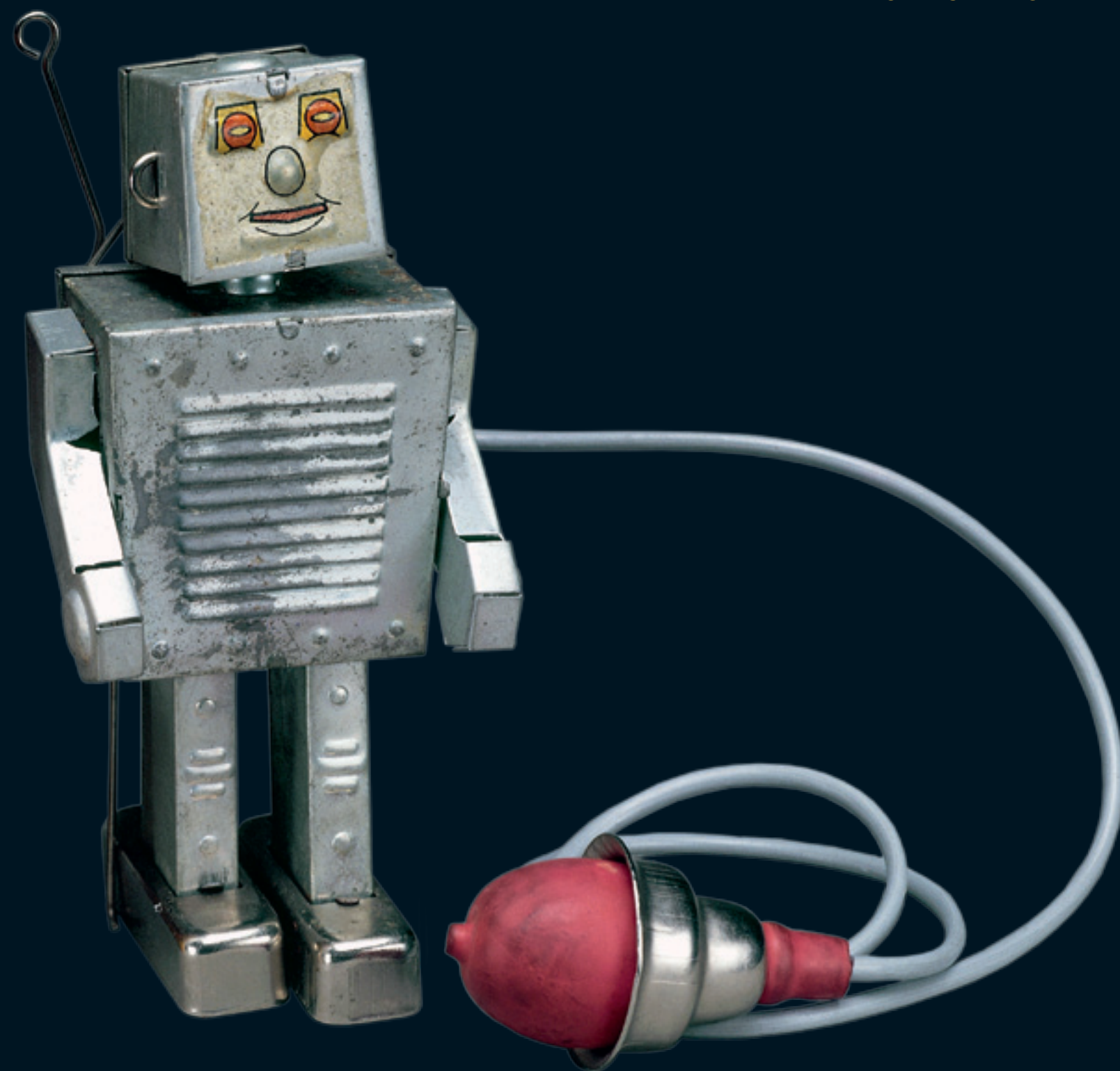
# IL GIOCATTOLO ITALIANO

NELLA PRIMA METÀ DEL NOVECENTO

IL GIOCATTOLO ITALIANO



24 ORE Cultura





---

# **GIOCATTOLI**

---



Vittorio Linfante  
Paola Bertola

**ANTIQUARIATO DEL '900**

Realizzazione editoriale  
24 ORE Cultura srl, Milano

Con il contributo di  
Impaginazione  
Ardit Bala

**GRUPPO 24ORE**

Biblioteca del Sapere del Sole 24 ORE

*Direttore responsabile*  
Roberto Napoletano

*Responsabile Collaterali*  
Elisa Centelli

*Responsabile Marketing Collana*  
Francesca Tozzi

Il Sole 24 ORE S.p.A.  
Via Monte Rosa, 91 20149 Milano  
Registrazione Tribunale di Milano numero n. 696  
del 15-11-2007  
Settimanale. N. 18/2013

*Richiesta arretrati*  
I numeri arretrati possono essere richiesti  
direttamente al proprio edicolante  
di fiducia al prezzo di copertina

**IRENE DE GUTTRY e MARIA PAOLA MAINO**  
sono le curatrici, nell'ambito di questa collana,  
dei seguenti volumi, dedicati al contesto italiano:

Mobili e arredi liberty  
Ceramica liberty  
Liberty in Italia  
Vetri liberty  
Déco anni Venti  
Ceramica déco  
Déco anni Trenta  
Mobili e arredi déco  
Lampade liberty e déco  
Anni Cinquanta  
Ceramica anni Cinquanta  
Giocattoli  
Vetri déco  
Metalli liberty e déco  
Tessuti, arazzi e tappeti  
Lampade anni Cinquanta  
Vetri anni Quaranta e Cinquanta  
Gioielli  
Mobili e arredi anni Quaranta e Cinquanta

Con la partecipazione di



Archivi Arti Applicate Italiane del XX secolo, Roma

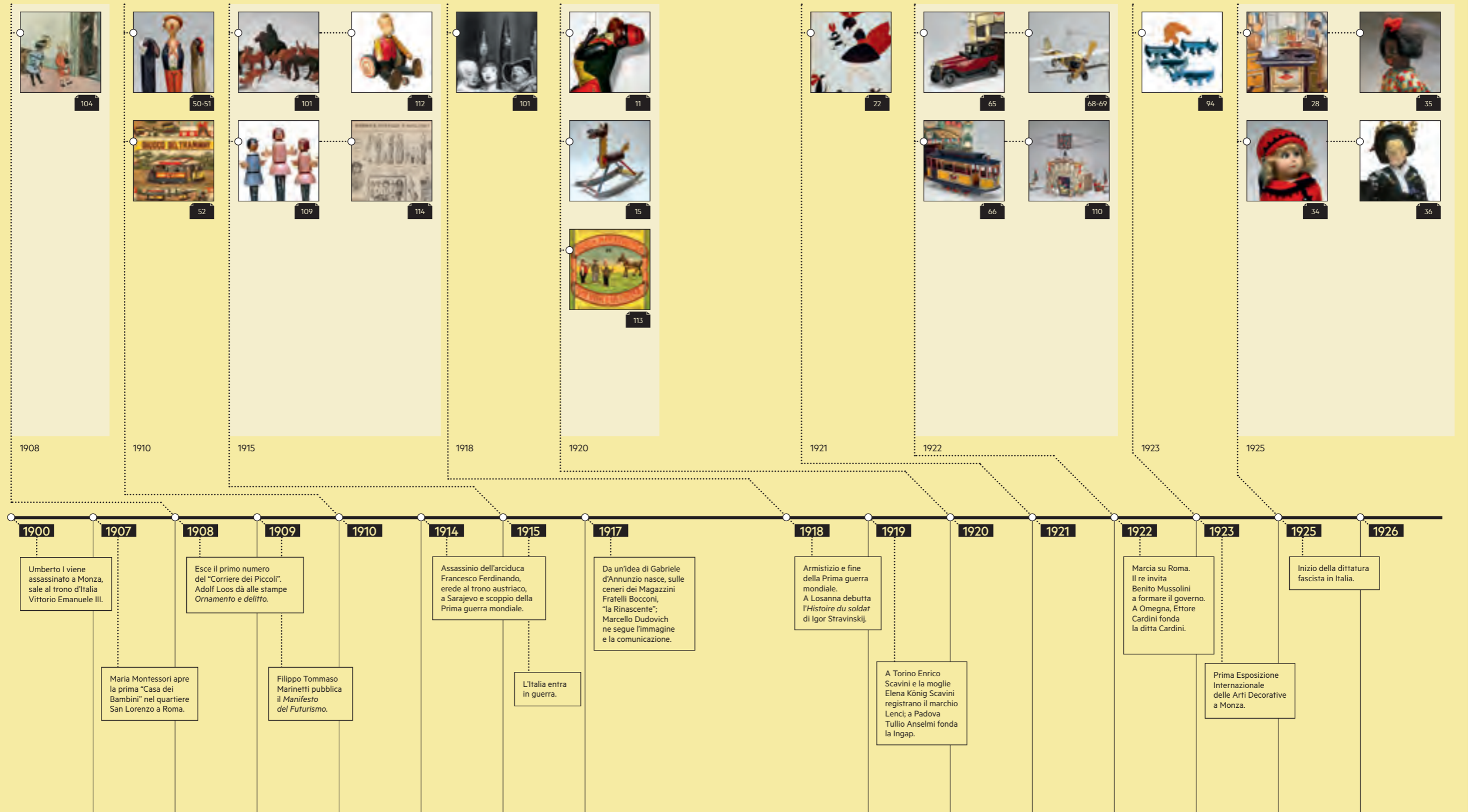


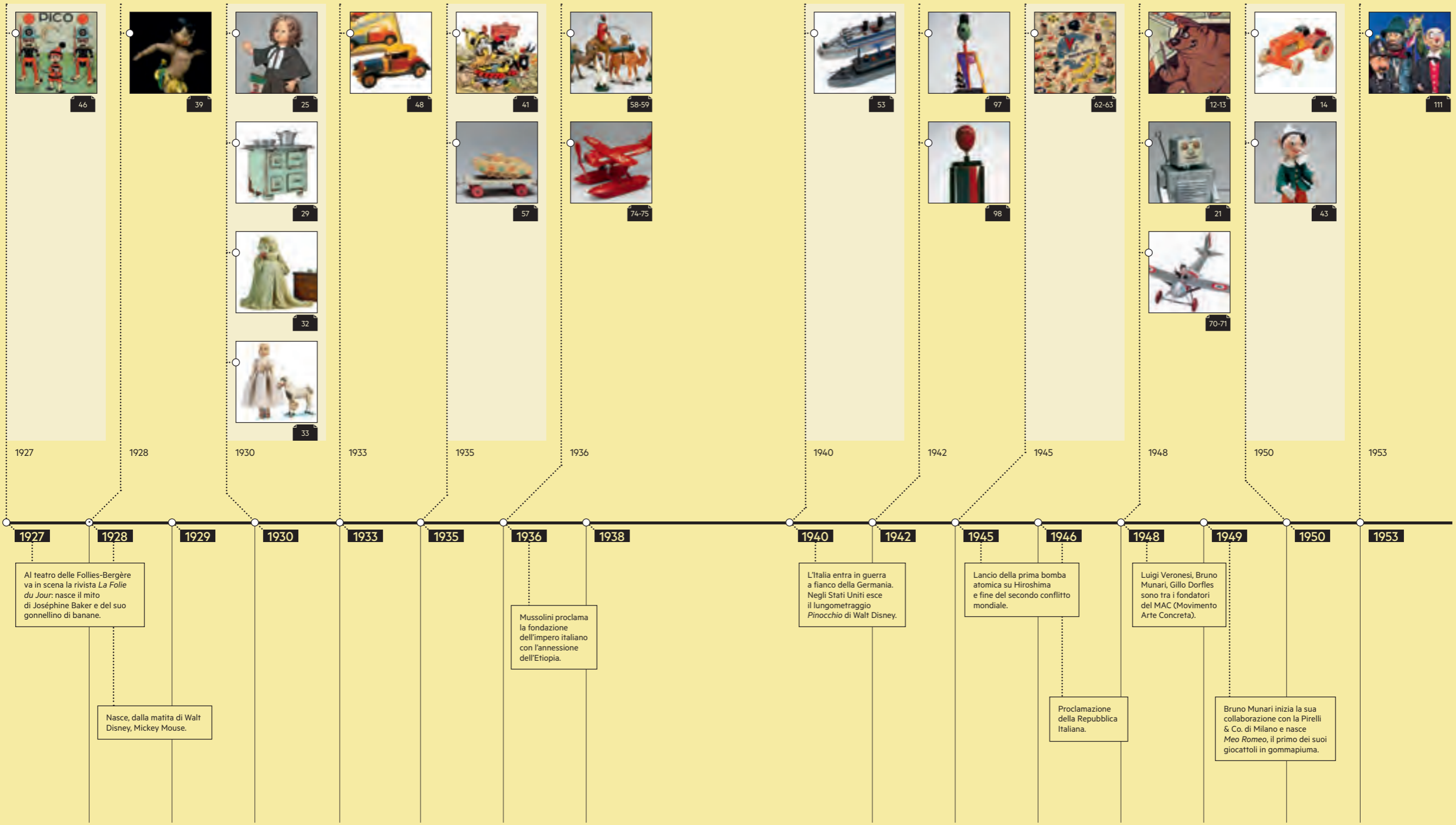
Wolfsoniana - Fondazione regionale per la Cultura  
e lo Spettacolo, Genova

# SOMMARIO

La nascita dell'industria italiana del giocattolo	9
Giocattoli da bambine	23
<i>Scheda di approfondimento</i> - Pinocchio	42
Giocattoli da maschietti	47
Imparare giocando	77
Giocattoli d'arte	91
<i>Scheda di approfondimento</i> - Eugenio Tavolara	102
Giocattoli a fumetti	105

# CRONOLOGIA





1927 1928 1929 1930 1933 1935 1936 1938 1940 1942 1945 1946 1948 1949 1950 1953

Al teatro delle Folies-Bergère va in scena la rivista *La Folie du Jour*: nasce il mito di Joséphine Baker e del suo gonnellino di banane.

Nasce, dalla matita di Walt Disney, Mickey Mouse.

Mussolini proclama la fondazione dell'impero italiano con l'annessione dell'Etiopia.

L'Italia entra in guerra a fianco della Germania. Negli Stati Uniti esce il lungometraggio *Pinocchio* di Walt Disney.

Lancio della prima bomba atomica su Hiroshima e fine del secondo conflitto mondiale.

Proclamazione della Repubblica Italiana.

Luigi Veronesi, Bruno Munari, Gillo Dorfles sono tra i fondatori del MAC (Movimento Arte Concreta).

Bruno Munari inizia la sua collaborazione con la Pirelli & Co. di Milano e nasce *Meo Romeo*, il primo dei suoi giocattoli in gommapiuma.



**PALLONI DA GIUOCO**

**PIRELLI**



## LA NASCITA DELL'INDUSTRIA ITALIANA DEL GIOCATTOLO

**GIOCARE È UN'ATTITUDINE**, un'attività, forse un istinto, il cui inizio difficilmente possiamo collocare dal punto di vista storico e che, con altrettanta difficoltà, riusciamo a chiudere entro confini generazionali, come in maniera efficace sintetizza Walter Benjamin quando, riferendosi all'importanza e al ruolo del giocattolo nella vita dell'uomo, afferma che i bambini "circondati da un mondo di giganti, [...] si creano nel gioco un loro piccolo mondo su misura, mentre l'adulto, accerchiato, senza scampo, da una realtà minacciosa, si sottrae attraverso la sua immagine rimpicciolita". Il gioco e i giocattoli assumono, infatti, diverse forme e funzioni a seconda delle epoche e, soprattutto, della fase della vita in cui ci troviamo: sono strumento di crescita, quando ancora in fasce iniziamo ad associare forme, colori e dimensioni ai primi mattoncini in legno

o plastica; diventano un efficace metodo di apprendimento quando ci aiutano ad imparare l'alfabeto e i numeri, a memorizzare le tabelline o a far di conto; ci fanno divertire quando, finiti i compiti, abbiamo tutto il tempo di creare storie e inventare mondi e situazioni più o meno verosimili. Si trasformano poi in cari ricordi, a volte tristi, il più delle volte divertenti, quando superiamo la linea d'ombra ed entriamo ufficialmente nel mondo dei grandi. Diventano, infine, oggetto di culto e di contemplazione per gli accaniti collezionisti, nostalgici e cultori dei giochi più disparati: dalle bambole in panno, a quelle più sofisticate e delicate in *bisquit*, dai giochi da tavolo, ai soldatini in cartapesta, passando per le macchine o i treni in latta dipinta, fino ad arrivare a veri e propri pezzi da museo, rappresentati da quelle strane figure, più o meno astratte, che non trovano una vera

**Leonetto Cappiello**

manifesto pubblicitario per i *Palloni da giuoco Pirelli*, anni Trenta, collezione privata.

I palloni di gomma sono il fiore all'occhiello della produzione della Pirelli & C. Milano, che già dal 1906 aveva un intero reparto dello stabilimento dedicato alla lavorazione di "articoli di merceria, palloni e giocattoli".

**Manifattura Alemanni**

*Boby*, 1920, collezione privata. Il giocattolo, una scimmia che sale e scende da un filo tenuto in tensione, in latta litografata, fu realizzato dalla Alemanni di Casalpusterlengo nel 1920.

**Benito Jacovitti**

*Il Gioco dell'Orso*, 1948, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.

Disegnato da Jacovitti che all'epoca si firmava Jac 48, uscì il 21 marzo del 1948 in allegato al numero 12 de "Il Vittorioso". Il gioco da tavolo in cartoncino stampato offset venne prodotto nel 1948 dalla Ave (Anonima Veritas Editrice) per Giac, Gioventù Italiana Azione Cattolica di Roma.

collocazione nel mondo del gioco e neanche a pieno in quello dell'arte, come i cavalli a dondolo futuristi, le bambole dal gusto déco di Marcello Dudovich o le marionette concretiste di Luigi Veronesi.

I giocattoli sono oggetti più complessi di quello che normalmente si possa pensare: oltre la loro apparenza colorata e divertente, sono anche un'efficace rappresentazione dell'evoluzione del gusto, della tecnologia, dei fenomeni di costume e della società in generale.

Dagli scavi archeologici sparsi in tutto il mondo, da quelli egizi a quelli dell'antica Babilonia, come quelli greci e romani, emergono sorprendenti tracce del mondo ludico dell'epoca, rappresentato da un'ampia gamma di giocattoli (bambole,

figure di animali, cavalieri armati, trottole, palle, aquiloni, altalene, fischietti ecc.) e da un'altrettanta varietà di materiali utilizzati: dai più preziosi, per i ceti nobili, come ambra e avorio, ai più comuni, per i ceti umili, come legno, argilla, stracci e anche ossa (queste usate, per esempio, per l'astragalo, un gioco di dadi molto diffuso già ai tempi di Omero). Nel Medioevo e nel Rinascimento i giocattoli prodotti continuavano la tradizione precedente, raffinandone la fattura e, per quanto riguarda le figure antropomorfe e zoomorfe, la verosimiglianza.

La prima grande evoluzione del mondo del giocattolo si ebbe a partire dal Settecento e con maggior forza nell'Ottocento grazie alle nuove



scoperte tecnologiche e alla nascita e alla rapida affermazione dell'industria. In nazioni quali Francia, Inghilterra e, soprattutto, Germania, il raggiunto benessere, lo spirito positivista dell'epoca e l'affermazione di una benestante classe borghese portarono alla trasformazione delle piccole aziende artigianali, a conduzione familiare, in vere e proprie industrie del giocattolo a servizio dei bambini e dei loro ricchi genitori. La Germania fino ai primi decenni del Novecento ebbe quasi il primato assoluto, in fatto di qualità e ingegno, sulla produzione di giocattoli, con l'area di Norimberga che raggiunse livelli di crescita e di perizia tali da divenire il cuore pulsante dell'industria mondiale del giocattolo. Bisogna aspettare gli anni a cavallo tra XIX

e XX secolo per vedere anche l'Italia entrare nel novero dei produttori di giocattoli. In Italia, infatti, fino ai primi anni del Novecento non si è mai sviluppata una produzione del giocattolo (come del resto anche quella di altre categorie merceologiche) a livello industriale. Il giocattolo italiano ha una storia legata a una manifattura artigianale, con radici fortemente radicate nella tradizione locale; una tradizione diversa non solo da regione a regione ma addirittura da paese a paese. I giochi non godevano di una produzione per così dire autonoma e separata, ma venivano realizzati all'interno di botteghe, insieme ad altri prodotti di uso quotidiano e avevano una diffusione soprattutto locale. I giocattoli erano espressione della cultura regionale

**A**  
**REGOLE DEL GIOCO**  
 La pedina di legno colorata viene mosso di tante caselle quanti sono i numeri sorteggiati dai due dadi. Se nel movimento si arriva ad un orsacchio si possono dirottare a casa.  
 Chi, in primo colpo, esce 9-3 va direttamente alla casella 10, chi esce 1-1-1 va alla casella 12 dove si ferma il gioco per leggere il Vitegioco il centenario dei ragazzi intelligenti. Chi arriva alla casella 14 incontra

**B**  
 nella bomba atomica e si deve ritirare dal gioco perché ridotti in frantumi.  
 Chi arriva a Mosca (25) viene subito spedito in Siberia (7) dove rimarrà per sempre se un disgraziato come lui non lo andrà a liberare. Intesi spiegare da chi lo sa l'arcano di questo viaggio insospettato.  
 Chi arriva al 31 ha diritto di tirare di nuovo i dadi in gratis degli stati americani. Le regole del gioco non finiscono qui.  
 Per le persone maggiori (ossia quelle che hanno diritto di votare nelle prossime elezioni) valgono anche altre regole: — chi, di primo colpo, tira 3, tira subito all'urna per votare (30).

IL GIOCO DELL'ORSO VUOL dire che un aggiornamento del polidivertimento GIOCO DELL'ORSO, QUI MONDARNO, E BEN VEDUTO, IL LABIRINTO, LA PRIGIONE, ECC., HA UN COMPLETO INTRUPO DA PRESENTARE RIFERIVA DI GIOCATORI DI OGGI APPRETTI ALTRETTANTO SPRECEVOLI, MA PROCEDIAMO CON ORDINE. ANZITUTTO, IL GIOCO DELL'ORSO LO SI GIOCA CON DUE O DUE PERIGIONE ED E' AFFAI DI ECONOMICO DEL CINEMATOGRAFO, PERCHÉ UNA JERA, DOPO CENA, INVITATE IL BARBIO E LA MARMAGGI INCRONCHIE I DADI CON VOI: VE NE PARLANNO GRATTI, GIACCHÉ IL GIOCO DELL'ORSO E' UTILE, DILETTIVO, ED INSEGNA MOLTE COSE NAUICOTE.  
 ANIMO, DUNQUE, E BUON DIVERTIMENTO!

— il consiglio che ha paura (31) viene spedito e rinchiuso nella caselliera (11) dove rimane fino a che un'azione più non lo andrà a liberare;  
 — chi invece vota nell'urna (30) è un vero italiano e perciò degno di andare dove avanza il tricolore (43).  
 A questo proposito, chi capisce al 43 tirerà con un solo dado (attenzione a non fermarsi sulla bomba atomica, che lo ridurrebbe in polvere).  
 Chi è pecora (29), si sa, il lupo se la mangia perciò gli va in bocca alla casella 1 in attesa di essere sostituito

da un altro più peccato di lui. Infine chi capita al 16, tra le mani del dittatore, fino al 24 dove viene impiccato in omaggio alla libertà, e non si muove più. Se la forza è già occupata (cioè se c'è già arrivato un altro prima di lui) torna al 27 dove resta nel campo di concentramento per 4 giri.  
 IL GIOCO DELL'ORSO è gioco di tradizione. Anzionché! Come presento e in tutte le parti di territorio, l'AVVENIRE DELL'ITALIA.

# il GIOCO DELL'ORSO



**Manifattura Deflorian Teseo**  
*Trattore Velox*, 1950 circa,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.

A DESTRA  
**Anonimo**  
*Cavallo a dondolo futurista*,  
1920 circa, collezione Maurizio  
Marzadori, Bologna.



e contribuivano a tramandare, attraverso le forme e i soggetti che rappresentavano le storie, le tradizioni, le fiabe, le filastrocche e i miti del luogo, come il "Mazzarol" veneto o le "Janas" della Sardegna. Solo poche realtà produttive, come quelle delle aree alpine della Valle d'Aosta e del Trentino, in particolare della Val Gardena e della Val di Fassa, riuscirono a creare un'economia (seppur piccola) basata sul giocattolo, attraverso la realizzazione di figure di animali e di personaggi della tradizione popolare intagliati in legno dalle esperte mani degli artigiani locali. È proprio in queste aree inoltre che nasce una

delle prime e più antiche realtà industriali legata appunto al giocattolo in legno: la Sevi, fondata ad Ortisei da Josef Anton Senoner nel 1831. La frammentazione del territorio e dell'apparato produttivo tipico italiano non favorì certo lo sviluppo dell'industria del giocattolo, ma non fu la sola ragione. Per alcuni studiosi, infatti, ebbe un ruolo non indifferente anche l'influenza della radicata tradizione cattolica. Mentre nel resto d'Europa, tedeschi e francesi realizzavano giocattoli con le sembianze più disparate e fantastiche come animali, damigelle, cavalieri ma anche gnomi, fate e folletti, nelle botteghe





**Manifattura italiana**  
*Automobili da corsa, anni*  
Quaranta, collezione privata

**Manifattura italiana**

*Il paese in scatola*, primi anni del Novecento, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).  
Gioco di costruzioni in legno policromo.

italiane si realizzavano soprattutto soggetti sacri, si dipingevano Madonne e tavole votive, si realizzavano accuratissimi *ex voto* e venivano creati i personaggi di uno degli automi più antichi, esempio *ante litteram* dell'ingegno italiano: il presepe. Va detto però che il presepe, come anche alcune rappresentazioni in miniatura di feste e cerimonie religiose, non rientra nel mondo del gioco e dell'infanzia, se non per le sensazioni che suscitano agli occhi di un bambino le figure dei pastori e dei personaggi disposti all'interno di un paesaggio più o meno reale, nel quale la fantasia può correre e creare storie e avventure. Diversi sono gli esempi di giocattoli religiosi realizzati a fini educativi, come veri e propri paramenti sacri o altari in miniatura adatti all'esercizio del culto o le bambole-monaca, di manzoniana memoria; giocattoli spesso realizzati per preparare alla vocazione i rampolli delle famiglie nobili. Bisogna aspettare la fine dell'Ottocento e l'Unità d'Italia, con il conseguente inizio di una ripresa economica, e i primi interventi a favore dell'educazione e dei bambini, per assistere alla nascita dell'industria italiana del giocattolo. Anche sulla scia dei successi e dei prodotti delle industrie estere nascono tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento le prime seppur timide, ma non per questo meno interessanti, esperienze industriali dedicate ai balocchi; attività che crebbero velocemente e che portarono l'industria italiana a diventare, se non tra le più competitive e potenti, sicuramente tra le più interessanti e ingegnose creatrici e produttrici di giocattoli. In questo panorama vanno ricordate le bambole delle milanesi Maier-Fels e del Bambolificio Italiano, della mantovana Furga e delle romane Antenori e Sfagi, e l'esperienza unica a livello mondiale della Lenci di Torino con le bambole dalle molteplici fogge ma dall'inconfondibile



**Manifattura Creazioni Delfino Torino**

*Birilli in legno*, anni Trenta,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.

Completo di birilli in legno policromo  
raffiguranti i giocatori di calcio  
della Triestina.



e raffinata estetica. Questo per parlare solo dei giochi da bambine. Ai giochi da maschietti erano invece dedicate le produzioni in latta smaltata della Ingap di Padova, della Metalgraf di Milano e della Alemanni di Casalpusterlengo, ai trenini della Rivarossi e della Mercury di Torino.

Caso *sui generis* è rappresentato poi dalla Pirelli & Co. di Milano che con la produzione di soldatini, sonagli, trombette, bambole e palloni in gomma elastica, invase letteralmente le case della borghesia italiana. La gomma Pirelli divenne poi terreno di interessantissime sperimentazioni a cavallo tra gioco e design come la bambola *Susy*, il gatto *Meo Romeo*

**Manifattura O.P.S.E.T.**

*Nando, il robot a telecomando*,  
1948, Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).  
Robot in latta dipinta che si muove  
premendo l'apposita pompetta  
in caucciù.



e la scimmietta *Zizi*, piccoli morbidi miracoli in gommapiuma usciti dalla matita di Bruno Munari. Tutte queste realtà, pur realizzando articoli relativamente economici e con materiali a volte ricavati da scarti di lavorazione, riuscirono ad affermarsi nel panorama nazionale prima, e poi in quello europeo e mondiale, grazie

all'originalità dei disegni, alla cura dei dettagli e alla creatività dei soggetti e delle forme; caratteristiche queste che contribuiranno all'affermazione del design e dell'industria italiana portando alla realizzazione di prodotti che, come alcuni studiosi efficacemente hanno scritto, ricordano alcuni personaggi della cinematografia italiana: poveri ma belli.



# Il giornalino della Domenica

ANNO IX - N. II

FONDATO DA VAMBA  
DIRETTO DA GIUSEPPE FANCIULLI

EDITORI ALFIERI E LACROIX - ROMA

## GIOCATTOLI DA BAMBINE

*Conosco una bambina bella e buona / ch'ha gli occhi grandi e piccoletto il viso, / la quale, quando sogna, è la padrona / d'un giardino che sembra un paradiso.*

Antonio Rubino, *Giardini di Sogno*, in *Finestra aperta*, Antonio Vallardi, Milano 1937

**IL MONDO DEI GIOCHI** da bambine è da sempre stato appannaggio di tutta una serie di prodotti e artefatti ben chiari e delineati, e raramente ha proposto giocattoli, per così dire, fuori dagli schemi. Alle bambine era (e forse in parte lo è ancora) dedicato un mondo ludico la cui unica finalità era la formazione di madri e mogli amorevoli (e in periodo littorio anche orgogliose giovani italiane), attuando consolidati modelli comportamentali e formali. Ai giochi per bambine, oltre questa connotazione formativa, non sempre positiva, va riconosciuto però un grande potenziale espressivo che permette una crescita meno rigida del carattere della bambina. I giochi per bambine e in particolare le bambole sono dei veri e propri soggetti "attivi", giocattoli cioè con una propria personalità, che da semplice oggetto si trasformano in un interlocutore con il quale

**Manifattura Ratti**

bambolotto *Pippo*, 1940 circa, Museo del Giocattolo Giulio Superti Furga, Canneto sull'Oglio (Mantova).

Bambolotto in *biscuit*, cartapesta e stoffa, prodotto della Ratti di Arona (Novara), negli anni Quaranta. *Pippo* era venduto insieme al suo biberon in vetro e al vasino. Sulla scatola è riportata la sua caratteristica principale: "... beve e... bagna..!"

PAGINA 22

**Sergio Tofano** (in arte Sto) illustrazione per la copertina de "Il Giornalino della Domenica", numero 11, 1921, collezione privata. La rivista venne fondata da Luigi Bertelli detto Vamba a Firenze nel 1906.



la bambina può interagire, può relazionarsi, crescere e maturare. Forse è proprio per questa caratteristica anche educativa e non solo ludica, prima innata e poi studiata e sistematizzata dalla pedagogia contemporanea, che le bambole e tutto il loro mondo sono state, e continuano ad essere, tra i giocattoli preferiti dalle piccole donne di tutti i tempi.

Sulla bambola è stato scritto molto, dalle sue origini nell'antichità fino alle sue innumerevoli forme e varianti di stile, di gusto e di materiali,

in linea con i tempi e le tecnologie: dalle bambole in legno, a quelle di terracotta, a quelle fatte di soli stracci fino alle più raffinate in *biscuit* per le bambine facoltose delle famiglie nobili e della ricca borghesia, con le loro case in scala corredate di mobili in legni pregiati e che non disdegnavano posate e suppellettili in argento. Spesso però queste bambole, più che uno strumento di gioco, erano oggetto da esposizione, da contemplare e far ammirare, per la fragilità dei materiali, dell'alta perizia

**Manifattura italiana**

*Giovane italiana del littorio*, 1930 circa, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).

La bambola, di chiara propaganda fascista, raffigura una bambina abbigliata come una giovane italiana, con la mantellina in tessuto nero, la camicetta bianca di tipo sportivo, che veniva messa dentro la gonna, e le calze bianche.



**Manifattura italiana**

*Bambola*, inizi del XX secolo, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).

La bambola, in celluloide, indossa un abito di foggia popolare ottocentesca. La caratteristica principale è quella di nascondere, sotto l'ampia gonna, una seconda testa.



**Anonimo**

*Gioco dell'Oca*, 1935-1939 circa, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.

In cartoncino stampato in cromolitografia, prodotto nella seconda metà degli anni Trenta dalla Omgs, Officine Grafiche e Legatoria Sagdos di Milano.



di realizzazione e, non da ultimo, i prezzi proibitivi. Con l'avvento dell'era industriale, si avviò una nuova fase nel campo dei giocattoli, con l'introduzione di un'offerta differenziata di prodotti che potessero rispondere alle diverse richieste del mercato e soddisfare i desideri delle bambine, se non di tutte, almeno di quelle della maggior parte delle fasce sociali. Sul mercato apparvero, così, prodotti diversi per fogge e finiture come le bambole in cartapesta per le classi medie, o le bambole in celluloide per la piccola borghesia e quelle più raffinate in ceramica per le classi agiate e facoltose.

Se pur in piccola parte, anche alle bambine venne offerto un corredo di giocattoli differenti dalle bambole: giochi da tavolo, con le diverse e fantasiose varianti del gioco dell'oca, pupazzi raffiguranti animali più o meno reali, mobilia di stili e fatture variegata, ambienti domestici e suppellettili in miniatura, così come icone della nascente industria cinematografica e i primi esempi di editoria dell'infanzia: libri non solo da leggere, ma anche da giocare, con ardite sperimentazioni di cartotecnica che contribuivano a far letteralmente uscire la storia dalle pagine per invadere il mondo reale. Si deve a una donna dal nome lungo e altisonante,

**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Cucina*, 1925 circa, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).  
 Stufa in latta litografata e quinta in cartone stampato, raffigurante la cucina e la mamma ai fornelli. Il giocattolo, realizzato intorno al 1925 dalla Cardini di Omegna, è completato anche da un set di pentole in miniatura.



contessa Cora Ann Slocomb Savorgnan di Brazzà, la nascita di una delle prime produzioni a livello industriale di giocattoli, bambole in stoffa e animaletti in peluche, ma anche uno dei primi esempi di imprenditoria femminile in Italia. Americana di origine, ma italiana di adozione, donna intelligente, emancipata e colta, dopo il matrimonio con il conte Detalmo Savorgnan di Brazzà, quando alla fine dell'Ottocento arrivò da New Orleans in Friuli, avviò immediatamente, e con piglio tipicamente americano, una serie di attività che per l'epoca erano impensabili per una donna, in Italia in particolare.

Fondò la "Scuola-cooperativa femminile rurale di merletti a fuselli" nella sua villa Miramonte di Moruzzo, vicino Udine, la prima di una lunga serie di altre scuole aperte da lei stessa in Friuli ma anche esempio per esperienze analoghe nel resto d'Italia; fu tra le fondatrici e poi presidentessa dell'Ifa (Industrie Femminili Italiane) fondata nel 1903 a Roma e avviò, non da ultimo, l'Industria Giocattoli in Friuli a Fagagna. La sua vita imprenditoriale fu caratterizzata da un grande senso filantropico, con un'attenzione particolare al mondo femminile e alla sua emancipazione attraverso il lavoro. Nella fabbrica

**Manifattura Ingap**  
*Cucinetta*, 1930 circa, collezione privata.  
 Piccola cucina economica in latta per bambole.



friulana si realizzavano giocattoli di vario tipo e con i materiali più disparati (velluto, panno e peluche), tutti su disegno e progetto della stessa Cora. Le bambole, complete di guardaroba, e vestite con costumi tipici del folklore italiano ed europeo, andavano letteralmente a ruba. I peluche dalle forme più disparate rappresentavano la punta di diamante della produzione. Il catalogo dei prodotti non si limitava ai soli soggetti singoli, dai più tradizionali cani, gatti e orsi, ai più esotici cammelli, elefanti e cavalli, ma vedeva tra le sue proposte, per la prima volta, anche "famiglie" di animali, dal più grande al più piccolo;

per non parlare delle novità tecnologiche come l'interazione sonora dei giocattoli, realizzata da piccole suonerie, composte da sassolini inseriti in una cavità all'interno del corpo del peluche, che ravvivavano i giocattoli e divertivano i bambini. Tutto terminò a causa della difficoltà di approvvigionamento delle stoffe (spesso di produzione americana) causata dallo scoppio della Prima guerra mondiale. Purtroppo poco è rimasto di questa esperienza e della produzione della contessa Cora, ma la sua attività fu tra le avventure più significative della nascente industria nazionale.





In Italia non si realizzò mai un polo produttivo legato al giocattolo, forte e imponente come quello tedesco di Norimberga, ma si assisté alla nascita e alla lenta affermazione di piccoli distretti, diffusi un po' su tutto il territorio nazionale, come nella migliore tradizione italiana. Di particolare importanza fu il distretto mantovano che ancora oggi ha il proprio fulcro a Canneto sull'Oglio e che vide il proliferare di piccole e medie imprese legate al mondo dei bambini, del giocattolo e delle bambole in particolare. Quando a Canneto si parla di bambole, il primo nome, il più importante, è sicuramente quello della Furga, la fabbrica fondata alla fine dell'Ottocento da Luigi Furga. Le vicende aziendali sono un esempio interessante dell'ingegno e dell'imprenditoria

che hanno caratterizzato il boom italiano degli anni successivi. La Furga, infatti, nacque da un fallimento industriale ma riuscì a far tesoro degli errori commessi e delle capacità acquisite per ripartire con un progetto nuovo e più efficace. Quando venne avviata, intorno al 1870, l'azienda di Luigi Furga non produceva giocattoli ma maschere di carnevale in cartapesta dipinte a mano. Le maschere, pur essendo di ottima fattura non riuscirono a realizzare il profitto necessario al mantenimento dell'azienda: la produzione richiedeva grandi investimenti di capitali e di manodopera a fronte di una richiesta limitata a un periodo di tempo di soli pochi mesi all'anno. Il fallimento fu, per assurdo, la fortuna dell'azienda che immediatamente

A SINISTRA  
**Manifattura Furga**  
 gruppo di bambole di diverse epoche. Sul lettino la bambola *Trudy*, 1930 circa, Museo del Giocattolo Giulio Superti Furga, Canneto sull'Oglio (Mantova).  
 La bambola *Trudy* era prodotta dalla Furga su licenza dell'americana Three-in-one Doll Corp, di New York e creata da Elsie Gilbert.  
 La testa è in cartapesta e il corpo in feltro imbottito di kapok.

Volantino pubblicitario per la bambola *Trudy*, anni Trenta, Museo del Giocattolo Giulio Superti Furga, Canneto sull'Oglio (Mantova).  
 Il testo recita: "Basta un pomolo girare perché *Trudy*, qual portento! Dorma placida se vuoi, pianga o rida a tuo talento".



si riprese, adattando l'esperienza acquisita a una nuova linea produttiva: quella delle bambole. Luigi Furga sfruttò al massimo le capacità interne all'azienda, portando la perizia nella lavorazione della cartapesta dalle maschere, ai corpi delle bambole. Lo stampaggio a pressione della cartapesta fu tra le prime innovazioni introdotte negli stabilimenti di Canneto sull'Oglio e nell'industria del giocattolo in generale. Anche se ricoprire di gesso la cartapesta, precedentemente pressata in forme, procedere poi alla coloritura delle superfici per ottenere gli effetti di carnagione desiderati, era una tecnica già usata in precedenza per il busto delle bambole, la Furga fu tra le prime a utilizzarla anche per le altre parti del corpo. In questa prima

fase restavano escluse dalla catena produttiva solo le teste delle bambole, che erano in *biscuit* d'importazione, ancora appannaggio delle industrie tedesche, che esportavano nel mantovano i diversi soggetti e caratteri in voga all'epoca. Solo a partire dagli anni Venti si assisté alla nascita di prodotti completamente realizzati in Italia. Dal 1922, infatti, iniziò la produzione anche delle teste in porcellana, che orgogliosamente portavano stampato sulla nuca il marchio di fabbrica "Furga - Canneto s. Oglio - Italy". Anche se non raggiunsero mai la preziosità delle concorrenti francesi e tedesche, le bambole della Furga, si ritagliarono una nicchia di mercato non indifferente anche per i prezzi contenuti e la varietà dei soggetti e dei materiali utilizzati.

#### Manifattura Furga

*Bambola*, 1930 circa, Museo del Giocattolo Giulio Superti Furga, Canneto sull'Oglio (Mantova).  
La bambola, raffigurante una damina in abito elegante, ha testa e busto in cartapesta, ricoperti in feltro. Gli arti sono in feltro imbottito di kapok e i capelli sono di seta.



La produzione si ampliò, infatti, anche grazie alla costante ricerca e alla sperimentazione per trovare soluzioni e metodi di produzione sempre più innovativi. L'utilizzo del pastello (un composto di terra di Vicenza, scarti della lavorazione del cotone, segatura, colla di farina e amido) e successivamente del collaggio (una miscela di diversi materiali, tra i quali colla, pece, destrina e olio di lino cotto) permise di abbattere ulteriormente i costi e di incrementare la produzione e l'offerta dei prodotti, per rispondere alla sempre crescente domanda di nuovi giocattoli. Le bambole della Furga vestivano abiti semplici

ma ben confezionati; i materiali utilizzati erano i più disparati, spesso di recupero, abbinati a piccoli inserti pregiati, in pizzo o in raso, applicati su colletti o polsini. Nonostante i tessuti, non di primissima qualità, la cura nei dettagli era notevole, quasi maniacale: alcune bambole, infatti, avevano nel loro corredo perfino la biancheria intima, realizzata in delicatissima carta crespata ma decorata da nastri di raso cuciti sui bordi. Le sperimentazioni messe in atto dalla Furga furono molte e spesso sollecitate dal crescente mercato nazionale del giocattolo e dai primi

#### Manifattura Furga

*Bambola e cavallino*, 1930 circa, Museo del Giocattolo Giulio Superti Furga, Canneto sull'Oglio (Mantova).  
La bambola è in panno, sulla scia della fortunata produzione della Lenci, mentre il cavallino è di cartapesta ricoperta di feltro, con zampe in legno. La base del cavallino è in legno con ruote metalliche.



esempi di concorrenza interna. Non mancano nel ricco catalogo Furga anche bambole in cartone pressato ricoperto di feltro, bambole dalle sembianze più morbide e delicate: la risposta mantovana alla crescente fama e diffusione delle bambole torinesi in pannolenci. Contrariamente ad altre realtà dell'epoca, la Furga non limitò la produzione né a un unico materiale, come abbiamo già visto, ma neanche a un'unica tipologia di prodotto. All'interno dell'azienda si trovavano diversi reparti che seguivano la lavorazione dei più disparati materiali, era presente anche un'efficiente

falegnameria che seguiva la realizzazione dei prodotti in legno: dal taglio alla decorazione. I cataloghi degli anni Trenta ci testimoniano una produzione vastissima di giocattoli che andava ben oltre le sole bambole; all'epoca l'offerta spaziava dai piccoli mobili delle case di bambole, alle racchette, passando per i cavalli a dondolo in legno, fino ad arrivare a teatrini, animali e pupazzi di vario genere, spesso anche realizzati su licenza di produttori stranieri. La Furga, nonostante le vicissitudini societarie del secondo dopoguerra, resta il fiore all'occhiello dell'industria italiana non solo del giocattolo.



A SINISTRA

**Manifattura Lenci**

bambola *Bambina*, 1925 circa,  
collezione privata.

La bambolina in pannolenci  
dalle fattezze infantili, nella sua  
semplicità, indossa un soprabito e  
un lezioso cappellino rossi.

**Manifattura Lenci**

bambola *Kufi*, 1925 circa,  
collezione privata.

Da notare la cura nei dettagli: il  
grazioso e variopinto vestitino,  
le scarpette rosse e il fiocco che  
troneggia sugli accuratissimi capelli  
crespi.

Non va dimenticato tra le altre cose, che fu tra le prime aziende ad aprirsi al mercato estero, esportando in tutta Europa i propri prodotti, facendosi conoscere poi in tutto il mondo per la qualità e bellezza delle sue bambole e dei suoi giocattoli.

“La grande tradizione italiana della bambola d’arte rivive attraverso il gusto e l’abilità dei nostri artigiani. Una visita alle fabbriche Lenci, dove si producono le celebri bambole, più ornamento che giocattolo, che hanno conquistato l’incondizionato favore non solo del pubblico infantile ma anche di signore dei mercati mondiali, ci fa assistere al nascere di queste artistiche pupattole in feltro che, dopo essere state formate e cucite a macchina, vengono dipinte e vestite in un gusto squisito, da artiste specializzate”. Con queste parole i cinegiornali del periodo littorio, nel 1934, presentavano ed elogiavano l’esperienza imprenditoriale della Lenci di Torino, una fabbrica che aveva tutti gli elementi per affermarsi: creatività, cultura d’impresa, innovazione, gusto e, di notevole importanza per il periodo, una produzione totalmente autarchica.

Quando il 23 aprile 1919 Enrico Scavini e la moglie Elena König Scavini, chiamata affettuosamente Lencina, presentarono la domanda alla Prefettura torinese per registrare il marchio di fabbrica della loro nuova attività, probabilmente intendevano aprire “solamente” un’azienda per produrre giocattoli in legno, articoli di moda, capi di vestiario, decorazioni per l’arredamento, mobili per camere





**Manifattura Lenci**  
bambola *Butterfly*, 1925 circa,  
collezione privata.  
Il costume tradizionale giapponese,  
i lineamenti e l'acconciatura della  
bambola, in pannolenci, sono un  
esempio mirabile della perizia  
e della cura nei dettagli tipici  
dell'industria torinese.

A DESTRA  
**Manifattura Lenci**  
bambola *Damina*, 1925-1930,  
collezione privata.  
La bambola raffigura una romantica  
damina in abito da ballo.  
Da notare la cura nella realizzazione  
del vestito e dei dettagli  
dell'acconciatura e degli accessori.





**Manifattura Lenci**  
*Madonna con il Bambino*, 1925-1926,  
 collezione privata.  
 La Vergine è collocata su una  
 base ovale, circondata dalla gonna  
 in panno rosa decorato da una  
 passamaneria dorata.  
 Tutta la figura è avvolta da un  
 doppio velo: quello sottostante  
 in panno bianco e il superiore in  
 panno celeste con passamaneria  
 e ricami. La Madonna è sovrastata  
 da un'aureola in legno decorata con  
 perle. Il Bambino è avvolto in fasce  
 bianche con il bordo blu. Questo  
 modello di bambola non ebbe molto  
 successo commerciale e fu prodotta  
 in pochi esemplari.

di bambini e anche bambole, e non immaginavano che invece avrebbero avviato un'esperienza industriale e soprattutto artistica unica al mondo e mai più replicata.

Il marchio L.E.N.C.I., omaggio al soprannome della teutonica Elena, intorno al quale Ugo Ogetti creò l'acrostico *Ludus Est Nobis Costanter Industria* [Il gioco è per noi un lavoro costante], divenne immediatamente sinonimo di una delle più interessanti esperienze dell'Italia di inizio Novecento e, contemporaneamente, nome di un materiale tanto prezioso quanto semplice e delicato: il pannolenci.

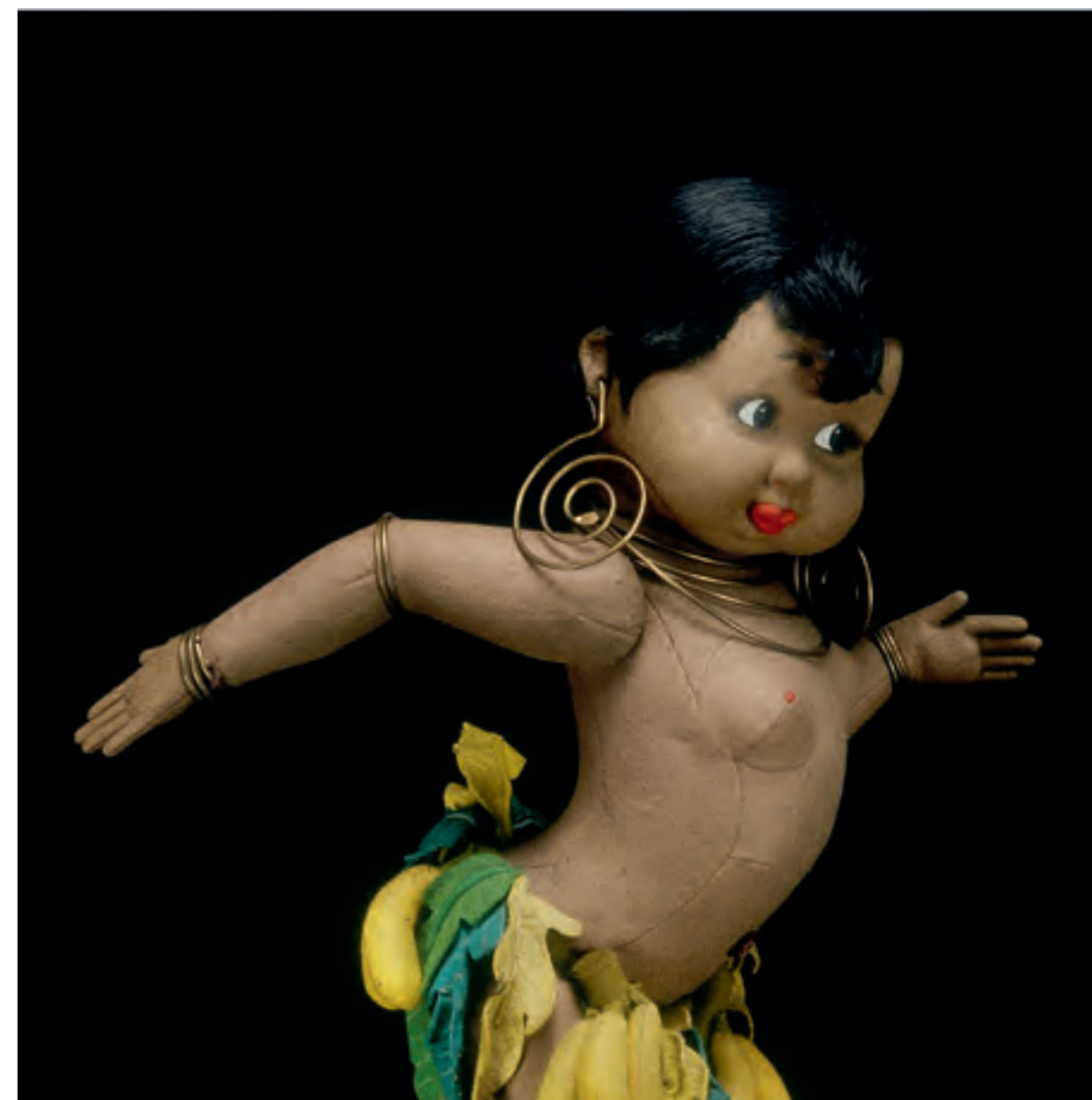
La morbidezza delle bambole e le forme tondeggianti "pensate per le coccole" hanno una genesi non allegra: nascono in seguito alla morte della primogenita di Elena ed Enrico, ancora neonata. In memoria della piccola Gherda, Lencina riempì le lunghe giornate senza la figlia, modellando le prime bambole in panno, utilizzando come materia prima pezze di feltro

Borsalino, per poter realizzare pupattole morbide, da poter stringere al cuore.

La formazione artistica di Elena presso la scuola di arti applicate di Düsseldorf, il suo innato gusto e la sua abilità nel modellare il panno, portarono immediatamente le bambole alla ribalta, prima solo nei ristretti circoli di amici e artisti frequentati dagli Scavini, poi in tutta Italia, per affermarsi definitivamente, solo pochi anni dopo l'inizio della produzione, anche nel resto d'Europa.

In un mondo, reduce dalla Grande guerra e desideroso di voltare pagina, le bambole Lenci, con le loro faccine buffe, con i vestitini dalle forme più disparate e dai colori vivaci, offrivano momenti di svago alle bambine, che difficilmente se ne separavano, ed erano oggetto di contemplazione per le madri che iniziarono contemporaneamente a collezionarle. Non va dimenticato inoltre il fatto che, a differenza della maggior parte delle bambole realizzate

**Manifattura Lenci**  
 bambola *Joséphine*, 1928 circa,  
 collezione privata.  
 Omaggio alla celebre ballerina  
 di colore Joséphine Baker, nel  
 classico e succinto gonnellino  
 di banane.



#### Manifattura Sevi

gruppo di quattro *Mickey Mouse*,  
anni Trenta, collezione privata.  
Le quattro figurine, prodotte  
in legno dalla storica fabbrica Sevi  
di Selva di Val Gardena, raffigurano  
i primi "Topolino" e "Topolina"  
sul mercato italiano.



in quel periodo, con la testa in delicata ceramica e vestite con costose crinoline, le bambole Lenci non erano eccessivamente fragili e costavano meno. Per realizzare una vera Lenci in panno di lana, occorrevano non meno di sette passaggi. Per la testa, prodotta a stampo, si utilizzavano i modelli realizzati dagli abili scultori che seguivano con precisione certissima i disegni e le indicazioni di Elena e degli artisti coinvolti nel progetto. Si passava quindi alla decorazione del volto che richiedeva anche otto mani di colore per ottenere il classico colorito rosa delle guance e il rosso della bocca. Si aggiungevano poi gli occhi che contribuivano ad accentuare le espressioni del viso, a volte allegro, a volte melanconico, a volte furbetto, spesso imbronciato con l'ormai classico "grugnetto" tipico delle bambole Lenci. Il corpo veniva poi realizzato tagliando e assemblando le varie parti nella sartoria: braccia, gambe e busti

venivano riempiti di imbottitura in truciolare finissimo che conferiva la classica morbidezza da "coccole". Nel frattempo, alla testa si aggiungevano i capelli in lana mohair, materiale che grazie alla sua morbidezza ben si adattava alle variegatissime pettinature delle bambole. Ultima parte, ma non meno importante, la realizzazione dei vestiti dell'ampio guardaroba cucito da maestranze abilissime, che creavano modelli in scala talmente curati e precisi da essere in tutto e per tutto paragonabili, per fattura e disegno, alle *mise* che uscivano dagli atelier dei grandi *couturier* dell'epoca. Non va dimenticata poi la falegnameria nella quale si producevano gli accessori e gli oggetti che caratterizzavano i diversi personaggi interpretati dalle bambole. Sfogliando i cataloghi della Lenci, balza subito agli occhi l'infinita varietà di soggetti disegnati da Elena e da i suoi collaboratori. Si potrebbe

*Topolino alla corte di re Artù, 1935,*  
Museo del Giocattolo e del  
Bambino, Cormano (Milano).  
Libro pop-up pubblicato nel 1935  
all'interno della collana *Sinfonie*  
*allegre* della Mondadori.



affermare che non esiste soggetto, epoca o nazione esclusa dalla produzione della fabbrica torinese. Oltre alle innumerevoli varianti di bambole, bambolotti e pupazzi, venivano realizzate anche accurate rappresentazioni folkloristiche dei costumi tradizionali dei diversi paesi, inoltre ritratti delle nascenti stelle del cinema americano come Shirley Temple o Rodolfo Valentino, passando per languide damine dal gusto tipicamente déco, sinuose *gigollette* con tanto di sigaretta in bocca e bambole *boudoir* da collezione con il volto di Marlene Dietrich; non mancavano tradizionali icone sacre a fianco di moderni miti del più profano mondo dello spettacolo: come la pacata *Madonna con il Bambino* o rappresentazioni più spregiudicate e selvagge di Joséphine Baker vestita solo del leggendario gonnellino di banane e foglie. Caratteristica più unica che rara della

produzione Lenci fu la costante e continua collaborazione con le più importanti figure del panorama artistico dell'epoca. La lista è lunghissima e si ampliò insieme alla successiva produzione di ceramiche, ma non vanno dimenticate personalità come Marcello Dudovich, Giovanni Riva, Mario Sturani, Gigi Chessa, Sandro Vacchetti, Claudia Formica, Mario Pompei, Giuseppe Porcheddu, solo per citarne alcuni. Il successo della Lenci fu enorme e le sue bambole divennero un vero e proprio fenomeno di costume: le mamme si ispirano ai modelli delle bambole per realizzare i vestiti per le proprie figlie e tra le estimatrici troviamo importanti personalità dell'epoca: la regina Elena, donna Virginia Agnelli e non ultimo Benito Mussolini che elogiò l'italico valore della produzione di bambole torinesi durante la III Biennale di Monza del 1927.

PINOCCHIO

1826

Collodi nasce il 24 novembre a Firenze.

1883

Le avventure di Pinocchio vengono pubblicate in volume.

1890

Collodi muore il 26 ottobre a Firenze.

1940

Il 7 febbraio a luogo l'anteprima del cartone animato Pinocchio di Walt Disney.

La fortuna di Pinocchio non solo come personaggio ma anche come balocco si deve alla fantasia e alla penna di Carlo Lorenzini, in arte Collodi, che il 7 luglio 1881 pubblica sulle pagine de "Il Giornale per i Bambini", i primi due episodi de *La storia di un Burattino*. Il racconto riscuote inaspettatamente un enorme successo tra i giovani lettori del settimanale, che nel personaggio e nelle sue avventure si immedesimano e contemporaneamente rivedono un gioco a loro molto familiare: il teatro di burattini che intratteneva grandi e piccini nelle piazze e nei giardini delle città di fine Ottocento. Proprio la natura ibrida del personaggio, a cavallo tra la fantasia della storia e la realtà dell'oggetto burattino, ha fatto di Pinocchio un compagno inseparabile di gioco. Non sappiamo se la prima versione giocattolo di Pinocchio fu quella che Gerardo Bodoni presentò nel suo negozio di Torino nei primi anni del Novecento, forse una delle tante prodotte in legno tornito in Val Gardena negli stessi anni; certo è che Pinocchio, dalla sua uscita dalla pagina stampata, è uno dei personaggi con il maggior numero di varianti materiche, formali e geografiche. Dal più ovvio in legno al più tecnologico in latta, passando per le versioni da collezione in pannolenci a quelle multimediali dei racconti sonori, il mito di Pinocchio ha attraversato indenne crisi politiche, invasioni, guerre. Negli anni Trenta e Quaranta vive il suo periodo d'oro, la piena maturità. È in questi anni infatti che vedono la nascita le sue varianti più fantasiose: da quello sul triciclo a quello acrobata, e quello a cavallo; diventa anche decoro su piatti e cartelle per la scuola. Il 1940 costituisce un vero e proprio spartiacque nella storia di Pinocchio: il 7 febbraio, infatti, viene presentato in anteprima il cartone animato della Walt Disney che consacrò il burattino di Collodi a star cinematografica. La versione americana si sostituì immediatamente a tutte le rappresentazioni precedenti: da rigido e spigoloso, Pinocchio divenne rotondo e morbido, parente stretto di Topolino di cui riprendeva i pantaloni con bretelle e le mani guantate a 4 dita; nonostante il lezioso nasino all'insù, ebbe un successo enorme, e in Italia fu importato dalla Furga che ne acquistò la licenza e che grazie alle sue capacità produttive e ai materiali usati (il caolino) riprodusse alla perfezione le morbidezze e rotondità della versione cinematografica.



SOPRA  
**Manifattura Lenci**  
*Pinocchio*, 1950 circa,  
Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).  
La fortuna del personaggio  
Pinocchio non si esaurisce mai  
e ancora negli anni Cinquanta  
la Lenci produce il celebre  
personaggio di Collodi.

A DESTRA  
**Manifattura Furga**  
*Pinocchio*, post 1940,  
Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).  
Il pupazzo raffigurante  
il personaggio di Pinocchio  
fu prodotto dalla Furga  
di Canneto sull'Oglio su licenza  
della Walt Disney, sulla scia  
del successo cinematografico  
del cartone animato Disney.





**Manifattura italiana**

*Pinocchietti acrobati*, anni Trenta, collezione privata.

Il mondo dei clown rivive in questa versione circense di Pinocchio, che diventa spericolato acrobata.

**Roberto Sgrilli**

*Pinocchio*, 1947, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.

In cartoncino stampato in cromolitografia dalla Grafiche Rossi Seresini di Milano per conto della Editrice Giochi, Milano.

**Attilio Mussino**

copertina del disco con *Le Avventure di Pinocchio*, 1934, manifattura Dischi Durium, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).

Nel 1934 Mussino illustrò per la Durium una versione de *Le avventure di Pinocchio* corredata da 18 dischi con il racconto della storia.

**A SINISTRA**

**Manifattura Ingap**

*Pinocchio con triciclo*, 1940-1949 circa, collezione privata.

Il giocattolo in latta litografata con funzionamento a molla (*wind up*) è una delle innumerevoli varianti di Pinocchio automatizzato prodotte in Italia.





# IL SOGNO DI PICO



TESTO E DISEGNI DI  
ANTONIO RUBINO.

CASA EDITRICE SONZOGNO - MILANO

## GIOCATTOLI DA MASCHIETTI

*Conosco un ragazzino infervorato / di cacce, di viaggi  
e d'avventure / che possiede un giardino, ricavato / da  
qualche brano delle sue letture.*

Antonio Rubino, *Giardini di Sogno*, in *Finestra aperta*,  
Antonio Vallardi, Milano 1937

**ANCHE I GIOCATTOLI** per i maschietti sono stati una rappresentazione in miniatura dell'adulto che il bambino è destinato a diventare, trasferendo al maschile la stessa logica con cui venivano dati alle bambine gli strumenti per formarsi come donne, mogli, madri. Ai bambini però non sono dati gli elementi per svilupparsi come am orevole genitore (ruolo assolutamente femminile) ma come futuro padre di famiglia, con il compito ben preciso di lavorare, di produrre beni di sostentamento e di difendere la famiglia e la patria. Contrariamente alle bambole, che lasciano uno sviluppo più libero e completo della personalità della bambina, i giochi per i bambini rientrano in quella categoria di giochi "passivi", ovvero quel gruppo di prodotti che riproducono in scala strumenti e attività del mondo adulto, secondo una logica di schemi più rigidi e chiusi: ruoli precisi nella loro definizione

**Manifattura italiana**

*Automobile*, 1933,  
collezione privata  
La macchinina da montare,  
veniva venduta nella sua  
particolare scatola di forma  
tronco piramidale.

PAGINA 46

**Antonio Rubino**

*Il sogno di Pico*, 1927,  
collezione privata  
Frontespizio del libro scritto  
e illustrato da Antonio Rubino,  
pubblicato a Milano nel 1927  
dalla casa editrice Sonzogno.



**Anonimo**

*Le corse delle Automobili*, anni Venti,  
collezione privata, Raccolta "Giochi  
dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi  
e Adrian Seville.  
Gioco da tavolo, in cartoncino  
stampato in cromolitografia, prodotto  
dalle Edizioni Cordelia di Firenze.



di identità sociale e comportamentale che lasciano ben poco margine allo sviluppo di una personalità più autonoma. Il bambino passa di volta in volta a interpretare un soldato o un aviatore, un cavaliere come un agricoltore, un tranviere, un pompiere o un capitano di vascello, senza però abbracciare nella sua integrità la complessità della persona, esperienza che invece le bambine, attraverso l'interazione con un soggetto "attivo" come la bambola, riescono a vivere. Non per questo però i bambini si divertono meno delle bambine, anzi il mondo del gioco maschile è quello più ricco e vario di giocattoli e situazioni, nel quale si esprimono tutta la creatività e l'ingegno della produzione italiana di inizio Novecento.

Le scoperte scientifiche di fine Ottocento, oltre a migliorare la vita quotidiana e a dare nuova spinta alla produzione industriale, ebbero una ripercussione notevole anche sul mondo dei bambini. Accanto ai più tradizionali e semplici giocattoli in legno, le case dei bambini della borghesia iniziarono a popolarsi di giochi più complessi e sofisticati, che riproducevano con grande perizia di dettagli il mondo dei grandi; fu il trionfo di navi, treni, aerei, macchine e ogni genere di veicolo dai più tradizionali a quelli di fantasia. Il bambino passava quindi direttamente dalla simulazione e dal modellismo alle funzioni adulte, quasi senza alcuna soluzione di continuità: dal gioco al mondo degli adulti per arrivare spesso a quello lavorativo.



**Manifattura italiana**  
*Birilli*, 1910, Museo del Giocattolo e del Bambino,  
Cormano (Milano).  
La serie di birilli, realizzati in legno policromo,  
rappresenta animali da cortile e un contadino.



**Manifattura italiana**  
*Camioncino con birilli-pompieri*, anni Trenta, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.

**Anonimo**  
*Gioco del Tramway*, 1910, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.  
 Gioco da tavolo in cartoncino stampato in cromolitografia, prodotto nel 1910 da Marca Stella.



**Anonimo**  
*Gioco del Giro del Mondo*, anni Trenta, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.  
 Gioco da tavolo in cartoncino stampato in cromolitografia, prodotto negli anni Trenta dalla Cromo-Foto-Lito C. Gariboldi. Il tema del giro del mondo fu tra i più diffusi tra i giochi da tavolo non solo per l'analogia con la vita umana ma anche per le innumerevoli possibilità iconografiche. In Italia solo nei primi anni del Novecento si contano già una decina di varianti grafiche e tematiche.

**Manifattura italiana**  
*cacciatorepediniere Pantera* e nave militare *Duilio*, 1940 circa, collezione privata.

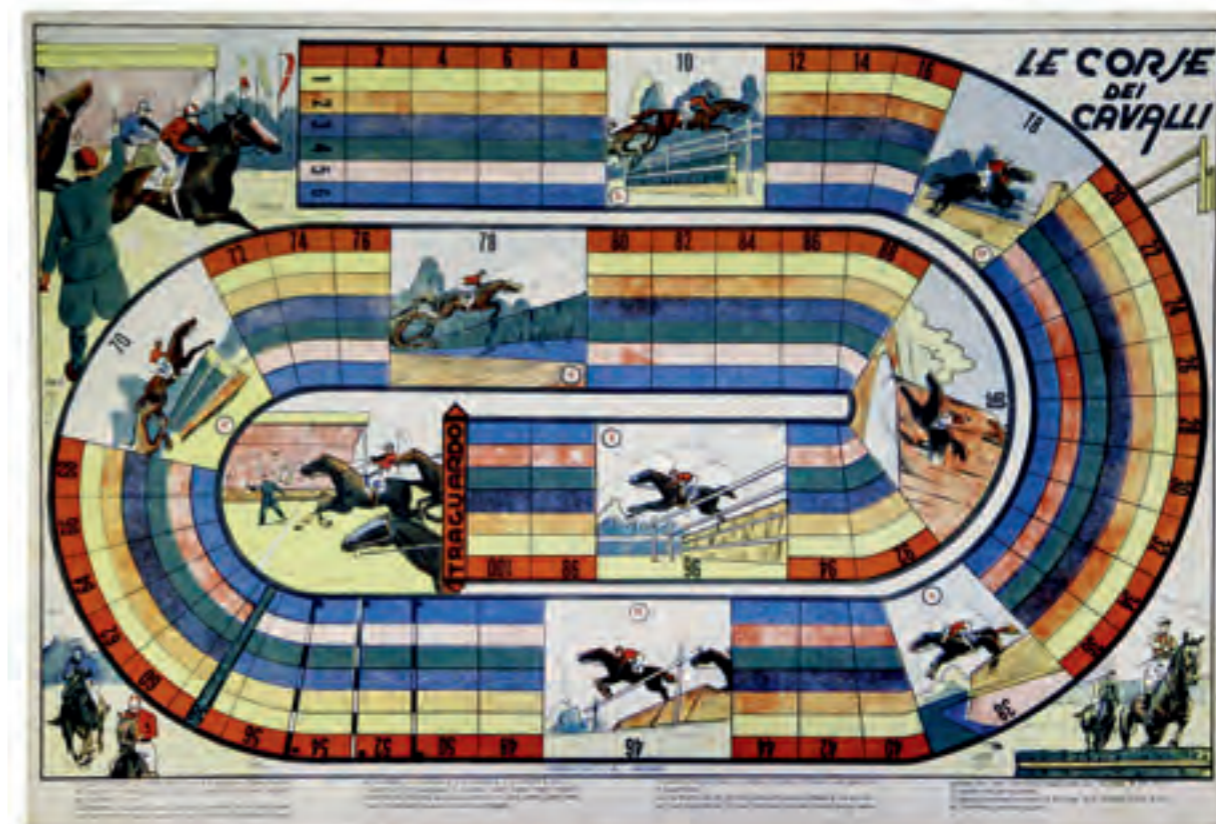




**A SINISTRA**  
**Manifattura italiana**  
 Edoardo e Faustino, primi anni del Novecento, Museo del cavallo giocattolo, Grandate (Como).

**IN BASSO**  
**Manifattura italiana**  
 Celestina, anni Quaranta, Museo del cavallo giocattolo, Grandate (Como). Il cavallino, montato su un triciclo con movimento a cerniera, è realizzato in legno dipinto con particolari in plastica.

**A DESTRA**  
**Anonimo**  
 Salto della Siepe. Le Corse dei Cavalli col Totalizzatore, anni Quaranta, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville. Gioco da tavolo in cartoncino stampato offset, prodotto tra gli anni Quaranta e Cinquanta dalla Carroccio S.A. di Milano.



Il cavallo, come mezzo di locomozione, come compagno di avventure e di battaglie, è stato da sempre, per i bambini di tutte le epoche e luoghi, uno dei primi giocattoli imitativi del mondo adulto. Un gioco fatto solo per una piccola parte di materia e forme, per la maggior parte costruito con gli strumenti della fantasia: che si trattasse di un semplice bastone rivestito di stracci, di una sagoma bidimensionale, di un più sofisticato cavallo tridimensionale completo di corpo, testa, gambe, criniera e coda proprio come un cavallo reale, i bambini hanno combattuto, viaggiato e lavorato con il loro fido destriero affrontando interi eserciti o volando sugli oceani per recuperare un tesoro perduto. Forse il primo cavallo giocattolo fu realizzato nella Grecia antica o, come vogliono alcuni studiosi, fu quello regalato a Carlo I d'Inghilterra nel 1628, fatto sta che questo giocattolo vide il suo boom a partire dall'Ottocento, per arrivare ai giorni nostri con infinite varianti di materiali, colori

e stili: dal più diffuso in cartone cavo nel mezzo e senza gambe, sostituite da una gualdrappa che scendeva fino a terra, passando per quelli in legno, tipici della Val Gardena, fino ad arrivare a quelli più complessi con le gambe appoggiate su legni ricurvi per simulare il galoppo o, nelle versioni più tecnologiche con gli zoccoli sostituiti addirittura da ruote per potersi muovere non solo con la fantasia. Dalla poesia dell'avventura, ai successi sportivi, il passo è breve e non meno affascinante per il bambino, che vede comunque nella variante moderna delle antiche giostre e tenzoni medievali un mondo appassionante: le gare equestri in tutte le loro varianti, dalla caccia alla volpe, alle corse di cavalli negli ippodromi cittadini, non lasciano indifferenti i ragazzi che, in mancanza di spazio e tempo per cimentarsi realmente con i loro purosangue artificiali, passano il tempo sulle variopinte tavole stampate su cartone.

**Manifattura italiana**

*Bersagliere motociclista e sette soldatini, 1940-1949 circa, collezione privata.*



La bambola sta alle bambine come il soldatino sta ai bambini; questa semplice proporzione racchiude un intero mondo di differenze sociali e culturali e anche una grande e semplice verità: la guerra, le battaglie, la competizione in generale hanno da sempre affascinato i bambini che, divisi in bande per strada e nei cortili, mettono in scena grandi e piccoli scontri per ottenere il dominio di un pezzo di giardino o solo per il gusto di vincere dopo innumerevoli fatiche e vicissitudini. Per secoli preziosi soldatini in miniatura erano il principale strumento per formare, nelle famiglie nobili, gli strateghi e i generali del futuro. Padri e figli si sedevano intorno a enormi diorami

simulando battaglie e attuando strategie di conquista. Non mancavano però anche prodotti più umili in cartone, legno o cartapesta per le classi meno facoltose e realizzati solo a scopo ludico e ricreativo. In Italia fu la Confalonieri di Milano che a partire dagli anni Trenta si affermò come una delle più importanti fabbriche di soldatini in cartapesta. I prodotti che uscivano dalla fabbrica milanese erano veri e propri esempi delle capacità delle maestranze dell'epoca: miniature in tutto e per tutto perfette in ogni dettaglio, nonostante le ridottissime dimensioni. La maestria e la perizia nella realizzazione delle miniature non

**Manifattura italiana**

*Treno, 1935, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano). Il modellino di treno militare, realizzato in legno, si compone di tre convogli, di cui uno con ambulanza.*



si limitava solo a scene di guerra e colonialismo, ma abbracciava una produzione enorme di soggetti; una varietà che portò la Confalonieri ad affermarsi anche come una delle maggiori realtà industriali per la produzione di statuine per presepi. Non vanno dimenticate poi altre importanti realtà italiane, come la Fontanini di Lucca e la brianzola Torgano solo per citarne alcune. In Italia fu "grazie" al fascismo che si recuperò una visione educativa del gioco militare per esaltare l'italico spirito bellico che avrebbe dovuto sconfiggere il nemico e soggiogare i popoli delle colonie. Nella produzione dell'epoca il regime e il tema bellico irruperono un po' in tutto il mondo

dei bambini. Oltre che nell'abbigliamento e nelle attività scolastiche ed educative, oltre ai classici soldatini e veicoli militari di terra, mare e aria, la guerra invase letteralmente anche giocattoli fino ad allora semplici e pacifici: comparvero i primi bambolotti abbigliati da soldati e aviatori (con tanto di aereo giocattolo in mano); anche i giochi per la prima infanzia, come il gioco dei cubi, non illustravano più scene simpatiche e divertenti, ma rappresentazioni di conquiste coloniali, così come anche le oche del proverbiale gioco da tavolo divennero nemici da sconfiggere anche sul tabellone di carta così come le prime sperimentazioni cinematografiche domestiche.

**Manifattura Confalonieri**

*Truppe cammellate*, 1936, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).

Le figure, che compongono una scena della guerra espansionistica italiana, realizzate in cartapesta, sono un esempio mirabile della bravura delle maestranze italiane. La perizia e la cura nella realizzazione del giocattolo in miniatura erano tali da riuscire a ripetere nei minimi dettagli anche personaggi dalle dimensioni ridottissime.



**Manifattura italiana**

*Gioco di cubi con scene coloniali,*  
anni Trenta, Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).

**Manifattura Dux Fabbrica**

*Proiettore: CineDux mod. 40,*  
anni Trenta, Wolfsoniana - Fondazione  
regionale per la Cultura  
e lo Spettacolo, Genova.  
Realizzato dalla Dux Fabbrica,  
tra gli anni Trenta e Quaranta,  
il proiettore giocattolo è  
in bachelite rossa con una scatola  
in cartone stampato.



**Manifattura italiana**

*Aviatore, anni Trenta, Museo  
del Giocattolo e del Bambino,  
Cormano (Milano).*  
Bambolotto raffigurante un piccolo  
aviatore che si allena alla guerra  
con il suo piccolo aereo giocattolo.





Anonimo

Gioco delle 3 oche, 1945 circa, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville. Gioco da tavolo in cartoncino stampato offset, prodotto nel 1945 dalla Propaganda Staffel.

Le tre oche del titolo fanno riferimento ai tre nemici dei regimi italiano e tedesco: russi, americani e inglesi. Con questo gioco la propaganda tedesca intendeva formare e far crescere la spinta patriottica dei ragazzi e i loro genitori.



**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Transatlantico Saturnia*, 1922-1928,  
 Museo del Giocattolo e del Bambino,  
 Cormano (Milano).  
 Scatola illustrata da Attilio Mussino  
 che si trasforma nelle Colonne d'Ercole  
 attraversate dal transatlantico  
 realizzato in latta litografata.



La produzione italiana dei giocattoli si è sviluppata dopo la Prima guerra mondiale e la conseguente crisi produttiva degli stati coinvolti (Francia e Germania *in primis*), crisi che fu motore per la nascita e lo sviluppo di numerose esperienze industriali a volte di brevissima durata, ma non per questo di minore importanza. In questo periodo si affermarono aziende già esistenti, come la Agostino Marchesini di Bologna, la milanese Alemanni e ne nacquero di nuove come la padovana Ingap, la Cardini di Omegna, la Fsc di Casalpusterlengo; tutte aziende che furono

il motore del boom italiano, specializzate nella produzione di giocattoli in latta raffiguranti mezzi di trasporto: dalle tradizionali macchinine, alle navi da guerra, ai treni fino ad arrivare agli innovativi dirigibili, senza tralasciare i quotidiani strumenti di lavoro e di viaggio come trattori, camion e tramvai. In questo panorama, un posto importante lo occupa di sicuro la Cardini che, nella sua breve storia produttiva di appena sette anni, dal 1922 al 1928, realizzò una mirabile serie di giocattoli che sono ancora uno dei più alti esempi di ingegno e creatività italiana legata al giocattolo.

**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Garage per la limousine*, 1922-1928,  
 Museo del Giocattolo e del Bambino,  
 Cormano (Milano).  
 La scatola, illustrata da Attilio Mussino,  
 si trasforma in garage per la limousine  
 realizzata in latta litografata.



Il fondatore Ettore Cardini riuscì ad affermarsi sul mercato, non solo nazionale, realizzando giocattoli competitivi dal punto di vista economico ma soprattutto estremamente innovativi e originali. I tredici giocattoli che in tutto realizzò (quattro giostre, tre auto, un camion, un treno, una nave, una cucina, un tram e un autobus) erano tutti in sottilissima latta litografata assemblati a mano e decorati con estrema cura e maestria. La pregevole fattura non fu l'unica ragione della fortunata storia dei giocattoli Cardini, fortuna che continua ancora oggi tra i collezionisti.

Il successo si ebbe anche grazie alla collaborazione con il grande disegnatore Attilio Mussino che per Ettore Cardini disegnò le scatole dei giocattoli: non un semplice imballaggio ma un intero mondo che invadeva lo spazio: le scatole, infatti, una volta aperte diventavano, a seconda dei prodotti di volta in volta garage, hangar, porto, pista. Non va dimenticato che la Cardini fu tra le prime aziende a sfruttare i moderni mezzi di comunicazione dell'epoca: le sue scatole comparivano sovente sulle pagine del "Corriere dei Piccoli" il più diffuso e letto giornale per bambini dell'epoca.

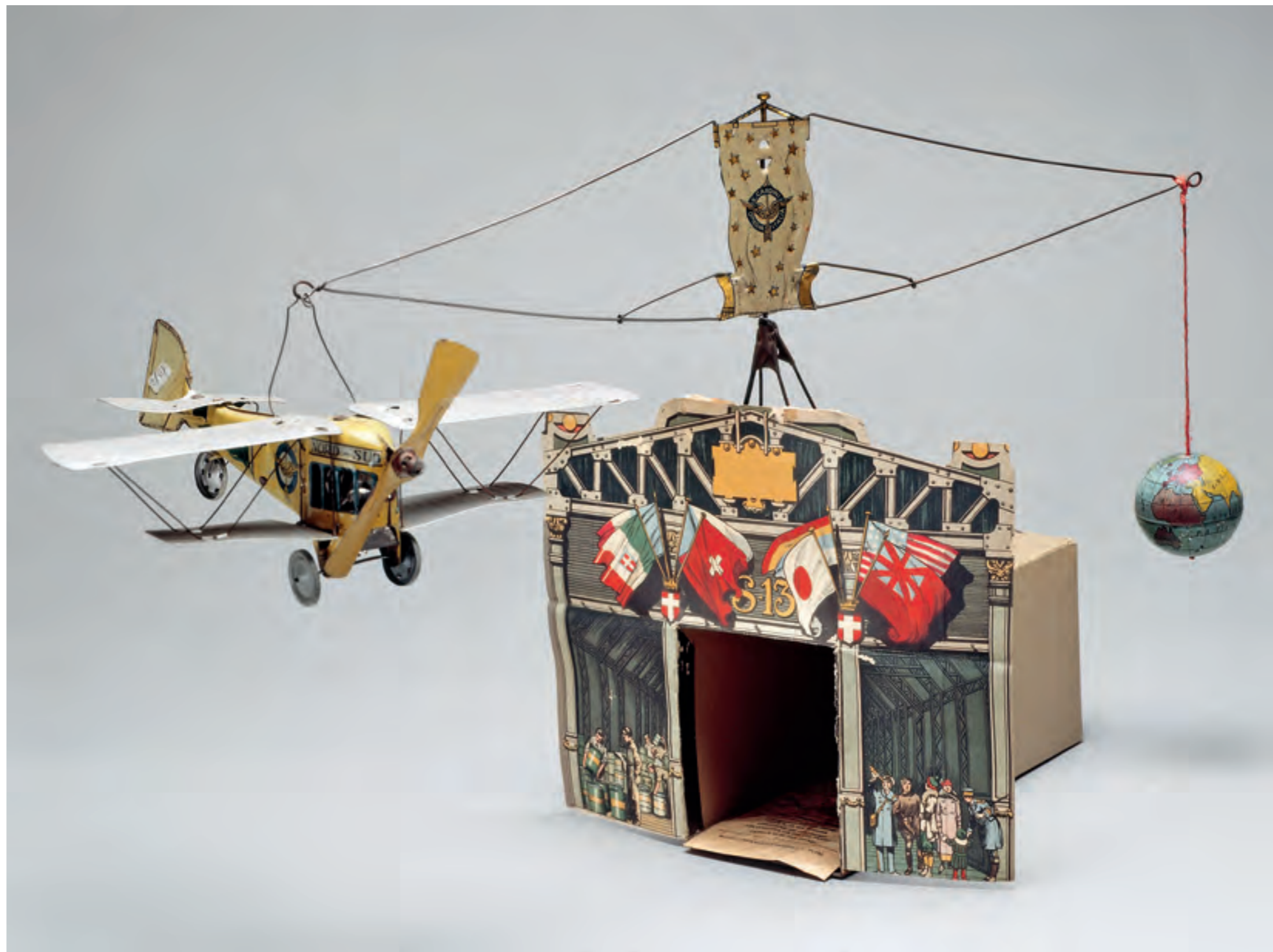
**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Tram n. 12*, 1922-1928,  
Museo del Giocattolo e del Bambino,  
Cormano (Milano).  
Scatola illustrata da Attilio Mussino  
che si trasforma nella rimessa dalla  
quale esce il tram realizzato in latta  
litografata.



**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Locomotiva a vapore*, 1922-1928,  
Museo del Giocattolo e del Bambino,  
Cormano (Milano).  
La scatola, illustrata da Attilio Mussino,  
si trasforma nella galleria dalla quale  
esce la locomotiva realizzata in latta  
litografata.



**Attilio Mussino per manifattura Cardini**  
*Aereo-giostra*, 1922-1928, Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).  
Scatola illustrata da Attilio Mussino che si  
trasforma nel padiglione su cui volteggia  
l'aereo-giostra realizzato in latta litografata.





Contemporaneamente alla Cardini negli stessi anni vide la luce la Ingap (Industria Nazionale Giocattoli Automatici Padova) che si pose sul mercato non come antagonista della Cardini ma come degna compagna di viaggio nel mondo dei bambini. Fondata nel 1919, deve la sua fortuna non tanto alla qualità delle materie prime, che non potevano certo competere con quelle tedesche, ma all'originalità dei disegni e delle forme. Mentre i giocattoli di Norimberga erano la sintesi dello spirito mitteleuropeo: solidi, concreti (rappresentavano quasi esclusivamente prodotti reali in scala) e dai colori cupi e realistici, quelli padovani erano la perfetta

rappresentazione dello spirito italiano: leggeri (sia nelle forme sia nei materiali), fantasiosi (non si limitavano infatti a rappresentare la realtà, la interpretavano e la camuffavano dietro forme spesso improbabili) e dai vivacissimi colori. La Ingap fece di tutto, e molto di più, in latta colorata: auto, autobus, autocarri, locomotive, treni, trattori, pistole, giostre, mitragliatrici, cannoni, navi, farfalle. La produzione invase tutto il mondo: basti pensare che già nel 1938 il catalogo prodotti superava i 400 modelli di giocattoli con e senza movimento meccanico, designando la Ingap come la più prolifica e fantasiosa industria italiana di giocattoli in latta colorata.

**Manifattura Ingap**  
*Giroplano*, 1948,  
 Museo del Giocattolo e del Bambino,  
 Cormano (Milano).  
 Il *Giroplano*, di ispirazione scientifica, è composto da un aereo in latta litografata e da un balilla in celluloido. Prodotto dalla Ingap nel 1948 il giocattolo vanta di essere una "perfetta imitazione di un aeroplano in volo".





**Manifattura Ingap**  
*Biplano "W" 1218, 1938, Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).*



**Manifattura Ingap**  
*Idrovolante 1230, 1936, Museo del Giocattolo  
e del Bambino, Cormano (Milano).*



## IMPARARE GIOCANDO

*Da quando il mondo è mondo, ogni bambino / possiede in fondo all'anima un giardino, / e ognuno di quei giardini (o meraviglia!) / all'anima del bimbo rassomiglia.*

Antonio Rubino, *Giardini di Sogno*, in *Finestra aperta*,  
Antonio Vallardi, Milano 1937

**I GIOCHI PER IMPARARE**, concepiti per far apprendere al bambino capacità e conoscenze sono un'invenzione novecentesca. La scoperta e l'apprendimento sono tuttavia connaturati al gioco che è spontaneamente nel bambino la prima attività di esplorazione del mondo e delle proprie capacità. È singolare perciò che solo nel Novecento si sia finalmente arrivati a valorizzare questa funzione cercando di assecondare l'attitudine spontanea dei bambini attraverso giochi concepiti per imparare. Nelle società rurali il gioco è considerato attività di intrattenimento mentre l'insegnamento è affidato alla pratica nel caso delle attività manuali e al nozionismo per quanto riguarda le conoscenze teoriche. La trasformazione paradigmatica delle società occidentali dopo la prima ondata di industrializzazione porta la condizione del bambino a divenire in molti casi drammatica



**Manifattura Gonzagarredi**  
(già Baroni e Marangon)  
*Giocchi didattici*, anni Venti,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.  
Materiali educativi in legni  
policromi e altri materiali.

PAGINA 76  
Orfanotrofio Montessori a Berlino,  
1920. La concentrazione sul gioco.  
Utilizzo di modelli animali: per  
ciascun animale, il nome viene  
scritto con le singole lettere.



a causa dell'abbandono e dello sfruttamento del lavoro infantile. Questa trasformazione, che rivoluziona anche la famiglia non più costituita da un nucleo allargato e plurigenerazionale in grado di accudire i bambini, porta in primo piano la necessità di costruire un apparato sociale in grado di accoglierli ed educarli. Nell'Ottocento il dibattito è molto ampio, anche su posizioni drasticamente diverse. Da un lato vi sono coloro che assegnano alla famiglia il ruolo educativo e al bambino una rinnovata dignità attraverso il riconoscimento delle sue peculiari caratteristiche di individuo, come nel caso di Ellen Key nel suo saggio manifesto *Il secolo del fanciullo*. Dall'altro le posizioni di altri studiosi, come John Dewey,

americano, che attribuiscono alla scuola un rinnovato valore sociale non solo di istruzione ma di educazione del bambino. L'America è territorio di forti rivendicazioni della condizione femminile e quindi terreno fertile per le prime sperimentazioni nell'educazione infantile, con l'istituzione di asili nido e scuole d'infanzia, dove il gioco diviene attività formalizzata e prima sperimentazione del mondo. Ma è in Italia, a opera di Maria Montessori, che nasce l'esperienza probabilmente più significativa nella storia della pedagogia moderna. Prima donna a laurearsi in medicina all'Università La Sapienza di Roma nel 1896, è una studentessa brillante con interesse verso la psichiatria e la pediatria.

**Manifattura Gonzagarredi**  
(già Baroni e Marangon)  
*Cilindri colorati*, 1938-  
1942, collezione Storica  
Gonzagarredi, Gonzaga  
(Mantova).

I cilindri fanno parte dei  
"materiali sensoriali", utilizzati  
soprattutto con i bambini  
più piccoli, per stimolare  
lo sviluppo dei sensi e  
delle conoscenze di base  
legate alla percezione degli  
oggetti e dello spazio. Serie  
di quattro scatole di legno,  
contrassegnate da diversi  
colori. Ogni serie è composta  
di dieci cilindri colorati privi di  
pomolo di presa.



Inizia il proprio percorso assistendo bambini con problemi mentali presso l'ospedale psichiatrico dell'Università di Roma, entrando in contatto con il mondo scientifico internazionale grazie alle sue sperimentazioni cliniche. A partire da questa esperienza, ormai docente, inizia a occuparsi dell'organizzazione degli asili infantili e apre nel 1907 la prima "Casa dei Bambini" nel quartiere San Lorenzo, a Roma, cui seguirà nel 1909 la pubblicazione del suo volume *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle case dei bambini*. Il pensiero di Maria Montessori è rivoluzionario e avrà un'influenza notevole su tutta la pedagogia moderna ben oltre le numerosissime scuole oggi attive in tutto

il modo e centrate sul suo metodo. Nella visione di Montessori il bambino è un "essere completo, capace di sviluppare energie creative e possessore di disposizioni morali", al cui sviluppo fisico si accompagna uno sviluppo psichico e cognitivo assolutamente straordinario. Maria Montessori concepisce i suoi giochi come strumenti per "mettere in opera" la creatività spontanea del bambino, che si esprime naturalmente attraverso le sue capacità sensoriali. La mano è l'organo esecutivo dell'intelligenza e insieme ad essa le capacità percettive sono il mezzo attraverso il quale i bambini esplorano il mondo e apprendono autonomamente le regole che lo ordinano e le attività che li condurranno alla vita adulta.

**Manifattura Gonzagarredi**

(già Baroni e Marangon)

*Allacciature con bottoni piccoli  
lacci, ganci e occhielli, 1938-1942,*  
collezione Storica Gonzagarredi,  
Gonzaga (Mantova).

La serie di materiali per la vita  
pratica non ha una valenza  
scientifica, ma funziona da stimolo  
per lo sviluppo delle capacità  
pratiche del bambino. I materiali  
riproducono "nelle proporzioni  
adatte al piccolo uomo" oggetti del  
quotidiano dell'adulto.



Nella Casa dei Bambini il gioco è un lavoro  
cui viene attribuita la serietà e concentrazione  
adeguate all'attività che concorre allo sviluppo  
cognitivo e morale dei futuri individui,  
nella convinzione che il "bambino è il padre  
dell'uomo".

Maria Montessori realizza la propria visione  
pedagogica attraverso la creazione di un  
adeguato ambiente di apprendimento e di  
materiali didattici appropriati a sviluppare  
le attitudini naturali del bambino. Il lavoro  
sull'ambiente è centrato sulla "scala", ovvero  
sul ricondurre a misura di bambino lo spazio

domestico e di socializzazione insieme agli  
oggetti e utensili che lo arredano. Al contempo  
vengono riprodotte in questo ambiente piccolo  
in termini di scala le attività del mondo adulto,  
valorizzando quanto spontaneamente i bambini  
fanno attraverso l'emulazione. Parte del lavoro  
educativo è impegnato infatti nella cosiddetta  
vita pratica, ovvero nelle attività di cura della  
persona, di manutenzione domestica e di  
preparazione dei cibi, che conducono i piccoli  
ad acquisire autonomia e sicurezza e a meglio  
integrarsi con il mondo adulto. Accanto alla vita  
pratica vi è il tempo dedicato al lavoro-gioco

**Manifattura Gonzagarredi**

(già Baroni e Marangon)

*Spolette dei colori, 1938-1942,*  
collezione Storica Gonzagarredi,  
Gonzaga (Mantova).

Materiali sensoriali. Serie di  
tavolette in legno rivestite di fili  
colorati, in cui nove colori sono  
graduati in sette sfumature  
ciascuno, dalla più scura alla più  
chiara in una scatola di legno.



nel quale ogni bambino, individualmente e  
scegliendo liberamente l'attività desiderata,  
esplora attraverso materiali specifici le proprie  
potenzialità cognitive. I materiali Montessori sono  
tuttora artefatti di straordinaria modernità, capaci  
di codificare in oggetti le diverse fasi evolutive  
dell'intelligenza del bambino. Dietro di essi vi  
è una comprensione profonda della psicologia  
infantile e un lavoro raffinato e brillante nel tradurre  
la conoscenza del mondo in esperienze sensoriali  
e materiche, dalle più semplici nozioni spaziali,  
ai concetti matematici più complessi legati alle  
operazioni, sino all'apprendimento della scrittura.

Questi giochi sono anche espressione di una  
storia imprenditoriale tutta italiana, che oggi è  
conosciuta nel mondo con oggetti di indubbio  
valore didattico ma anche di innegabile qualità  
estetica. È la Società Cooperativa Gonzagarredi  
che ancora produce questi straordinari materiali  
da quando Maria Montessori, nel 1911, si affidò  
alla bottega di falegnameria Bassoli & figli  
di Gonzaga (Mantova), chiedendo aiuto per la  
prototipazione dei giochi didattici. Un piccolo  
laboratorio nel quale lavorava Cesare Baroni, il cui  
spirito imprenditoriale lo portò a fondare, nel 1913,  
la Baroni e Marangon per diventare poi la Società

**Manifattura Gonzagarredi**  
 (già Baroni e Marangon)  
*Serie di 10 cubi e 10 prismi in gradazione.* 1938-1942, collezione Storica Gonzagarredi, Gonzaga (Mantova).  
 Materiali sensoriali.



Cooperativa Gonzagarredi, espressione forse meno nota del made in Italy, ma che come altre realtà è stata capace di preservare la qualità della memoria e di incorporare in oggetti all'apparenza semplici nuovi valori estetici e funzionali. Una prima serie di prodotti sono i cosiddetti "materiali sensoriali", quelli utilizzati soprattutto con i bambini più piccoli. L'obiettivo di questi giochi è far comprendere e sfruttare le potenzialità dei propri sensi e acquisire alcune conoscenze di base legate alla percezione dello

spazio, degli oggetti e delle relative qualità sensoriali. Tra essi troviamo scatole e scatoline di legno, oggetti belli, colorati e accattivanti di per sé, che attraggono l'attenzione del bambino e accendono la curiosità dell'esplorazione. Piccole tavolette di legno di essenze diverse lo conducono a indagare la nozione di pesante e leggero, così come oggetti freddi e caldi quella di temperatura o infine di soffice e duro. E poi ancora cilindretti rumorosi che sollecitano l'udito, bellissime scatole di spolette colorate, dai colori

**Manifattura Gonzagarredi**  
 (già Baroni e Marangon)  
*Serie di materiale di perle,* 1938-1942, collezione Storica Gonzagarredi, Gonzaga (Mantova).  
 Introduzione alla quantità: il gioco, composto da 100 perle colorate di legno, può essere smontato e rimontato dal bambino, stimolando la percezione dello spazio, dei volumi e delle quantità.



primari all'arcobaleno, che introducono il bimbo al mondo della percezione. Tutti i materiali sono accompagnati da istruzioni visive e da piccoli esercizi sempre più complessi, nei quali l'errore può essere verificato dal bambino stesso attraverso l'utilizzo di codici colore. L'esperienza dei sensi diviene così un'avventura viva ed entusiasmante, che accende l'interesse e sprona al miglioramento e al superamento dell'errore. "Accendere i sensi" è il passaggio fondamentale nel metodo Montessori per poi poterli sfruttare

nell'apprendimento di nozioni più complesse come la matematica e la scrittura. La matematica è centrale nel metodo e ad essa sono dedicati numerosissimi materiali che sfruttano la percezione visiva e tattile per trasferire le basi della geometria e dell'aritmetica. Cento bellissime perle colorate diventano, attraverso incastri, un cubo a base dieci che può essere smontato e rimontato dal bambino, inseguendo il volume perfetto richiesto dall'esercizio più complesso. E poi forme geometriche in carta e legno che

**Manifattura Gonzagarredi**  
(già Baroni e Marangon)  
*Giochi didattici*, anni Venti,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.  
Materiali educativi in legni  
policromi e altri materiali.



**Manifattura Gonzagarredi**  
(già Baroni e Marangon)  
*Giocchi didattici*, anni Venti,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.

Da notare la serie dei giocattoli per l'apprendimento linguistico, come la serie di vocali di legno, di colore rosso e di consonanti di legno, di colore blu; le *Lettere Smerigliate rosse e blu*: tavolette di legno con fondo blu per le consonanti e fondo rosso per le vocali in uno schedario di legno; l'*Alfabeto a Stampa* con la serie di due alfabetari con lettere mobili.



**Manifattura Gonzagarredi**

(già Baroni e Marangon)

*Birilli delle frazioni*. 1938-1942,  
collezione Storica Gonzagarredi,  
Gonzaga (Mantova).

Serie di cinque birilli grandi di  
legno: uno intero; uno suddiviso in  
mezzi con le facce interne di colore  
verde; uno suddiviso in terzi con  
le facce interne di colore legno  
naturale; uno suddiviso in quarti  
con le facce interne di colore giallo;  
uno diviso in cinque pezzi con le  
facce interne di colore blu.



possono essere assemblate a creare nuove geometrie, come nel caso dei “triangoli costruttori” concepiti per le esperienze pratiche di geometria piana. O ancora preziosi cofanetti in legno come quello delle forme a incastro, che propone numerosissimi esercizi sempre attraverso la guida del colore e delle schede visive di istruzioni. Anche la scrittura è tradotta inizialmente in un’esperienza sensoriale in cui le lettere prendono forma sotto le dita grazie al contrasto ruvido-liscio e possono essere riprodotte e cancellate senza

vergogna e senza errore sulla superficie di sabbia di cassetti appositamente concepiti. I simboli grammaticali sono forme colorate e tridimensionali che interagiscono con le lettere dell’alfabeto, anch’esse tridimensionali. Via via che lo sviluppo cognitivo avanza la complessità dei materiali si accresce sia per la matematica sia per la scrittura e la grammatica. Si arriva a coprire tutta l’aritmetica anche con operazioni complesse come quelle supportate dai graziosi *Birilli delle frazioni*, sino

**Manifattura Gonzagarredi**

(già Baroni e Marangon)

*Giochi didattici*, anni Venti,  
collezione Maurizio Marzadori,  
Bologna.

Materiali educativi in legni  
policromi e altri materiali.  
Da notare le schede delle foglie  
per lo sviluppo della percezione  
della natura e delle sue forme.



alla matematica moderna e all’algebra. Anche lo studio grammaticale si arricchisce, come mostra ad esempio la bella scatola per l’analisi logica che somiglia a un vero e proprio gioco di società, che progressivamente avvicina il bambino al lavoro di gruppo, altro caposaldo del metodo Montessori nella formazione infantile dopo i sei anni. Una parte dei materiali Montessori è dedicata a quella che lei stessa definisce “educazione cosmica”. Questa particolare serie di giochi

nasce da una visione matura e laica del mondo che porta i bambini a riconoscere e rispettare la natura e le sue forme, a comprenderne i cicli e gli equilibri, a sentirsi parte integrante di una concezione olistica del cosmo. La scoperta dei materiali Montessori è avvincente perché è la scoperta del percorso di crescita cognitiva e psicologica del bambino, attraverso un universo di artefatti il cui valore didattico è accresciuto dalla raffinatezza tecnica e dalla qualità visiva con cui sono realizzati.



AL·TEATRO·DEI·PICCOLI

---

## GIOCATTOLI D'ARTE

---

BALLI·PLASTICI

*Esiste inoltre un piccolo pittore, / padron di sei matite colorate, / che possiede un giardin multicolore, / pieno di piante poco complicate.*

Antonio Rubino, *Giardini di Sogno*, in *Finestra aperta*, Antonio Vallardi, Milano 1937

**IL GIOCO È ESPLORAZIONE**, sperimentazione e trasformazione, è lo strumento attraverso il quale gli individui scoprono, sviluppano ed esprimono le proprie capacità creative: giocare è quindi intrinsecamente anche un'attività artistica, la prima, la più elementare e la più spontanea. È certo per questo motivo che l'universo dei giocattoli è stato spesso oggetto d'interesse da parte di molti artisti che vi hanno trovato un luogo di estrema libertà espressiva, assai più ricco e interessante di molti altri ambiti delle arti applicate. E poiché lo scorcio del XIX secolo e i primi decenni del Novecento sono caratterizzati da un rinnovamento artistico senza precedenti, in questo periodo il mondo dei giochi si arricchisce di sperimentazioni di notevole interesse, divenendo una "storia dell'arte in gioco", leggera e vivace nella narrazione, ma densa di tutti i valori che le avanguardie artistiche vanno elaborando.

**Fortunato Depero**

*La toga e il tarlo*, 1914,  
MART – Museo di Arte Moderna  
e Contemporanea, Rovereto (Trento).  
Un po' scultura e un po' giocattolo,  
questo personaggio in cartone  
e legno policromi, è un perfetto  
esempio di quei tipici prodotti  
futuristi difficilmente classificabili  
secondo rigide categorie.

PAGINA 90

**Fortunato Depero**

*Al Teatro dei Piccoli. Balli Plastici*,  
1918, Casa Museo Depero,  
Rovereto (Trento).

I *Balli Plastici* di Gilbert Clavel  
e Fortunato Depero furono  
messi in scena nel 1918 al Teatro  
dei Piccoli a Roma. Le musiche  
di Casella, Tyrwhitt, Malipiero,  
Béla Bartók (che usò lo pseudonimo  
di Chemenov) accompagnavano  
il balletto delle marionette futuriste  
animate dalla compagnia Gorni  
dell'Acqua.



A DESTRA

**Fortunato Depero**

*Giostra lampadario*, 1923-1924,  
MART – Museo di Arte Moderna  
e Contemporanea, Rovereto (Trento).  
L'arredamento come gioco. L'arte  
che entra nel quotidiano e sovverte  
le regole codificate. Un semplice  
lampadario in cartone e legno  
verniciati diventa una ludica  
macchina artistica.



Una figura atipica sia per il panorama artistico sia per quello pedagogico, è sicuramente quella di Francesco Randone, pittore e ceramista romano, che nel 1890 fondò a Roma una scuola per migliorare le condizioni di vita dei bambini della classi più povere e delle periferie, attraverso l'arte e le arti applicate. Il suo approccio era tanto *naïf* quanto concreto: “insegnare quanto non si insegna nelle scuole pubbliche”, attraverso un contatto diretto con la natura, dalla quale trarre non nozioni, ma insegnamenti, ispirazione e strumenti per creare e crescere. L'esperienza della “Scuola di Arte Educatrice” ebbe subito un'eco incredibile: il Ministero della Pubblica Istruzione, per esempio, nel 1894 affida a Francesco Randone la Torre XXXIX delle Mura aureliane, in via Campania 10 a Roma, che diviene la sede ufficiale della scuola; e nel 1906 anche Maria Montessori si interessa all'esperienza romana e ne riprende alcuni principi e strumenti nel suo volume *Il metodo*

*della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle case dei bambini* del 1909.

Molti furono poi gli artisti che passarono nella Torre, affascinati dalle idee di Francesco e dai risultati ottenuti; vale qui la pena ricordare Giacomo Balla, Giovanni Prini, Ettore Ximenes, Camillo Innocenti e non ultimo Filippo Tommaso Marinetti che lascia tra le pagine dei *Memoriali delle Mura* un suo autografo contro il passatismo. L'influenza marinettiana, la negazione del passato, l'esaltazione del futuro, delle industrie e della tecnologia tipiche del movimento futurista, dalla letteratura passò quasi immediatamente ad abbracciare tutte le arti figurative sino alla fotografia, alla musica, al teatro e al cinema e infine tutte le espressioni della cultura, persino la cucina. Giacomo Balla, Fortunato Depero e altri artisti futuristi nel 1915 pubblicano *La ricostruzione futurista dell'universo*: un inno ai valori del cambiamento e dell'innovazione contro la tradizione e la conservazione e che vede



**Fortunato Depero**  
*Rinoceronti e Orso*, 1922-1923,  
 collezione privata.  
 Giocattoli realizzati  
 dalla Casa d'Arte Futurista  
 di Rovereto (Trento).



nel giocattolo uno degli strumenti di diffusione del nuovo pensiero futurista. Nel testo si legge: “per mezzo di complessi plastici noi costruiremo dei giocattoli che abitueranno il bambino: a ridere apertissimamente [...] allo slancio immaginativo [...] ad agilizzare la sensibilità [...] al coraggio fisico”. Il documento incita all’abbandono delle regole consolidate e alla sperimentazione del nuovo attraverso le potenzialità della tecnica, capace di mettere al servizio dell’uomo macchine potenti e veloci. Anche il gioco diviene una macchina moderna e dinamica nella consapevolezza che “[...] nei giocattoli, come in tutte le manifestazioni passatiste, non c’è che grottesca imitazione, timidezza, (trenini, carrozzini, pupazzi immobili, caricature cretine d’oggetti domestici),

antiginastici o monotoni, solamente atti a istupidire e ad avvilire il bambino”. Nulla di più moderno, plastico e dinamico si può trovare dei giochi multicolori di Fortunato Depero, capace di abbracciare l’idea di opera d’arte totale e di esprimere il proprio linguaggio senza estremismi ideologici, nella pittura come nell’illustrazione pubblicitaria, nel teatro come nell’arredamento e nei tessuti. Quella di Depero, e di tutti i futuristi, è una visione giocosa e divertita della ricerca espressiva, che vede nel giocattolo non solo un mezzo per intrattenere i bambini ma anche uno strumento utilissimo per l’adulto, che attraverso il gioco si manterrà “giovane, festante, disinvolto, pronto a tutto, instancabile, istintivo ed intuitivo”.

**Giacomo Balla**  
*Strumento musicale “Ciac-Ciac”*,  
 1910-1915, Museo Nazionale degli  
 Strumenti Musicali, Roma.  
 Balla elabora l’idea di un’“arte  
 totale” e dà vita a una produzione  
 estremamente eclettica che  
 abbraccia l’arte e il design a 360  
 gradi, disegnando anche strumenti  
 musicali forse non molto sofisticati,  
 ma sicuramente divertenti.



*Balli Plastici*, di cui Depero realizzò anche il manifesto, è il racconto di una dirompente sperimentazione teatrale che l’artista portò al Teatro dei Piccoli a Roma, nell’aprile del 1918. La sintesi visiva racchiusa nelle forme geometriche elementari dei personaggi del manifesto non fa che accrescerne il ritmo marciante, coinvolgente come il ritmo dello spettacolo nel quale le marionette di Depero, con movenze repentine e scattanti, animano la scena sulle note delle musiche d’avanguardia di Béla Bartók e Gianfrancesco Malipiero. Sintesi che ritroviamo anche negli arredi giocattolo, nelle figure ibride in legno e cartone a metà strada tra gioco e sperimentazione spaziale, e nelle raffigurazioni dalla potente forza espressiva di pacifici animali

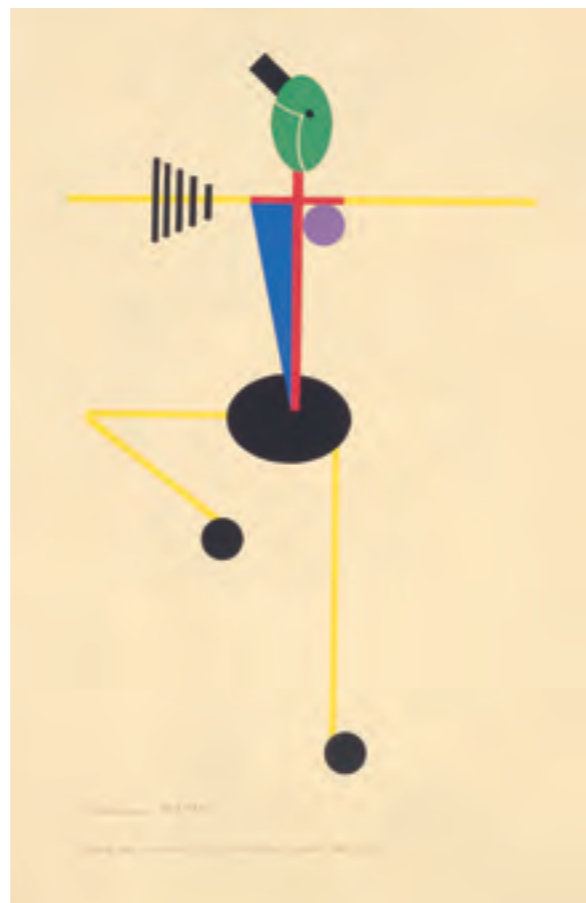
che nelle mani dell’artista di Rovereto diventano raffigurazione della forza e potenza futurista. Sostenitore del progetto di “ricostruzione futurista dell’universo” è anche Giacomo Balla, anch’egli pittore, scultore e scenografo e ancor più di Depero convinto animatore del movimento futurista. Affascinato dalle creazioni sonore, i cosiddetti *Intonarumori* di Luigi Russolo e Ugo Piatti dai divertenti suoni e nomi come il *Rombatore*, lo *Stropicciatore* e il *Gorgogliatore*, Balla inizia una produzione di oggetti che spingono in una direzione inaspettata le proprie ricerche sul moto e la velocità: e così nel gioco *Ciac-Ciac* il rumore diventa gioco, ritmo e movimento, ribadito anche dal trattamento grafico delle superfici, forse non raffinatissimo, ma così istintivamente puerile

**Luigi Veronesi**  
Bozzetto per Principessa, 1939,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.



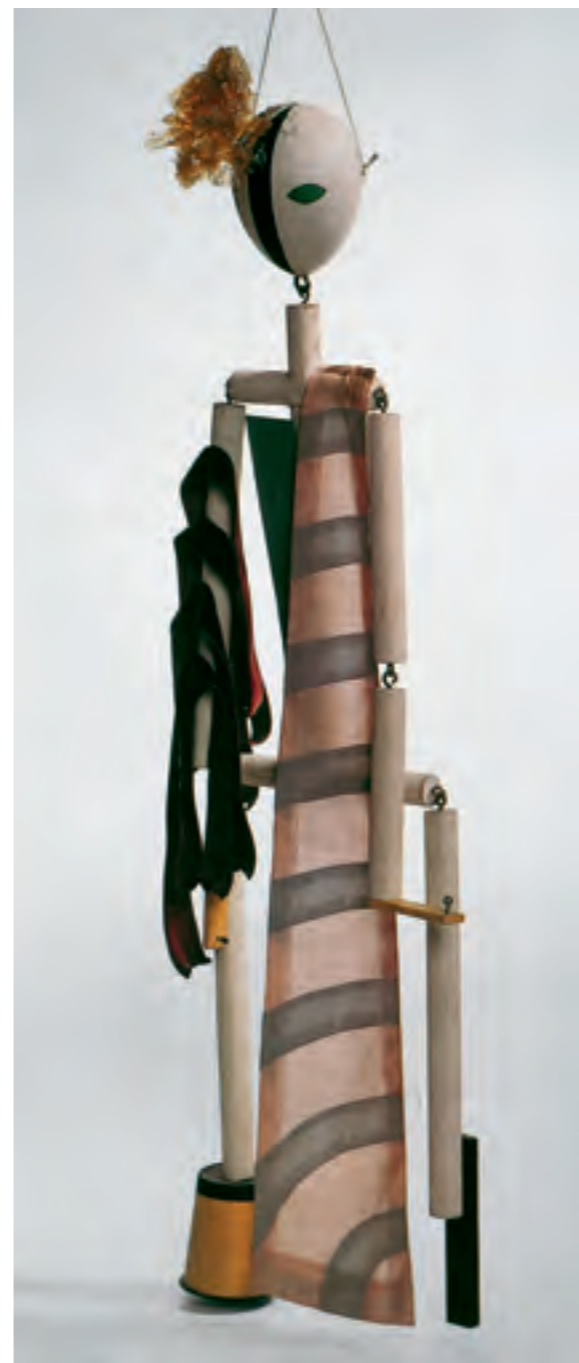
e al contempo espressione dell'arte più contemporanea e innovativa. Tra la fine dell'Ottocento e il primo Novecento sono moltissimi i movimenti artistici che prendono le mosse, ma certamente il passaggio paradigmatico più significativo che cambia per sempre la storia dell'arte è l'abbandono della raffigurazione realistica. L'astrattismo, come il futurismo, non attraversa solo la pittura ma tutte le arti e trova nel giocattolo italiano, grazie al lavoro di Luigi Veronesi, una singolare espressione. Veronesi è pittore, fotografo, regista e scenografo milanese che aderisce al movimento parigino Abstraction-

**Luigi Veronesi**  
Bozzetto per Ballerina, 1939,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.

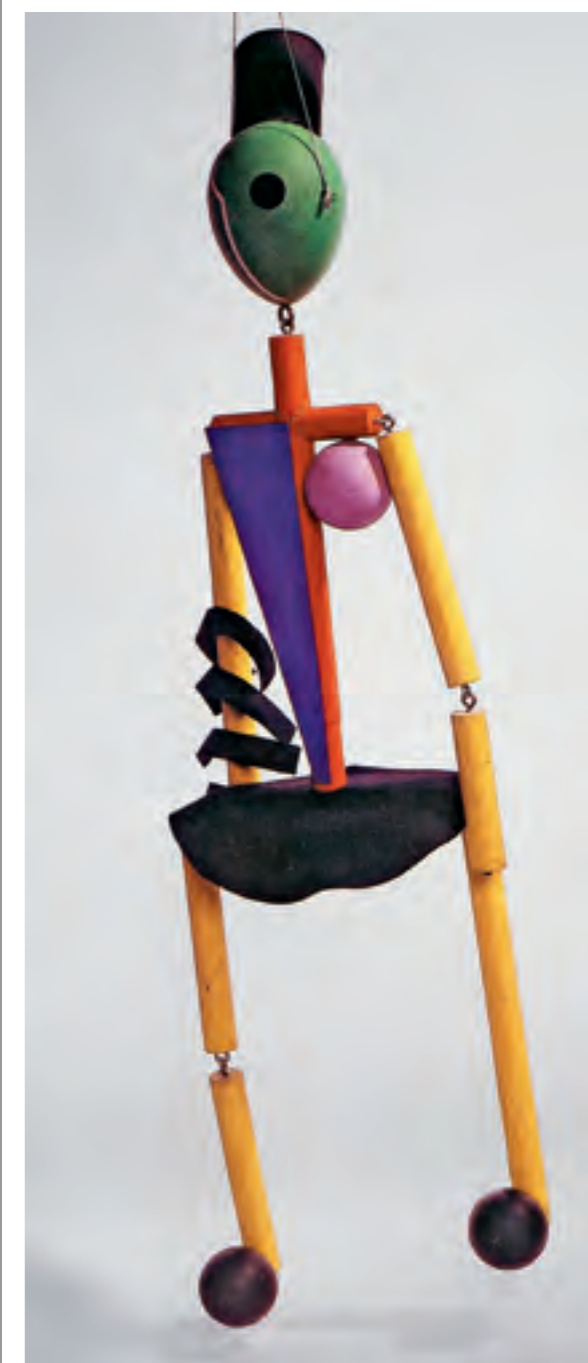


Creation negli anni Trenta. Le otto marionette disegnate per la messa in scena dell'*Histoire du soldat* di Igor Stravinskij sono una traduzione poetica e lieve del linguaggio astrattista di Veronesi. Certamente vicine alla sperimentazione dei laboratori del Bauhaus e al lavoro di Kandinskij, sono realizzate con semplici volumi in legno tornito dai colori primari e brillanti e decorati con tratti sottili e grafici a evocare le espressioni dei volti, le attitudini e i caratteri: la leziosa eleganza della principessa, la solidità del principe, il balzo leggero della ballerina, la cupezza del diavolo, la forza del soldato.

**Luigi Veronesi**  
Principessa (per *Histoire du soldat* di Igor Stravinskij), 1942, Archivio Luigi Veronesi, Milano.



**Luigi Veronesi**  
Ballerina (per *Histoire du soldat* di Igor Stravinskij), 1942 Archivio Luigi Veronesi, Milano.



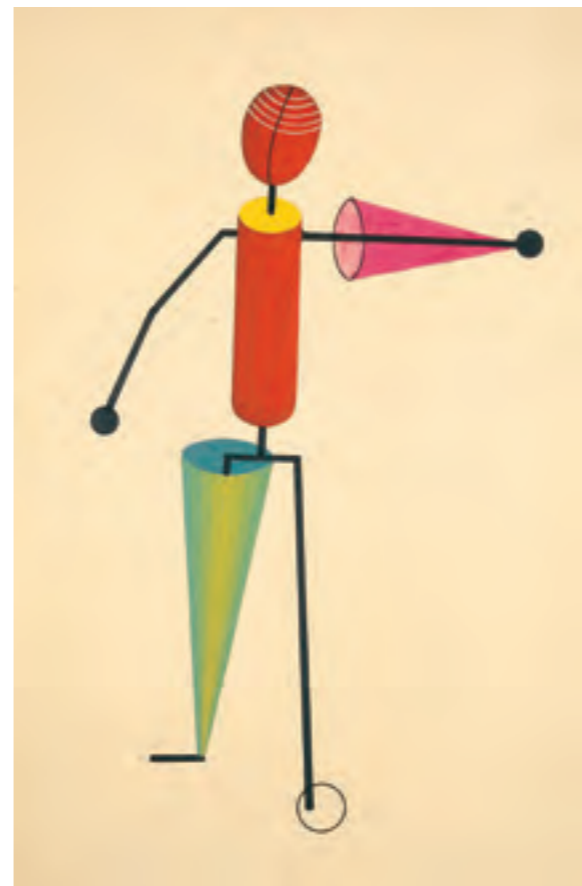
**Luigi Veronesi**  
*Diavolo* (per *Histoire du soldat*  
di Igor Stravinskij), 1942,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.



**Luigi Veronesi**  
*Diavolo* (per *Histoire du soldat*  
di Igor Stravinskij), 1942,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.

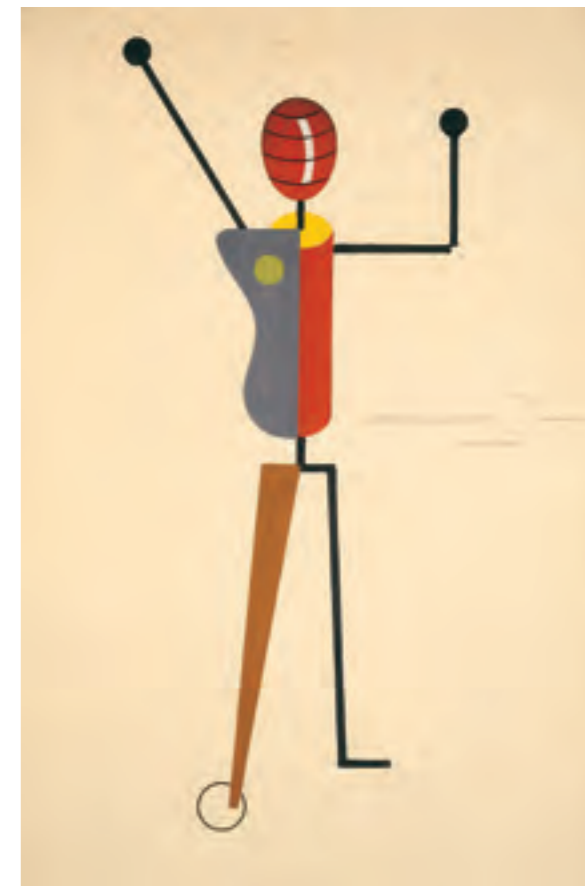


**Luigi Veronesi**  
*Bozzetto per Diavolo*, 1939,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.



Proprio in questa fase storica, segnata profondamente dalle rivoluzioni industriali, il confine tra arte, arti applicate e artefatti industriali si sfrangia e molti artisti si cimentano nella comunicazione pubblicitaria e nella progettazione di prodotti commerciali. Tra essi, oltre Depero, vanno ricordati Duilio Cambellotti e Marcello Dudovich che, seppur con stili diversi, accompagneranno l'evoluzione dell'industria italiana: più concreto e monolitico il primo, più fluido e dal tratto veloce il secondo. Dudovich collabora con importanti realtà

**Luigi Veronesi**  
*Bozzetto per Diavolo*, 1939,  
Archivio Luigi Veronesi, Milano.



industriali, dalla Richard Ginori alla Lenci, per la quale progetterà numerose bambole, moderne e delicate *mignonettes*, nelle quali il costume tradizionale è trasformato da raffinati dettagli in tono con la moda del tempo, di cui Dudovich è attento estimatore. Stesso tratto di modernità, ma restituita in questo caso dal vivido realismo dei volti, è nelle maschere disegnate da Giovanni Prini, scultore e ceramista genovese che è direttore della fabbrica di giocattoli Sfagi negli anni Trenta e al contempo animatore dell'avanguardia romana di inizio Novecento.

**Marcello Dudovich**  
*Pierrot e Pierrete*, 1925 circa, manifattura Lenci, Museo del Giocattolo e del Bambino, Cormano (Milano).  
Il tratto raffinato di Marcello Dudovich trova nel pannolenci e nella sua morbidezza un materiale ideale per dar vita ai suoi sofisticati personaggi, che già facevano capolino dai manifesti delle più importanti aziende dell'Italia di inizio Novecento.



**Duilio Cambellotti**  
*La mandria di legno*, 1915, Archivio Cambellotti, Roma.

**Giovanni Prini**  
teste di marionette in cartapesta e birilli, 1915-1919, manifattura Sfagi (fotografia d'epoca).



## EUGENIO TAVOLARA

1901

Eugenio Tavolara nasce a Sassari.

1933

Eugenio Tavolara espone i suoi pupazzi alla V Triennale di Milano.

1957

A Eugenio Tavolara e Ubaldo Badas è affidata la direzione del neonato Istituto Sardo Organizzazione Lavoro Artigianale (I.S.O.L.A.).

1963

Eugenio Tavolara muore il 13 gennaio a Sassari.

Lontano dalla polemica futurista nei confronti della tradizione e anche dalle correnti avanguardiste dell'Astrattismo, Eugenio Tavolara rimane una voce del tutto originale nel panorama artistico italiano. La Sardegna, un piccolo microcosmo dalla cultura e dalla tradizione millenaria, che è fonte di ispirazione privilegiata dell'artista, è raccontata da Tavolara attraverso statuine di terracotta, giocattoli in legno e stoffa e pupazzi che raffigurano non solo personaggi folkloristici ma anche clown, personaggi delle favole per bambini e musicisti jazz. Quella di Tavolara è un'arte che conosce le avanguardie del continente, le apprezza dal punto di vista della sperimentazione formale ma se ne distacca per quanto riguarda soggetti e temi. Mentre i giocattoli di Depero sono figure spersonalizzate di macchine umane e automi tipici del mito futurista, Tavolara rappresenta i tipi umani della sua terra: figure in legno dai tratti duri, "tagliati con l'accetta", che non nascondono rimandi all'Espressionismo più estremo, ma che mantengono i piedi ben saldi nella terra e nella cultura sarda. I materiali cari a Tavolara sono legno e feltro colorato che lavora con estrema maestria realizzando figure in cui, un concreto realismo si unisce a un'audace capacità di sintesi. I suoi personaggi, dai profili geometrici, spesso denigrati come "fantocci primitivi, con le mani da tagliere, i piedi da ceppi di cucina ed i visi mostruosi", sono costruiti attraverso una sapiente intersezione di piani netti e precisi e hanno il volto decorato con tocchi di colore vivo e deciso; un tipo di colore che ritroviamo anche nelle vesti che, per quanto riproducano alla perfezione i costumi della tradizione, con tutti i ricami e i bottoni d'argento, contemporaneamente non ne sono una versione in miniatura ma una perfetta sintesi che nulla lascia a un gratuito descrittivismo, attuando alla perfezione il dettame che Adolf Loos andava applicando nella Vienna di inizio Novecento: *Ornamento e delitto*.

### Eugenio Tavolara

*Donna di Bocco - Uomo di Oliena - Donna di Bitti - Uomo di Orgosolo*, 1932, manifattura Casa Alba, Wolfsoniana - Fondazione regionale per la Cultura e lo Spettacolo, Genova.

Figure realizzate da Tavolara per Casa Alba, la manifattura da lui stesso fondata a Sassari e da cui usciranno, oltre a giocattoli, anche mobili e complementi d'arredo.



# CORRIERE dei PICCOLI

ANNO I - N. 1.  
SEMESTRE L. 3,50 L. 6,00

SUPPLEMENTO ILLUSTRATO  
del CORRIERE DELLA SERA

UFFICI DEL GIORNALE :  
VIA SOLFERINO, N. 28.  
MILANO.

27 Dicembre 1908.

Cent. 10 il numero.



1. Bianco e rosso e tendolino,  
oh che amore di bambino!

2. Dice Mimmo a Mammaletta:  
" - Or facciamo una burlietta.

3. Imbottisco come va  
i calzoni di papà. -



4. Dice Mammaletta: " - Che tomo!  
Par che in cuna ci sia un uomò! -

5. Ma il papà ch'era nascosto  
del fantoccio prende il pesto.

6. " - Mamma mia, che cose strambel  
dalla cuna escon due gambe.



7. Questo gambe son fatisse.  
Ahi, mi pigliano a pedate! -

8. Di terror strillano in coro  
Mimmo, Mammaletta e Medoro.

9. Chi vuol fare l'altrui danno  
ha lo beffe ed ha il malanno.

## GIOCATTOLI A FUMETTI

*Da quando il mondo è mondo, ogni bambino / possiede in fondo all'anima un giardino. / Per far piacere ai piccoli padroni / che per l'inverno simpatia non hanno, / quei giardini non badano a stagioni, / ma fioriscono sempre, tutto l'anno. / Anche nei giorni nuvolosi e tetri, / anche nelle più rigide giornate, / anche quando la pioggia batte ai vetri, / in quei giardini chiusi è sempre estate. / Ciascun di quei giardini (o meraviglia!) / all'anima di un bimbo rassomiglia.*

Antonio Rubino, *Giardini di Sogno*, in *Finestra aperta*, Antonio Vallardi, Milano 1937

**QUANDO NEL 1908** uscì il primo numero del "Corriere dei Piccoli" il panorama dell'editoria per l'infanzia in Italia vantava già diverse pubblicazioni anche di ottima qualità, come "Il Giornale per i Bambini" (1881), il "Giornale Illustrato" (1886), "Il Folletto dei Fanciulli" (1889), il "Novellino" (1894) e "Il Giornalino della Domenica" (1906). Nonostante ciò, il "Corriere dei Piccoli" seppe affermarsi rapidamente, divenendo in brevissimo tempo la testata più seguita dai bambini italiani. Paola Lombroso Carrara, chiamata nel 1906 da Luigi Albertini per creare un inserto dedicato al mondo dei bambini, strutturò un progetto estremamente innovativo sia dal punto di vista visivo sia nei

**Manifattura Creazioni Delfino Torino**

*Birilli in legno con squadra di calcio, anni Trenta, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.*  
Completo di birilli in legno policromo raffiguranti i giocatori di calcio della Fiorentina.

PAGINA 104

**Richard F. Outcault**

*Tavola con i personaggi di Mimmo e Medoro, in "Corriere dei Piccoli", a. 1, n. 1, 27 dicembre 1908, Biblioteca Comunale Centrale di Palazzo Sormani, Milano.*



contenuti, completamente diverso dai coevi prodotti italiani, e che seppe far tesoro delle esperienze straniere. Il nuovo supplemento aveva una struttura molto ricca e complessa che manteneva intatte le tradizionali rubriche presenti su tutti le pubblicazioni per l'infanzia (giochi e concorsi, scienza e varietà, pagine dedicate alla corrispondenza dei giovani lettori, e la consolidata sezione letteraria con racconti e romanzi a puntate) ma introdusse contemporaneamente un elemento nuovo ed estremamente all'avanguardia: la sezione delle "storie illustrate a colori" che, grazie alle nuove tecnologie di stampa, potevano

essere finalmente prodotte e distribuite a costi ragionevoli. Non va poi dimenticata la forte spinta educativa che guidò la struttura del giornale e la selezione dei collaboratori: nel "Corrierino", infatti, insieme al gioco era mescolata anche una forte spinta didattica che seguiva il metodo montessoriano dell'"insegnare divertendo". La struttura innovativa del progetto di Paola Lombroso non poteva però da sola fare la fortuna del "Corriere dei Piccoli", fondamentali furono le collaborazioni con i maggiori scrittori, artisti e illustratori italiani dell'epoca e la selezione delle più interessanti esperienze di racconti illustrati per l'infanzia d'oltreoceano.

**Antonio Rubino**

*Sedia, 1924 circa, Wolfsoniana - Fondazione regionale per la Cultura e lo Spettacolo, Genova.*  
La sedia in legno policromo prende vita e da semplice prodotto di arredo, diventa anche un amico con cui giocare e divertirsi.



**Antonio Rubino** (disegno)  
*Birilli in legno con marinai,*  
 manifattura Italiana, Museo del  
 Giocattolo e del Bambino, Cormano  
 (Milano).



Antonio Rubino fu tra le personalità più illustri dell'epoca e collaborò con il "Corrierino" sin dal primo numero, contribuendo non poco alla sua fortuna. Figura poliedrica sospesa tra arte e illustrazione, giornalismo e poesia, cinema e teatro, Rubino rappresenta una sorta di "narratore multimediale" *ante litteram* le cui opere, in tutti i campi, possiedono una leggerezza particolare, un tratto ironico che smorza qualunque visione ideologica. Forse per questa lievità Rubino trova nel mondo dei bambini un terreno ideale per esprimere

la propria visione del mondo, attraverso giocattoli, oggetti, arredi e soprattutto l'illustrazione. Sanremese, si laurea in legge a Torino e inizia a comporre poesie burlesche per poi avvicinarsi al disegno nel 1902, sviluppando un linguaggio originale ispirato alla sinuosità floreale del liberty. Nell'arco della sua vita professionale, da instancabile narratore e inventore di personaggi, sperimenta tutti i linguaggi, compresa la musica e il cinema, nel quale è un vero innovatore e tra i primi a cimentarsi con il *cartoon*. L'esperienza del "Corriere dei Piccoli" rimane tuttavia

**Manifattura italiana**  
*Birilli in legno con scolaresca,*  
 1915 circa, Museo del Giocattolo e  
 del Bambino, Cormano (Milano).  
 Nel set di birilli in legno policromo  
 si ritrovano tutta la leggerezza e  
 l'eleganza del tratto di Antonio  
 Rubino.



il suo tratto più distintivo, se non altro per la freschezza espressiva e l'autentica invenzione che riesce a trasferire nelle pagine del giornalino. I suoi personaggi sono eccentrici e multicolori, pupazzi che abitano un mondo vivacissimo e che non raccontano favole moraleggianti, ma se mai si muovono in un teatro di carta concepito per intrattenere. La lettura dei suoi racconti, sempre nuovi, talvolta animati da personaggi che nascono e muoiono in un solo numero, è puro divertimento. Rubino riesce nell'impresa di trasformare la lettura in gioco, a tal punto

che i protagonisti delle sue storie si materializzano in veri balocchi che dalla pagina stampata invadono la realtà quotidiana dei piccoli e fedeli lettori. Le "fiabe giocattolo" accompagnano l'infanzia trasformandosi in bellissimi pupazzi di carta e di legno: marionette e teatrini classici rivisitati con ironia, animali e automobiline e poi strambi personaggi di fantasia, come l'omino con le ruote, o bellissimi birilli-personaggio, marinai per i bambini, scolarette in rosa per le bambine. Nel gioco il linguaggio di Rubino si fa più asciutto, le sagome sono affusolate, i dettagli sintetici



**Attilio Mussino per manifattura Cardini**

*Giostra delle libellule*, 1922-1928,  
Museo del Giocattolo e del Bambino,  
Cormano (Milano).



e i colori brillanti: l'attenzione non è sui pupazzi ma sull'attività che invitano a fare, come piccole "macchine per giocare". Per il "Corrierino" Antonio Rubino disegna circa una trentina di personaggi. L'eccezionale inventiva narrativa e grafica di Rubino è magistralmente rappresentata dalle storie di Quadratino (1910), Viperetta (1919) e Lillo e Lalla (1920) come nel ciclo de *Il collegio La Delizia* (1913-1914), o nel più cupo *Il giocattolo di Pierino*.

Anche Attilio Mussino fu tra i collaboratori del "Corrierino" (forse il più prolifico) fin dai primissimi numeri. Attilio (che firmava le proprie tavole solo con il nome), dal personalissimo tratto delicato e minuzioso, realizzò una quindicina di variopinti personaggi ma il più famoso, forse il suo capolavoro, resta *Bilbolbul* (1908) il piccolo negretto che non poteva nascondere le proprie emozioni e che letteralmente, di avventura

**Giovanni Manca**

marionette disegnate per lo spettacolo *Il professor Lambicchi e la sua vernice*, 1953, proprietà Il Teatro di Gianni e Cosetta Colla, Milano.



in avventura, diventava rosso dalla vergogna, bianco dalla paura o verde dalla rabbia. La grande inventiva di Mussino attirò l'attenzione di Ettore Cardini che nel 1922 lo chiamò a creare disegni per i giocattoli in latta prodotti nella sua azienda di Omegna. Attilio non si limitò a creare solo macchinine, trenini e aerei, ma inventò un sistema assolutamente innovativo di confezionamento dei giocattoli, dando nuova

vita alle scatole che, grazie ai suoi disegni, diventavano vere e proprie scenografie mobili. Non mancavano, nella produzione del "Corriere dei Piccoli" anche velate critiche a certi ambienti sociali snob, di cui il Sor Pampurio di Carlo Bisi "che scontento cambia gusto ogni momento" era un degno rappresentante. Gianni Manca è un altro degli illustri disegnatori del "Corriere dei Piccoli". Dal 1930, quando inizia

**Manifattura italiana**

*Ciccio su ruote*, 1915 circa, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.

Il giocattolo in legno policromo riprende il personaggio di Ciccio che muovendosi sulle ruote si agita, come accadeva di sovente nelle strisce del "Corriere dei Piccoli".



la sua collaborazione, crea diversi personaggi entrati ormai nell'immaginario collettivo come Patatrac o Macarietto (omaggio non solo nel nome al grande attore e comico piemontese). Il suo maggior successo fu sicuramente il professor Pier Cloruro de' Lambicchi, l'eccentrico e maldestro inventore dell'arcivernice, la pittura trasparente capace di dare vita ai ritratti presenti in libri, quadri e manifesti e che non pochi guai creano allo sfortunato scienziato e ai suoi amici. Le avventure del professore ebbero tale successo da essere riproposte quasi quarant'anni dopo su "Il Giorno dei ragazzi" e da prendere vita come marionette all'interno delle produzioni della storica Compagnia Marionettistica Carlo Colla e Figli di Milano. Arrivarono sulle pagine del "Corriere dei Piccoli" anche alcune produzioni straniere

tra le più graficamente innovative e interessanti dell'epoca. Non si possono dimenticare personaggi come Mimmo e l'inseparabile bulldog Medoro disegnati da Richard F. Outcault; Bibi e Bibò con il burbero capitano Cocò Ricò, la madre Tordella e l'Ispettore scolastico, disegnati da Rudolph Dirks. Indimenticabili sono poi le tavole di Frederick Burr Opper con le avventure di Padron Ciccio e della dispettosa mula Checca, capace soltanto di stampare le impronte dei ferri sul sedere del suo malcapitato padrone e degli ignari visitatori della sua fattoria. Stesso successo toccò anche alla serie di Fortunello, il simpatico e sfortunato vagabondo irlandese anche un po' filosofo, che con le sue avventure fu forse il più popolare personaggio americano del "Corriere dei Piccoli". Personaggio di punta e tra i più longevi è sicuramente il Signor Bonaventura,

**Manifattura Adil**

*Ciccio e la dispettosa mula Checca*, anni Venti, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.

Il giocattolo, in legno policromo, ripropone in forma di oggetto tridimensionale la classica scena delle strisce di Opper Frederick Burr: Ciccio preso a calci da Checca.

**Opper Frederick Burr**

*Gioco Meraviglioso. Chi vince la Checca*, 1920 circa, collezione privata, Raccolta "Giochi dell'Oca e di percorso" di Luigi Ciompi e Adrian Seville.



Pagina dal catalogo di vendita del grande magazzino "Alle città d'Italia", Fratelli Bocconi, Milano, 1915.

**Manifattura Adil**

Gioco in legno con Ciccio, Fortunello, Arcibaldo e Ciccia, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.



**Manifattura italiana**

Signor Bonaventura, anni Venti, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.

Una delle innumerevoli versioni giocattolo del famoso personaggio disegnato da Sto (Sergio Tofano) per il "Corriere dei Piccoli". In questo caso il bambolotto è in legno e creta policromi.

creato nel 1917 da Sergio Tofano, conosciuto come Sto dai suoi piccoli lettori. Nato per bilanciare le svent-ure di Fortunello il Signor Bonaventura con il suo aspetto clownesco, la caratteristica marsina e la bombetta rossa, i larghi pantaloni bianchi, era sempre accompagnato dal fedele bassotto giallo e dai suoi amici/nemici di matita: il bellissimo e vanitoso Cecè, il burbero e invidioso Barbariccia e il disonesto barone Partecipazio. Bonaventura era l'eroe di strampalate storie che lo vedevano sempre squattrinato all'inizio e milionario alla fine, grazie al suo buon senso e alla sua simpatia, che gli procuravano il proverbiale assegno da 1 milione nell'ultima vignetta della storia. Con l'ultimo numero del "Corriere dei Piccoli", del gennaio 1996, si chiuse un'avventura importante per l'editoria e la storia italiana, un'avventura che ha segnato ed educato milioni di bambini e ragazzi che con Bonaventura, Quadratino, Viparetta, Bibì e Bibò, hanno riso, si sono divertiti, hanno giocato e sono cresciuti.

**Manifattura italiana**

*Teatrino con Bonaventura e Fortunello, anni Trenta, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.*

Nel teatrino in legno, stoffa e cartone policromi, si ritrovano i due "antagonisti" delle pagine del "Corriere dei Piccoli": il fortunato Signor Bonaventura e lo sfortunato (ad onta del nome) Fortunello.



**Manifattura italiana**

*Signor Bonaventura in compagnia dell'inseparabile cane bassotto, anni Trenta, collezione Maurizio Marzadori, Bologna.*

In questo caso il bambolotto è in pannolenci che riveste una struttura fil di ferro.



# BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Come giocavamo. *Giocchi e giocattoli 1750/1960*, catalogo della mostra (Milano, Rotonda della Besana, 1984), Alinari, Firenze 1984.

G. Altea, M. Magnani, *Eugenio Tavolara*, Ilisso, Nuoro 1994.

F. Sicilia, D. Pisani (a cura di), *Giocattoli*, Electa Napoli, Napoli 1998.

S. Zago (a cura di), *Giocattoli INGAP*, s.l. 2000.

M.P. Maino, *A misura di bambino: Cent'anni di mobili per l'infanzia in Italia (1870-1970)*, Laterza, Roma 2003.

M. Sessa, *Pinocchio balocco. Cent'anni del burattino fra artigianato e industria del giocattolo*, Edizioni ETS, Firenze 2003.

E. Lucchini, *Giocattoli e bambini dall'antichità al 2000*, Casa editrice Rocco Carabba, Lanciano 2004.

E. Lucchini, *Giocattoli, infanzia e culture dei cinque continenti*, Alberto Perdisa Editore, Bologna 2004.

F. Palmieri, *La memoria giocosa*, Ares, Milano 2004.

M. Sessa, *Balocchi d'Olimpia. Lo sport nel paese dei giocattoli*, Edizioni ETS, Firenze 2005.

G. Pescatori, L. D'Avenia, *Il Museo del giocattolo di Zagarolo*, Carsa, Pescara 2008.

*Corriere dei Piccoli. Storie, fumetto e illustrazioni per ragazzi*, catalogo della mostra (Milano, Rotonda della Besana, 2009), Milano, Skira 2009.

V. Terraroli, E. Pagella (a cura di), *Lenci. Sculture in ceramica 1927-1937*, catalogo della mostra (Torino, Palazzo Madama, 2010), Allemandi, Torino 2010.

*Toys of the Avant-Garde*, catalogo della mostra (Malaga, Museo Ricasso Malaga, 2010-2011), Museo Picasso Malaga, Malaga 2010.

M. Calzolari, *Giocattoli di latta. Aeroplani, treni, automobili, robot*, Mattioli 1885, Fidenza (Parma) 2011.

J. Kinchin, A. O'Connor, *Century of the child. Growing by design 1900-2000*, catalogo della mostra (New York, The Museum of Modern Art, 2012), The Museum of Modern Art, New York 2012.

# REFERENZE FOTOGRAFICHE

- © A.I.G.E.C. Associazione Italiana del Giocattolo d'Epoca e da Collezione: 11, 45 (in alto)
- © Archivi Alinari, Firenze: 16-17, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 44, 48, 53, 56 e copertina
- © Archivi Arti Applicate Italiane del XX secolo, Roma: 101, 114 (in alto)
- © Archivio Cambellotti, Roma: 101
- © Archivio Depero, Rovereto: 94
- © Archivio Freakando, Bologna: 14, 15, 20, 52 (in alto), 89, 106, 112, 113 (in alto), 114 (in basso), 115, 116, 117
- © Archivio Gonzagarredi, Gonzaga: 79, 80, 81, 82, 83, 88
- © Archivio Mauro Ranzani/ Archivi Alinari: 46
- © Archivio Luigi Veronesi, Milano: 96, 97, 98, 99
- © Luigi Ciompi, Livorno: 12-13, 27, 45 (al centro), 49, 52 (in basso), 53 (in basso), 55, 62-63, 113
- © Foto Carlos Da Silva: 78, 84-85, 86-87
- © DeA Picture Library, concesso in licenza ad Alinari: 22
- © 2013 DeAgostini Picture Library/ Scala, Firenze: 8, 18-19, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 41, 43, 45 (in basso), 50-51, 57, 58-59, 60 (in alto), 61, 64, 65, 66, 67, 68-69, 70-71, 72-73, 74-75, 90, 92, 93, 100, 104, 108, 109, 110
- © 2013 Foto Scala, Firenze/ BPK, Bildagentur fuer Kunst, Kultur und Geschichte, Berlino: 76
- © 2013 Foto Scala, Firenze- Su concessione del Ministero per i Beni e le Attività Culturali: 95
- © Antonella Pandini, Milano: 111
- © Studio Pirovano: 54
- © Wolfsoniana- Fondazione regionale per la Cultura e lo Spettacolo, Genova: 107
- © Wolfsoniana- Fondazione regionale per la Cultura e lo Spettacolo, Genova/ Foto Mario Parodi: 103
- © Wolfsoniana- Fondazione regionale per la Cultura e lo Spettacolo, Genova/ Foto Enrico Pierini: 60 (in basso)

Giacomo Balla, Leonetto Cappiello, Fortunato Depero, Marcello Dudovich by SIAE 2013.

Si ringraziano i collezionisti privati.

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali fonti iconografiche non individuate.

