

Antonella Sbrilli
Sette appunti su scatole di giochi, artisti e storie dell'arte

Abstract

Giotto e i giocattoli smontabili; LEGO: “gioca bene” e costruisci; A che cosa giocavano gli artisti da piccoli; Casa di bambola con un Duchamp; Scatole di Joseph Cornell; *Boîtes e “mise-en-boîte”*; Storie dell'arte in scatola: sono i titoli delle sette incursioni nei rapporti fra arte, gioco, giocattoli e montaggi proposte nell'articolo. All'osservazione di Savinio secondo cui le scene giottesche della Cappella degli Scrovegni seguano le istruzioni del “Piccolo architetto” si connettono recenti ricerche sul nesso fra giochi di costruzioni e formazione artistica, mentre intorno al tema concettuale della scatola portatile che contiene reperti e miniature si condensano esperienze importanti dell'arte del Novecento, da Duchamp e Cornell alla mostra *Boîtes*. L'arte gioca con il gioco e il gioco si alimenta dell'arte e della storia dell'arte che – attraverso fenomeni attuali come la *gamification* – si offrono come repertorio di opere da smontare e ricombinare, sequenze di spazi e luoghi da attraversare, palinsesto di tempi e livelli da risalire.

Parole Chiave

Gioco — Giocattoli — Arte

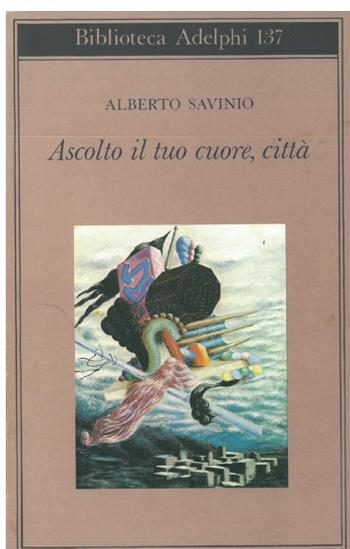


Fig. 1

Copertina del libro di Alberto Savinio, *Ascolto il tuo cuore, città*, Adelphi, Milano, 1984.

Il vasto dominio dei rapporti fra l'arte e il gioco è sempre più popolato di ricerche, rivisitazioni, collegamenti: riletture in chiave ludica dei fenomeni artistici degli ultimi secoli, con affondi che indagano: l'attività degli artisti creatori di giocattoli innovativi e spiazzanti (Bellasi P., Fiz A., Sparagni T. 2002; Fonti D., Bacci di Capaci F. 2017); l'influsso dei giochi degli artisti da bambini sul successivo sviluppo dei loro stili (Bordes J. 2012, 2016); l'analisi delle mutazioni del design moderno innescate dalla riconsiderazione dell'infanzia (Kinchin J, O'Connor A. 2012); la presenza di dispositivi giocabili nelle ricerche linguistiche, performative, interattive e poi l'applicazione di pratiche derivate dal gioco nel coinvolgimento del pubblico dell'arte (Viola F., Idone Cassone V. 2017; Bottai S. 2018).

La presenza del gioco – consistente, diffusa, interrelata ad aspetti cognitivi, pedagogici, sociologici – si manifesta estensivamente nella creazione artistica attuale, nelle scelte espositive e comunicative, nella riconsiderazione della storia dell'arte stessa. Una scelta di esempi, collegati tutti in modo più o meno stretto al tema della scatola dei giochi, con il suo contenuto – anche immateriale o traslato – di elementi da montare e assemblare, viene presentata in questo articolo, che si muove avanti e indietro nel secolo ventesimo, con affacci sul presente e qualche deviazione o *detour*.

Giotto e i giocattoli smontabili

La prima tappa è in un libro di Alberto Savinio, pubblicato durante la guerra, *Ascolto il tuo cuore, città* (Savinio A. [1944] 1984). L'autore, fratello piccolo di Giorgio de Chirico, aveva cambiato il suo nome da Andrea de Chirico in Savinio, uno pseudonimo che si sarebbe prestato a trasformarsi – attraverso smontaggi e rimontaggi anagrammatici delle sette lettere com-

ponenti – in Nivasio e Visanio, i nomi rispettivamente del protagonista e del padre nella storia narrata nel libro *Infanzia di Nivasio Dolcemare*, del 1941. L’infanzia, con il suo armamentario di forme colorate – palle, bastoncini, ruote, elementi di costruzioni –, di illustrazioni scientifiche e fantastiche, di memorie spaziali e narrative, era già comparsa, assemblata in equilibri precari in alcuni dipinti di Savinio degli anni Venti ed ecco come ricompare nelle pagine di *Ascolto il tuo cuore, città*. L’autore racconta un lento e digressivo avvicinamento alla città di Milano, durante il quale fa sosta a Padova e visita la Cappella degli Scrovegni. Appena ne traversa la soglia – scrive – «il tempo d’improvviso si arrotola a ritroso, e rientro, bambino, nella mia camera dei giochi. Giochi a destra, giochi a sinistra. [...] La pittura di Giotto è la mamma dei giocattoli» (Savinio A. [1944] 1984, pp. 62 e ss.). Giotto e i giocattoli: l’orecchio di Savinio e la sua perizia per le parole possono aver intravisto nel termine *giocattoli* il nome del grande pittore toscano, che era da qualche decennio al centro di una intensa rilettura “primitiva” ed era anche diventato il marchio “dedicato al colore e all’espressione creativa” dell’azienda di matite e pastelli FILA (Fabbrica Italiana Lapis ed Affini) fondata a Firenze nel 1920.

Nel suo testo, Savinio riconosce nei colori schietti di Giotto quelli dei birilli, delle palle, dei dadi dei suoi passatempi infantili e sottolinea vividamente – rievocando un diffuso gioco in scatola – che la composizione “segue le istruzioni del *Piccolo architetto*”: in questa dimensione portatile, ogni elemento sembra in attesa di essere montato e smontato come un pezzo di ricambio. «I paesaggi di Giotto vanno scomposti ogni sera, terminata l’ora dei giochi, e riposti nelle scatole. In una scatola i templi, le case, le logge, le torri, i campanili a tortiglione. In un’altra le pecorelle accosciate, gli alberelli a cavolfiore».

LEGO: “gioca bene” e costruisci

Con un salto di secoli da Giotto e di decenni dal libro di Savinio, si può accennare qui a una iniziativa della LEGO, la celeberrima azienda produttrice di mattoncini, il cui nome, derivato dalla crasi delle parole danesi “*Leg godt*” (“gioca bene”), si presta nelle lingue latine ad assonanze con verbi che indicano montaggi e collegamenti. Dal 2005, l’azienda danese ha attivato il programma LEGO Certified Professional (LCP), una iniziativa che coinvolge artisti di diverse nazionalità, focalizzati sulle potenzialità e le derive creative del sistema costruttivo basato sulla combinazione di moduli colorati, confezionati anch’essi in scatole come il *Piccolo architetto* di Savinio. Assimilabile in qualche modo “a un programma di artisti residenti” (Borelli R. 2019), il LEGO Certified Professional intercetta l’interesse di un pubblico anche adulto nei confronti del gioco e delle sue componenti modulari. Un interesse che, anche prima del programma LCP e in maniera indipendente da esso, ha visto coinvolti artisti come il polacco Zbigniew Libera, il cinese Ai Wei Wei o il tedesco Jan Vormann, che inserisce i mattoncini negli edifici, riparando lacune murarie disseminate nelle città, da Amsterdam a Orvieto a Venezia.

A che cosa giocavano gli artisti da piccoli

La tappa successiva conduce a un filone di ricerca inaugurato dallo scultore, architetto e collezionista spagnolo Juan Bordes e riguarda il nesso fra i giochi a cui gli artisti della avanguardia hanno giocato da piccoli e lo sviluppo della loro creatività. In una serie di articoli e di mostre dai titoli eloquenti – *La infancia de las vanguardias*, *Juguetes de la vanguardia*,



Fig. 2

Copertina del libro di Daniela Fonti, Filippo Bacci di Capaci (a cura di), *La trottola e il robot. Tra Balla, Casorati e Capogrossi*, Catalogo della mostra, PALP Palazzo Pretorio, Pontedera, 11 novembre 2017 – 22 aprile 2018, Bandecchi & Vivaldi, Pontedera 2017.

Juguets de construcció. Escuela de la Arquitectura Moderna – il rinnovamento dei modelli educativi maturato nell'Ottocento – e in cui l'apprendimento attraverso il gioco ha un ruolo basilare – è messo in risonanza con la profonda trasformazione dei linguaggi artistici del principio del Novecento (Bordes J. 2012; Bordes J. 2016). I giocattoli, gli album, i modellini, e soprattutto le scatole di costruzioni, insieme ai metodi illuminati di pedagogisti come Pestalozzi, Fröbel (e più avanti Maria Montessori) dialogano a distanza con le forme giocose, fluttuanti, ricombinabili degli artisti (Klee, Mondrian, Picasso ecc.). In quest'ottica, i mattoncini da costruzioni sono visti come la base delle future attitudini progettuali di architetti come Frank Lloyd Wright, Gropius, Mies van der Rohe, Le Corbusier. L'autore suggerisce insomma, con una evidenza visiva e sintattica, che i giochi a cui questi artisti hanno giocato da piccoli hanno lasciato traccia nel loro sviluppo creativo, collegando così a doppio filo l'evoluzione della pedagogia, la produzione industriale del giocattolo e la sua diffusione popolare, la formazione artistica e la didattica dell'arte (Tavella C. 2020).

Per il tema di questo numero dedicato al gioco e al montaggio nella didattica dell'architettura, pare particolarmente pertinente tale corpus di ricerche che, in Spagna, ha prodotto mostre e approfondimenti. Nel delineare il percorso, Juan Bordes – la cui collezione di giochi di costruzione conta centinaia di esemplari – richiama i principi vitruviani di solidità, utilità, bellezza, costruendo, nelle sue analisi, una rete di riferimenti in cui le scatole di giochi di costruzione – via via sempre più diffusi nel corso degli ultimi due secoli fra bambini di tutte le classi sociali – diventano la prima, fondativa “scuola dell'architettura moderna”, che avrebbe a sua volta influenzato la forma di nuovi giochi da costruzione novecenteschi.

Casa di bambola con un Duchamp

La successiva incursione è nel Museum of the City of New York dove è conservata una “casa di bambola” con una storia singolare e una presenza inaspettata. Giocattolo nato con intenti educativi prima che ludici, la casa di bambola – scrive Martina Antonelli (2018) – acquisisce l'accezione ricreativa «solo in seguito alla rivoluzione industriale e alla nascita delle industrie specializzate nella produzione del giocattolo». L'esemplare conservato a New York fu allestito nel corso di più di due decenni da Carrie Stettheimer (1869–1944), una delle figlie di una abbiente famiglia arrivata dall'Europa a New York nell'Ottocento, nel cui vivacissimo e aperto salotto passarono intellettuali e artisti: una delle sorelle di Carrie, Florine, fu lei stessa pittrice e poetessa, apprezzata dal critico Carl Van Vechten e da Marcel Duchamp. Ed è proprio Marcel Duchamp, per la precisione la riproduzione in miniatura di una sua opera, a comparire nella casa di bambola della Stettheimer. Come ricostruisce accuratamente ancora Martina Antonelli (2018), uno degli ambienti della casa è la “galleria” situata sul retro, un zona il cui allestimento fu terminato dopo la morte di Carrie da un'altra sorella, Ettie, che vi dispose – appunto come in una quadreria – le miniature di opere d'arte coeve. Fra queste, spicca il *Nudo che scende le scale*, donato da Duchamp a Carrie nel 1918, con la dedica “en bon souvenir”, poco prima che l'artista lasciasse New York per l'Argentina. Osservando le stanze con il loro mobilio minuto, attraverso le lastre di vetro che – nell'allestimento museale – sostituiscono le pareti originarie, il pensiero corre ad altre opere di Duchamp, fra cui la *Boîte-en-valise*, contenitore portatile delle miniature delle sue opere, realizzato in più esemplari fra la seconda metà degli anni Trenta e i primissimi anni Quaranta del Novecento.

Scatole di Joseph Cornell

Marcel Duchamp – nota Carla Subrizi (2008) – lavora alla sua scatola/valigia mentre Walter Benjamin sta pubblicando *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), sottolineando in entrambe le opere i caratteri della riproduzione, del cambio di scala, del montaggio, del viaggio, della diffusione e della disseminazione.

Durante l'impresa di allestimento degli esemplari della *Boîte-en-valise*, proprio a New York, Duchamp chiede consigli e collaborazione a Joseph Cornell (1903-1972), artista statunitense di origine olandese che condivide con il francese la passione per gli oggetti trovati, per il vetro, per la miniatura, per i dispositivi ottici, per le costruzioni in scatola.

Vissuto a New York nella zona di Flushing, in una casa situata in Utopia Parkway, Cornell scelse come mezzo d'espressione l'assemblaggio di oggetti all'interno di scatole di legno chiuse da vetri (Solomon D. 1997; Roscoe Hartigan L. 2007)). Pipe d'argilla, spirali d'orologio, piume, bussole, dadi, cubi da costruzione, giocattoli vittoriani – accostati e composti con ritagli di atlanti, stradari, carte del cielo – creano dei mondi consistenti, magnetici e interroganti, basati sull'analogia e la relazione. L'infanzia riveste un ruolo primario in questo processo, come fonte da cui attingere, come dimensione da rievocare e come pubblico a cui rivolgersi (Ashton D. [1974] 2002).

Cornell fu autore di collage (anche filmici) e, oltre che nelle opere allestite, la sua creatività si sostanzia nella raccolta di dossier sui temi delle ballerine romantiche, delle cantanti d'opera, delle poetesse, delle dive del cinema; si rivela nelle trentamila pagine di diari, annotazioni, tracce di sogni e *rêverie* e poi nella pratica quotidiana dell'attraversamento della città in cerca di incontri casuali in grado di produrre illuminazioni ed epifanie. Ordinati in schedari espandibili, i materiali collezionati (scritti, estratti di giornali, fotografie), costruiscono via via reti di connessioni che entrano in risonanza per vie imprevedibili, dove le scatole rappresentano «il distillato definitivo e non più espandibile» di un'attività senza sosta e potenzialmente senza fine, che allude al “meccanismo” e all'esperienza del pensiero connettivo (Castelli P, Sbrilli A. 2009).

Una delle serie più celebri di scatole costruite da Cornell porta il titolo di *Medici slot-machine*. Riproduzioni di capolavori del Rinascimento toscano, stampati in diversi formati, fra cui la foto-tessera, sono sistemati nella struttura della slot-machine, insieme a giocattoli e cartine geografiche: i giovani rampolli delle dinastie rinascimentali entrano nel futuro, mentre le macchinette sembrano scrigni dove la fortuna del giocatore e la dea Fortuna si incontrano (Simic C. 1992). Un altro titolo usato da Cornell per le sue invenzioni riporta le parole Principe e Principessa, in un corto-circuito temporale fra Machiavelli e Saint-Exupéry. *Medici Princess*, per esempio, contiene l'immagine di Bia de' Medici, ritratta dal Bronzino. Nella scatola composta da Cornell per la figlia naturale di Cosimo I risalta, accanto alla mano della bambina, una pallina rossa di legno, che riecheggia le palle dello stemma della famiglia dei Medici, ma che è anche, ancora una volta, un giocattolo racchiuso nella sua scatola.

Boîtes e “mise-en-boîte”

Questa gamma di opere di Cornell e Duchamp, insieme con alcune affini di Schwitters, Giacometti, Dalí, furono richiamate – come prodromi e ascendenti di una tendenza all'uso della scatola nell'arte negli anni Sessanta e Settanta – in una mostra dal titolo *Boîtes*, curata da

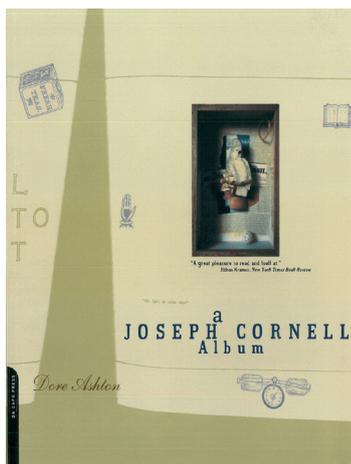


Fig. 3

Copertina del libro di Dore Ashton, *A Joseph Cornell Album*, Da Capo Press, Cambridge MA, 2002.

Susanne Pagé e Françoise Chatel, aperta prima al Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris nel dicembre 1976 e poi trasferita nel febbraio 1977 alla Maison de la Culture di Rennes (Pagé S., Chatel F. 1976). L'esposizione, con le tante opere selezionate, metteva in luce la rilevanza del formato-scatoletta e la pratica della "mise-en-boîte" nel linguaggio di quegli anni, in grado di coniugare la cornice concettuale e gli oggetti di vita quotidiana, l'operazione intellettuale della scelta e il bricolage costruttivo.

Storia dell'arte in scatola

Intanto, l'arte e la storia dell'arte fanno il loro ingresso nelle scatole dei giochi in scatola, con sfide di competenza e memoria nel genere del *Trivial Pursuit*, investigazioni su furti di opere in musei più o meno inventati, giochi di ruolo (Dossena G. 1984, De Luca E. 2011). Non manca il rilascio di kit giocabili da parte di musei e gallerie sulle loro collezioni, nella scia di un fenomeno – la *gamification* – che cerca di adattare le modalità del gioco (compreso il videogame) al patrimonio di opere conservate. Di seguito, tre esempi recenti di giochi sulla storia dell'arte e un'analogia che viene dal passato.

Nel 2015, la Fondazione Beyeler presso Basilea pubblica *Speed Art*. Edito dall'editore Carlit e firmato da Christian Fiore e Knut Happel, il gioco di basa sulla capacità di osservare, riconoscere e classificare – nelle sei categorie proposte – le opere della collezione riprodotte sulle carte. Nella filosofia dell'*edutainment*, la scatola contiene esempi di scelte corrette, errate, confutabili e un mini-catalogo con le schede di alcuni autori, riflessioni su iconografie e composizione e curiosità che inducono il giocatore a informarsi maggiormente su autori e opere citati.

Allo stesso anno 2015 risale *The Gallerist*, un gioco di strategia e di pianificazione a sfondo finanziario, ideato dall'autore portoghese Vital Lacerda e incentrato sul mercato dell'arte. I giocatori vestono i panni di galleristi in competizione che devono scoprire, promuovere e far affermare sulla scena internazionale i propri artisti, attraverso complesse e macchinose dinamiche.

Guess the Artist. The Art Quiz Game è un gioco in scatola uscito nel 2017 presso la Laurence King Publishing. Scritto da Robert Shore, il gioco consiste di 60 carte, ognuna delle quali presenta tre disegni (*visual clues* o indizi visivi) che alludono a un artista, in un arco di tempo dal Rinascimento all'attualità. I disegni non hanno a che fare con lo stile degli artisti da indovinare: sono icone sintetiche e geniali realizzate da Craig Redman e Karl Maier, due disegnatori dallo stile piatto e coloratissimo e dal forte contorno in neretto. Procedendo nella decifrazione degli indizi, i giocatori assemblano un tesoretto di informazioni spendibili nella comprensione delle singole carte e dell'insieme.

Infine, una analogia che ci riporta – con un altro salto temporale e concettuale – all'opera dello storico dell'arte Aby Warburg (1866-1929), autore di *Mnemosyne*, un atlante figurativo (*Bilderatlas*) composto da una serie di tavole, costituite da montaggi fotografici che assemblano riproduzioni di opere diverse: «testimonianze di ambito soprattutto rinascimentale, pagine di manoscritti, carte da gioco; ma anche reperti archeologici dell'antichità orientale, greca e romana; e ancora testimonianze della cultura del XX secolo (ritagli di giornale, etichette pubblicitarie, francobolli)» (Engramma – Mnemosyne Atlas on line). Fra le diverse edizioni esistenti di questo progetto rimasto incompiuto per la morte dell'autore, ne esiste una "in

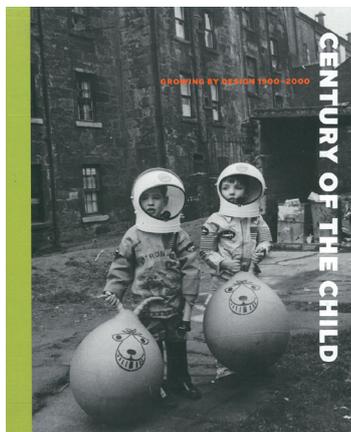


Fig. 4

Copertina del catalogo della mostra tenuta al Moma di New York dal 29 luglio al 5 novembre 2012 a cura di Juliet Kinchin, Aidan O'Connor, *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, Catalogo della mostra, Moma, New York, 2012.

scatola”: si tratta del catalogo a schede delle mostre dedicate all’*Atlante Mnemosyne* (ed. tedesca: Dölling und Galitz Verlag, 1994; ed. italiana: Artemide Edizioni, 1998) raccolte in un cofanetto cartonato telato blu con sovrimpressioni in rosso. Le tavole, riprodotte su fogli sciolti, «maneggevoli e produttivamente disordinabili», sono estraibili dal contenitore una a una, in sequenze e relazioni diverse. In qualche modo, aggiungono al tavolo da lavoro di chi studia la dimensione di un tavolo da gioco, trasformando lo studio stesso in una sessione costruttiva e combinatoria di interpretazioni e significati (Sbrilli A. 2017)

Presenza rilevante e tema immenso nel panorama attuale (Ortoleva 2012; Raessens 2012; Bartezzaghi 2016), il gioco investe anche il patrimonio artistico, inteso come un immenso catalogo di oggetti e personaggi, una labirintica sequenza di spazi e luoghi, un palinsesto di tempi e livelli da scandagliare e risalire, smontare e rimontare.

Bibliografia

ANTONELLI M. (2018) – *Gli usi creativi della casa di bambola*. Tesi di laurea magistrale in Storia dell’arte contemporanea, Sapienza Università di Roma.

artusi.it – Blog di Maria Stella Bottai e Antonella Sbrilli su gioco e didattica innovativa della storia dell’arte.

ASHTON D. [1974] (2002) – *A Joseph Cornell Album*. Da Capo Press, Cambridge MA.

BARTEZZAGHI S. (2016) – *La ludoteca di Babele*. Utet, Milano.

BELLASI P., FIZ A., SPARAGNI T. (2002) – *L’arte del gioco: da Klee a Boetti*. Catalogo della mostra Aosta. Museo Archeologico Regionale, 20 dicembre 2002 - 13 maggio 2003. Mazzotta, Milano.

BORDES J. (2007) – *La infancia de las vanguardias: sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus*. Ediciones Cátedra, Madrid.

PÉREZ C., LEBRERO STALS J. (2010) – *Toys of the Avant-Garde*. Málaga: Museo Picasso 4 ottobre 2010 - 30 gennaio 2011, Fundación Museo Picasso, Málaga.

BORDES J. (2012) – *Historia de los juguetes de construcción. Escuela de la Arquitectura Moderna*. Ediciones Cátedra, Madrid.

BORDES J. (2016) – *Juguetes de construcción. Escuela de la Arquitectura Moderna*. Catalogo della mostra Círculo de Bellas Artes, Madrid, 18 febbraio - 15 maggio 2016.[online] Disponibile a: <<https://www.circulobellasartes.com/libros/juguetes-construccion-escuela-arquitectura-moderna-2/>>

BORELLI R. (2019) – *I Lego Certified Professional: gli artisti “quasi” residenti della LEGO*. Tesi di laurea in Storia dell’arte contemporanea, Sapienza Università di Roma.

BOTTAI S. (2018) – “Videogiochi d’artista e videogiochi per l’apprendimento”. In *Economia della cultura*, 3 (anno XXVIII).

CASTELLI P., SBRILLI A. (2009) – “Esplorazioni, estensioni, costellazioni. Aspetti della memoria in Joseph Cornell”. *La Rivista di Engramma*, [e-journal] 70, (febbraio-marzo).

DE LUCA E. (2011) – *Dizionario dei giochi da tavolo*. Libellula Edizioni, Tricase.

Didatticarte - <didatticarte.it il blog> dell’architetto Emanuela Pulvirenti.

DOSSENA G. (1984) – *Giochi da tavolo*. Mondadori, Milano

Engramma - Mnemosyne Atlas on line [2000,2004] 2012 e ss. [online] Disponibile a: <http://www.gramma.it/eOS/core/frontend/eos_atlas_index.php>.

FONTI D., BACCI DI CAPACI F. (2017) a cura di – *La trottola e il robot. Tra Balla, Casorati e Capogrossi*. Catalogo della mostra, PALP Palazzo Pretorio, Pontedera, 11 novembre 2017 – 22 aprile 2018, Bandecchi & Vivaldi, Pontedera 2017.

KINCHIN J, O’CONNOR A. (2012) – *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*. Catalogo della mostra, Moma, New York, 29 luglio - 5 novembre 2012.

Micromondi 2017 [online] Disponibile a: <<https://micromondi.tumblr.com>>.

ORTOLEVA P. (2012) – *Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society*, The Italian Journal of Game Studies, [e-journal] 1.

PAGÉ S., CHATEL F. (1976) – catalogo della mostra *Boîtes*, Musée d’Art moderne de la Ville de Paris, 16 dicembre 1976 - 30 gennaio 1977; poi ARC/2, Maison de la culture de Rennes, 3 febbraio - 2 marzo 1977, Paris.

RAESSENS J. (2012) – *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*. Universiteit Utrecht.

ROSCOE HARTIGAN L. (2007) – Catalogo della mostra *Navigating the Imagination*, Smithsonian American Art Museum, Washington 17 novembre 2006-19 febbraio 2007; Peabody Essex Museum, Salem 28 aprile 2007-19 agosto 2007; San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco 6 ottobre 2007-6 gennaio 2008.

SAVINIO A. [1944] (1984) – *Ascolto il tuo cuore, città*. Bompiani, Milano 1944; Adelphi, Milano 1984.

SBRILLI A. (2017) – “La parola all’immagine. Facciamo il nostro gioco”. In *Engramma*, [e-journal] 150 (ottobre).

SIMIC C. (1992) – *Dime-Store Alchemy. The Art of Joseph Cornell*. Tr. it. A. CATTANEO (2005), *Il cacciatore di immagini*, Adelphi, Milano.

SOLOMON D. (1997) – *Utopia Parkway. The Life and Work of Joseph Cornell*. MFA Publications, Boston.

SUBRIZI C. (2008) – *Introduzione a Duchamp*. Edizioni Laterza, Roma-Bari.

TAVELLA C. (2020) – *Tra arte e pedagogia: la formazione degli artisti al gioco da Froebel al contemporaneo*. Tesi di laurea magistrale in Didattica e metodologia dell’insegnamento della Storia dell’arte, Sapienza Università di Roma.

VIOLA F., IDONE CASSONE V. (2017) – *L’arte del coinvolgimento*. Hoepli, Milano.

Antonella Sbrilli, professoressa associata di Storia dell’arte contemporanea alla Sapienza Università di Roma. Tra le pubblicazioni e le mostre recenti sul tema del gioco: catalogo della mostra *Ah che rebus! Cinque secoli di enigmi fra arte e gioco in Italia*, Roma, Istituto Nazionale per la Grafica 2010-2011, co-curata con Ada De Pirro, Mazzotta, Milano 2010; *Nelle tasche del quotidiano. Giocatori di prestigio alle prese con oggetti, immagini, parole*, in catalogo della mostra *Dal nulla al sogno. Dada e Surrealismo dalla Collezione del Museo Boijmans Van Beuningen*, Fondazione Ferrero, Alba, Silvana Editoriale, 2019; *Stare al gioco. Intermezzi ludici e replicabili tra parola e immagine*, con Marco Dotti, Alfabetta edizioni, DeriveApprodi, Milano 2019.