



## in memoria di **Ernst Lossa**

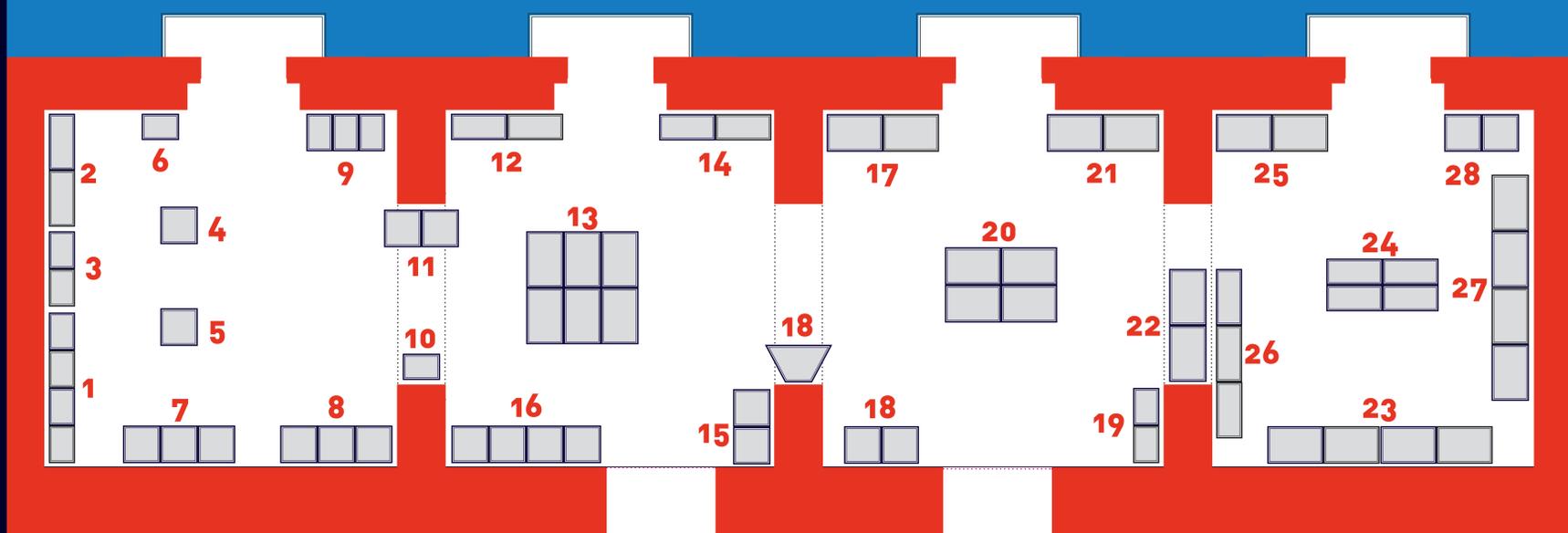
Il Museo è dedicato al ricordo di Ernst Lossa, il bambino zingaro ucciso nel 1944, a quattordici anni, dalla feroce campagna nazista di eugenetica, dopo un anno e mezzo di detenzione nel braccio della morte di un ospedale psichiatrico.

Rubava le mele e le dava agli altri ammalati e il programma di dieta previsto dai nazisti non riusciva ad ammazzarlo. Alla fine decisero di eliminarlo, ma gli infermieri si rifiutavano di fargli le punture, oramai lo conoscevano troppo bene. Venne chiamata dal reparto donne una esperta infermiera, Pauline Kneissler. Ernst morì il 9 agosto '44.

Marco Paolini, il grande attore che ne ha raccontato la storia agli italiani, ci ricorda la testimonianza di un infermiere al processo su quanto accaduto a Kaufbeuren Irsee: «Lossa era consapevole della morte innaturale che lo attendeva. Doveva aver visto pazienti che ricevevano pastiglie o iniezioni particolari. Sapeva di essere destinato a rimozione. Di dover morire presto... Nel pomeriggio del giorno prima di dover morire, mi regalò una foto con dedica. C'era scritto: "In memoria". Gli chiesi: "Perché "in memoria?". E lui rispose: "Tanto io non vivo a lungo. Voglio morire quando sei di turno tu, così mi metti bene nella bara". Però non ero in turno io: quando sono arrivato la mattina, Lossa non era nel suo letto. Era seduto a terra nella stanza dei bambini. Aveva il viso blu, la bava alla bocca e la pelle della bocca e del corpo sembravano borotalco, tanto erano squamate. Ho provato a parlargli ma non... È morto nel pomeriggio». (*Ausmerzen. Vite indegne di essere vissute* di Marco Paolini). La diagnosi fu di broncopolmonite.

Fino al primo settembre del 1941 erano già stati disinfettati 70.273 pazienti.

Ernst è il simbolo di un'infanzia negata e, più in generale, della violenza contro il diverso, specie se debole. È una violenza che non conosce confini di tempo e spazio, basti ricordare le piccole vittime delle mafie nei nostri territori o i bambini che in tante parti del mondo, invece di abbracciare un giocattolo, imbracciano un fucile. Quante fabbriche di giocattoli di latta si trasformarono in armerie durante la seconda guerra mondiale! Quella violenza, però, ha un forte antidoto proprio nella cultura e nella bellezza e i giocattoli, con la loro testimonianza di arte e storia, rivolgono uno stimolante appello alla memoria e, con la loro collocazione nell'infanzia della vita, sono monito al diritto-dovere alla felicità, alla fantasia, alla pace.



Il Museo nasce dall'incontro tra uno dei principali centri di studi e ricerca nel campo dell'educazione e dell'infanzia, qual è l'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa, e una delle più raffinate collezioni di giocattoli antichi presenti sul territorio italiano, quella di Vincenzo Capuano, docente di Storia del giocattolo presso la Facoltà di Scienze della Formazione.

Napoli, che pure raccoglie una grande tradizione museale "classica" o collegata alle specifiche produzioni autoctone (si pensi alla splendida collezione di presepi del Museo di San Martino), non essendo stata sede in passato di significative fabbriche di giocattoli, per lo più collocate nel nord industrializzato, resta ancora oggi ai margini tanto del mercato che del collezionismo e annovera pochissimi eventi culturali di genere.

Ciononostante, la città è da sempre terreno privilegiato di espressione e ricerca nel campo del gioco e della fantasia, che, anche fuori dai luoghi comuni, può riconoscersi come elemento fondante il carattere del suo popolo ed inesauribile risorsa espressiva di esso.

Il Museo oggi ha la possibilità di realizzare un duplice obiettivo e di colmare qualche lacuna. In primo luogo, rendendo possibile l'esposizione al pubblico della ricca collezione, dota la città di Napoli, al pari delle grandi città italiane ed europee, di un museo dedicato ad una delle più importanti arti minori, come strumento di sensibilizzazione all'arte, memoria storica, testimonianza di costume, di abilità artigianale e di progresso industriale.

In secondo luogo realizza l'intento di avviare, a diretto contatto con l'oggetto di osservazione, una riflessione sul grande contributo formativo del giocattolo, così come si è andato sviluppando nei secoli, sui valori e sui modelli che esso canalizza e sull'uso del tempo nell'infanzia, con inevitabile ricaduta anche sulla scelta e la fruizione critica e responsabile nel presente.

[www.museodelgiocattolodina Napoli.it](http://www.museodelgiocattolodina Napoli.it)

Il sito, curato da Konomedia, grazie agli innumerevoli percorsi individuali possibili durante la sua fruizione, funge da crogiuolo nel quale prossemica e diacronica si fondono, si rimodulano, si rigenerano, regalando narrazioni ed esperienze ogni volta diverse. Assolve a due funzioni fondamentali, entrambe figlie della smaterializzazione della collezione e declinabili in attualizzazioni della dinamica spaziotempo: replica virtuale degli oggetti che la compongono e generatore di senso altro. Infatti, se da un lato ha il pregio di conservare nel tempo gli oggetti stessi, ponendoli al riparo dal naturale degrado fisico, permettendone la fruizione a chi è in altri luoghi, dall'altro consente percorsi semiotici preclusi dalla fisicità del museo reale.

La ricerca avanzata tra gli oggetti e fra i relativi sottoinsiemi (vere e proprie "sale" del museo virtuale), viene operata attraverso la selezione di parametri che individuano le caratteristiche degli stessi: categorie, materiali, epoche, personaggi, marche, meccanismi, tipologie. Lo spazio viene continuamente ridefinito e il tempo dilatato o compresso a seconda della ricerca effettuata e della "sala virtuale" da essa generata.

## LAB – laboratorio tecnologico

Nasce con il proposito di realizzare soluzioni tecnologiche avanzate per una resa "interattiva" della visita alla collezione. Con l'utilizzo dell' iPad i visitatori possono avere maggiori informazioni (anche multimediali) sui giocattoli e ingaggiare con essi impreviste forme di interazione.

Una prima applicazione, **Cose di bambole**, consente di sostituire i vestiti alle bambole, digitalizzando un'esperienza ludica frequente nell'infanzia. Il gioco attraversa la storia e le tradizioni, rivestendo con gli abiti di una moderna Barbie antiche bambole del museo e viceversa.

**C'era una volta un pezzo di legno**, richiama l'inizio di una fiaba indimenticabile, tentando di reinterpretarla nel quadro delle nuove opportunità tecnologiche per il combinarsi dell'azione letterariamente espressa con la gestualità digitale. Come noto, il capolavoro di Collodi comincia con una descrizione minuta della nascita di Pinocchio proprio da un pezzo di legno. Tale esperienza materiale è riproducibile dall'applicazione, in grado di interpretare i movimenti dell'utente, agendo sulla tavoletta come se si stesse modellando il legno che ha dato vita al burattino più famoso del mondo.

LAB ha anche prodotto una **guida multimediale** che si potrà scorrere negli schermi, feconda ibridazione tra nuove tecnologie, tradizione e eleganza di un ambiente attento alla valorizzazione dei patrimoni museali.