

## L'INSEGNAMENTO PERDUTO DEL MECCANO

*Il 'Meccano' era forse l'unico gioco che si poteva acquistare in ferramenta, dato che era fatto soltanto di barrette di metallo forate, viti, dadi, pulegge e piccoli arnesi.*



Probabilmente stiamo attraversando un periodo di transizione. Il mondo è saturo di tutto, nessuno sta aspettando più niente di nuovo, non c'è più niente da scoprire, soprattutto sul fronte artistico. Questo tempo, come il Meccano, ha esaurito tutte le sue possibilità.

Il 'Meccano' era forse l'unico gioco che si poteva acquistare in ferramenta, dato che era fatto soltanto di barrette di metallo forate, viti, dadi, pulegge e piccoli arnesi. Fu inventato da un inglese alla fine dell'800, ed era talmente originale che, oltre che in Europa, si diffuse anche in America. Di solito aveva un libretto di istruzioni che suggeriva alcuni modelli che si potevano costruire con i pezzi contenuti nella scatola: una locomotiva, una scavatrice, una bilancia, un'elica a manovella... cose così.

Il meccano era una gioia per gli occhi e una festa per le mani. Ogni bullone stretto equivaleva a mille neuroni attivi in più. A seconda del numero dei pezzi contenuti, le scatole erano numerate da 1 a 10. La scatola numero 10 era un sogno irraggiungibile, accessibile solo ai figli dei ricchi: conteneva tutti i pezzi per costruire una gru a motore alta due metri. Comunque, ogni scatola, anche la numero 1, permetteva di costruire moltissime cose, tutte davvero funzionanti.

Si partiva dalle strutture più intriganti (il mulino a vento! Il martello battipalo! Un camion col rimorchio!), poi si provava a costruire anche le altre, e poi si inventava. Ma inesorabilmente si arrivava, prima o poi, al punto di arresto, che era quando si esaurivano tutte le idee possibili con il numero di pezzi limitato contenuti nella scatola, allora si cominciava a improvvisare costruendo oggetti casuali, senza senso, ma era un sentiero che non andava mai molto lontano. E così, stanchi delle solite forme e poco gratificati da quelle senza senso, arrivava il giorno in cui la scatola del meccano rimaneva a prender polvere sopra qualche mobile.

Era un bel gioco e infastidiva il pensiero di non saperlo sfruttare meglio, di più, perché aveva potenzialità enormi, ma davvero non si riusciva ad andare oltre. Anche in seguito, quando ai pezzi meramente meccanici cominciarono ad aggiungersi parti elettriche, magnetiche e di plastica colorata, moltiplicando dunque le possibilità inventive, si arrivava comunque al punto di arresto.

Quello che non sapevamo è che invece "oltre" ci andavamo eccome: ci andavamo quando c'era da riparare la foratura della bicicletta, quando c'era da costruire il primo amplificatore per la chitarra elettrica comprando i pezzi sfusi, quando c'era da montare la scaffalatura in cantina per la raccolta di Topolino, Tex e Alan Ford... il Meccano non era stato affatto inutile, e anche se apparentemente non ci pensavamo più e continuava a prender polvere sul mobile, il suo insegnamento si rivelava in quelle circostanze della vita in cui mani e cervello, appunto, dovevano coordinarsi per la risoluzione di piccoli (ma anche grandi)

intoppi.

Il pc ha preso il posto del meccano nella vita dei ragazzi di oggi. Il pc è un meccano hi-tech e tutti sappiamo quello che si può fare con un computer, oggi. Tutto ciò che a un ragazzo interessa: musica, film, immagini, notizie, idee... è immediatamente accessibile grazie a un pc collegato in rete, e non col contagocce, ma a cascata. Cascate e cascate di ogni ben di dio: discografie complete (inclusi i bootleg mai pubblicati) di qualunque artista esistente; centinaia di film, telefilm, cartoni animati da quelli usciti la settimana scorsa a quelli di sessant'anni fa; informazioni dettagliatissime su qualunque argomento esistente...

Eppure il punto di arresto è sempre dietro l'angolo. E, oltre a questo, oggi si è aggiunto un problema ulteriore, ben più grave del punto di arresto: l'ipercedenza. L'ipercedenza di stimoli.

Per esempio, avere diecimila files mp3 è come non averne nessuno, perché semplicemente sono troppi e impediscono di sviluppare un gusto evoluto, una propria identità musicale. Ci vuole tempo e molti ascolti accurati per capire perché quel tipo di musica ci piace più di quell'altra, ci vuole tempo per capire perché Keith Emerson era meglio di Rick Wakemann (chi ha la mia età capisce cosa voglio dire); e un disco lo si assaporava sin dalla copertina, spesso capolavori di grafica, vista in negozio (che stupore quando apparve la mucca di Atom Heart & Mother! E il tabloid finto incluso in Thick as a brick? E la copertina a strati di Brain Salad Surgery?...), poi lo si portava a casa (ma non subito, prima bisognava mettere insieme i soldi) come una reliquia, e lo si ascoltava attenti e concentrati... i dischi venivano acquistati accordandosi con gli amici: se tu prendi Per un amico io prendo Storia di un minuto, così poi ce li scambiamo.

Era un'esperienza artistica e di vita a tutto tondo e, soprattutto, erano altri centomila neuroni attivi in più a settimana. E questo valeva anche per le altre cose: i libri, il teatro, i viaggi, il cinema... È la perdita di questa rete fatta di dettagli, sensazioni, desideri a lungo inseguiti prima di essere esauditi, che rende sterili. Penso che se mi avessero regalato un meccano gigante con un miliardo di pezzi, forse mi sarei perduto nella sua vastità. L'idea di poter fare tutto non mi avrebbe fatto fare niente, e la conseguenza sarebbe stata l'anedonia, l'assenza di creatività.

Paradossalmente essere troppo ricchi fuori porta dritto alla miseria dentro. Mi chiedo se questo succederebbe anche con gli ideali alti come la bellezza e la verità... troppa bellezza spingerebbe alla noia e a trovare più interessanti i difetti? Troppa verità farebbe apparire più intrigante la menzogna? Bisognerebbe provare per saperlo; di certo comunque non è questo il mondo in cui potremo fare la prova dato che almeno sino ad oggi bruttezza e menzogna trionfano ancora in tale abbondanza da rendere inappagata la nostra sete di verità e bellezza...

A parte ciò è comunque vero che oggi fare una rivoluzione culturale è decisamente più difficile rispetto anche solo a qualche decennio fa. Non mi stupisce il fatto che due giochi come il Meccano e il Monopoli siano nati più o meno nello stesso periodo, ma il Meccano sia ormai fuori produzione, mentre il Monopoli si è espanso anche in Oriente. Sono due giochi che rappresentano due paradigmi sociali possibili: l'uno basato sull'ingegno, l'altro sulla rincorsa al profitto. Tutti sappiamo bene dei due quale ha trionfato nel mondo e quale ceduto il passo.

Nel codice genetico mutante di questo tempo assordante e bulimico l'ingegno ha assunto caratteri aberranti, che poco o nulla hanno ancora a che fare con l'arte e la creatività e sono lontani anni luce dal tipo di ingegno alimentato dal Meccano. È difficile oggi immaginare un libro che abbia realmente la forza di scuotere le coscienze; una musica che susciti stupore e meraviglia per la sua novità; un'artista che trovi un linguaggio talmente originale da aprire un nuovo orizzonte... Difficile non tanto per la mancanza di idee rivoluzionarie nel mondo, ma per l'indifferenza con la quale le persone ci passano sopra.

Se dentro alla mia scatola gigante di Meccano, quella ipotetica con un miliardo di pezzi, ci fosse stato un pezzo specialissimo, che so, una "puleggia anti-gravità" o un "cristallo smaterializzante", forse non me ne sarei nemmeno accorto. Forse lo avrei preso in mano, dopo aver rovistato fra centinaia di migliaia di altri pezzi ordinari e, annoiato, lo avrei rimesso nella scatola. Uno dei peggiori effetti collaterali dell'aver troppe opzioni è la perdita della capacità di discernimento: tutto è uguale a tutto. Il troppo genera accidia, inedia: quando sono troppi, i pezzi sono tutti uguali. E quando trionfa la noia anche l'incontro con il genio lascia indifferenti.

Se nascesse oggi Leonardo sarebbe costretto a lavorare nell'industria della telefonia; Mozart andrebbe a Sanremo; Dante scriverebbe sceneggiature per le fiction Tv e Omero sarebbe un giornalista. E sarebbero,

probabilmente, talmente frustrati e privi di entusiasmo che userebbero soltanto il 2% del loro genio, lasciando nel mondo platonico delle idee il loro straordinario contributo all'evoluzione umana.

Questi sono tempi incredibilmente scoraggianti per gli artisti e i geni. Tutto viene appiattito e questo crea le condizioni più favorevoli per una trionfale instaurazione della mediocrità in ogni ambito della società. Quest'epoca verrà ricordata per i campioni di mediocrità che presero il potere nel mondo, nei parlamenti, nelle accademie, nei templi... (vien quasi voglia di sospettare che abbiano ragione coloro che credono vi sia in corso una invasione extraterrestre occulta che agisce mediante un'escalation di alieni nei posti chiavi del potere, i quali mandano poi avanti degli umani-fantoccio per non farsi scoprire...)

Non sapremo mai quanti grandi artisti sono oggi in circolazione – e ce ne sono certamente –, perché sono inattivi, costretti a usare soltanto il 2% del loro talento in quanto vivono in un mondo talmente addormentato da non essere più in grado di riconoscere il talento, quando lo incontra... artisti di talento sconosciuti forse a cominciare da sé stessi. E mi chiedo anche: non sarà che questo ottundimento sociale diffuso non è un caso, ma fa parte di un piano strategico a lungo termine che punta a saturare con il nulla l'inconscio collettivo?

Non è un cervello vuoto, ma un cervello stracolmo di cazzate che mi fa davvero paura. Perché in un cervello siffatto non c'è alcuna speranza di far entrare più nulla di buono. E, diciamo onestamente, siamo sommersi di cazzate. Pensateci un attimo e guardatevi intorno. È dagli anni '80 che ci sommergono di cazzate. La nostra vita è farcita di cazzate al cubo, idee vuote e sterili, nulla a go-go tutto intorno a noi: nella politica, nella cultura, nell'arte, nella società, nella letteratura, nella musica, nel giornalismo...

Noi che siamo nati prima di quegli anni almeno abbiamo fatto in tempo a vedere e sentire la differenza ma, mi chiedo, quando al mondo ci saranno solo quelli che sono nati dopo, che razza di mondo sarà? Nick Mason, il batterista dei Pink Floyd, nel suo libro autobiografico ("Inside Out", Rizzoli) ha scritto: «Quelli che avevano fatto tappezzeria ed erano stati tagliati fuori dal divertimento degli anni Sessanta, fecero ritorno negli anni Ottanta, ottenendo il controllo del paese e distruggendo il servizio sanitario, l'istruzione, le biblioteche e qualsiasi istituzione culturale su cui riuscirono a mettere le mani».

Un giorno, sicuramente dopo il 2012, un archeologo, sotto un cumulo di macerie tecnologiche e lamiere d'automobili scoprirà una copia del Piccolo Principe, una di Ommadawn e una scatola del Meccano e allora penserà: "Capperi! quindi non sono sempre stati degli zombie i nostri progenitori, è esistita davvero un'epoca pre-rincoglimento di massa..."

Pubblicato su [Ellin Selae](#) n. 89