



C/ART

L'arte di giocare con l'automobile

Note dei curatori

Robert Kuśmirowski nasce a Łódź nel 1973 e fin da giovanissimo si segnala come uno degli artisti più radicali e innovativi della scena artistica polacca, guadagnandosi ben presto una solida fama internazionale. Disegnatore virtuoso, fotografo, scultore, performer e musicista, distilla tali abilità in complesse installazioni ambientali, spesso di grandi dimensioni, dal forte impatto visivo e di rara potenza evocativa e sentimentale. Le sue opere, seppur riconducibili ad una lunga e articolata tradizione di arte ambientale - da Marcel Duchamp a Thomas Hirschhorn, Christian Boltanski, Dieter Roth, fino al teatro di Tadeusz Kantor e a molti, moltissimi altri esempi presenti nell'arte contemporanea - hanno però un sapore unico, assolutamente personale, capace di renderle riconoscibili ad un primo sguardo. Maestro nella falsificazione a cui ha dedicato mostre intere, Kuśmirowski crea mondi di invenzione assolutamente verosimili, lasciando semplicemente parlare gli oggetti in un vertiginoso dialogo di forme, cromatismi e sovrapposizioni. Il suo è quasi un lavoro da archeologo, capace di ridare vita ad oggetti morti, ricomponendoli in contesti ad essi alieni, ricreandoli. La materia prima sulla quale opera è povera, poverissima, ma carica di vita e di storia: storia del lavoro, della sapienza artigiana, della tecnologia e della scienza, della creatività popolare e del collezionismo. Negli anni ha reinventato laboratori artigiani, portinerie di vecchi condomini sovietici, bunker della seconda guerra mondiale, ma anche studi di registrazione analogici, camere di controllo di centrali atomiche, sale d'aspetto di remote stazioni ferroviarie di campagna, uffici di rappresentanza di compagnie aeree degli anni '30, cimiteri abbandonati. Lo ha fatto con una perizia filologica estrema, trasformando oggetti di uso comune in qualcosa d'altro, creandone di nuovi con la carta, il legno e il metallo, confondendo il nuovo con l'antico, il passato con il presente. Ecco perché, immaginando una mostra sul collezionismo di modelli d'automobile e di giocattoli meccanici d'epoca, capace di declinare in maniera inedita lo spirito del modellismo, si è subito pensato a lui come partner ideale per questo esperimento. *C/ART*, crasi di Car e Art, titolo dell'opera che Kuśmirowski ha realizzato per il *MAUTO*, è una ricostruzione immaginaria dello spirito del collezionista di automodelli, ma anche un viaggio temporale dal passato, al presente, fino al futuro in cui l'oggetto dimenticato acquista nuova vita fino a raggiungere dignità museale. Le due sezioni speculari in cui si articola l'installazione rappresentano una sorta di sublimazione, di passaggio di stato, operato dalla cura e dalla passione del collezionista. Un processo simbolico condiviso dallo stesso artista e nutrito dalla sua ossessione per la vita e la storia degli oggetti. Si passa dall'infanzia del collezionare, la raccolta brutale degli elementi primi, il loro restauro e catalogazione, fino all'esposizione luccicante dei modellini perfetti, risuscitati a nuova vita e ad un indefinibile futuro. Ogni singolo oggetto dell'installazione è stato selezionato con estrema cura in relazione allo spazio e al frammento dell'opera in cui dovrà abitare, al suo colore e alla sua forma. Tutto ciò non sarebbe stato possibile senza l'aiuto e la disponibilità dei collezionisti di oggetti e di automodelli che hanno gentilmente aperto i loro archivi sterminati all'artista, permettendogli l'uso di modelli rari, materiali documentari inediti e piccoli capolavori. *C/ART* è un'opera collettiva, orchestrata da Kuśmirowski e performata da migliaia di strepitosi solisti in forma di oggetto. Come per tutte le grandi installazioni, in particolare per quelle di Kuśmirowski, fruire dell'opera significa innanzitutto esplorarla, coglierne i dettagli, viverla come forma di esperienza estetica e culturale. Sebbene presente in molte collezioni pubbliche e private, in Italia e all'estero, vedere una grande opera di

Kuśmirowski è un'esperienza rara, per certi versi indimenticabile. Ed è per questo che siamo grati al *MAUTO*, ai collezionisti e innanzitutto all'artista di averla resa possibile.

Guido Costa

Il collezionismo di automobili giocattolo d'epoca e di giocattoli meccanici è una passione che coniuga la nostalgia del passato alla cura per i dettagli e la storia della tecnologia. La mostra *C/ART. L'arte di giocare con l'automobile* presenta in chiave artistica l'evoluzione dei giochi e della meccanica nel corso dei decenni, dando vita a un percorso filologico che parte dal ritrovamento del giocattolo nelle condizioni in cui è stato rinvenuto in soffitte, garage e scantinati, fino alla sua rappresentazione quale oggetto da collezione, vera e propria testimonianza di un'epoca.

Le automobili giocattolo sono particolarmente apprezzate dai collezionisti per la loro capacità di evocare un periodo in cui le auto, ancora poco diffuse, rappresentavano una novità straordinaria. Questi modellini, realizzati a partire dalla fine dell'Ottocento, erano spesso costruiti in metallo, latta e successivamente materie plastiche, con grande fedeltà ai dettagli. Riproducendo l'estetica e il design delle automobili del tempo, testimoniano l'evoluzione delle grandi case automobilistiche, come Alfa Romeo, Mercedes-Benz, Ford, Fiat e altri marchi che hanno segnato la storia della mobilità.

Ogni automobile giocattolo, sia essa a pedali, motorizzata – elettrica o con un piccolo motore a scoppio – realizzata in scala ridotta, è un capolavoro di ingegneria, con meccanismi che spesso consentono ai modelli di muoversi, suonare o attivarsi attraverso l'energia meccanica. Il valore di questi oggetti non è solo economico, ma anche storico perché, vere e proprie testimonianze di un'epoca, permettono di riscoprirne i gusti, le tendenze e le innovazioni tecnologiche.

Accanto a questi capolavori su 4 ruote, i giocattoli meccanici d'epoca, come le macchine a vapore, rappresentano un'altra categoria molto ricercata. Questi manufatti, che utilizzavano vere e proprie caldaie a vapore, erano tra i più avanzati e affascinanti del tempo. Progettati principalmente nel XIX e all'inizio del XX secolo dalle aziende Märklin, Carette, Bing, Schöenner e Falk, erano costruiti in metallo e dotati di meccanismi complessi che gli consentivano di eseguire azioni come spostarsi su ruote, muovere piccole pale rotanti o azionare micro-officine meccaniche e ruote idrauliche. Le macchine a vapore, in particolare, erano considerate una meraviglia tecnologica e avevano un grande valore educativo, insegnando ai bambini, in modo divertente e stimolante, i principi base della meccanica e della termodinamica.

Il collezionismo di questi giocattoli ha molto da offrire a chi si interessa alla storia della tecnologia e dell'ingegneria, ma anche a chi cerca oggetti che abbiano una forte componente emozionale. La cura nella produzione di ciascun giocattolo, l'accuratezza nella riproduzione dei dettagli e la bellezza delle forme rendono ogni pezzo unico. Inoltre, molti di questi giocattoli sono stati prodotti in edizioni limitate o in piccole serie, e ciò li rende particolarmente rari e ricercati.

Il fascino del collezionismo delle automobili giocattolo e delle macchine a vapore non risiede solo nell'acquisizione dei singoli pezzi, ma anche nel recupero e nella conservazione della memoria storica. Ogni oggetto esposto in mostra racconta una parte della storia, dal primo automodello a vapore agli sviluppi delle tecnologie meccaniche, fino ai cambiamenti nelle abitudini di gioco e nel design. Infine, il collezionismo dei giocattoli d'epoca non è un'attività solitaria, ma rappresenta, attraverso mostre, fiere e mercatini, un'opportunità per i collezionisti di condividere storie, informazioni e pezzi rari. Al contempo contribuisce a mantenere viva la passione per il collezionismo e a preservare il valore storico e culturale di questi oggetti, che continuano a incantare e a raccontare storie di un passato lontano.

Davide Lorenzone