



**Diacronie**  
Studi di Storia Contemporanea

**46, 2/2021**

---

## Costruire la storia, mattoncino su mattoncino. La “Public Brickstory”: i lego come strumento per raccontare la storia

Stefano BARTOLINI, Francesco CUTOLO

---

Per citare questo articolo:

BARTOLINI, Stefano, CUTOLO, Francesco, «Costruire la storia, mattoncino su mattoncino. La “Public Brickstory”: i lego come strumento per raccontare la storia», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 46, 2/2021, 29/06/2021,

URL: < [http://www.studistorici.com/2021/06/29/cutolo\\_bartolini\\_numero\\_46/](http://www.studistorici.com/2021/06/29/cutolo_bartolini_numero_46/) >

---

**Diacronie** Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

**ISSN 2038-0925**

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

[redazione.diacronie@studistorici.com](mailto:redazione.diacronie@studistorici.com)

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luís Gil – Anders Granås Kjøstvedt – Deborah Paci – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Luca G. Manenti – Andreza Maynard – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 3.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

---

## 4/ Costruire la storia, mattoncino su mattoncino. La “Public Brickstory”: i lego come strumento per raccontare la storia

Stefano BARTOLINI, Francesco CUTOLO

---

**ABSTRACT:** *L'articolo esplora il potenziale del digital storytelling come strumento per la promozione della comprensione storica. Il digital storytelling si basa su un approccio di tipo ludico-narrativo all'apprendimento “mediato” dall'uso delle tecnologie digitali. Il gioco si concretizza in attività di “manipolazione” di conoscenze storiche e di editing di risorse digitali (suoni, immagini, video) selezionate dagli archivi web sulla base di uno storyboard digitale condiviso. Il digital storytelling game si configura come un contesto di gioco e di apprendimento finalizzato alla produzione di narrazioni digitali di tipo storico. Giocare con le conoscenze storiche rappresenta un modo efficace per apprendere la storia esplorando le potenzialità creative e ludiche delle nuove tecnologie al fine di stabilire nessi, sottoforma di narrazioni digitali, tra le conoscenze del passato, l'uso delle fonti e la consapevolezza storica.*

\*\*\*

**ABSTRACT:** *The article explores the potential of digital storytelling as a tool for promoting historical understanding. Digital storytelling is based on a playful-narrative approach to “mediated” learning by using digital technologies. The game takes the form of activities involving the “manipulation” of historical knowledge and editing of digital resources (sounds, images, videos) selected from web archives, based on a shared digital storyboard. The digital storytelling game is configured as a context of play and learning designed to produce digital historical narratives. Playing a game based on historical knowledge is an effective way to learn history by exploring the creative and playful potential of new technologies to establish links, in the form of digital stories, between the knowledge of the past, the use of sources and historical awareness.*

---

### 1. Circostrivere il campo

Negli ultimi tre decenni le costruzioni lego hanno cessato di essere considerate dei giochi per l'infanzia, divenendo un fenomeno con milioni di appassionati<sup>1</sup> e riflettendo un'evoluzione più ampia in atto nella nostra cultura e società: i giochi – in senso lato – non sono più reputati oggetti riservati ai bambini, ma sono elementi naturali della nostra esistenza con una propria dignità culturale<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Cfr. HAINS, Rebecca C., *Preface*, in ID., MAZZARELLA, Sharon R. (edited by), *Cultural Studies of LEGO. More than just a Bricks*, Cham, Palgrave Macmillan, 2019, pp. VII-VIII, VII.

<sup>2</sup> Questa riflessione è stata ripresa da LIGABUE, Andrea, *Lo spazio e la legittimazione del gioco storico*, in ASTI, Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano Unicopli,

I lego in particolare, grazie alla loro adattabilità, immediatezza e comunicatività, pur restando giocattoli<sup>3</sup>, si sono tramutati in un media attraverso cui concetti, idee e informazioni possono essere efficacemente veicolati<sup>4</sup>, e non a caso il fenomeno socioculturale sviluppatosi attorno ai mattoncini è oggetto di crescenti attenzioni negli studi culturali, soprattutto in relazione al loro rapporto con le identità di genere e gli stereotipi etnico-razziali.

In questo contesto, sempre più appassionati si dedicano a soggetti e costruzioni a tema storico, per lo più militare, svincolati dalle produzioni della casa madre. La cosiddetta *Lego History* sta conoscendo una rapida crescita, dando vita a una vivace comunità transnazionale e intergenerazionale, composta di adulti e adolescenti, alimentando un fiorente mercato di aziende che vendono parti personalizzate, dette customizzate, compatibili con i mattoncini originali. Un fenomeno che ha attirato la nostra attenzione per due ordini di ragioni. Da un lato, queste creazioni forniscono informazioni sui modi di percepire, rielaborare e immaginare il passato da parte di un pubblico eterogeneo, che si avvicina alla storia come forma di consumo culturale di massa. Dall'altro, essendo un media trasversale, i “mattoncini” possono costituire un efficace strumento per raccontare la storia e implementare innovativi percorsi di Public History. All'estero, dove questa tendenza si è affermata prima, sono infatti già sorti progetti che utilizzano i lego per la Public History in maniera consapevole e ragionata.

Tenteremo qui di ricostruire le coordinate di questo fenomeno socioculturale, delineando anche come nel tempo l'azienda danese – oramai un impero multinazionale – si è rapportata nei propri *set* con i temi storici e militari, e discuteremo i possibili impieghi dei lego nella Public History. Infine, illustreremo il nostro progetto, Italian BrickHistory, un sito web che si propone come punto di aggregazione e di incontro tra i *lego historical builders*, gli appassionati, gli storici e gli operatori culturali.

Prima di addentrarci nell'argomento, è tuttavia indispensabile chiarire un'ambiguità terminologica: la parola “lego”<sup>5</sup>, contrazione del danese «leg godt»<sup>6</sup> (gioca bene), designa sia l'azienda attiva dal 1932 che ha inventato gli iconici mattoncini, sia, nell'uso comune, tutti i giochi di costruzioni costituiti da pezzi di plastica colorata combinabili a incastro ed il loro uso mediatico. Abbiamo dunque a che fare con un termine che porta in sé una duplice declinazione,

---

2019, pp. 29-39, p. 30.

<sup>3</sup> Cfr. LEE, Jonathan Rey, *Deconstructing “LEGO”. The Medium and Messages of LEGO Play*, Cham, Plaggrave Macmillan, 2020, pp. V-XXXV.

<sup>4</sup> Cfr. WOLF, Mark J.P., *Prolegomena*, in ID. (edited by), *LEGO studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon*, New York, Routledge, 2014, pp. xxi-xxv.

<sup>5</sup> Sull'uso del termine “lego” nella lingua italiana: PAOLI, Matilde, *Giochiamo con il lego, con i lego o con le lego?*, in *accademiadellacrusca.it*, 3 ottobre 2017, URL:

< <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/giochiamo-con-il-lego-con-i-lego-o-con-le-lego/1345> > [consultato il 23 aprile 2021].

<sup>6</sup> Come dichiara la stessa LEGO sul suo sito. URL: < <https://www.lego.com/it-it/aboutus/lego-group/the-lego-group-history/> > [consultato il 2 maggio 2021].

che può costituire un elemento di confusione discorsiva ma anche di problematicità in relazione al copyright, che potrebbe portare a credere, erroneamente, che i mattoncini in circolazione siano tutti riconducibili ad un unico *brand* monopolista. Al contrario, cessato l'ultimo brevetto della società danese (1989), molte aziende, soprattutto cinesi ma anche nordamericane e tedesche, hanno iniziato a commercializzare mattoncini a incastro del tutto simili agli originali, ma solitamente assai più economici, sebbene gli appassionati siano restii a impiegarli considerandoli “falsi” e rimandando subito al tema della forza culturale del *brand* LEGO<sup>7</sup>.

Ci troviamo qui di fronte a un classico “ciclo dell'invenzione”: un inventore, in questo caso la famiglia Kristiansen in più fasi, immette sul mercato un nuovo prodotto, che progressivamente si diffonde e si radica mentre l'inventore-produttore lo brandizza garantendosene i diritti; la società e il mercato progressivamente si appropriano dell'invenzione, che inizia a essere patrimonializzata all'interno dell'economia e della cultura, aprendo crepe nell'esclusiva, dando vita a processi imitativi e a riproduzioni slegate dalla casa madre, che prova a mantenere il monopolio; l'invenzione si svincola dall'inventore e diviene un prodotto comune, con svariati produttori, pur mantenendo traccia della sua origine nel nome, come è il caso della penna Biro (inventata da László Bíró), dello Scotch (fabbrica Scotch), dei fazzoletti di carta Kleenex (azienda Kleenex).

Ad oggi, i lego sembrano essere ancora nella seconda fase del ciclo, ma avviati verso l'esito della terza, anche per i fenomeni socioculturali di cui tratteremo. Pertanto, all'interno del saggio utilizzeremo il termine lego in minuscolo per definire lo strumento, i giochi di costruzione e il media in senso lato, mentre quando faremo riferimento alla società di Billund useremo la forma maiuscola LEGO, o l'acronimo di *The LEGO Group* (TLG), con i quali solitamente viene indicato il marchio.

## 2. I lego a tema storico

TLG produce da almeno quattro decenni *set* che riprendono temi storici. Le epoche trattate e i modi di rappresentarle sono però mutati nel tempo. Fino al nuovo millennio, TLG ha preferito rimanere ancorato a costruzioni poco elaborate, pensate quasi esclusivamente per un pubblico di bambini. Inoltre, con le serie a tema storico, LEGO non aveva la pretesa di proporre ricostruzioni

---

<sup>7</sup> La LEGO ha tentato di bloccare la proliferazione di questi prodotti, senza successo. Nei primi anni 2000 la società cercò di registrare la forma dei mattoncini con il perno e incastrabili, ma vari tribunali hanno rigettato la richiesta di brevettare i design costituiti esclusivamente dalla forma geometrica necessaria per conseguire il risultato tecnico. Nel 2015 il Tribunale dell'Unione Europea ha però dato ragione a TLG confermando la registrazione come marchio della forma della *minifigure*. Cfr. GIUSTI, Carlo Alberto, *I segni distintivi dell'azienda. Dinamismi e profili di tutela a confronto*, Milano, Egea, 2017, pp. 21-22. Rappresentano un discorso a parte le copie contraffatte di *set* originali, prodotte soprattutto nel mercato asiatico.

verosimili, seppur semplificate, di periodi, soggetti o oggetti storici. Il passato costituiva solo una scenografia nel quale ambientare il gioco e renderlo più affascinante, mobilitando l’immaginario su una determinata epoca, adattato e arricchito di elementi fantastici, rispettando le aspettative dei consumatori-bambini. La scelta di un’epoca piuttosto che un’altra, rispondendo primariamente a logiche di mercato, è comunque rivelatoria. Non è casuale che i primi *set* con ambientazione storica, risalenti agli anni Settanta-Ottanta, fossero ispirati al Medioevo (1978) – rappresentato nel corso dei decenni in maniera fiabesca, con castelli, cavalieri, principesse, draghi e una sorta di banda di Robin Hood – e al fenomeno della pirateria caraibica (1989) – al cui interno, però, venivano ricompresi soggetti ascrivibili a un arco cronologico che andava dal 1650, inizio canonico dell’età d’oro della pirateria, sino alle guerre napoleoniche<sup>8</sup>. Siamo davanti a due argomenti radicati nella cultura di massa e spesso oggetto di produzioni destinate all’infanzia, con rappresentazioni consolidate e presenti in vari media (letteratura, cinema, animazione), sui cui già da tempo la Disney aveva fatto scuola<sup>9</sup>. Questi due temi, pur rinnovati e aggiornati costantemente, sono rimasti nei cataloghi LEGO, raggiunti poi da altri, sempre incentrati su periodi storici iconici e onnipresenti nelle rappresentazioni popolari. A metà degli anni Novanta vennero prodotti *set* dedicati al “Far West” (1996), mentre con la serie *Adventurers* (1998), ispirata ai film cult di *Indiana Jones*<sup>10</sup>, entravano sulla scena l’antico Egitto e le civiltà precolombiane. *Set* a tema storico, dunque, ma che in genere si richiamavano a opere di finzione di grande successo. Risale a questa stagione la prima maturazione di un tema oggi oggetto di controversie vivaci, anche di tipo politico. TLG, infatti, rilanciava – e ancora oggi rilancia – stereotipi fondati su una visione occidentale-centrica e intrisa della cultura colonialista europea: gli archeologi bianchi, i buoni, contrapposti ai *villain*, gli “incivili” popoli amerindi<sup>11</sup>.

---

<sup>8</sup> Cfr. HANCOCK, Graham, *LEGO Pirates: 30 Years of High Adventure*, in *toytales.ca*, 23 settembre 2019, URL: < <https://toytales.ca/lego-pirates-30-years-of-high-adventure/> > [consultato il 23 aprile 2021]. La serie *LEGO Pirates* ha suscitato interesse nei *Cultural studies* perché per rappresentare la multietnicità dell’ambientazione caraibica TLG produsse, per la prima volta, *minifigure* di colore marrone. Il giallo, che fino allora era stato l’unico colore impiegato da LEGO per le *minifigure*, fu sempre più associato ai gruppi etnici europei bianchi. JOHNSON, Derek, *A License to Diversify: Media Franchising and the Transformation of the “Universal” LEGO Minifigure*, in HAINS, Rebecca C., MAZZARELLA, Sharon R. (edited by), *Cultural Studies of LEGO*, cit., pp. 321-340, p. 338.

<sup>9</sup> Cfr. HANNA, Mark G., «A lot of what is known about Pirates is not true, and a lot of what is true is not known», in *Humanities*, 38, 1/2017, URL: < <https://www.neh.gov/humanities/2017/winter/feature/lot-what-known-about-pirates-not-true-and-lot-what-true-not-known> > [consultato il 23 aprile 2021].

<sup>10</sup> Informazioni sui *set* citati sono presenti sul sito *brickipedia*, URL: < [https://brickipedia.fandom.com/wiki/LEGO\\_Wiki](https://brickipedia.fandom.com/wiki/LEGO_Wiki) > [consultato il 23 aprile 2021].

<sup>11</sup> Cfr. FANNING, Colin, «Constructed Pasts. Narratives of Home, History, and Otherness in LEGO», in *The Public Historian*, 43, 1/2021, pp. 39-61, pp. 44-45; Questo tema, oggi vivacemente dibattuto con tanto di gruppi di attivisti/e che cercano di influenzare la politica produttiva di TLG, si lega alla questione della “democratizzazione” dei lego attraverso l’erosione del monopolio. Ad oggi TLG produce poche *minifigure* femminili, ed ancor meno neri/e, quasi assenti gli/le asiatici/che, provocando una sorta di “carezza di materia prima” per i *lego historical builders* globali, strettamente correlata alle scelte aziendali. Cfr: URL: < <https://womensbrickinitiative.com/> > [consultato il 2 maggio 2021].

Dall’inizio del XXI secolo, l’azienda – dopo aver superato, rinnovandosi e differenziandosi, la crisi che l’aveva colpita negli anni Novanta con il *boom* dei *videogame*– ha cominciato a produrre *set* più elaborati e realistici allo scopo di intercettare quelli che sono definiti con l’acronimo di AFOL (*Adult fan of lego*)<sup>12</sup>, gli adulti con la passione per i lego, un settore di mercato fino ad allora sostanzialmente ignorato. TLG ha compreso l’importanza di rivolgersi anche a un pubblico adulto, spesso fidelizzato in tenera età, che costituisce un segmento con importanti capacità di spesa. Nell’ultimo decennio sono aumentati sensibilmente i *kit* a tema storico, dedicati a veicoli e architetture del passato, ormai rassomiglianti a minuziose ricostruzioni modellistiche, di cui è un buon esempio il *LEGO Colosseum*<sup>13</sup>, nel solco dello stile della serie *Architecture*. Non sono comunque mancati *kit* e *minifigure*<sup>14</sup> di grandi personaggi (Abraham Lincoln, Giulio Cesare, ecc.) o figure storiche che rappresentano collettività umane (antichi egizi, vichingi, nativi amerindi, *conquistadores*, samurai ecc.)<sup>15</sup>. Legate al presente e non al passato appaiono invece le *minifigure* del lavoro (operaio, fattore, infermiera, cameriere/a, chirurga, ecc.). TLG, infatti, spazia su molteplici argomenti, senza trascurare le sollecitazioni provenienti dalla società. Recentemente, ha prodotto un *set* dedicato alla pioniera dell’aria Amelia Earhart, reso disponibile in serie limitata per la Giornata Internazionale della Donna 2021, corredando le istruzioni di una sintetica, seppur significativa, introduzione storica al personaggio. La scelta di commercializzare il *kit* può essere interpretata come un ulteriore tentativo dell’azienda di rispondere alle accuse di aver a lungo promosso un’immagine stereotipata della donna e del suo ruolo nella società<sup>16</sup>.

I modi di rappresentare la storia da parte di LEGO sono strettamente correlati alla *policy* adottata dalla società sulla raffigurazione della violenza e di elementi militari (soldati, armi, attrezzature). In sostanza, i conflitti *fantasy* o fantascientifici (come gli innumerevoli *set* su *Star Wars*) o più lontani, fino alla Guerra Civile americana (ma prevale l’epoca medievale), sono rappresentabili, rimuovendo i riferimenti più macabri alla violenza (ovvero, evitando di raffigurare sangue e mutilazioni corporali) e non proponendo riproduzioni di armi che possano

---

<sup>12</sup> Sulla terminologia per definire i fan e i fenomeni dell’universo lego, cfr. LEBER-COOK, Alice, COOK, Roy T., *Glossary*, in COOK, Roy T., BACHARACH, Sondra (edited by), *LEGO® and Philosophy. Constructing reality brick by brick*, Oxford, Wiley Blackwell, 2017, pp. 227-231.

<sup>13</sup> Cfr. WALTER, Kevin J., «The Historical Colosseum», in *newelementary.com*, 27 novembre 2020, URL: < <https://www.newelementary.com/2020/11/colosseum-history-lego.html> > [consultato il 24 aprile 2021].

<sup>14</sup> Nei giochi lego questo termine designa le figure antropomorfe.

<sup>15</sup> Cfr. HUGO, Simon, FARSHTEY, Gregory, LIPKOWITZ, Daniel, *LEGO® MINIFIGURE. A Visual History. New Edition*, New York, DK Penguin, 2020.

<sup>16</sup> Cfr. GUTWALD, Rebecca, *Girl, LEGO® Friends is not your Friend! Does LEGO® Construct Gender Stereotypes?*, in COOK, Roy T., BACHARACH, Sondra (edited by), *LEGO® and Philosophy*, cit., pp. 103-112. LEGO si è impegnata sul tema negli ultimi anni. Nel 2017, ha prodotto il *set Women of NASA*, dedicato alle prime scienziate e astronaute statunitensi Nancy Grace Roman, Margaret Hamilton, Sally Ride e Mae Jemison. Cfr. HILCK, Karin, *Lady Astronauts, Lady Engineers, and Naked Ladies. Women and the American space community during the Cold War, 1960s-1980s*, Berlino-Boston, De Gruyter, 2019, p. 418.

essere associate facilmente ad armi attuali<sup>17</sup>. Non sono invece raffigurabili le conflagrazioni belliche dallo scorso secolo a oggi. In una dichiarazione rilasciata nel 2010, TLG ha specificato che intende evitare la produzione di armi realistiche e attrezzature militari che i bambini potrebbero riconoscere, astenersi dal mostrare situazioni violente e, soprattutto, non vuole essere associata a questioni che glorificano conflitti e comportamenti ritenuti non etici, diseducativi o dannosi<sup>18</sup>.

Le deroghe, però, non mancano. In un momento di maggior attenzione per il mercato degli AFOL, tra il 2001 e il 2012, l'azienda ha commercializzato tre riproduzioni fedeli di aeroplani della Grande Guerra (il Fokker Dr.1 del Barone Rosso e il Sopwith Camel, in due versioni), con ottimi riscontri. Probabilmente, TLG ha ritenuto che il tema non confliggesse con la sua *policy*: del resto, l'aviazione del primo conflitto mondiale è percepita nell'immaginario comune come uno scontro leale tra “cavalieri dell'aria”, estraneo alla guerra combattuta nelle trincee<sup>19</sup>. Inoltre, dal 2008, TLG ha prodotto *minifigure* di militari tedeschi del Terzo Reich (senza però simboli nazisti) e sovietici dell'Armata Rossa per la serie *Indiana Jones*, che rientrano ambigualmente nella *policy* dell'azienda perché derivati da opere di fiction. Infine, nell'estate 2020 è stato messo in vendita un *set* dedicato al Bell Boeing V-22 Osprey, un convertiplano delle forze armate statunitensi e giapponesi. La German Peace Society - United War Resisters, un'associazione pacifista tedesca, ha immediatamente protestato, accusando TLG di aver commercializzato la riproduzione di un mezzo impiegato nei conflitti mediorientali. TLG ha quindi ritirato il modello, ma i pochi *kit* immessi sul mercato sono stati rapidamente acquistati dagli appassionati<sup>20</sup>.

In sostanza, ci sembra di poter affermare che TLG evita, in linea di principio, produzioni che riguardano eventi bellici “recenti”, ma solo per non incorrere in controversie. Di contro sono accettabili *set* bellici riferiti a società che appartengono in maniera consolidata al passato, e quindi ritenuti incapaci di parlare al presente. Inoltre, TLG si relaziona con la storia di preferenza quando questa è passibile di essere mitizzata e confusa con il *fantasy*. Una scelta che sembra più dovuta alla tutela commerciale che a una ragionata *policy* educativa e culturale (peraltro assolutamente non scontata nei termini di “no conflitti = educazione pacifista”, come discuteremo a breve). Lo dimostrano le contraddizioni che appaiono tra le pieghe di questa condotta

---

<sup>17</sup> Tuttavia, è stato osservato che, dal 1978, i riferimenti alla violenza e alle armi sono aumentati in maniera considerevole nei *set* LEGO. Cfr. BARTNECK, Christoph et al., *Have LEGO Products Become More Violent?*, in «PLoS ONE», 11, 5/2016, URL: < <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0155401> > [consultato il 24 aprile 2021].

<sup>18</sup> Cfr. PUIU, Tibi, «Why Lego won't ever make 'realistic' military-related toys», in *zmescience.com*, 8 aprile 2019, URL: < <https://www.zmescience.com/other/did-you-know/lego-military-toys/> > [consultato il 23 aprile 2021].

<sup>19</sup> Cfr. GOEBEL, Stefan, *The Great War and Medieval Memory. War, Remembrance and Medievalism in Britain and Germany, 1914-1940*, Cambridge, CUP, 2007, pp. 225-226.

<sup>20</sup> Cfr. TARQUINI, Andrea, «La scelta di Lego: niente più soldatini e carri armati», in *la Repubblica*, 15 dicembre 2020, URL: <[https://www.repubblica.it/esteri/2020/12/15/news/la\\_scelta\\_di\\_lego\\_niente\\_piu\\_soldatini\\_e\\_carri\\_armati-278416742/](https://www.repubblica.it/esteri/2020/12/15/news/la_scelta_di_lego_niente_piu_soldatini_e_carri_armati-278416742/)> [consultato il 24 aprile 2021].

commerciale e il tollerato sviluppo da parte di terzi di *set* del genere, un mercato in espansione ma evidentemente non ancora sufficientemente ampio da far così gola a LEGO in relazione al bilancio di costi-benefici. Tuttavia, gli sviluppi dal basso sembrano proprio andare nella direzione di una sempre più marcata presenza della storia scevra da declinazioni *fantasy*, anzi il tema sembra ribaltarsi verso forme di iperrealismo, seguendo le potenzialità realistiche dei lego, a loro volta a rischio però di esiti astorici.

### 3. La “Lego History”

A discapito della politica di TLG, le costruzioni e i soggetti a tema storico-militare dettagliati e realistici suscitano in maniera crescente l’interesse degli appassionati. Dapprima si è trattato di fan adulti, una nicchia attiva in Rete, che realizzavano MOC (acronimo di *My Own Creation*) e convertivano le *minifigure* esistenti. Alcune aziende individuali o di piccole dimensioni, dette *third parts*, intuendo le opportunità di intercettare un segmento in sostanza ignorato dalla casa madre e spesso sorte proprio con questo scopo, hanno iniziato a realizzare *kit*, *minifigure* personalizzate e attrezzature militari, in particolare dei conflitti novecenteschi, utilizzando *brick* originali – rifornendosi di norma attraverso il servizio *Pick a brick* sul sito di TLG oppure su *Bricklink*, una piattaforma di *e-commerce* sorta in maniera indipendente da TLG ma da questi acquisita nel 2019<sup>21</sup>, dove è possibile acquistare da venditori privati componenti lego nuovi e usati – oppure stampando pezzi compatibili con gli originali. Complice anche un progresso tecnologico che negli ultimissimi anni ha diffuso e reso più accessibili strumenti come le stampe UV e 3D, queste aziende si vanno moltiplicando a vista d’occhio, spesso a partire dall’idea di un singolo, giovane e con l’attitudine al design, che non fatica molto a mettere insieme la tecnologia necessaria.

Queste società hanno riscontrato fin da subito un grande successo, creando un mercato dei lego personalizzati storico-militari e alimentandone la diffusione<sup>22</sup>. I negozi sono quasi esclusivamente *online*, ad eccezione di quelli del *designer* professionista Daniel Siskind, fondatore della statunitense Brickmania, che ha affermato di non riuscire a far fronte alla domanda, nonostante la produzione in costante crescita e i costi tutt’altro che accessibili dei suoi prodotti.

---

<sup>21</sup> L’acquisto di Bricklink da parte di TLG ha comportato un cambiamento nella *policy* della piattaforma. I rivenditori non possono più vendere prodotti non originali o “lego compatibili”. Inoltre, non è più possibile vendere istruzioni o *set* custom, anche se nella sezione MOCs ancora si trovano creazioni autonome e alcune istruzioni, non in vendita. Tuttavia questa appare più come una concessione funzionale allo sviluppo del programma e della linea LEGO *Ideas*, attraverso la quale TLG “appalta” una parte di progettazione agli AFOL, spinti a competere per progettare *set* che TLG può poi mettere in vendita al termine di un *contest*. I rivenditori che non hanno accettato le nuove regole hanno chiuso i loro *stores* su Bricklink. Alcuni stanno provando a diffondere una nuova piattaforma di *e-commerce* indipendente, Brickscout.

<sup>22</sup> Cfr. LENDON, Brad, «LEGO won't make modern war machines, but others are picking up the pieces», in CNN, 13 dicembre 2020, URL: < <https://edition.cnn.com/style/article/lego-military-sets-intl-hnk-dst/index.html> > [consultato il 24 aprile 2021].

LEGO, pur consapevole del successo dei lego storici e dell’ingente giro d’affari, per adesso ha preferito rimanere coerente al proprio codice etico-commerciale. Non approva che i suoi prodotti siano utilizzati per questi scopi, ma tollera la pratica, purché le aziende terze parti rispettino determinate linee guida<sup>23</sup>.

Negli ultimi anni, vi è stato quindi un boom dei lego a tema storico. Vi si dedicano, in prevalenza, AFOL e TFOL (*Teen fan of lego*) che spesso combinano la passione per i lego all’interesse per la storia e, in special modo, la militare. Questi fan hanno dato vita a una comunità transnazionale (europea, nordamericana, russa e con alcune propaggini asiatiche e latino-americane) e intergenerazionale, che si incontra per lo più sui *social network* di natura fotografica (Instagram e Flickr), dove gli utenti condividono le foto delle proprie collezioni e creazioni, si scambiano opinioni e tecniche di costruzione, commerciano fra loro. Prima della pandemia venivano anche organizzati raduni appositi<sup>24</sup>. Poli nevralgici e trainanti del fenomeno sono i paesi anglofoni, mentre la *community* italiana è tra le ultime arrivate, anche se appare in rapida crescita. Vi sono molteplici livelli di impegno e modi per declinare questo *hobby*. Molti si limitano al collezionismo di *minifigure* personalizzate, altri compongono diorami di eventi storici, alcuni – confermando la transmedialità dei lego – realizzano *Brickfilm*<sup>25</sup> su importanti avvenimenti (in gran parte battaglie)<sup>26</sup>. Gli appassionati impiegano il più delle volte pezzi LEGO – i fan sono restii a utilizzare mattoncini non originali –, integrati con componenti compatibili non presenti nel catalogo di TLG e *minifigure* originali personalizzate, sebbene siano guardate con sospetto dai puristi. Vi è una nicchia che personalizza in autonomia i pezzi e le *minifigure*, ricorrendo alla pittura e ad abilità artigianali.

Non sembra esagerato affermare che ci troviamo di fronte a una nuova subcultura dell’universo lego, che prende il nome di *Lego History*. Tra gli appassionati – quasi tutti maschi, ma non mancano le donne e chi si identifica nella comunità LGBTQIA – prevalgono i temi militari dell’età contemporanea. A dominare la scena è la Seconda guerra mondiale, ma trovano spazio anche la Guerra del Vietnam, i conflitti mediorientali (in voga tra i TFOL, verosimilmente condizionati dai tanti videogiochi con questa ambientazione) e la Grande guerra (che ha guadagnato notorietà grazie al recente Centenario e, soprattutto, ad alcuni prodotti videoludici di

---

<sup>23</sup> Ad esempio, LEGO ha chiesto a Brickmania di marchiare ogni scatola con la dicitura: «made from Lego bricks». Cfr. SHAN, Allie, «Brickmania “commander in chief” designs Lego military kits in Minneapolis», in *Star Tribune*, 21 ottobre 2014, URL: < <https://www.startribune.com/allie-shah/6370429/> > [consultato il 24 aprile 2021].

<sup>24</sup> Cfr. ELAM, Jessica, *Band of Builders*, in TAYLOR, Nicholas, INGRAHAM, Chris, *LEGOified. Building Blocks as Media*, London, Bloomsbury, 2020, pp. 68-86.

<sup>25</sup> I *Brickfilm* sono brevi filmati con i lego realizzati con la tecnica di animazione stop-motion (definita in italiano “del passo uno”). Cfr. LEE, Jonathan Rey, *Deconstructing “LEGO”*, cit., pp. 179-184, 244.

<sup>26</sup> Per alcuni esempi di questi *Brickfilm* si rimanda al canale youtube LCM brick show, URL: <<https://www.youtube.com/channel/UCxrSIni20EN95GREAXTOM0Q>> [consultato il 26 aprile 2021].

successo)<sup>27</sup>. Sotto molti punti di vista, la *Lego History* è una peculiare declinazione del modellismo statico militare e della passione per la militaria. Molti fan, soffermandosi su aspetti tecnici ed estetici, prestano un’attenzione maniacale alle riproduzioni di divise, armi, fregi, veicoli e tendono a proporre creazioni incentrate esclusivamente su singoli soldati, sovente ritratti in pose plastiche ed eroicizzanti<sup>28</sup>, o sui mezzi meccanici, cannoni e carri armati soprattutto. Tuttavia, viene ignorato – o consapevolmente tralasciato – il ruolo di questi attori singoli o collettivi e il contesto storico nel quale operarono. Diventa così agevole raffigurare senza particolari preoccupazioni i soldati della Wehrmacht, le *minifigure* di maggior successo e prodotti in decine di versioni<sup>29</sup>, percepiti come estranei ai crimini nazisti<sup>30</sup>.

Tuttavia, alcuni appassionati, pur rimanendo ancorati ad elementi bellici, si prestano meno agli stilemi del racconto eroico e all’approccio puramente modellistico. Rappresentano una varietà di soggetti con una preoccupazione divulgativa, forniscono notizie storiche nei campi descrittivi, includono tra i loro temi i partigiani, che essendo truppe irregolari sono meno soggetti al culto per il dettaglio tipico dell’*histoire-bataille*, e inseriscono nelle loro MOC anche i civili (rare ma non assenti scene di violenze ai loro danni). Inoltre, trovano spazio altre vicende e protagonisti della storia contemporanea, quali gli scontri sociali e ricostruzioni di ambienti urbani e rurali del passato. Nei campionari delle principali aziende possiamo trovare personaggi di primo piano, come Nelson Mandela e Martin Luther King, ma persino la *minifigure* dell’icona culturale “Rosie the Riveter”, nata come immagine di propaganda e poi riscoperta negli anni ’80 come un simbolo femminista, che viene prodotta da Brickmania in diversi colori corrispondenti alle tre maggiori componenti etniche della società USA (WASP, neri e *latinos*)<sup>31</sup>. Alcuni di questi *builder*, quasi sempre persone senza studi storici specifici ma con una maggiore sensibilità per la materia, pongono l’accento sull’evento o il personaggio ricostruito, utilizzando la propria creazione come mezzo per ricordare e valorizzare il passato: comuni sono le MOC realizzate per importanti anniversari. Infine, va precisato che l’intergenerazionalità del fenomeno non azzera le differenze, con i più giovani, adolescenti o pre-adolescenti, molto attenti all’aspetto competitivo e ai *like* totalizzati, spesso preoccupati di definire *non political* le loro creazioni, ma al tempo stesso

<sup>27</sup> Cfr. KEMPSHALL, Chris, s.v. «Centenary (Computer Games)», in UTE, Daniel et al. (edited by), *1914-1918-online. International Encyclopedia of the First World War*, 19 settembre 2019, URL: < [https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/centenary\\_computer\\_games](https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/centenary_computer_games) > [consultato il 25 gennaio 2021].

<sup>28</sup> KRINGIEL, Danny, «Meilensteinhender Weltgeschichte», in *Der Spiegel*, 20 dicembre 2019, URL: <<https://www.spiegel.de/geschichte/geschichte-aus-lego-history-s-bricks-blogger-benjamin-franz-a-1300031.html>> [consultato il 24 aprile 2021].

<sup>29</sup> Si veda, ad esempio, il catalogo dell’azienda britannica United Bricks, URL: <<https://www.united-bricks.com/>> [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>30</sup> È evidente l’influsso del “mito della Wehrmacht pulita”. Sulla costruzione di questa narrazione nel dopoguerra, cfr. WETTE, Wolfram, *The Wehrmacht. History, Myth and Reality*, Cambridge, Harvard University Press, [ed. or.: 2002] 2006, pp. 195-250.

<sup>31</sup> SHARP, Gwen, WADE, Lisa, «Sociological Images: Secrets of a feminist icon», in *Contexts*, 10, 2/2011, pp. 82-83.

considerandosi in qualche modo “storici”, ed i più anziani che mostrano una maggiore consapevolezza sulle implicazioni culturali del loro *hobby* e non esitano a schierarsi.

Osservando la *community* dei *lego historical builders* abbiamo imparato a non farci ingannare dalle apparenze, ed a cercare di andare più in profondità nelle motivazioni che spingono le persone a occuparsi di storia attraverso i lego. Forse l’esempio più clamoroso è stato dato proprio da “Dan” Siskind: accusato ripetutamente di favorire la diffusione di una cultura militaresca, con echi che sono giunti anche in Italia<sup>32</sup>, Siskind, che vanta un passato nel movimento anarco-punk, ha ribadito pubblicamente sul social Instagram il suo orientamento politico “antifa” durante le proteste di Black Lives Matter (senza ritenerlo in contraddizione con gli esorbitanti costi dei suoi prodotti, a dispetto degli elementi classisti e anticapitalisti del movimento americano Antifa)<sup>33</sup>.

Nella prospettiva dello storico, la *Lego History* fornisce interessanti notizie sulle influenze, la percezione e la rielaborazione del passato, in particolare del Novecento. Tra i vari esempi, è significativo soffermarsi sulla rappresentazione degli italiani nella Seconda guerra mondiale. In larghissima parte, le riproduzioni di soldati e di veicoli dell’Italia fascista adottano la livrea cachi e sono inserite in ambientazioni africane. In certa misura, questo può dipendere dalla nazionalità dei principali produttori, britannici e americani, due paesi che combatterono con il Regio esercito soprattutto in Africa. Ma non è sufficiente a spiegare la tendenza. Anche dopo la commercializzazione di *minifigure* in uniforme grigioverde, pure tra i *builder* italiani hanno continuato a prevalere gli scenari nordafricani, mentre inconsuete sono le ricostruzioni riferite alla Russia e, ancor meno, al fronte balcanico. Il teatro africano viene percepito come il fulcro del coinvolgimento italiano nel secondo conflitto mondiale, a causa dell’immaginario sulla “guerra del deserto”, mitizzata come uno scontro “senza odio”, avulso agli eccessi dei fronti europei<sup>34</sup>, e più in generale sull’impegno militare italiano elaborato negli anni soprattutto dal cinema<sup>35</sup>. Colpisce da questo punto di vista che quasi tutte le creazioni vengano ambientate ad El Alamein. Di contro, il fronte balcanico è visto come marginale, mentre nei fatti costituì uno dei teatri principali della guerra italiana.

---

<sup>32</sup> Cfr. TARQUINI, Andrea, «La scelta di Lego», cit.

<sup>33</sup> Cfr. URL: < [https://en.wikipedia.org/wiki/Profane\\_Existence](https://en.wikipedia.org/wiki/Profane_Existence) > [2 maggio 2021]; Cfr. URL: < <https://www.instagram.com/dan.bkm/> > [consultato il 2 maggio 2021].

<sup>34</sup> Cfr. ROCHAT, Giorgio, *Le guerre italiane 1935-1943*, Torino, Einaudi, 2005, p. 347; KITCHEN, Martin, *Rommel's Desert War: Waging World War II in North Africa, 1941-1943*, Cambridge, CUP, 2009, p. 10.

<sup>35</sup> Cfr. LABANCA, Nicola, s.v. «La battaglia di El Alamein», in DE GRAZIA, Vittoria, LUZZATTO, Sergio (a cura di), *Dizionario del fascismo*, vol. I, Torino, Einaudi, 2002, p. 462; ELLENA, Liliana, *Guerre fasciste e memoria pubblica nel cinema del dopoguerra*, in BORGOMANERI, Luigi (a cura di), *Crimini di guerra: il mito del bravo italiano tra repressione del ribellismo e guerra ai civili nei territori occupati*, Milano, Guerini e Associati, 2006, pp. 183-213.

## 4. La “Public Brickstory”

In parallelo all’affermarsi della *Lego History*, si è fatta strada l’idea di utilizzare i lego come strumento per raccontare ed insegnare la storia. I *public historian* hanno da tempo rivolto la propria attenzione al gioco storico, che viene ormai ritenuto un mezzo attraverso cui divulgare e promuovere, in forme partecipate e attive, la conoscenza<sup>36</sup>. I lego possono rivelarsi un potente strumento per trasmettere informazioni e contenuti, assolvendo nelle attività di Public History due funzioni, tra loro intersecabili. Possono essere impiegati come nuova forma per rappresentare il passato, in quanto medium espressivo e comunicativo capace di raggiungere un pubblico intergenerazionale, ma anche in attività di didattica ludica, sfruttando le potenzialità e l’attrattività dei mattoncini.

Potenzialità che comportano la consapevolezza di agire su un doppio crinale, quello delle pratiche partecipative e della pedagogia civile, tanto sui *social network* che nelle attività in presenza. In entrambi i casi, l’osservazione della comunità dei costruttori lego a tema storico sui *social* insieme al lavoro che abbiamo iniziato a portarvi avanti, è stata in grado di aiutarci a mettere meglio a fuoco i nodi da affrontare.

Per quanto attiene le pratiche partecipative, queste trovano una loro duplice coniugazione tanto nella possibilità di co-costruire rappresentazioni e giochi di *Lego History* in attività laboratoriali o ludiche che nell’interazione con la comunità in rete. Ci troviamo di fronte a un nuovo compromesso all’insegna del concetto di *shared authority* elaborato da Michael Frisch in relazione alla storia orale<sup>37</sup>. Ovviamente qui non si tratta di una condivisione di autorità tra lo storico e il testimone, ma di una pratica partecipativa che tiene insieme lo storico con i *lego historical builder*, che comporta una mediazione in positivo tra le conoscenze e l’autorità dello storico e la capacità creativa dei “costruttori”, capace di innescare l’istanza partecipativa che la Public History porta con sé, favorendo uno scambio e la costruzione consapevole di una memoria storica del passato scevra da elementi mitizzati o falsanti, favorendo una trasformazione dei “costruttori” da semplici consumatori di storia a co-autori di rappresentazioni e giochi a tema storico<sup>38</sup>. Tutti aspetti presenti anche nell’italiano *Manifesto della Public History of Education*, che

---

<sup>36</sup> Questa riflessione è stata ripresa da ASTI, Chiara, *La domanda fondamentale sul gioco, la storia e tutto quanto*, in ID. (a cura di), *Mettere in gioco il passato*, cit., pp. 15-25, p. 25.

<sup>37</sup> Cfr: FRISCH, Michael, *A Shared Authority. Essays on the Craft and Meaning of Oral and Public History*, Albany, State University of New York Press, 1990.

<sup>38</sup> Cfr: *Book of abstract* della Terza conferenza di Public History a Santa Maria Capua Vetere, Panel AIPH 65, URL: < <http://www.labcd.unipi.it/wp-content/uploads/2020/05/BoA-AIPH2019-ITA-def2.pdf> > [consultato il 9 giugno 2021]. Per un approfondimento sulle pratiche partecipative nella Public History a sfondo sociale BARTOLINI, Stefano, «Labour Public History. Tracciare una rotta», in *Clionet*, 3, 2019, URL: <<https://rivista.clionet.it/vol3/societa-e-cultura/lavoro/bartolini-labour-public-history-tracciare-una-rotta>> [consultato il 9 giugno 2021].

muovendo dall'accoglienza dei bisogni sociali, in questo caso la domanda di storia proveniente dalla società, inquadra bene il punto: «non si tratta di inventare delle modalità di divulgazione o di spettacolarizzazione dei contenuti storici: si tratta, invece, di uscire dal modello trasmissivo e di far sì che gli storici lavorino con i soggetti interessati per avviare un esercizio di pensiero critico, per costruire insieme conoscenze, riflessioni, consapevolezza»<sup>39</sup>.

Sul versante della pedagogia civile, si collegano bene alle problematiche che abbiamo osservato all'opera nella comunità in rete le osservazioni di Giuseppe Tognon sui limiti e le storture retoriche di miti, simboli, fatti e personaggi delle storie nazionali, la cui parzialità la Public History può aiutare a decifrare: «Le pedagogie della patria, della vittoria, della rivoluzione, della resistenza, dell'eroismo, del merito dell'ordine militare o civile... sono elementi positivi di costruzione della memoria solo se sono subordinate ad una pedagogia civile che si preoccupa della concreta possibilità di ciascun cittadino di esercitare la propria libertà di giudizio all'interno di una sfera pubblica in cui si sente a proprio agio. Non è un compito facile ed è per questo che i contenuti della pedagogia civile non possono essere quelli, banali, di un'educazione civica superficiale, catechistica»<sup>40</sup>. Tognon riflette in maniera preoccupata anche sui giovani, i *social* e il senso della storia, con indicazioni di grande utilità per il nostro lavoro: «la pedagogia deve far fronte ad un fenomeno inedito che sta rovesciando anche i rapporti tra i fatti e la storia: le nuove opportunità comunicazionali potenziano enormemente il pensiero simbolico dei giovani, ma essi non sono più in grado di elaborare un'idea del tempo come coscienza del limite»<sup>41</sup>. Sono questioni che stiamo imparando ad affrontare sul campo, confrontandoci con il senso comune della storia, e quindi con le narrazioni, che traspare dalle creazioni dei *lego historical builders*.

Contemporaneamente, abbiamo iniziato ad intessere relazioni con la parte strutturata di costruttori lego a tema storico che popola la *community* transnazionale. Fuori dall'Italia, sono sorti progetti di quella che, con un gioco di parole finalizzato a evidenziarne la peculiarità, viene talora definita *Public Brickstory*. Ruotano attorno a blog che condividono le proprie creazioni corredate da un testo divulgativo e pubblicano riflessioni di carattere teorico-metodologico. Alcuni sono animati da storici-*builder*. Tra i siti più importanti: *Brick to the past*<sup>42</sup>; *Historysbricks*<sup>43</sup>; *Public BRICKstory*<sup>44</sup>; *MiniFigBattlefields*<sup>45</sup>. Per l'Italia, si segnala il lavoro di Luca Petraglia, autore di

---

<sup>39</sup> BANDINI, Gianfranco, *Manifesto della Public History of Education. Una proposta per connettere ricerca accademica, didattica e memoria sociale*, in BANDINI, Gianfranco, OLIVIERO, Stefano (a cura di), *Public History of Education: riflessioni, testimonianze, esperienze*, Firenze, Firenze University Press, 2019, pp. 41-53, p. 49.

<sup>40</sup> TOGNON, Giuseppe, *Public History e Public Pedagogy. Storia e pedagogia per lo sviluppo di una nuova «sfera pubblica»*, in BANDINI, Gianfranco, OLIVIERO, Stefano (a cura di), *Public History of Education*, cit. pp. 35-36.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 36.

<sup>42</sup> URL: <<http://www.bricktothepast.com/>> [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>43</sup> Il sito è al momento in ristrutturazione.

<sup>44</sup> URL: <<https://www.public-brickstory.com/21qa>> [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>45</sup> URL: <<https://www.minifigbattlefields.com/education/>> [consultato il 25 aprile 2021].

ricostruzioni di edifici e ambienti urbani storici<sup>46</sup>. Questi progetti coprono un vasto spettro di epoche e temi, senza incentrarsi sulla *histoire-bataille* dei conflitti otto-novecenteschi. Brick to the past – il sito più famoso e consolidato, tanto da avere partenariati con importanti istituzioni culturali – si occupa della storia britannica, spaziando su svariati temi dall’età classica fino alla contemporaneità: il Vallo di Adriano, il viaggio dei *Pilgrim fathers*, la tratta transatlantica degli schiavi, le insurrezioni giacobite (1689-1746), il massacro di Peterloo (1819), la Londra capitale dell’Impero (1875), con il suo stridente contrasto tra quartieri ricchi e poveri<sup>47</sup>. Le MOC, oltre ad essere presenti sul blog corredate da spiegazioni storiche, sono state esibite in fiere lego e in esposizioni a carattere storico.

Vari musei, infatti, hanno proposto diorami lego storici, con l’obiettivo di rendere le esposizioni più attrattive e intercettare un pubblico più ampio, soprattutto famiglie con bambini<sup>48</sup>. In una mostra sulla *Magna Charta*, organizzata nel 2015 a Egham (città prossima al campo di Runnymede, dove il documento fu promulgato), sono state installate una serie di MOC che mettevano in scena gli eventi narrati sui pannelli, dalla battaglia di Bouvines (1214) all’emanazione della legge da parte di re Giovanni Senzatterra. A detta del curatore, il *public historian* Matthew Smith, la ricostruzione è stato l’elemento che più ha suscitato la curiosità e l’interesse dei visitatori<sup>49</sup>. Altrettanto interessante si è rivelata l’esperienza dello storico Kevin J. Walter, responsabile di *Public BRICKstory*<sup>50</sup>. Nel 2016-17 ha curato con Oliver Isensee la ricostruzione di una Villa romana per il museo *Villa urbana* di Heitersheim, città nel sud della Germania. Il progetto finale, di oltre 25.000 pezzi (il costo finale di circa 3.000 euro è stato coperto grazie a una sottoscrizione pubblica), è stato strutturato in modo che potesse essere fruibile anche dai bambini<sup>51</sup>.

L’impiego dei lego nella divulgazione storica non è esente da problematiche e da giudizi negativi. Molti si mostrano diffidenti a causa del preconcetto che vuole i giochi, per il loro carattere ludico e divertente, inconciliabili con la serietà della storia, obiezioni spesso rivolte anche alla didattica storica ludica<sup>52</sup>. A questa critica si lega l’accusa che rappresentando e narrando la storia con i lego, come con qualsiasi altro oggetto ludiforme, si rischia di banalizzare

<sup>46</sup> URL: < <https://lucapetraglia.com/> > [2 maggio 2021].

<sup>47</sup> Vedi il portfolio di “Brick to the past”, URL: <<http://www.bricktothepast.com/portfolio.html>> [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>48</sup> Cfr. BARKER, Craig, «“I found Rome a city of brick and left it a city of Lego”. The Nicholson Museum’s exhibitions of Lego models of classical monuments», in *Teaching History*, 49, 1/2015, pp. 38-42.

<sup>49</sup> Cfr. SMITH, Matthew, «Curating the Idea of Magna Charta», in *Curator. The Museum Journal*, 61, 3/2018, pp. 431-447, pp. 444-445.

<sup>50</sup> URL: < <https://www.public-brickstory.com/about-us/> > [consultato il 9 giugno 2021].

<sup>51</sup> Cfr. WALTER, Kevin J., «The Origins of Public BRICKstory: Plans & Preparations», in *public-brickstory.com*, 14 aprile 2020, URL: < <https://www.public-brickstory.com/2020/04/14/the-origins-of-public-brickstory-plans-preparations/> > [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>52</sup> Cfr. CULLUM, Pat, *Play as technique for History in Higher Education*, in von LÜNEN, Alexander et al. (edited by), *Historia Ludens. The playing historian*, New York, Routledge, 2020, pp. 89-101, p. 89.

eventi traumatici e drammatici. I docenti statunitensi Andrew Beiter e Joseph Karb, esaminando alcune possibili strategie didattiche sulla storia dei genocidi del Novecento, hanno espressamente raccomandato di evitare diorami lego sull'Olocausto, che verrebbero percepiti come una mancanza di rispetto delle vittime<sup>53</sup>. I due sono forse memori del clamore e dello sdegno suscitato dal *lego concentration camp*, un'installazione con cui l'artista polacco Zbigniew Libera intendeva denunciare la disumanizzazione che ha caratterizzato i deportati e le vittime dell'Olocausto<sup>54</sup>. Sono certamente problemi da non sottovalutare, ma che non dovrebbero scoraggiare il ricorso ai lego – come di qualsiasi altro gioco – nella Public History. Devono invece essere di stimolo a svolgere queste attività di comunicazione con attenzione e in maniera consapevole.

In realtà, sembrano più solide le ragioni di chi sceglie di impiegare i lego nella divulgazione storica. In risposta alle succitate critiche, Benjamin Franz, *public historian* tedesco e creatore di *History'sBrick*<sup>55</sup>, ha evidenziato che i lego costituiscono solo un'altra forma per narrare il passato. Del resto, il pubblico fruisce la storia prevalentemente attraverso le rappresentazioni popolari diffuse da film, serie tv, fumetti, videogame, ecc. Sono i media della cultura popolare, non la saggistica, a costruire la memoria e gli immaginari storici. I lego storici offrono un'ulteriore piattaforma per divulgare la storia, a condizioni che ciò venga fatto con accuratezza, riflettendo sui modi di farlo e tenendo conto degli immaginari del pubblico, con i quali il *public historian* deve misurarsi<sup>56</sup>. Per Greyson Beights, storico ventunenne e *builder* affermato<sup>57</sup>, i lego storici offrono modi attrattivi e intuitivi per comunicare la storia e richiamare la curiosità di persone disinteressate. Beights è curatore del libro *Medieval LEGO*, dove le principali tappe del medioevo inglese sono illustrate attraverso diorami, realizzati da *builder* di fama internazionale, corredati da spiegazioni di accademici medievisti<sup>58</sup>. Secondo John M. Rudy, storico e fan lego, autore di diorami sulla battaglia di Gettysburg (1863), il rischio di banalizzare la guerra e la violenza può essere contrastato proponendo ricostruzioni rispettose, che siano estranee al gusto per lo *splatter* e alle glorificazioni dei conflitti di molte rappresentazioni filmiche. Rudy ha proposto una visione articolata di come la guerra può essere raccontata con i lego: i suoi diorami non si limitano al

---

<sup>53</sup> Cfr. BEITER, Andrew, KARB Joseph, *From the Holocaust to Darfur: teaching about genocide*, in GRANT, S.G., GRADWELL, Jill M. (edited by), *Teaching history with big ideas: cases of ambitious teachers*, Lanham, Rowman & Littlefield Education, 2010, pp. 55-75, 74-75.

<sup>54</sup> Cfr. LEE, Jonathan Rey, *Deconstructing "LEGO"*, cit., p. 223.

<sup>55</sup> KRINGIEL, Danny, «Meilensteinchen der Weltgeschichte», cit.

<sup>56</sup> History's Bricks [FRANZ, Benjamin], *D-Day - yes we remember our own way!*, in *omahabricks.com*, 6 giugno 2020, URL: < <https://www.omahabricks.com/post/d-day-yes-we-remember-our-own-way> > [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>57</sup> Vedi il sito: *greysonbeights.com*, URL < <https://www.greysonbeights.com/about-greyson> > [consultato il 25 aprile 2021].

<sup>58</sup> BEIGHTS, Greyson, *Medieval LEGO*, San Francisco, No Starch Press, 2015.

campo di battaglia, ma includono pure la sepoltura dei caduti, il ritorno dei reduci, il ruolo dei civili e la costruzione del memoriale della battaglia<sup>59</sup>.

I lego hanno trovato un utilizzo anche in attività laboratoriali per l'insegnamento della storia, sia nella scuola sia nei musei. Dopotutto, i mattoncini sono da tempo impiegati in ambito scolastico, nelle materie tecnico-scientifiche, ma anche nella formazione per gli adulti, tanto di tipo sindacale (sono stati utilizzati nelle due edizioni del Festival della formazione CGIL) che manageriale. La stessa LEGO ha organizzato divisioni incaricate di studiare gli usi in ambito educativo – per l'età prescolare, la scuola primaria e media<sup>60</sup>, e per gli adulti (la linea *LEGO Serious Play*, rivolta alle aziende)<sup>61</sup> – e competizioni di robotica riservate alle scuole<sup>62</sup>. Le esperienze di didattica storica con i lego non sono però molte per il momento. Ciò va forse imputato alla relativa novità del binomio lego-storia, ma va considerata la ritrosia ad accostare gli approcci ludici all'insegnamento della storia, per l'idea – ormai superata – che l'età per giocare coincida esclusivamente con il periodo dell'infanzia. Vari studi hanno invece dimostrato che la didattica ludica produce un coinvolgimento più profondo degli alunni, grazie all'immersione piacevole in un'attività che favorisce l'acquisizione di competenze e conoscenze, e facilita la partecipazione e l'interazione con e tra gli studenti, rivelandosi d'aiuto in particolare per i soggetti con maggiori difficoltà, isolati e meno partecipativi nelle lezioni frontali<sup>63</sup>. Inoltre, esperienze condotte nell'insegnamento di materie umanistiche hanno messo in evidenza gli effetti positivi del poter manipolare l'oggetto sui processi di apprendimento, agevolando il passaggio dal pensiero concreto a quello astratto. Sicuramente, l'elevato costo dei pezzi LEGO e le difficoltà a programmare attività di didattica ludica efficaci, che richiedono impegno e preparazione, potrebbero scoraggiare simili progetti. Nondimeno, i costi possono essere contenuti ricorrendo all'usato, chiedendoli in prestito oppure acquistando mattoncini non originali. Sul piano della progettazione, va osservato che i lego possono essere facilmente adattati alle proprie esigenze e

---

<sup>59</sup> Cfr. RUDY, John M., «Child's Play: War, Toys and Avoiding the Trivial», in *Interpreting the Civil War: Connecting the Civil War to the American Public*, 88, 2013, URL: < <https://cupola.gettysburg.edu/interpretcw/88/> > [consultato il 26 aprile 2021].

<sup>60</sup> LEGO ha reso disponibili varie unità di apprendimento per le materie STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). URL: < <https://education.lego.com/it-it/lessons> > [consultato il 28 aprile 2021].

<sup>61</sup> Cfr. LEE, Jonathan Rey, *Deconstructing “LEGO”*, cit., pp. XXVI, 189.

<sup>62</sup> LEBER-COOK, Alice, COOK, Roy T., *Glossary*, cit., p. 228.

<sup>63</sup> Cfr. CARNES, Mark C., *Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College*. Cambridge (MA), Harvard University Press, 2014, p. 291; CECALUPO, Marco, *E Cesare disse: “Si lanci il dado!”. I giochi di storia nella scuola e l'esperienza di Historia Ludens*, in ASTI, Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato*, cit., pp. 69-97. Samuel Kawahara ha sottolineato che le attività didattiche con i lego hanno avuto effetti positivi nelle aree dove è presente disagio sociale. Cfr. KAWAHARA, Samuel, *O uso de blocos de Lego: uma proposta para a construção de conhecimentos históricos*, Monograph (Specialization in Innovation and Technologies in Education) - Federal Technological University of Paraná. Curitiba, 2019, p. 8.

riutilizzati in molteplici modi. Si tratta poi di uno strumento ludico a bassa tecnologia e intuitivo, ben più accessibile e riusabile di *videogame* e giochi da tavolo<sup>64</sup>.

Tra le esperienze di didattica storica con i lego, possono essere citati i progetti di Samuel Kawahara (studente di tecnologie per l'educazione), per le scuole superiori, e della professoressa Pat Cullum, per un modulo sul concetto di *gender* nella storia, all'interno di un corso introduttivo di *Storia delle idee per l'Higher Education*<sup>65</sup>. Nonostante i diversi destinatari, le due attività avevano una natura collaborativa-competitiva, suddividendosi su più sessioni. Nella prima parte, il “mediatore” (il docente o il *public historian*) introduce l'argomento storico trattato e l'utilizzo dei lego. Secondariamente, gli alunni ricevono i *kit* di mattoncini e letture sul tema in oggetto, dalle quali dovranno documentarsi per creare una o più scene storiche. Nello svolgimento del gioco, il mediatore deve limitare al minimo i propri interventi. Infine, il docente e la classe, dialogando assieme, giudicano le realizzazioni, secondo vari parametri qualitativi. In questa fase finale avviene il *debriefing*, ossia il momento in cui gli alunni riflettono assieme sulle creazioni realizzate, come hanno affrontato gli argomenti selezionati e motivano le proprie scelte, con l'intervento decisivo del docente o del *public historian*.

Citiamo, ad esempio, l'esercizio finale del progetto di Cullum. Gli studenti dovevano realizzare un piccolo scenario lego utilizzando uno dei documenti forniti e tre *minifigure*. La docente ha assegnato valutazioni più alte agli studenti che avevano saputo meglio trasporre nella MOC informazioni e contenuti ricavati dai testi forniti, attribuendo punti per ogni riferimento a un'idea di genere ispirata al contesto trattato nel documento. Uno dei gruppi con risultati migliori aveva realizzato, a partire da un testo della scrittrice e femminista francese Simone de Beauvoir, una MOC ambientata nella seconda guerra mondiale, dove erano presenti soldati regolari maschi alleati e dell'Asse e una combattente donna della Resistenza. I risultati dell'esperienza sono incoraggianti. Oltre a stimolare la creatività e le capacità cognitive, l'attività svolta con i lego ha avuto effetti positivi sulle interazioni sociali e sul coinvolgimento degli studenti. La docente ha infatti constatato che «The seminar was more lively than usual, with all the students involved in discussion, a significantly higher noise level than usual».<sup>66</sup> Cullum ha soprattutto notato che gli studenti avevano meglio compreso il concetto di *gender*, raccogliendo riscontri positivi dai partecipanti. Kawahara ha invece notato che la ricostruzione di eventi del passato con i lego aiuta

---

<sup>64</sup> Cfr. CULLUM, Pat, *Play as technique for History*, cit., pp. 90-91.

<sup>65</sup> Simile al progetto di Cullum, per obbiettivi e metodo, è quello condotto da Jamie Wood e Katherine Fennelly all'Università di Lincoln. Cfr. FENNELLY, Katherine, WOOD, Jamie, *Constructive play: LEGO for learning in History, Heritage and beyond*, in [history.blogs.lincoln.ac.uk](http://history.blogs.lincoln.ac.uk), 14 gennaio 2019, URL: < <https://history.blogs.lincoln.ac.uk/2019/01/14/constructive-play-lego-for-learning-in-history-heritage-and-beyond/> > [consultato il 26 aprile 2021].

<sup>66</sup> CULLUM, Pat, *Play as technique for History*, cit., pp. 89-101, p. 97.

gli studenti a visualizzare in maniera tridimensionale e a contestualizzare gli eventi storici studiati<sup>67</sup>.

## 5. Conclusioni. Il progetto Italian Brickhistory

A partire dal 2020, abbiamo iniziato ad avvicinarci alla *Lego History* e ad inserirci nella *community* che vi ruota attorno, alla quale ci siamo approcciati attraverso Instagram. Entrambi, superata la *dark age*<sup>68</sup>, siamo stati affascinati da questa nuova e peculiare declinazione storica dei mattoncini. Le circostanze temporali, ovvero il confinamento obbligatorio impostoci dal *lockdown* nella primavera 2020, hanno sicuramente favorito lo sviluppo di quello che, almeno inizialmente, era nato come un semplice svago. Davanti alla vivacità della *community* internazionale e incuriositi dal fenomeno, come storici da anni impegnati nella Public History abbiamo presto intuito sia l'interesse della *Lego History* in quanto fenomeno socioculturale, sia le potenzialità dello strumento nella divulgazione della storia, avviando una riflessione sui modi per lavorare sulla *Lego History* come forma di Public History. Fin da subito, abbiamo ritenuto fondamentale stringere contatti con i responsabili dei progetti di Public Brickstory nati all'estero richiamati in precedenza, per confrontarci con esperienze strutturate e conoscere metodi e strategie.

Prendendo spunto da queste iniziative, abbiamo fondato il sito “Italian Brickhistory”<sup>69</sup>, connesso con Facebook e Instagram per favorire la diffusione dei contenuti e promuovere il nostro lavoro. *In primis*, il sito intende proporsi come punto di aggregazione e di riferimento per la *Lego History* in Italia. Un luogo identificabile dalle diverse *community* (appassionati di storia, costruttori lego, studiosi, docenti o operatori culturali) attorno a cui lavorare sulla Public Brickstory. Secondariamente, vuole essere uno spazio per trasmettere contenuti storici. I contributi pubblicati sul sito si basano sull'interazione tra le foto del diorama dedicato al tema oggetto dell'approfondimento – munite di una didascalia dove viene illustrato il soggetto e motivate le scelte nella rappresentazione – e un testo improntato alla divulgazione scientifica. Ogni articolo è corredato da rimandi a risorse online o bibliografiche, per approfondire l'argomento.

---

<sup>67</sup> Cfr. KAWAHARA, Samuel, *O uso de blocos de lego*, cit.

<sup>68</sup> Il termine “dark age” designa il periodo nella vita di un fan lego in cui la passione per i mattoncini viene momentaneamente accantonata per favorire altri interessi. Questi periodi corrispondono, solitamente, all'adolescenza e alla prima età adulta.

<sup>69</sup> Si veda il sito *italianbrickhistory.education*, URL: < <https://italianbrickhistory.education/> > [consultato il 28 aprile 2021].



**Immagine 1.** *L'occupazione italiana della Jugoslavia. 6 aprile 1941 – 8 settembre 1943*, MOC di BARTOLINI, Stefano, URL: < <https://italianbrickhistory.education/2021/04/06/loccupazione-italiana-della-jugoslavia-6-aprile-1941-8-settembre-1943/> > [consultato il 3 maggio 2021].



**Immagine 2.** *La rotta di Caporetto*, MOC di CUTOLO, Francesco, URL: < <https://italianbrickhistory.education/2021/02/13/caporetto/> > [consultato il 3 maggio 2021].

Nelle MOC cerchiamo di proporre ricostruzioni accurate e rigorose, approfittando della dinamicità dello strumento ma senza sfociare nella cura maniacale per il dettaglio, che rischia di mettere in secondo piano le vicende approfondite. I lego restano pur sempre giocattoli e ogni rappresentazione realizzata con essi resta inevitabilmente un'approssimazione e una semplificazione. Non ci siamo posti preclusioni verso alcuna epoca storica, ma per il momento abbiamo preferito rimanere sulle tematiche della storia otto-novecentesca che frequentiamo abitualmente. Inoltre, a discapito di quanto potrebbe indurre a pensare il nome, non intendiamo limitare il nostro campo d'azione alla storia italiana, ma vogliamo “fare storia” con i mattoncini su molteplici argomenti, con una prospettiva globale. Abbiamo scelto di riservare particolari attenzioni al vasto campo della storia sociale, senza tralasciare il ruolo degli attori storici, la storia politica e culturale, la storia bellica (e non la militare), i fatti, gli eventi e le biografie. La storia è per noi, seguendo Marc Bloch, la scienza degli uomini nel tempo. E poiché le persone vivono in società, la storia si occupa prima di tutto delle società umane<sup>70</sup>.

Complici l'attrattiva dei lego e la relativa novità della proposta, i contenuti hanno suscitato curiosità e goduto di una buona diffusione, venendo condivisi tanto da istituzioni culturali italiane che dalle persone comuni. La *community* italiana dei *lego historical builder* sembra aver accolto con favore la nascita di questo spazio e i tentativi di coinvolgerla hanno dato finora riscontri positivi: ad esempio, vari *builder*, sia TFOL che AFOL, hanno risposto con entusiasmo alla richiesta di inviare le foto delle loro creazioni per costruire un articolo dedicato alle formazioni partigiane, pubblicato per la Festa della Liberazione del 2021<sup>71</sup>. Alcuni ci hanno proposto anche contenuti per specifici articoli.



Immagine 3. *Il Primo Maggio*, MOC di BARTOLINI, Stefano, URL:

<<https://italianbrickhistory.education/2021/04/30/il-primo-maggio/>> [consultato il 3 maggio 2021].

<sup>70</sup> Si veda il manifesto del progetto *Public Brickstory?*, URL: <<https://italianbrickhistory.education/public-brickstory/>> [consultato il 28 aprile 2021].

<sup>71</sup> «Le formazioni partigiane», in *italianbrickhistory.education*, 25 aprile 2021, URL:

<<https://italianbrickhistory.education/2021/04/25/le-formazioni-partigiane/>> [consultato il 28 aprile 2021].



Immagine 4: Giornata internazionale della donna, MOC di BARTOLINI, Stefano, URL:

< <https://italianbrickhistory.education/2021/03/08/giornata-internazionale-della-donna/> > [consultato il 3 maggio 2021].

Parallelamente, abbiamo iniziato a studiare i possibili impieghi dei lego storici in attività di didattica-ludica per le scuole medie inferiori e superiori (ma adattabili anche a laboratori organizzati nei musei). Purtroppo, le circostanze sanitarie non hanno finora permesso di svolgere prove pratiche. Gli approcci ludico-competitivi richiamati sopra offrono spunti importanti e suggeriscono che sia possibile ottenere buoni risultati. Oltre a favorire la dimensione aggregativa e un coinvolgimento più profondo degli studenti, la realizzazione di piccoli diorami con i lego richiede la combinazione di conoscenze e competenze diverse, come la capacità di sintetizzare le informazioni ricavate dai documenti e tradurle nel concreto, mantenendo però centrale la dimensione creativa e giocosa. Inoltre, il contesto di divulgazione informale creato da queste attività e l'eccitazione per la circostanza ludico-competitiva possono favorire l'interesse evitando di trasmettere un'immagine monotona e noiosa. Tuttavia, abbiamo iniziato a riflettere anche sulla possibilità di implementare un *boardgame* storico con i lego, sfruttando la manipolabilità dei mattoncini per creare scenografie in cui “ambientare la storia” ma anche per modificare i personaggi giocati e gli scenari stessi, al fine di dar conto delle trasformazioni che avvengono nelle società umane.

Infine, e per concludere, stiamo riflettendo in maniera ragionata sui possibili riflessi “democratici” del nostro lavoro in divenire. Sia per quanto attiene la possibilità di far esprimere, attraverso i lego, un pubblico più vasto e più giovane di quello che spesso raggiungiamo, che verrebbe coinvolto nel processo di costruzione del senso del passato e della sua memoria, sia per gli aspetti prettamente sociali. I lego rimangono, per il loro costo, giocattoli non alla portata di tutti, nonostante una progressiva maggiore accessibilità favorita dalla diffusione dei prodotti non originali. Riuscire a mettere insieme, appoggiandosi alle istituzioni culturali che lavorano sui territori, i materiali e le relazioni necessarie per portare la didattica della storia attraverso i lego anche a chi non può permetterseli, rappresenterebbe un piccolo, ma gioioso, atto di giustizia sociale.

## GLI AUTORI

**Stefano BARTOLINI** è Direttore della Fondazione Valore Lavoro, ente culturale toscano che opera nel campo della storia del lavoro e del movimento sindacale occupandosi anche della conservazione dei relativi beni archivistici e bibliografici, e della rivista *Farestoria*, periodico dell'Istituto storico della Resistenza di Pistoia. Partecipa alle attività dell'Associazione italiana di storia orale e della Società italiana di storia del lavoro ed alla redazione della rivista «Il De Martino». Come public historian ha organizzato e realizzato esposizioni, spettacoli, siti web, eventi artistici, un film documentario di storia orale e pubblicato riflessioni tematico-metodologiche. Tra le sue pubblicazioni; *Un altro 1969: i territori del conflitto in Italia* (con Pietro Causarano e Stefano Gallo, Palermo, NDF, 2020); «Labour Public History: tracciare una rotta», in *Clionet*, 3/2019; *In viaggio: dentro al cono d'ombra* (curato con Sara Valentina di Palma, Livorno, Belforte, 2018); *La mezzadria nel Novecento. Storia del movimento mezzadrile tra lavoro e organizzazione* (Pistoia, Settegiorni, 2015); *Una passione violenta. Storia dello squadristico fascista a Pistoia 1920-1923* (Pistoia, Cudir, 2011); *Fascismo antislabo. Il tentativo di “bonifica etnica” al confine nord orientale* (Pistoia, ISRPT edizioni, 2006).

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Bartolini> >

**Francesco CUTOLO** è perfezionando alla Scuola Normale Superiore in “Culture e società dell'Europa contemporanea”. I suoi campi di ricerca ruotano attorno alla storia sociale, culturale e militare dell'età contemporanea, con particolare interesse per la prima guerra mondiale. È membro del direttivo e ricercatore dell'Istituto storico della Resistenza e dell'Età contemporanea di Pistoia, per cui ha curato alcune mostre sulla Grande Guerra e altre attività di divulgazione storica. Fa parte delle redazioni di «Farestoria» e «Storialocale». Ha pubblicato la monografia (con Roberto Bianchi), *L'influenza spagnola del 1918-19. La dimensione globale, il quadro nazionale e un caso locale* (Pistoia, ISRPT Editore, 2020) e gli articoli: «“L'ultima crociata?” Il cattolicesimo italiano davanti alla presa di Gerusalemme (1917)», in «Rivista di Storia del Cristianesimo», 16, 1/2019, pp. 171-201; «“La IX crociata dell'Intesa”. La politica e l'opinione pubblica laica italiana davanti alla presa di Gerusalemme (1917)», in «Studi storici», LX, 2/2019, pp. 325-360.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Cutolo> >