

## Art. A 20 – L’ “HOBBY”

### Un piccolo saggio

Tutti gli articoli comparsi finora nel sito “www.funsci.com”, nelle sezioni “Approfondimenti” (di Scienze Naturali, di Microscopia, Schede Tecniche), sono sempre stati scritti con stile impersonale, come si usa pomposamente nei trattati accademici.

Dato però l’argomento del presente articolo, l’autore chiede il permesso di usare la prima persona.

Ecco di cosa si tratta.

Da qualche anno, l’amico G. Carboni mi usa la cortesia di pubblicare nel sito che egli dirige, dedicato alla divulgazione scientifica, tutti gli scartafacci che gli mando. Tramite il suo sito e la “mailing list” dei micrografi italiani, alla quale colpevolmente non aderisco, ho avuto la possibilità di entrare in contatto con tante persone che posso classificare come “hobbisti d’alto bordo”. Mi sento hobbista e quindi mi ci sono ritrovato; è stato per me un vero piacere constatare quante persone lavorano con metodo e con validissimi risultati in un campo che non si può dire rientri nella “cultura media”, specialmente in Italia, quel bel paese che il mio compianto fratello, un vero naturalista “da campo”, definiva: “... la tomba di ogni sana iniziativa”.

Ho trovato in quelle persone lo spirito di approfondimento e di disinteresse che qualificano il vero hobbista. Con molti di essi, nonostante siano sparsi per tutto il nostro paese, ho intrecciato rapporti di collaborazione, di scambio a vari livelli, di vera amicizia.

Una sorpresa.

Sorpresa tanto maggiore quando mi sono accorto che alcuni di essi giungevano fino all’eroica delicatezza di fingere di aver letto con attenzione i miei scritti.

A quel punto, ho tirato fuori vecchi e polverosi appunti, ho riflettuto sul tema dell’hobby, ed ho buttato giù il testo che segue. Una provocazione per i miei pazienti lettori.

Un modo come un altro per farsi venir sonno.

---

Il termine “hobby” corrisponde ad un vocabolo inglese che indica un cavalluccio di legno o, in genere, un giocattolo, un passatempo. Oggi, questo termine ha acquisito in tutto il mondo un significato assai più vasto. Ad esso, in italiano, si può far corrispondere il termine “dilettantismo” o “attività amatoriale”, indicando con ciò il carattere di soddisfazione personale che ne rappresenta lo scopo essenziale. Alla parola “dilettantismo” va quindi tolto il significato di “superficialità” o “empirismo” che spesso le si unisce. Il dilettante, nel suo campo, può essere, e talora è, altrettanto profondo ed impegnato del professionista.

In francese ed in inglese, del resto, si usa il termine “amateur” per sottolineare la volontarietà e la passione del vero hobbista. Nei dizionari inglese-italiano, “hobby” viene tradotto con “mania, passione, occupazione favorita”.

Il “Lessico universale” Treccani, alla voce “hobby” indica: “Occupazione, diversa da quella a cui si è tenuti professionalmente, alla quale ci si dedica nelle ore libere, per svago ma con impegno e passione”. Divergo da questa definizione per la prima parte, in quanto l’hobby può anche essere costituito dalla medesima attività che il dilettante svolge professionalmente, ma svincolata dalle esigenze pratiche ed economiche della professione.

Calcolando una media ponderata fra le figure di hobbista con cui ho avuto contatti e fra le quali mi sono meglio riconosciuto, vorrei proporre una definizione essenziale.

L’hobbista “puro” fa qualcosa che lo diverte, d’accordo, ma di cui riconosce un significato, un valore intrinseco, incondizionato. Lo fa perché lo interessa, perché lo può scambiare con altri, senza

riferimento all'eventuale valore pratico od economico. Tale hobbista, quindi, può impiegare tempo, denaro ed energie senza aspettarsi nulla di ritorno, ma essendo sicuro che "ne valeva la pena".

In questo modo vengono esclusi, per es., i collezionisti che tendono a rivendere qualche pezzo della loro collezione, i modellisti che avviano un piccolo commercio dei loro modellini, e così via. Insomma: hobby come cultura, non come commercio.

Così, l'hobby appare in sostanza un'attività svolta per interesse e diletto, senza fini di lucro. "Attività", abbiamo detto, quindi tutto ciò che vede l'uomo attivo nell'affrontare e risolvere problemi o difficoltà.

Contrapposti all'hobby vanno quindi considerati i passatempi passivi, ricettivi, in cui l'uomo fruisce di oggetti o situazioni già pre-disposti: ci riferiamo al divertimento fine a se stesso, allo spettacolo di "intrattenimento" (che escluda fini culturali precisi), al turismo senza scopo di studio, alla vacanza intesa come rilassamento e disimpegno, soprattutto mentale.

In questo caso l'uomo non affronta problemi, anzi li evita; non costruisce nulla, ma fa solo passare il tempo piacevolmente.

In questo senso non si possono neppure considerare hobby i giochi puri, in cui si cerca il solo passatempo piacevole (carte, dama, bocce, danza, ecc.). Semmai, possono rientrare fra le attività sportive i giochi movimentati dei ragazzi (cerchio, corsa, palla, bicicletta, ecc.). In questo caso, le attività in cui compare la gara, la sfida, il confronto con una difficoltà, possono essere associate al concetto di hobby: si entra in una competizione per affrontare un problema.

Altri passatempi molto diffusi, come l'alta fedeltà, possono avere un carattere passivo di fruizione, di piacere fine a se stesso, oppure possono diventare spunto per lo studio della musica, cioè per un'attività intellettuale o ancora per la costruzione di apparecchi elettronici, cioè per attività tecniche.

Allora l'hobby si può considerare un'occupazione piacevole, senza fini di lucro come si è già detto, ma che si propone sempre la soluzione di un problema, il superamento di una difficoltà, un risultato costruttivo. Un passatempo attivo, dunque, in cui si cerca piacere nel soddisfacimento del bisogno di costruire, di capire, di superare qualche limite.

Il numero di persone che si dedicano ad un hobby è elevatissimo, superiore certo alla metà della popolazione attiva nei paesi civili. All'hobby sono quindi collegate attività industriali e commerciali di grande rilievo. Basti pensare a quanti negozi, in ogni città, si dedicano, a volte esclusivamente, alla vendita di materiali per dilettanti e modellisti.

I moventi che spingono il dilettante a dedicare tanto tempo, tante energie e tanto denaro all'hobby sono assai vari.

Prima di tutto, essendo passatempo attivo, l'hobby fornisce la possibilità di soddisfare un bisogno generico di attività: attività fisica (sport, giochi fisici, gare), attività manuale (costruzione di modelli, coltivazione di piante, ecc.), attività intellettuale (le arti, lo studio, la curiosità).

L'istinto di "fare qualcosa" è così soddisfatto. Se poi il dilettante cerca un hobby al di là delle normali attività lavorative e lucrative (professione, mestiere) è chiaro che trova nell'hobby ciò che non trova nel lavoro: la libertà, la possibilità di organizzare la propria attività a modo proprio. L'hobby si pone quindi come un'alternativa al lavoro, proprio per la sua gratuità, che lo svincola dalle esigenze economiche e pratiche della professione.

Il dilettante, poi, o lavora solo, o con pochi compagni che si sceglie personalmente, il che gli offre le migliori condizioni d'indipendenza ed autonomia; e naturalmente sceglie liberamente il livello del proprio impegno ed il grado di approfondimento che intende raggiungere in esso.

A questo punto, si può considerare l'hobby anche come evasione, un bisogno di costruirsi un proprio mondo privato, una vita originale, libera da ogni intrusione di persone od esigenze indesiderate; un fuggire dalle continue difficoltà della vita, dai limiti, dalle meschinità dei normali rapporti e riti sociali; un "essere sé stessi", fuori dall'appiattimento della cultura media.

Inoltre ogni hobby, nella misura in cui consista nell'affrontare un problema o una difficoltà, offre il piacere del superamento, della vittoria, della prova di abilità.

E' un po' quello che prova il cacciatore di caccia grossa davanti alla belva: il piacere di misurarsi in una lotta leale, ad armi pari: da una parte l'animale, con i suoi mezzi naturali, la sua forza; dall'altra l'uomo, con la sua astuzia, la sua abilità. Ed alla fine l'uomo può provare il piacere del problema risolto, della vittoria sulla difficoltà. Così il modellista davanti al trenino, l'elettronico davanti al circuito, il giardiniere davanti allo sbocciare di un fiore: ognuno si è misurato con un ostacolo, è stato più forte del problema; da una parte l'oggetto, lo strumento, la pianta o l'animale, che obbediscono a leggi naturali; dall'altra parte c'è lui, con le sue capacità. Alla fine, la vittoria è stata sua, che ha saputo capire l'avversario o l'oggetto, prevederne il comportamento o il funzionamento, dirigerne le reazioni.

Per concludere, nell'hobby l'essere umano è se stesso, attivo, propositivo, creativo. C'è lui davanti al problema; un problema che lui si è scelto e che affronta scegliendo i mezzi che ritiene più opportuni. Il resto è solo uno strumento al servizio della sua iniziativa. Ripetiamo: è il contrario del rilassamento, del riposo fine a sé stesso, del "trattenimento". Si pensi alle vacanze organizzate in cui un gruppo di persone aspetta un "animatore", senza il quale tutti si annoiano. Il problema di "cosa fare" è delegato a qualcun altro: nessuna iniziativa, nessuna attività, il vuoto totale.

---

Una prima classificazione degli hobby si può basare sulla distinzione fra attività di tipo professionale ed attività originali.

Le prime sono date da attività normalmente svolte per lavoro e per lucro, che nell'hobby si svolgono senza lucro, a fine ricreativo; per es. giardinaggio, fotografia, attività artistiche.

Le attività originali invece sono attività che di per sé non possono produrre guadagno e quindi si svolgono solo per diletto (costruzione di modellini, giochi di abilità, ecc.). Queste attività esistono quindi esclusivamente nel campo dilettantistico, a meno che anche la costruzione di modellini, per es., venga svolta all'interno di un'industria, per fini commerciali.

Per chiarire meglio la distinzione, si può trarre un utile paragone proprio dal campo della microscopia.

Poniamo il caso di tante persone che usano professionalmente il microscopio: l'istopatologo, il batteriologo, l'ematologo, il metallografo, il biologo, il parassitologo, ecc. Tutti coloro hanno da risolvere problemi precisi: una diagnosi di malattia, una ricerca sui tumori, il riconoscimento di un parassita, e così via. Il loro scopo è preciso. Non hanno tempo (né motivo, né cultura) per approfondire i problemi tecnici del funzionamento dello strumento, le prestazioni delle varie parti, le correzioni di qualche errore di allineamento, ecc.

Invece un hobbista, anche se usa il microscopio per scopi simili, può permettersi il lusso di smontare lo strumento, sostituire i lubrificanti induriti, valutare ogni obiettivo con lo star test, controllare gli allineamenti ... Insomma, non avendo restrizioni di tempo o di rendimento, può "ripartire da zero" e seguire tutta la trafila dalla verifica alla manutenzione, dalle riparazioni all'uso definitivo.

Il professionista deve risolvere determinati problemi nel minor tempo possibile; per il resto, deve presupporre che lo strumento funzioni bene, si fida del costruttore o del venditore (peggio per lui), e tira via. L'hobbista è più libero.

L'approccio è applicativo e contingente per il professionista: ottenere un certo risultato e basta. È assai più ampio, culturale, per l'hobbista: capire tutti i dettagli del suo lavoro e del suo strumento.

Così il professionista colorerà i suoi vetri con tecniche standard largamente collaudate, sempre quelle. L'hobbista cercherà varianti o soluzioni alternative, perderà tempo per ottimizzare i risultati nelle particolari condizioni che ha scelto per il suo lavoro, senza badare a tempo e spese. L'hobbista può fare di più, andare più a fondo.

Una classificazione più approfondita degli hobby si basa invece sui fini particolari perseguiti:

#### 1) **Attività intellettuali ed astratte**

Qui l'attività manuale passa in secondo piano od è assente; prevalente è l'apprendimento e la creazione, che mette in risalto la figura dell'"homo sapiens".

Il dilettante può affrontare problemi speculativi puri (filosofia, storia, ecc.). Si può avere una ri-

cerca vera e propria, nel senso che il dilettante si preoccupa di procurarsi materiali e documenti (ad es. nella prospezione archeologica con esecuzione di viaggi e di scavi).

Comuni sono le attività artistiche: letteratura, poesia, arti figurative, con la creazione di opere realizzanti il mondo fantastico dell'autore. Nel caso della pittura, scultura, incisione, ecc., l'attività manuale ha una parte importante.

Un caso particolare di attività artistica è l'uso e la costruzione di strumenti musicali.

Anche la fotografia può rientrare tra le attività artistiche se ciò che si persegue è l'espressione di valori estetici, a meno che non ci si limiti agli aspetti tecnici di quella. Così si può dire del cinema amatoriale, sempre a condizione che persegua fini estetici ed espressivi e sfugga alla morsa del mercato, del giornalismo, del pettegolezzo, della pubblicità, cioè ad attività con fini di lucro o di esibizionismo.

Un caso particolare di attività intellettuale è lo studio delle scienze, in particolare di quelle naturali. L'attività fondamentale è in questo caso l'osservazione e la scoperta, eventualmente con una componente manuale rappresentata dall'uso e dalla costruzione di strumenti, dalla realizzazione di collezioni, diorami o musei, ecc.

Molto diffusa è l'osservazione di fenomeni astronomici (astrofilia); questi fenomeni sono assai suggestivi per la grandiosità con cui si impongono allo spirito umano. Tale suggestione spinge l'astrofilo a superare difficoltà fortissime: l'elevata spesa nel caso dell'acquisto di un telescopio; la complessità e la delicatezza dei problemi tecnici nel caso dell'auto-costruzione dello strumento; la snervante attesa della "serata buona", di cielo limpido; il disagio del lavoro all'aperto anche d'inverno; l'orario notturno; il forte ingombro dello strumento; la necessità di un locale apribile (specola), oppure di frequenti spostamenti da un locale chiuso ad uno aperto.

Accanto all'osservazione dell'infinitamente grande, vi è quella dell'infinitamente piccolo, cioè la microscopia, assai diffusa all'estero, quasi ignorata in Italia.

La microscopia offre la possibilità d'indagare un mondo sconfinato: i microrganismi, la struttura intima degli organismi superiori, i microfossili, i microcristalli e tutta la gamma dei fenomeni microchimici, strutture fini dei materiali, polveri, ecc. Sono pochi i campi di attività umana in cui il microscopio non possa portare un contributo.

La costruzione di un microscopio non è normalmente possibile per il dilettante poiché essa richiede un'attrezzatura di grande delicatezza e costo, che solo un'industria specializzata può possedere. D'altra parte, con una spesa accessibile (stiamo parlando di microscopia ottica, naturalmente) il micrografo dilettante può procurarsi uno strumento capace di offrire la massima risoluzione teorica, alla pari dei migliori strumenti professionali, mentre l'astrofilo più agguerrito non potrà mai procurarsi uno strumento paragonabile a quelli dei grandi osservatori.

Inoltre la microscopia non presenta problemi d'ingombro (un laboratorio di microscopia può essere contenuto in un normale tavolo), né problemi di orario, né di locali, né di condizioni meteorologiche. Ed il suo campo di studio è tanto vasto da offrire sempre la possibilità di osservazioni nuove ed originali.

NB: in italiano, non esiste un termine generico per indicare chi si occupa o si serve di microscopi per qualunque scopo pertinente. Il termine "micrografo" qui utilizzato ha però equivalenti in altri campi; es.: "glittografo" è chi si occupa dell'intaglio delle pietre preziose.

Da qui, il termine "micrografia", che in campi particolari assume significati più restrittivi:

- in botanica, lo stesso che "tecnica microscopica" (preparazione dei campioni);
- in metallografia: osservazione o fotografia in genere di provini metallici.

## 2) Collezionismo

Questo gruppo di hobby risponde all'esigenza di raccogliere, di possedere, di "mettere da parte", e cioè ad un istinto di conservazione e di previdenza.

Impossibile sarebbe fare un elenco esauriente; difficile contraddire chi afferma che "tutto può essere collezionato".

La componente intellettuale può prevalere quando si collezionano oggetti di grande valore culturale (libri, stampe) od artistico (quadri, statue, vasellame, e così via) . La componente manuale può

prevalere quando la collezione contiene oggetti autocostruiti.

Il valore degli oggetti raccolti può essere svariatissimo:

- artistico (quadri, ceramiche, ecc.); storico (antiquariato, archeologia, monete); artigianale (giocattoli, pipe, oggetti d'uso, mobili); - commerciale (etichette, francobolli); - tecnico (strumenti, automobili, manufatti); - scientifico (oggetti naturali i più svariati, apparecchi di osservazione e di misura, libri o disegni, ecc.).

### 3) Attività costruttive

Qui si tratta in prevalenza di attività manuali, anche ove la componente estetica, artistica o intellettuale diventi importantissima (oggetti di artigianato, dispositivi meccanici, elettrici od elettronici, strumenti, ecc.).

Abbiamo in queste occupazioni l'immagine dell'“homo faber”, del puro piacere di costruire. Anche qui il dilettante può costruire veramente di tutto. Tentiamo di stendere un breve elenco:

- Oggetti d'arte o d'artigianato, in cui prevale la componente estetica (ceramiche, soprammobili, arazzi, ricami, stoffe d'arte, tappeti).

- Oggetti d'uso domestico (vasellame, posate, pipe, cuscini, mobili).

- Indumenti (lavori tipicamente femminili a maglia, ad uncinetto, a ricamo, tintura di stoffe, ecc.).

- Giocattoli, per uso proprio od altrui, con accentuazione della componente estetica (bambole) o tecnica (giocattoli meccanici, elettrici, ottici). A questa categoria possono appartenere i giochi costruttivi dei bambini, che realizzano in via temporanea oggetti o modelli di oggetti con materiali vari (“pongo”, carta, legno, ecc.) o con materiali precostituiti (blocchetti di legno, mattoni di plastica, ecc.).

- Oggetti di valore tecnico, macchine ed apparecchi, anche senza uso pratico diretto. Può trattarsi di utensili da lavoro, attrezzi per uso domestico, agricolo, ecc., strumenti tecnico-scientifici. Un caso particolare è dato dall'elettronica che oggi offre, a prezzo moderato, una grande quantità di componenti, cioè di parti costruttive elementari, combinando variamente le quali si possono ottenere infiniti circuiti dalle prestazioni le più svariate.

Anche in questo caso la componente intellettuale e l'abilità tecnica possono prevalere sull'attività costruttiva puramente manuale.

- Modelli in scala

Il “modellismo” si rivolge ad ogni sorta di oggetti, che vengono riprodotti in scala generalmente ridotta, con materiali vari, curando al massimo la fedeltà della riproduzione.

In ordine decrescente d'importanza, ecco un tentativo di elenco: ■ mezzi di trasporto (treni, aerei, navi, automobili); ■ soldati e divise, armi o mezzi militari di tutte le epoche (modellismo militare), con ricerca dei documenti che permettano una ricostruzione fedele; ■ costruzioni ed abitazioni umane, monumenti, opere d'arte; ■ mobili e suppellettili; ■ persone umane e gruppi di persone (a questa categoria si possono ricondurre i presepi); ■ animali e piante, ambienti naturali (diorami contenenti vari esseri viventi riprodotti nella stessa scala); ■ macchine e congegni, a volte simulanti più o meno fedelmente il funzionamento reale.

Nel caso di modelli di mezzi di trasporto (diffusissimo è il modellismo ferroviario o “fermodellismo”), il modellista si preoccupa spesso che essi siano semoventi, e ciò pone tutta una serie di problemi tecnici riguardo alla fornitura di energia al modello e riguardo all'ambiente (“plastico”) in cui il modello deve muoversi. Il “plastico” diventa a sua volta un modello di cui il mezzo di trasporto non è che un componente.

Il concetto di “plastico” si può poi allargare all'attività di “war game” (gioco della guerra) in cui due o più giocatori dispongono su un ampio “plastico” due o più armate costituite da modellini di soldati o mezzi militari in scala, che vengono mossi secondo regole ben precise stabilite a livello internazionale, partendo da norme esistenti nel presente o nel passato. Lo scopo del gioco è riprodurre fedelmente l'andamento di battaglie avvenute nella realtà, relative a tutti i periodi storici. Il plastico

deve riprodurre con rigorosi criteri di scala la situazione topografica del terreno sul quale avvenne lo scontro reale; le divise dei soldati, le armi, i mezzi blindati e non e le insegne devono rispettare i dati storici desunti da accurate ricerche bibliografiche ed iconografiche e da fonti che molto spesso si trovano solo in lingua straniera; i movimenti delle truppe debbono parimenti rispettare i vincoli della situazione reale e dell' addestramento militare. Una vera attività storiografica.

Il "plastico" può anche diventare vivente: il o i giocatori indossano divise ed armi (riproduzioni in copia od originali), ed il terreno di gioco diventa il luogo dove si svolse quella particolare battaglia; le norme del gioco corrispondono ad una serie di regolamenti che venivano utilizzati dai vari eserciti nei diversi periodi; questi hobbysti sui generis organizzano sfilate, simulano scontri, insomma ricostruiscono avvenimenti reali col massimo rispetto per la verità storica: un "modello" costituito da persone, dal loro abbigliamento, dai loro movimenti, dalle loro voci.

Un grosso limite è rappresentato dalle battaglie aeree o navali, ma nonostante questo ostacolo esistono associazioni di appassionati in campo navale ed aeronautico che cercano di ricostruire situazioni realmente accadute.

Si potrebbero far rientrare in questa categoria anche le sfilate storiche, i "pali", le gare in costume, le esibizioni a piedi (come gli "sbandieratori") od a cavallo (tornei medioevali o western ), le partite a scacchi con pedine umane ... Ma in genere queste attività vengono organizzate con finalità turistiche, e quindi, alla fine, economiche. In questi casi generalmente si perde un po' della fedeltà storica a favore dello spettacolo.

- Un caso particolare di attività manuale che non porta alla costruzione di oggetti in senso stretto è quella legata alla terra, alla coltivazione di piante o all'allevamento di animali: frutticoltura, floricultura, giardinaggio, allevamento di uccelli o di piccoli mammiferi, con o senza valore alimentare. In questo campo rientra la raccolta di funghi: un hobby molto diffuso in Italia, a differenza di tanti altri paesi; lo scopo non è naturalmente di sussistenza, dato il modestissimo valore alimentare di queste Crittogame, ma il gusto di mostrare a tutti "un porcino grande così".

- Simile a queste è l'attività culinaria che, pur ponendosi un fine pratico ben preciso, si presenta come alternativa alle altre attività domestiche, un "sovrappiù", un piacere fine a sé stesso.

#### **4) Attività sportive**

Lo scopo di queste attività è di dare sfogo al naturale bisogno di moto fisico; scopo spesso associato è quello di mettere il dilettante a confronto con altri, in modo da entrare in una gara. Al moto ed alla ginnastica si associano quindi spesso l'agonismo, il bisogno di gareggiare.

In questo concetto possono allora rientrare tutte le gare, i giochi di abilità, le partite, in cui l'elemento predominante può non essere la forza muscolare o l'allenamento, ma solo la destrezza, la prontezza o l'astuzia.

La categoria delle attività sportive può comprendere anche attività come caccia e pesca, in cui lo scopo principale non è, in genere, quello pratico di procurare il cibo (si spenderebbe meno a comprarlo in negozio), bensì il moto fisico, la gara o, semplicemente, la cattura; ciò in ossequio agli istinti atavici dell'uomo che, per molti millenni della sua storia, vedeva la propria esistenza legata proprio alla caccia ed alla pesca. Prima della rivoluzione neolitica, con lo stabilirsi di comunità sedentarie per la coltivazione e l'allevamento, l'uomo è vissuto per milioni di anni in condizioni di nomadismo, in qualità di "cacciatore-raccoglitore".

Purtroppo, la cattura di animali rappresenta un'attività distruttiva che può provocare danni irreversibili all'equilibrio della fauna.