



Giochiamo?

A Pontedera
balocchi e dipinti
dall'800 ai robot

di **M. Bernardi Guardi**

a pagina 12

Giochiamo?

Balocchi, dipinti, sculture A Pontedera un viaggio nella fantasia e nell'educazione dall'Ottocento fino ai robot

di **Mario Bernardi Guardi**

Nel Paese dei Balocchi Pinocchio, che già per conto suo è una testa di legno, si diverte come un matto, buttando via libri, vincoli familiari, solenni promesse. Così, al pari del suo sinistro amico Lucignolo, prima si risveglia con le orecchie da ciuchino, poi diventa ciuchino a tutti gli effetti. La «morale» di Collodi è chiara: cari bimbi, se esagerate con i balocchi e trascurate gli studi, vi ritrovate asini e ce la dovete metter tutta per trasformarvi in bambini perbene. Eppure Collodi lo sapeva: giocando si impara. Si impara a vivere. La vita è una cosa terribilmente seria. Il gioco, per il bambino, è una cosa terribilmente seria. Anche gli adulti lo capiscono quando ci ragionano su. Anche loro si rendono conto che i giochi infantili significano attenzione, disciplina, rispetto delle regole, riti e ritmi, fantasia e creatività. Il bimbo cresce giocando. E l'adulto, guardando i bambini che giocano, tornando lui stesso a giocare, dando spazio al gioco nel fervore della creazione artistica, coglie la vita e la rappresenta nella sua libertà che diventa «forma» e «colore». Insomma il gioco è importante. Perché racconta storie ed evoca memorie, è occasione di incontro e di scambio, e sollecita il corpo e lo spirito a «ritrovarsi» in uno

spazio concreto, ma carico di virtù immaginativa.

A raccontarlo è la mostra *La trottola e il robot. Tra Balla, Casorati e Capogrossi*, aperta al Palp-Palazzo Pretorio di Pontedera fino al 22 aprile. La rassegna, a cura Daniela Fonti e Filippo Bacci di Capaci, ha un profilo originale: presenta infatti duecento giocattoli d'epoca provenienti da una collezione di proprietà del Comune di Roma insieme a centodieci opere di artisti italiani attivi tra il 1860 e il 1980. Il tema è, appunto, un bel viaggio nel gioco, dalla trottola dei nostri nonni ai robot che saranno sempre più presenti nella vita dei nostri figli. Come ricordano i curatori, la rappresentazione di bambini che giocano e di giocattoli viene presa in considerazione dagli artisti soprattutto a partire dal secondo '800. Non più solo «cucciolo» che deve crescere a immagine e somiglianza dell'adulto, il bambino comincia ad essere considerato come una «persona», con un proprio mondo interiore, che ha bisogno di fantasticare per crescere, di cercare per trovare, di creare per scoprire. Ebbene i giochi favoriscono questo percorso proprio come i giocattoli: manipolandoli, il bambino immagina, ed è così che vengo- no fuori paesaggi e figure fantastici che poi dovranno confrontarsi con modelli reali. Educare significa trar fuori,

non tarpare le ali. E giochi e giocattoli educano, stimolando l'immaginazione e il confronto e il rapporto con la realtà. Non bisogna togliere nulla: semmai, aggiungere. Senza dimenticare che il gioco è cultura: non comprende forse tutte le manifestazioni che la caratterizzano come la fantasia, l'invenzione, la disciplina, l'immaginazione, la ricerca, l'impegno?

Bene, la mostra è per l'appunto un bel viaggio nel gioco in sei sezioni, dall'800 alle avanguardie futuriste, ai giorni nostri. In ognuna dipinti, sculture, modellini, giocattoli, oggetti d'arredo. Si parte dalla «Casa» e noi per la nostra e per le camere dei nostri figli sceglieremmo volentieri i giocattoli in legno di Depero, il paravento realizzato da Giacomo Balla per la cameretta della principessina Lelia Caetani e il quadro di Felice Casorati *Giocattoli*, un trionfo colorato di figurine e animali, cassette e alberi. Dalla «Casa» ai «Giochi all'esterno»: bambini e artisti escono, passeggiano al sole, nei campi, nei parchi, al mare. Ecco, allora, le luci di Vittorio Corcos tra mille sfumature di verde, le spiagge di Fanelli e di Sartorio, le bambine impegnate nel gioco della corda di Adolfo Balduino e di Alberto Magri.

Eccoci, poi, all'«Educazione» del fanciullo: indimenticabili i bambini ritratti da Antonio Mancini, Elisabeth Chaplin, Lorenzo Viani. Sguardi infantili che raccontano tutto: pene e tormenti dei libri, applicazione e distrazione e, in Viani, il freddo di aule gelide e povere, che ti entra nelle ossa. I «Giochi senza età» ci raccontano co-

me siamo da grandi, come giochiamo e con che cosa giochiamo. E qui Umberto Boccioni ci porta con sé nella *Caccia alla volpe*, Antonietta Raphael ci presenta una *Giocatrice d'azzardo* nuda, scoziata e come ipnotizzata dalle carte, mentre i *Tarocchi* di Gianni Novak ti affasciano come una variopinta mappa di simboli che balza dal profondo.

Teatro, maschere e circo riempiono la quinta sezione: bellissime tutte le opere esposte (di De Pisis, Rignano, Severini, Natali, Lévy, Gentilini...), ma ci sia consentito un esercizio di ammirazione per le magie di Depero: dal «Teatro delle marionette» a «legni» straordinari per espressività sintetica come *Il gatto nero*, *La gallina*, *La scimmia*.

L'ultima stazione del viaggio è quella degli «Automi». Ricordiamo al lettore che siamo a Pontedera, a due passi da Pisa e dall'Istituto di Biorobotica della Scuola Superiore Sant'Anna: un'eccellenza con tanti «lavori in corso» per il futuro. Ma l'automazione — con i suoi «mostri» — ha un cuore antico. Si pensi alla bambola meccanica nell'*Uomo nella sabbia* di Hofmann, al *Frankenstein* della Shelley, al *Golem* di Meyrink. Quanto agli artisti, la riflessione su uomini, manichini, robot ha attivato da secoli i più variati slanci creativi. E sull'ambiguità/ambivalenza del mondo moderno, su quel giocattolo meraviglioso e terribile che è l'Intelligenza artificiale, Metafisica, Futurismo, Patafisica hanno giocato e partorito mille invenzioni. Qui in mostra manichini e automi di Prampolini, Depero, Casorati, Baj, Sironi, Ferrazzi, Pannaggi, De Chirico. Alla fine, un pensiero: siamo noi a giocare con loro o è il contrario?

© RIPRODUZIONE RISERVATA