

Tra Giotto e Brueghel l'arte è tutta un gioco

Dalle opere del pittore toscano al maestro fiammingo a oggi, le opere di tanti artisti spesso sono veri giochi per adulti e bambini

Nella parola "giocattoli", se la smontiamo attraverso il gioco dell'anagramma, ci troviamo il nome di Giotto: un nome che - oltre a essere impresso nella storia dell'arte italiana e nella poesia di Dante - ha accompagnato generazioni di scolari, riportato sulle scatole di una celebre marca di matite colorate e pastelli a cera. Molti fra i lettori ricordano di sicuro la scena leggendaria del giovane Giotto che disegna una pecora sotto gli occhi di Cimabue, stilizzata sulla scatola di colori.

Antonella Sbrilli

Che il grande pittore toscano abbia a che fare con i giocattoli, e con l'infanzia, lo suggerisce anche una pagina di un altro grande pittore (e scrittore, nonché fratello di Giorgio de Chirico), Alberto Savinio: visitando a Padova la

Cappella degli Scrovegni, dipinta da Giotto agli inizi del Trecento, Savinio si sente riportato indietro al tempo in cui era bambino, nella sua cameretta piena di giochi. «La pittura di Giotto è la mamma dei giocattoli», scrive Savinio, osservando che la composizione delle scene nella Cappella «segue le istruzioni del Piccolo architetto». Un mondo di costruzioni, portatile e smontabile, che dà l'idea di poter essere riposto nelle scatole, alla fine di un pomeriggio di giochi: «In una scatola i templi, le case, le logge, le torri, i campanili a tortiglione. In un'altra le pecorelle accosciate, gli alberelli a cavolfiore».

Ecco qui suggeriti, con pochi tratti narrativi, alcuni dei nessi che legano l'arte e il gioco.

Due esperienze fondamentali dell'essere umano si intrecciano e si richiamano con la loro capacità di rappresentare la scena del mondo, di simularlo in scala ridotta, di ricombinare i pezzi e di riportare all'infanzia, il periodo in cui le bolle di sapone ci rendono creatori di pianeti e, come dice il poeta John Ashbery, «una bilia che rotola su un parquet appare portentosa come il passaggio di una cometa».

Lo sapeva bene un artista americano di nome Joseph Cornell, certo non famoso come Giotto, ma sempre più apprezzato via via che le sue affascinanti realizzazioni rivelano la loro ricchezza di significati e di rimandi. Vissuto a New York fino alla morte, nel 1972, in una casa periferica situata in Utopia Parkway, Cornell scelse come mezzo d'espressione l'assemblaggio di oggetti all'interno di scatole di legno, Pipe d'argilla, spirali d'orologio, piume, bussole, dadi - accostati e composti con ritagli di atlanti e carte del cielo - creano dei mondi consi-

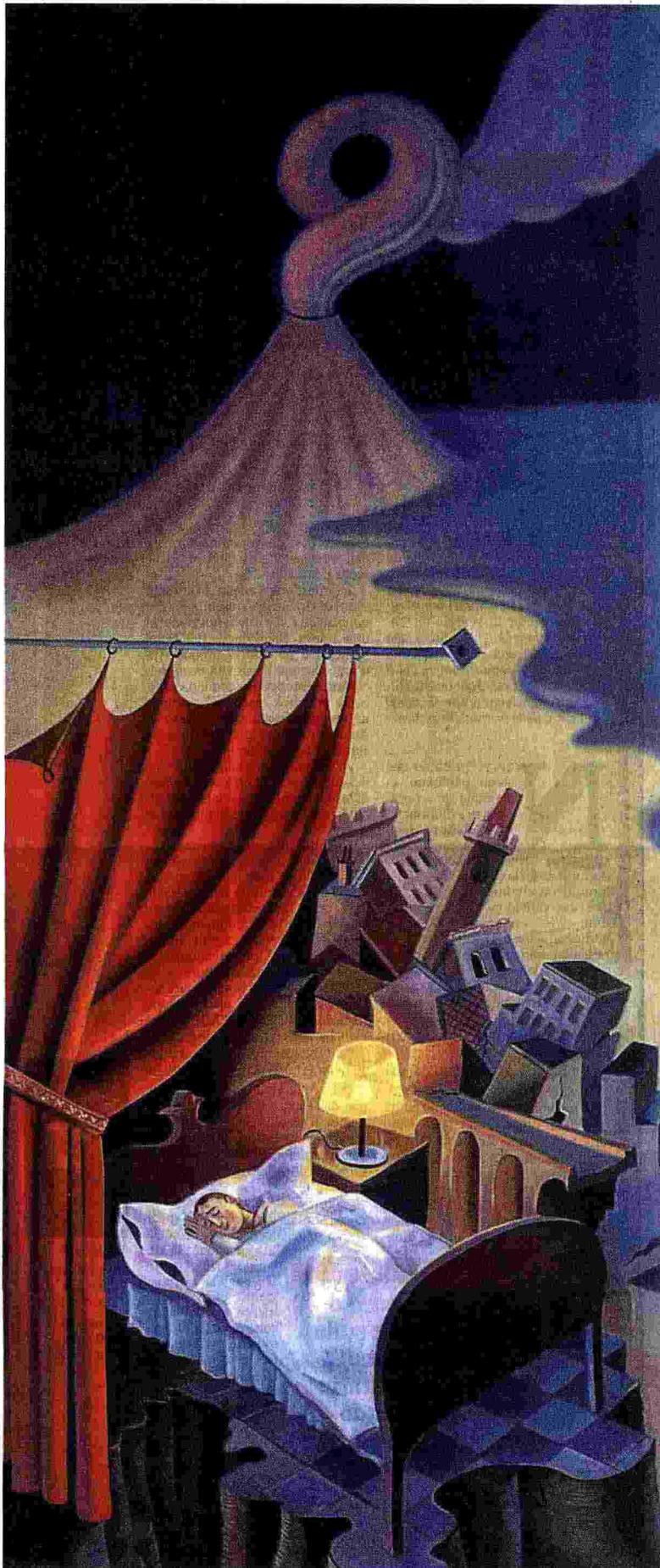
stenti, bellissimi e misteriosi. Chi ha voglia di incamminarsi nella decifrazione di queste composizioni deve fare ricorso alle analogie (una piuma è un cigno, un cubetto di plastica un diamante, uno specchio un lago...), immaginando quali corrispondenze ci possano essere fra cose in apparenza molto lontane, come per esempio un ritratto di giovane, dipinto da Pinturicchio, e le macchinette delle sale gioco americane. Sì, perché una delle serie di scatole costruite da Cornell porta il titolo di *Medici slot-machine*. Riproduzioni di capolavori del Rinascimento toscano, stampate in diversi formati, fra cui la foto-tessera, sono sistemate, insieme a giocattoli e carte geografiche, in scatole di legno che richiamano appunto le slot-machine o i distributori automatici di chewing-gum o le cabine delle foto. In un cortocircuito di tempi e di valori, i giovani rampolli delle dinastie rinascimentali entrano nel futuro,

mentre le macchinette sembrano scrigni dove la fortuna del giocatore e la dea Fortuna si incontrano. E così l'immaginazione di chi guarda queste opere viaggia da Firenze ai centri commerciali newyorkesi, accostando manufatti preziosi a dispositivi di divertimento, bambini di oggi e piccoli principi.

Un altro titolo usato da Cornell per le sue invenzioni riporta in modo evocativo proprio le parole Principe e Principessa. *Medici Prince* per esempio racchiude la riproduzione di un dipinto della pittrice Sofonisba Anguissola, mentre *Medici Princess* contiene l'immagine di Bia de' Medici, ritratta dal Bronzino. Nella scatola composta da Cornell per la figlia naturale di Cosimo I risalta, accanto alla mano della bambina, una pallina rossa di legno, che riecheggia lo stemma della famiglia dei Medici, ma che è anche, ancora una volta, un giocattolo.



Arte e gioco sono in dialogo da sempre: in ogni epoca troviamo rappresentati i giochi di adulti e bambini nella loro grande varietà: un esempio eloquente è il quadro di Peter Brueghel che mostra decine di giochi in uso nel '500. Artisti anonimi o di fama hanno disegnato tarocchi e giochi dell'oca; hanno giocato loro stessi, con gli enigmi (lo ha fatto Leonardo da Vinci, nei suoi disegni che anticipano i rebus), con le carte, con gli scacchi, con i videogiochi. Hanno costruito, seguendo le regole o infrangendole, labirinti e puzzle, biliardi dalle forme strane, dadi paradossali, scivoli e giostre inquietanti. La storia dell'arte è una scatola piena di opere che raccontano di giochi o che sono giochi loro stesse: tutte invitate in tanti modi diversi ad accettare una sfida, a immedesimarsi, a tentare la sorte, a lasciarsi andare. A stare al gioco.



Per Savinio
«la pittura
di Giotto
è la
mamma
dei
giocattoli»

A sinistra.
In mostra
a Pistoia:
"Scilla 1973"
Foto ©
FERDINANDO
SCIANNA /
MAGNUM
PHOTOS /
CONTRASTO



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.