

## GIOCATORI DI CARTE

### Carta, arte e gioco per provare a svelare l'essenza delle cose

*L'uomo è completamente uomo soltanto quando gioca*  
Friedrich Schiller

La tematica del gioco ha attraversato con singolare persistenza i differenti territori della sperimentazione artistica, ad evidenziare non solo l'interesse per un'attività che caratterizza profondamente la vita, scandendone la quotidianità con una ritmicità sempre diversa, quanto piuttosto ad affermare un'affinità ineludibile, come sottolineava Kant, infatti: *“l'arte ha in comune con il gioco la libertà”*.

Sia per l'arte che per il gioco essa è l'insopprimibile punto di partenza di un percorso molto articolato verso la comprensione della complessità dell'esistenza. Da sempre la libertà è la condizione necessaria e indispensabile per esprimersi, per trovare la consapevolezza di sé, per rafforzare la propria identità ed entrambi in modi e maniere diversi contribuiscono alla completezza di un esercizio di conoscenza e all'attivazione di un inarrestabile processo di trasformazione culturale. L'una si prefigge di rimettere in discussione le regole costituite, di superare i limiti imposti all'uomo dall'uomo stesso in una continua tensione tra finito e infinito, mentre l'altro offre la possibilità di mettere il mondo tra parentesi, anche solo per un momento, per tornare a cogliere la realtà come piacere, lasciandosi alle spalle l'effimera consistenza della condizione umana.

A partire dal XVI secolo la scelta dei soggetti strettamente legati alle attività ludiche - giocatori di carte e di scacchi, soprattutto - sottende quindi non solo la volontà di sottolineare l'aspetto illusorio del quotidiano scorrere della vita, quanto piuttosto il desiderio attraverso l'arte di andare oltre, per superare l'apparenza dell'esistenza e scompaginare le regole di un sistema inesplicabile, recuperando la capacità di coniugare realtà e immaginazione. Strettamente connesso alla ricerca artistica il gioco si presenta, allora, non come semplice strumento, ma come sistema di pensiero in grado di offrirsi in alternativa a quello tradizionale, ridimensionando l'importanza di valori assolutamente contestabili, assurti nel tempo a modelli di vita, e forzando i confini sempre più soffocanti di un'omologazione che toglie forza alla creatività.

Quando nel 1560 Pieter Bruegel, segnando uno scarto rispetto alle consuete scelte tematiche, dipinge *I giochi dei fanciulli*, in cui 148 bambini sono intenti a 68 giochi diversi, realizza non solo una sorta di catalogazione degli svaghi infantili diffusi in quel tempo, ma anche un omaggio alla loro imprescindibile funzione educativa, capace di stimolare l'improvvisazione, la spensieratezza e la creatività, troppo spesso schiacciate dalle responsabilità che la vita impone. È, però, nelle sperimentazioni legate alle avanguardie del '900 che il rapporto tra arte e gioco registra un'accelerazione, tanto che si propone come opportunità per trasformare di segno la realtà e restituirla, poi, artificialmente ricostruita. Al principio del XX secolo l'arte, infatti, irrompe nella quotidianità caricandosi di nuova energia e, scompaginando sistemi tradizionalmente riconosciuti, rifiuta la sua stessa funzione di rappresentazione simbolico-naturalistica, avocando a sé il ruolo di interagire con lo spettatore mediante il gesto e la partecipazione. Il gioco assume una nuova importanza, offrendosi come trasposizione di una differente condizione di vivere la realtà e del conseguente bisogno di superare le regole stabilite, per aprirsi ad altre forme espressive che dal futurismo al dadaismo portano all'happening e alle performance.

Immaginazione, sorpresa, inventiva, illusione, esuberanza, sogno e dissacrazione si contaminano a materializzare un linguaggio fertile e in continua metamorfosi, collante tra la dimensione ludica e la sua rappresentazione, per generare una corrente straripante, che attraversando le esperienze sperimentali delle prime e delle seconde avanguardie è capace di restituire sublimata la realtà della condizione umana fin nelle sue pieghe più oscure e incomprensibili.

L'energia contagiosa e spesso destabilizzante che si insinua in ognuno, quando l'attenzione è catturata dalla realtà del gioco, innescando un meccanismo in cui levità e inquietudine si mescolano l'una all'altra per oltrepassare i limiti di sé, è il leit motiv che caratterizza inconfondibilmente la

terza edizione di Tracarte. Come per i precedenti appuntamenti gli artisti presenti hanno utilizzato nella realizzazione del proprio lavoro la carta, elettivo mezzo espressivo e irrinunciabile stimolo per soluzioni operative sempre diverse, ma quest'anno la tematica, suggerita come collante per la pluralità dei risultati offerti dalle molteplici direzioni di ricerca, si offre non solo come ulteriore possibilità di riflessione sui numerosi sviluppi dell'arte contemporanea, quanto soprattutto come irrinunciabile occasione per mettere in discussione con gioiosa ironia e lucido disincanto i miti e i riti di una società, che con dolorosa urgenza mostra i segni di una profonda crisi, indicando la necessità di una sistematica rifondazione di principi e valori. Attraverso il gioco l'arte, infatti, non solo esprimere il complesso disagio che sostanzia la contemporaneità, ma cerca di rintracciarne e comprenderne le ragioni, provando ad indicare la strada per arrivare a svelare l'essenza delle cose. Invitatati a giocare con la carta, gli artisti selezionati per questo nuovo momento espositivo, diventato ormai una vera occasione di incontro e confronto, hanno finito con il materializzare nelle opere, realizzate come ogni gioco richiede tra leggerezza e serietà, la necessità di rapportarsi dialetticamente con una quotidianità fatta di contraddizioni e sconessioni, per comprendere l'articolazione dell'esistenza, superare la destabilizzante precarietà che la pervade, aprire un varco nella sua provvisorietà e guardare oltre. Le opere in mostra consentono, infatti, di affrontare il tema proposto secondo differenti prospettive, interpretate inevitabilmente all'interno dei fattori di libertà, casualità, precarietà, inconscio e fantasia, tutti elementi che si rintracciano nell'attività ludica, intesa come metafora della realtà, sia pure trasposta in un ordine diverso, per offrire al pubblico un percorso capace di appassionare, divertire e fornire più di uno spunto di riflessione sulla complessità di questo nostro tempo.

Loredana Rea