

Il gioco di fotografare il gioco

Il catalogo della mostra di Ferdinando Scianna mette in luce la dimensione antropologica del gioco, che entra nella realtà e nel quotidiano, in un movimento che non lascia spazio alla staticità

“Che cosa significa per un fotografo fotografare il gioco? In realtà non si può fotografare il gioco, come non si può fotografare l'amore: solo si possono fotografare gli amanti, quelli che sono in gioco, dunque”. Così scrive Ferdinando Scianna nell'introduzione al catalogo della sua mostra *In gioco* (Contrasto, 2016). L'immagine di copertina è dominata dalla mano aperta di un ragazzino su cui sta girando una trottola. È la foto che si trova a p. 35 con la didascalia “Sicilia, 1973”. Due cose colpiscono lo sguardo dell'osservatore: la mano del bambino piena di segni che il bianco e nero esalta. Una mano tutt'altro che pulita, come è evidente, ma che ci dà il senso di quella dimensione attiva, “manipolativa” del gioco dove il bambino è a contatto diretto con le cose concrete: oggetti, terra... le mani sono la sua naturale protesi ludica. Questa mano che sporge verso di noi, che vuole essere guardata e “letta”, è la protagonista dell'immagine. Scianna non ci mostra il volto del bambino, la sua espressività, la sua comunicazione sta tutta in questa mano aperta ed esperta.

La Montessori ha detto che “il gioco è il lavoro del bambino”, e questo ci porta alla seconda osservazione: è un “lavoro” particolarmente abile quello che consente al bambino siciliano di tenere sul palmo della sua mano una trottola in azione. Come è possibile? Il mondo delle trottole è uno dei più affascinanti, un gioco antichissimo e ricchissimo di variazioni; come ha scritto Roberto Papetti, maestro nell'arte del giocattolo: “la trottola stupisce e incanta per la misteriosa capacità di ‘correre in tondo’, e vincere per qualche attimo la gravità terrestre stando in equilibrio” (*Tintinnabula, giocattolomuseo*, Artebambini, 2006, p. 20). Qui siamo di fronte a una trottola a frusta: il suo corpo di legno tornito ha una serie di scanalature nelle quali viene avvolto uno spago il cui spessore è compatibile con le scanalature. La mano del bambino tiene in mano la trottola e un capo dello spago, e poi la lancia verso il pavimento come se desse un colpo di frusta. La corda che si srotola imprime alla trottola la forza di girare su sé stessa quando cade sul pavimento. Se il colpo è stato abbastanza forte ed efficace, è possibile farla passare dal pavimento al palmo della mano senza interrompere il suo vortice. Ed è ciò che si vede nella foto di Scianna, immagine eloquentissima di come nel gioco della trottola, questo tipo

di trottola in particolare, si tengano insieme la suggestione scientifica di un fenomeno fisico e quella estetica delle sensibilità visiva, manipolativa e motoria.

Sono circa 60 le immagini che danno corpo al catalogo *In gioco*; senza didascalie esplicative, le foto sono semplicemente accompagnate dalle coordinate di spazio e tempo:

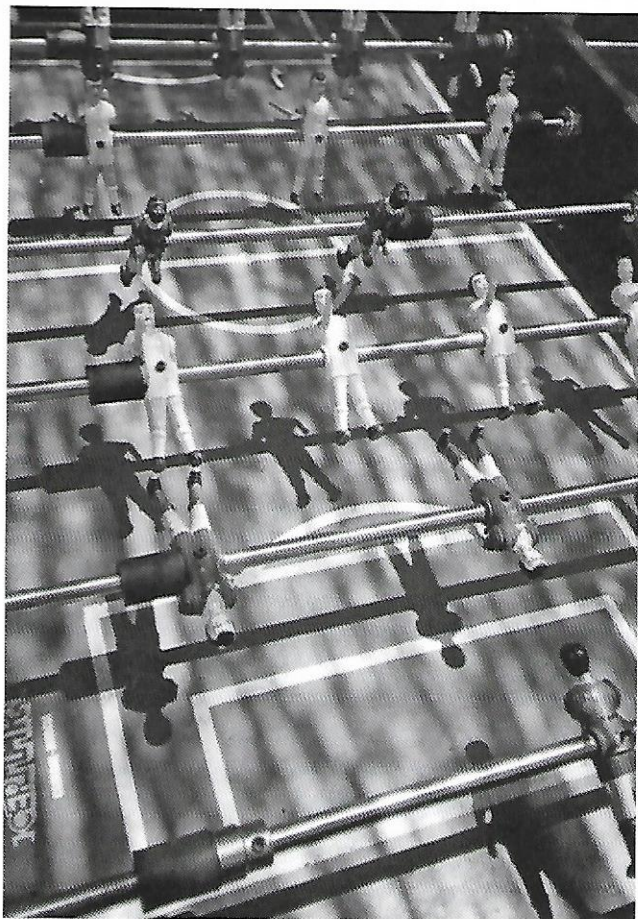


Foto di Ferdinando Scianna dal catalogo *In gioco*: “Toscana, 2004”, “Las Negras, Spagna, 2003” e “Mauritius, 1999”

l'indicazione del luogo (Sicilia, Brasile, Vietnam...) e l'anno di riferimento (un arco temporale che va dal 1960 al 2000). Non servono testi che ci guidino alla lettura delle immagini, poiché il loro significato è in ciò che si vede, e nel valore aggiunto che ognuno di noi può mettere in base al proprio essere “sensibili al gioco”, poiché la nostra formazione è anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto (come dei libri che abbiamo letto, dei maestri che ci hanno accompagnato, delle esperienze che abbiamo vissuto...). Queste immagini sono in grado di evocare il nostro personale “catalogo ludico”: i giochi che anche noi abbiamo praticato, quelli che abbiamo visto praticare, di cui abbiamo sentito parlare ecc.

Non si può fotografare il gioco, ha scritto Ferdinando Scianna, e di qui abbiamo iniziato; in effetti il rapporto tra la fotografia e il gioco è ambiguo poiché alla staticità dell'immagine fotografica, sia nel classico “mettere in posa”, sia nel cogliere l'attimo sottraendolo al flusso dell'azione, si contrappone la natura stessa del gioco, il suo “essere movimen-

to", il suo fluire. Nel gioco la pausa è come il silenzio in una esecuzione musicale. Che si tratti di muovere i pezzi su una scacchiera o di correre con una palla in mano o tra i piedi, di lanciare una trottola osservandone compiaciuti il suo roteare o di vestire i panni di un personaggio per finta e farlo agire,



nulla evoca la staticità nel gioco. Quando si gioca si mettono in movimento il corpo, le emozioni, l'intelligenza, in modi diversi a seconda del gioco.

Non si può fotografare il gioco come non si può fotografare la cultura o l'educazione; la fotografia ci può dare immagini di oggetti, luoghi, situazioni, che condensano in un ritaglio di realtà un insieme di ingredienti che si vedono (e che non si vedono); in ogni fotografia c'è un prima e un dopo che vanno oltre il "durante" dell'immagine. Il gioco è un tema che più di altri mette alla prova l'abilità e la sensibilità del fotografo; il suo modo di vedere e interpretare il gioco attraverso la mediazione della fotografia diventa anche metafora di una visione del mondo e del rapporto fra l'uomo e il mondo. Questa dimensione antropologica del gioco emerge chiaramente nelle immagini di Scianna, una sorta di catalogo dell'*Homo ludens* per usare l'espressione di Johan Huizinga, dove il gioco non è attività esclusiva dell'infanzia, ma appartiene a tutte le età della vita e dove

"gioco" non è solo ciò che riconosciamo e definiamo come tale (gli scacchi, il calcio, la trottola...) ma comprende quelle azioni caratterizzate esclusivamente dal piacere che si prova nel farle, appunto, per gioco. È gioco arrampicarsi su un albero, roteare su se stessi, tuffarsi, correre; nella foto "Bagheria, 1962" si vedono quattro bambini accalcati su un fumetto, intenti a "giocare" con il loro immaginario.

Il tratto antropologico ha caratterizzato la fotografia di Scianna fin dall'inizio, in Sicilia. Il suo occhio fotografico si è formato nell'antropologia visiva e si è successivamente, coerentemente, sviluppato nel fotogiornalismo sulla scia di Cartier-Bresson che lo ha portato a essere il primo fotografo italiano nella prestigiosa Agenzia Magnum.

Le foto di Scianna ci mostrano una realtà nuda e cruda, senza trasfigurazioni, come sa fare la migliore fotografia di reportage: oggetti, persone, ambienti, azioni colti sul fatto, quasi un semplice essere lì in quel momento dove la realtà, a



saperla guardare (fotografare), è così densa di suggestioni da fare invidia alla fantasia.

I luoghi del gioco non sono quelli canonici, strutturati, ma gli spazi di vita ordinaria che il gioco occupa temporaneamente, oppure spazi in attesa di essere giocati: due porte improvvisate in un campo sterrato dello Yemen, il pavimento a scacchiera in una strada di Rio de Janeiro, un calciobalilla a Las Negras in Spagna, con i suoi "calciatori" pronti per entrare in gioco. Scianna ci dice che il gioco non è una realtà altra rispetto alla vita, non è una fuga dalla realtà, ma è parte della vita stessa nel suo accadere quotidiano.

Non a caso, forse, in questo catalogo è assente lo sport istituzionale, quello fatto di rituali e di business, di luoghi ufficialmente dedicati al grande gioco-spettacolo degli eventi sportivi.

Come dire che questo sì, è un mondo del gioco altro rispetto alla realtà. Scrive Scianna: "Anche fotografare può essere un gioco. Per me, per fortuna, quasi sempre lo è stato". Dipende, appunto, da cosa si intende per "gioco".

