

Un giro in giostra, a Bergantino

Una mostra e un catalogo interamente dedicati alla giostra ne confermano la matrice ludica universale, tra esuberanza e piacere del rischio, e l'identità comune con i giocattoli

Penso siano pochi quelli che conoscono Bergantino, e ancor meno quelli che ci sono stati. Il nome, Bergantino, sembra di quelli usciti da un racconto di Italo Calvino o da una filastrocca di Gianni Rodari. Eppure, esiste davvero: un piccolo comune di 2500 abitanti circa, in provincia di Rovigo, accostato alla riva sinistra del Po. Perché ci interessa? Perché a Bergantino c'è il Museo storico della giostra, che è anche il Centro nazionale di ricerca e documentazione dello spettacolo itinerante.

Nato nel 1999 e poi rinnovato nel 2011, questo museo è l'espressione culturale di una particolare realtà socioeconomica del territorio, tra le province di Rovigo, Mantova, Padova: da circa un secolo lì si è sviluppata la produzione (e l'ideazione) delle giostre che animavano le piazze dell'Italia durante le feste e le sagre. Un'industria che è diventata nel tempo una delle espressioni più autentiche della cultura ludica popolare e oggi ha raggiunto livelli straordinari di progettazione tecnologica, quella che vediamo nei Luna Park. L'imprenditoria delle giostre e delle grandi attrezzature da parchi di divertimento è un tratto di quel *made in Italy* conosciuto nel mondo, anche se meno noto di altri e spesso guardato con quell'atteggiamento un po' distaccato (diffidente) di chi vede nei "giostrai" strani personaggi girovaghi, un po' zingari, capaci però di donarci con le loro attrazioni mobili una visione dello spazio e un tempo per il gioco destinati a lasciare un segno indelebile nella memoria.

Visitando il museo di Bergantino, rigoroso nel percorso storico e nella documentazione, didatticamente ludiforme, tecnologicamente interattivo, si entra in un percorso dove immagini e oggetti, selezionati e disposti con una meticolosa cura filologica, ci restituiscono la consistenza di una dimensione del gioco dove creatività e impresa, fantasia e tecnologia si sono sviluppate in stretta sinergia: dalle prime (povere) giostre di inizio Novecento ai moderni e vertiginosi macchinari da luna park. Quando visitai questo museo, cinque anni fa durante un trekking in bici nel polesine, fu per

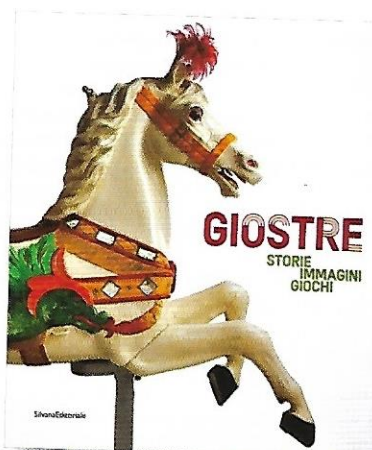
me e per gli altri compagni di bici, una piacevole scoperta: nessuno di noi sapeva che in quel territorio a ridosso del Po si fosse sviluppato il più importante *know-how* conosciuto a livello internazionale sulla giostra e lo spettacolo viaggiante. Vittime anche noi di quella ignoranza in materia di cultura ludica che continua a considerare il gioco un tema che poco o nulla ha a che fare con la Cultura, come ce l'hanno insegnata, quella con la C maiuscola, quella che non si "sporca le mani", che non ha a che fare con il corpo e le sue sensibilità. Eppure, nel 1938 Johan Huizinga nel

suo libro *Homo Ludens*, cambiava radicalmente questa concezione affermando (e dimostrando) che se la Cultura, nel senso di Civiltà, esiste è perché esiste il gioco e l'uomo da sempre gioca.

Mi ha fatto tornare virtualmente a Bergantino la mostra "Giostre: storie, immagini, giochi" allestita a Rovigo (23 marzo - 30 giugno 2019), palazzo Roverella. Bergantino, come abbiamo detto, è in questa provincia e dunque la mostra è come un tratto di evidenziatore su un aspetto originale della cultura di quel territorio. Curata da Roberta Valtorta, la mostra non è semplicemente una selezione del museo, a

cui pure fa riferimento (e invito) esplicito anche attraverso alcuni materiali esposti, ma una espansione del tema della giostra sul piano delle sue espressioni estetiche, delle sue rappresentazioni, del senso del gioco che essa evoca. Ne dà magnificamente conto il catalogo (stesso titolo e curatrice, per Sivana Editoriale) nel suo grande formato e con una eccellente qualità grafica e tipografica, in perfetta sintonia con l'impianto della mostra.

Sfogliare il catalogo non è solo un modo per rivisitare la mostra, ma ha il valore aggiunto di approfondimenti critici e tematici che vanno oltre l'apparato didascalico: i saggi di Roberta Valtorta, Emilio Vita, Eleonora Fiorani, Mario Finazzi, compongono un quadro ricco di suggestivi riferimenti e di accurate analisi da diversi punti di vista che, nel loro insieme (insieme alla mostra) costituiscono uno dei contributi più significativi sulla cultura ludica relativa a



questo specifico ambito, in continuità con il lavoro del 1987 a cura di Elisabetta Silvestrini, *La piazza universale: giochi, spettacoli, macchine da fiera, luna park* (Mondadori).

La mostra, e a maggior ragione il catalogo, mette in evidenza soprattutto l'immaginario di questi giochi, la loro estetica, la capacità evocativa di cui sono portatori a partire dal fatto che

se sono animati, se si muovono, altrimenti sono oggetti morti; nella loro immobilità, una bambola, un orsacchiotto, una scatola di soldatini quando non vengono messi in gioco dai bambini, come una giostra ferma, spenta, chiusa, rivelano una sorta di malinconia, un senso di indefinita attesa. Questo perché *gioco* è sinonimo di *movimento*: è il corpo



Il Museo della giostra a Bergantino (Rovigo)

la matrice ludica su cui si sviluppa la giostra è universale, essa cioè attraversa ogni cultura e ogni tempo esprimendo perfettamente le categorie della *paidia* e dell'*ilinx* definite da Roger Caillois nel suo libro *I giochi e gli uomini*. Nel primo caso è il gioco nella sua forma originaria, quella del movimento fine a sé stesso, dell'esuberanza irrequieta, del piacere di uscire dall'ordinario; nel secondo identifica specifiche attività ludiche basate sulla ricerca della vertigine, del mettere in gioco il rapporto corpo/spazio, provando il piacere del rischio e di quella sottile linea che separa il controllo di sé dalla perdita di sé lasciandosi andare nella corsa, nel volo. In fondo la giostra altro non è che un rivestimento a bassa o alta tecnologia del semplice, spontaneo "girotondo" infantile, accompagnato dalla voce ritmata dei bambini che dicono "giro-girotondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra!", dando così evidenza al senso non-senso di quel girare a vuoto e del suo destino. Sull'estetica della giostra si potrebbe ragionare a lungo e la mostra di Rovigo, come il catalogo, offrono spunti di grande interesse in questa direzione.

Le giostre, nelle loro diverse configurazioni, hanno una identità comune con i giocattoli: questi come quelle vivono

che si muove rincorrendo una palla, è la mano che muove i pezzi su una scacchiera, è il giocattolo che si anima nelle mani del bambino, è il corpo che viene messo in movimento da una giostra che lo fa girare o volare in tondo.

Sono soprattutto le fotografie in mostra a darci l'immagine ambigua e multiforme della giostra che nel suo irrompere in uno spazio crea un paesaggio "alieno". E così è la fotografia a giocare con la giostra, rappresentando il suo essere parte di un paesaggio urbano, luogo di relazioni popolato indifferentemente da bambini, giovani e adulti, uomini e donne: gioco inclusivo per eccellenza. Ma la fotografia, la cui prerogativa sta nel fermare il tempo e lo spazio in un istante, non rinuncia a sfidare il movimento, e allora troviamo immagini che si spingono a rappresentare non questa o quella giostra, ma l'essenza della giostra e cioè il movimento in cui la stessa giostra si perde.

Ha ragione Roberta Valtorta nel ricordarci che la giostra svolge una funzione analoga, ma più appariscente, della famosa *madeleine* evocata da Proust. Ce lo ricorda anche Loredana Berté con la sua canzone *Maledetto Luna Park* (2018), un luogo di amore e odio nel quale, racconta la cantautrice, sua sorella Mia Martini la portava per allontanarla dalle violenze del padre a casa.