

# Giochi pericolosi

di **Alberto Fiz**

Tratto dal catalogo della mostra collettiva "Artisti in gioco" . Palazzo Bandera, Busto Arsizio, 2001

"Il gioco non è uno scherzo, è una cosa seria".

Bisogna partire da qui per capire il lavoro di Corrado Bonomi. O si comprende lo spirito di questa sua dichiarazione poetica, oppure l'artista novarese continuerà a essere giudicato come un alieno, un corpo estraneo all'interno del rigido sistema dell'arte.

Sì, qualche sorrisino di compiacimento, qualche segno di stupore di fronte alle diavolerie inventate dal giocattolaio ma poi continueremo a girare la faccia dall'altra parte, convinti che le cose davvero importanti siano altre. Figuriamoci se i soldatini con le biglie al posto della testa, i vasi di fiori fatti con materiale di recupero, Godzilla, i pesci nei contenitori di latta, i biplani a elica, o persino Gargamella che trita i Puffi, possono inserirsi nel dibattito contemporaneo dove l'estetica è alle prese con una serie di cambiamenti epocali.

Del resto, chi guarda con disappunto le opere multiformi di Bonomi non ha da vergognarsene e trova nella tradizione filosofica e letteraria validi sostegni. Già Platone esprimeva una fiera opposizione verso l'aspetto ludico sostenendo che "l'imitazione poetica è un gioco e non una cosa seria".

Successivamente, si farà strada l'ipotesi che il gioco, pur non essendo necessario, rappresenta un piacevole distrattivo e solo con Immanuel Kant si arriverà a sostenere che l'arte è assimilabile al gioco in quanto "rappresenta un'occupazione per se stessa piacevole che non ha bisogno di altro scopo che se stessa".

I guai peggiori, però, li ha commessi Charles Baudelaire che ha portato avanti l'idea, attualmente assai in voga, che il gioco s'identifichi con la fase iniziale di un processo di maturazione. "Il giocattolo è la prima iniziazione del fanciullo all'arte, o piuttosto è per il fanciullo la prima apparizione dell'arte": stando a queste affermazioni, Bonomi farebbe meglio ad aprire un parco per l'infanzia piuttosto che fare l'artista.

In realtà, il discorso è assai meno infantile di quanto si potrebbe pensare e a dimostrarlo basterebbe ricordare l'importanza degli scacchi nell'opera di Marcel Duchamp tanto che non sarebbe azzardato rileggere tutto il suo percorso alla luce di questa sua grande passione. "Come arte e al tempo stesso come gioco per iniziati, gli scacchi costituiscono il modello metaforico perfetto della vita e dell'opera di Duchamp tanto che non sarebbe azzardato rileggere tutto il suo percorso alla luce di questa sua grande passione" ha scritto Arturo Schwarz. Bonomi, personaggio caustico e ostinato, ha deciso caparbiamente di arrivare all'arte seguendo alla lettera le regole del gioco.

In pratica egli ha costruito un universo di giocattoli autoreferenziali e perfettamente funzionanti dove automi, soldatini, modelli di aeroplani e macchine telecomandate formano un microcosmo autonomo e indipendente. Si potrebbe dire, insomma, che all'assurdità di un mondo in apparenza logico e razionale, attratto dal mito dell'efficienza e della produttività, Bonomi risponde con un sistema segnico perfettamente regolato ma esplicitamente inutile e artificiale.

Per lui la logica del gioco si pone come alternativa rispetto alla logica della realtà in un rapporto dialettico dove si celebra il rituale della sparizione. Sta qui, non tanto in facili spiegazioni sociologiche, il vero assunto del lungo lavoro intrapreso oltre dieci anni fa da Bonomi, degno erede di una linea ludica tutta italiana dominata dalle figure-cardini di Alighiero Boetti, Aldo Mondino e Pino Pascali.

La distinzione tra la natura vera di un oggetto falso e la falsità di ciò che viene comunemente spacciato per reale è la chiave di volta per comprendere in modo non superficiale il lavoro di Bonomi. Per dirla con Freud, è la "diversione del percorso mentale" che interessa a Bonomi e il suo attacco nei confronti dello status quo non è mai diretto ma avviene, con ironia, attraverso un

continuo ribaltamento dei valori definiti.

L'artista, infatti, rifiuta di lasciarsi prevaricare dalla realtà esterna e propone un proprio codice di riferimento che appare tutt'altro che facile da accettare. Altro che innocenza infantile o paradisiache sensazioni di un mondo lontano: Bonomi non ha alcuna intenzione arcadica o purificatrice e, entrando nel suo allucinante studio novarese si viene letteralmente assaliti da creazioni ambigue e stranianti dove la distinzione tra il bene e il male appare piuttosto labile.

Nel caos del suo laboratorio i giocattoli sembrano aver assunto vita propria e dagli scaffali spuntano oggetti dall'aria mefistofelica come i dittatori con la siringa in testa o le confezioni-regalo con tanto di fiocco rosso che contengono l'elmetto e il modellino di un carro armato perfettamente funzionante che pare investire con una risata sardonica la tribù dell'infanzia manipolata dai media. Insomma, la necessità dell'illusione non passa più attraverso l'inganno in un rapporto con la realtà che non lascia scampo. Come dice Jean Baudrillard "siamo preda oscena dell'oscenità del mondo" e in un sistema dominato dall'artificialità dei sentimenti e dalle illusioni spezzate non rimane che rifugiarsi nell'unica artificialità realmente autentica, quella del giocattolo. Un giocattolo che azzera i sogni e soprattutto evita ogni interferenza con il magico o il soprannaturale: nella libera reinterpretazione di favole e miti, Bonomi ha creato tra l'altro, una carrozza a forma di zucca trascinata da quattro topolini. Ebbene, il riferimento è a Cenerentola solo che in questo caso non c'è posto né per le fatine né per i sogni, tanto svanirebbero al dodicesimo rintocco.

Le fatine, semmai, sono procaci signorine piuttosto perverse e Cenerentola è, forse, assai meno innocente di quanto si potrebbe immaginare. Bonomi, dunque, rispetta alla perfezione i significati ma agisce sui significati creando un cortocircuito visivo decisamente spiazzante. Così, in stile trash, per trovare il compattatore dei rifiuti è necessario alzare il coperchio di un bidone della spazzatura. Ma le sorprese non finiscono qui e nessuno si aspetta che da un'innocente scatola da gioco saltino fuori i simboli della marcia su Roma. Del resto, come ogni vero giocattolaio, Bonomi privilegia la guerra e con il suo tocco apparentemente soave si fa interprete delle angosce collettive proponendo la visione di un mondo militarizzato con soldati in ogni angolo del cosmo. La grande installazione con titolo tratto da Orazio (*Non omnis moriar, Non morirò del tutto*) rappresenta, a grandezza naturale, cinque soldatini che al posto della testa hanno una lampada da giardino. Uno di loro, il ferito, lampeggia dando a tutta la scena una drammaticità non comune. Di fronte a questa visione così artificialmente veritiera, verrebbe voglia di tagliare corto con i giocattoli e comportarsi proprio come Alice prima del suo ritorno alla normalità, gridando "che ci importa di voi: non siete altro che soldatini!".

Vorremmo vanificare il paese delle Meraviglie costruito da Bonomi, cancellarlo, spazzarlo via, magari proprio con quel sorrisino di compiacimento che ci consente di allontanare le cose che ci infastidiscono. Sappiamo, però, che non lo potremo fare: quel mondo, in fondo, ci appartiene.