

# Bad Toys

di Sabina Spada

Tratto da pieghevole della Mostra personale "Su logu de s'iscultura". Spazio pubblico, Tortoli, 1998

Chiunque abbia in passato giocato con i soldatini, schierando eserciti di piombo e costruendo fortificazioni di sabbia, sparando colpi mortali e sferrando attacchi inarrestabili, ha vissuto sulla propria pelle di bambino la fatica della battaglia, l'ansia della costruzione strategica, il terrore di venire colpiti a morte, la gioia inebriante della vittoria. Debellare l'esercito nemico, un esercito piccolo piccolo, ma sempre estremamente potente, era allora grande motivo di orgoglio, anche se, di fronte a ogni sconfitta, la regola del "non valido" rimandava tutto a dopo la merenda.

Riproduzione a scala ingrandita dei piccoli soldatini di plastica, i "soldatoni" di Corrado Bonomi accostano la dimensione ludica infantile, immettendo in essa mature consapevolezza e timori adulti, gradualmente acquisiti con la crescita. Di dimensioni spropositate come è proprio degli incubi, i giocattoli di Bonomi inscenano una battaglia in cui, come segnala la luce fioca della testa del soldato ferito, si spegne la speranza di una vittoria che possa essere definitiva.

Nell'esercito di plastica, la sconfitta coincide con il prendere parte a un conflitto che non avrà mai né vincitori né vinti: la guerra, reinterpretata e messa in scena attraverso il giocattolo - primario strumento di conoscenza e confronto con la realtà, sempre recante con sé le naturali inquietudini e le paure infantili di un'identità non ancora definita - evidenzia l'inermità di una lotta tra due schieramenti che, in fondo, ironicamente indossano entrambi la medesima divisa.

L'amara ironia che avvicina qui gioco e guerra, ironia già evidente in altri giocattoli "cattivi" di Bonomi - Titti catturato e fatto a pezzi da un crudele gatto Silvestro; un Puffo ridotto in poltiglia da Gargamella; Topo Gigio stretto nella morsa di una tagliola - ha ora una matrice meno concettuale rispetto al lavoro precedente, ove il sorriso scaturiva dal constatare un paradossale scambio dialogico tra supporto e idea, tra materiale utilizzato come base e soggetto del dipingere.

Tazzine e chicchi di caffè erano istoriati sulla tela dei sacchi per il trasporto dei grani tostati, vagoni di treni merci occupavano le pagine di orari ferroviari, autopompe dei vigili del fuoco apparivano dipinte su taniche di benzina, uova su scatole di cartone recanti la scritta "fragile", l'aereo del Barone Rosso su stoffa militare mimetica, autovetture su carte stradali, pesci variopinti all'interno di scatolette di tonno o sardine.

Ora, attraverso il giocattolo - divenuto, nel lavoro di Bonomi, oggetto per taluni aspetti apotropico - la medesima ironia si fa strumento per evidenziare e al tempo stesso esorcizzare aspetti talora anche tragici dell'esistere. In Non ominis moriar (Non morirò del tutto) - titolo dell'installazione dei soldatoni proposta a Tortoli - il gioco non è più semplice passatempo e divertimento infantile, quanto piuttosto emblema di un sistema di regole, necessarie all'azione ma non sufficienti alla vittoria, le quali in maniera analoga pilotano sia lo scontro ludico che quello bellico.

Stabilire ruoli, seguire norme, tracciare confini, sconfiggere l'avversario: gioco e guerra, azioni basate sui medesimi principi relazionali, si scoprono ironicamente vicini.

E ironicamente, Corrado Bonomi evidenzia tale amara analogia, materialmente ingigantendo innocui soldatini giocattolo, illuminandoli per renderli in qualche modo vivi, facendoli incumbenti e minacciosi, dando corpo reale e fisico alla fantasia di chi schiera eserciti di latta e inscena battaglie di plastica.