

Giostra, tra divertimento infantile e tenzone tra grandi.

Il termine giostra (dal francese antico *joste*, dal latino volgare *iuxtare* = porre vicino e più lontanamente dal latino classico *juxta* = vicino) indica più cose: esercizi cavallereschi medioevali e rinascimentali; combattimenti e duelli a cavallo; giochi popolari consistenti nel cercare di colpire un bersaglio; in senso figurato, tumultuoso svolgersi di cose, accadimento veloce e confuso; nel senso oggi più usato, struttura girevole attrezzata per il divertimento dei bambini, con cavalli e altri animali, vetture come barche, aerei, automobili, veicoli spaziali, che ruotano al suono di una musica; in senso più allargato i divertimenti del luna park.

In questa ultima accezione, le prime e più antiche giostre nascono nel mondo agricolo e sono costituite da animali veri, specialmente cavalli, che, legati a una corda, girano intorno a un palo liberando i cereali dalla paglia e costituendo nel contempo un divertimento semplice e immediato per i bambini dei contadini.

Successivamente, forse alla caduta dell'Impero romano, il girare in tondo dei cavalli, cioè il giostrare, diventa divertimento in sé: agli animali veri si sostituiscono animali di legno, cartapesta o altri materiali; nel Rinascimento la giostra si affianca e poi sostituisce i tornei cavallereschi e le meno cruente parate, e a partire dal Seicento diventa un divertimento popolare, affermandosi nell'Ottocento e trasformandosi da giostra meccanica in giostra a vapore, poi nel Novecento in giostra a motore elettrico, in innumerevoli fantasiose varianti, fino ai nostri giorni dominati dall'elettronica.

Un lungo e importante percorso che parte da un antichissimo mondo legato alla terra, passa attraverso i giochi di simulazione della lotta e della guerra e si sposta nel dominio del divertimento infantile più semplice e incantato consistente nel girare in tondo in immaginarie ripetitive cavalcate.

Questa circolarità che sta alla base del movimento della giostra ha una straordinaria valenza simbolica poiché allude a *chronos*, il tempo più antico precristiano immaginato dagli uomini come tempo circolare che ritorna (il tempo delle stagioni dell'anno); al ruotare dei pianeti intorno al sole e in senso più allargato all'immensità del cosmo; alla perfezione della figura geometrica del cerchio, la forma a cui tendono molti elementi presenti in natura.

La congiunzione tra il girare in tondo e la presenza di animali e di vetture suggerisce poi l'idea di viaggio, un viaggio che continua sempre e torna su se stesso.

La giostra dunque, nella sua struttura semplice ma tendente alla completezza, quasi all'assolutezza, indica il tempo che passa, la vita che procede, la certezza delle cose che si ripetono, la voglia di un divertimento elementare, il sorriso, l'infanzia, il sogno, infine, e un sottile sentimento del destino legato a un movimento continuo e inesorabile, anche suggerito dalla musica.

Per questa ricchezza di significati, per le forme e i colori che nel tempo l'hanno caratterizzata e la caratterizzano anche nella contemporaneità (oggi le giostre, tra metalli e plastiche, hanno un forte aspetto tecnologico), l'iconografia della giostra si è ampiamente sviluppata in tutte le arti.

GIOSTRE! STORIE, IMMAGINI, GIOCHI è una mostra promossa dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo insieme al Comune di Rovigo e alla Accademia dei Concordi, per la cura di Roberta Valtorta.

Il curatore:

Roberta Valtorta (Milano, 1952) storico e critico di fotografia, vicepresidente della SISF (Società Italiana per lo Studio della fotografia) e membro del comitato scientifico della rivista "RSF", ha curato il progetto Archivio dello spazio della Provincia di Milano, ha collaborato alla costruzione degli archivi fotografici della Regione Lombardia, ha diretto la collana di libri fotografia Art& (Udine), ha ideato il Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello Balsamo (Milano) creandone le collezioni e assumendone la direzione scientifica dal 2004 al 2015.

Ha tenuto corsi universitari a Udine, Roma, Milano, e dal 1984 insegna ininterrottamente presso il Centro Riccardo Bauer di Milano. Ha curato molte mostre in Italia e in Europa e pubblicato numerosi saggi teorici e storici sulla fotografia come bene culturale, espressione artistica, strumento di lettura del territorio

Il Catalogo della Mostra:

Edito da Silvana Editoriale, il Catalogo comprende, oltre alle fotografie, i dipinti, la grafica, le immagini dei giocattoli e dei "pezzi" di antiche giostre come organi e cavalli di legno, un saggio del curatore sull'immaginario visivo delle giostre, uno di Eleonora Fiorani, filosofa e antropologa, dedicato alle diverse concezioni filosofiche del tempo e a tutti ciò che gira, uno di Emilio Vita, studioso dello spettacolo popolare e organizzatore teatrale, sulla storia e le tradizioni delle giostre, uno dello storico dell'arte Mario Finazzi sulla rappresentazione delle giostre in pittura, e uno di Mark Gisbourne, critico d'arte, sull'opera di Stephen Wilks. Un insieme di contributi critici su un tema amatissimo ma non molto studiato per quanto riguarda le origini, le trasformazioni, i significati nelle loro variazioni sociali e simboliche.

GIOSTRE! STORIE, IMMAGINI, GIOCHI

Rovigo, Palazzo Roverella

23 marzo - 30 giugno 2019

Mostra a cura di Roberta Valtorta