

I PADRI BETHARRAMITI

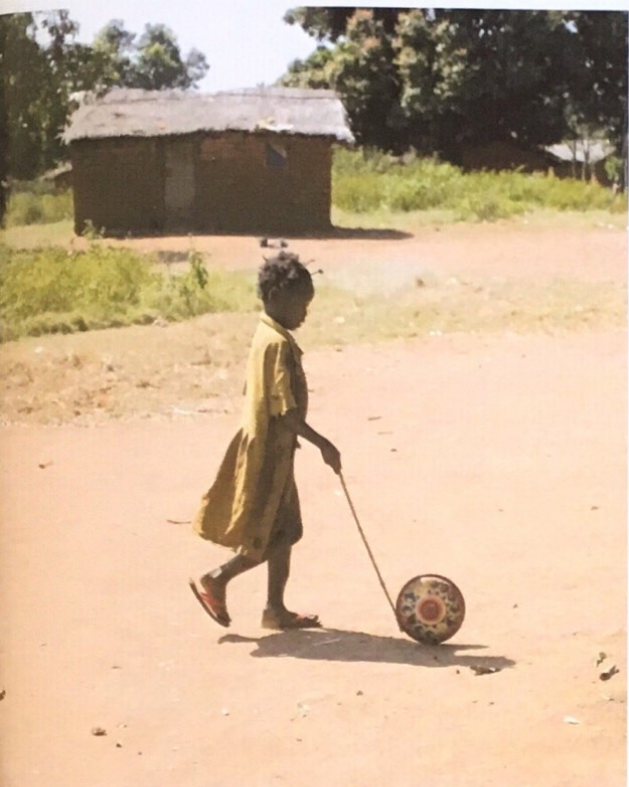


16

IN MOSTRA AD ALBIATE TUTTI I GIOCHI DEL MONDO

Una mostra di giocattoli in una serissima comunità di preti... Sì, Albiate ha visto anche questa, nel corso del semestre appena concluso; nel quale – per l'appunto – la casa dei padri Betharramiti di via Italia ha ospitato, dal 24 novembre al 2 dicembre 2018, la rassegna didattica «Il mondo in gioco», che proponeva un itinerario nell'universo ludico dei popoli e che è stata visitata (oltre al pubblico adulto) anche da varie scolaresche brianzole.

APRONO LA LORO CASA A INIZIATIVE CULTURALI E SOCIALI



Anzitutto sfatiamo dunque un mito: giocare è una cosa seria, e non soltanto un affare da bambini. Anzi, è un'attività profondamente umana e in alcuni casi può diventare addirittura «sacra»; del resto, quando ci si accinge a imprese di importanza vitale, non si usa l'espressione «mettersi in gioco»? E poi godere dell'aspetto ludico dei fatti e delle cose permette persino ai più seriosi di sprigionare il massimo della loro libertà espressiva, della gratuità: un dato in cui il gioco s'incrocia e si accavalla, non certo per caso, con il sacro (l'antropologo cattolico Aldo Natale Terrin ha scritto: «Dio è gioco, è libertà, soprattutto nella visione orientale per la quale tutto il mondo è un grande gioco degli dei, è un infinito scorrere della diversità, è un caleidoscopio di forme che non può essere definito, imbrigliato dalla ragione»). Ma, prima di arrivare a tale impegnativa conclusione, la mostra albiatese prendeva le mosse da un assunto elementare: tutto il mondo gioca. Da un lato infatti ogni Paese ha i suoi divertimenti tipici, storici, persino identitari; dall'altro, invece, spesso popoli diversi si diletano nello stesso modo e così vengono uniti dal gioco. Tanto che si può dire che il pianeta, gli uomini stessi hanno in comune – tra le altre

– anche la caratteristica di giocare: una qualità apparentemente «inutile», superflua, persino fatua, eppure così indispensabile che nessun popolo sembra in grado di privarsene. Lo attestava senza nemmeno bisogno di troppe parole l'esposizione dei 10 giocattoli più «universali» del mondo, che si usano – pur sotto forme e adattamenti diversi – nei quattro angoli della Terra: la palla, le bambole, la trottola, l'aquilone, la corda per saltare, l'orsacchiotto... In questi divertimenti davvero planetari si ritrovano caratteri comuni che superano i confini e non conoscono vere differenze; oppure, spostandosi nel tempo e nello spazio, subiscono mutazioni molto simili a quelle degli organismi viventi: come è avvenuto al «jianzi», una specie di volano che in Oriente è una vera specialità sportiva e che emigrando nella patria del tennis e delle racchette ha dato origine al nostro volano (detto all'inglese «badminton»); o al giapponese «kendama», il cui obiettivo è far accomodare una pallina grazie all'abile gioco di polso negli appositi alloggiamenti di un manico in legno, giocattolo esportato in Francia durante il Seicento barocco nella più semplice e ancora praticata versione del «bilboquet». Sono due dei sei giochi «etnici» posti a protagonisti della rassegna allestita in un'ala della



casa betharramita di Albiate; ce n'erano infatti anche due altri africani, uno dell'America Latina e uno australiano. Oggetti volutamente molto semplici, anzi persino elementari, tanto che qualcuno avrebbe potuto chiedersi se fossero degni di essere messi in esposizione: vedi ad esempio il cerchio, divertimento di facile recupero apprezzato anche dai nostri nonni e tuttora praticatissimo in tante contrade del continente nero, oppure il boomerang, il famoso «bastone che vola» inventato dagli aborigeni australiani e oggi indispensabile souvenir per i turisti dell'altro emisfero.

Ogni stand ha comunque costituito l'occasione non soltanto per illustrare - grazie pure a schede d'approfondimento e video - un giocattolo tipico dei vari continenti, quanto per suscitare meraviglia (infantile?) davanti alle qualità che oggetti apparentemente futili sono in grado di rivelare: la fantasia, la leggerezza, la creatività, la valenza educativa, la destrezza, l'intelligenza, la gratuità... Tutte doti espressive dell'umanità più vera, soprattutto quest'ultima, di cui l'individuo si dimostra capace quando agisce nella libertà del gesto, senza pensare al proprio tornaconto e nemmeno a prevalere sull'altro, in un'assoluta generosità di sé.

Il gioco non è dunque solo divertimento (etimologicamente: «distrazione»), tutt'altro. È un modo per diventare adulti o - viceversa - per gli adulti di tornare bambini: e in tutt'e due i casi di crescere. È arte, perché - come ha detto una psicologa famosa, Silvia Vegetti Finzi - «trasforma la realtà, la reinventa, la rappresenta in modo simbolico, creando un mondo immaginario che riflette i suoi sogni, i suoi desideri». È comunicazione che non ha bisogno di parole, perché tocca un livello più profondo e misterioso di contatto tra le persone. È rito, in quanto si giova della ripetizione (mai però uguale a sé stessa) che interrompe il tempo «obbligato» del quotidiano per riconoscere importanza a uno spazio «ricreativo»: in tutti i sensi.

Se poi tutto ciò non bastasse ancora a giustifi-

care una mostra sul gioco in una comunità religiosa, si aggiunga che l'iniziativa albiatese è servita (anche attraverso la vendita di giocattoli in latta realizzati da piccoli produttori artigianali del Madagascar per la cooperativa Ravinala di Reggio Emilia) a raccogliere fondi per la costruzione di una scuola con campo da gioco nel villaggio di Service Kollo: uno di quelli affidati alla missione betharramita in Repubblica Centrafricana, dove operano diversi religiosi italiani.

E non finisce qui: attraverso il loro centro di comunicazione BetAgorà, i padri del Sacro Cuore - presenti ad Albiate dal 1947 - intendono infatti proseguire sulla strada dell'animazione culturale, mettendo un'ala della loro residenza a disposizione di mostre, incontri, conferenze, in modo da «aprire» la casa ad attività di interesse sociale oltre che religioso (informazioni e prenotazioni:

**betagora@betharram.it,
tel. 0362/930081 (lun-ven 9-13).**

Il «gioco» è dunque cominciato: ma, come tutti i giochi, è una cosa molto seria...

