

**L'ARTE
IN GIOCO**



**NICOLÒ
TOMAINI**



Direttore responsabile
Paolo Sciortino

Vicedirettore
Francesco Boni

Direttore editoriale
Marzia Spatafora

Redazione
Eleonora Conte
Francesca Grazioli
Marco Marelli
Giorgia Pirovano

Hanno collaborato a questo numero

Edoardo Alaimo
Sabrina Bolzoni
Michele Ciolino
Roberto Capitanio
Paola Fiorido
Alberto Fiz
Roberto Floreani
Christian Marinotti
Stefano Roberto Mazzatorta
Gianluca Montinaro
Fabrizio Pedrazzini
Cynthia Penna
Miliza Rodic
Chiara Tanchella
Primo Vanadia
Matteo Vanzan

Grafica e impaginazione
Giampaolo Luparia

Social media
Federico Quartiroli

Marketing e pubblicità
Erika Buonanno

Traduzioni
Silvia Velardi

Amministrazione
Sebastiano Provenzano

Redazione: Via Giuseppe Di Vittorio, 307/32
Sesto San Giovanni, Milano. Tel. 02.24413759

Stampa: SINEGRAF d.o.o. Vrbje 80. 3310 Žalec. (Slovenia)

Editore: Napoleon S.r.l. Viale Monte Santo, 4 - 20124 Milano
CF/PI 04127660985

Info: www.artein.it. Email: redazione@artein.it

Abbonamenti: abbonamenti@artein.it

○ Le Rubriche

Stefano Mazzatorta

60 **Art Monitor**

Fabio Pedrazzini

82 **La storia dell'arte
nel gioco**

Matteo Vanzan

99 **L'arte della Musica**

Edoardo Alaimo

103 **L'arte del "bien vivre"**

Primo Vanadia

113 **Arte e Letteratura**

Edoardo Alaimo

120 **L'arte dello stile**

Willow

128 **Vignetta d'artista**

Cynthia Penna

64 **Estere visioni**

Paolo Sciortino

84 **La storia dell'arte
nel gioco**

Chiara Tanchella

101 **L'arte del cinema**

Sabrina Bolzoni

107 **Arte e sport**

Miliza Rodic

116 **L'arte della moda**

Gianluca Montinaro

125 **L'arte della tavola**

Le opinioni degli autori impegnano soltanto la loro responsabilità e non rispecchiano necessariamente quella della direzione della rivista. Manoscritti, fotografie e cd, anche se non pubblicati, non si restituiscono. © proprietà artistica e letteraria riservata.

È vietata la riproduzione, anche parziale, di testi pubblicati senza l'autorizzazione scritta dell'Editore.

Registrazione del Tribunale di Monza numero 17/2022 del 28.09.22
Iscrizione al R.O.C. 33758 del 10/12/19

The opinions of the authors engage only their responsibility and do not necessarily reflect that of the journal's editors.

Manuscripts, photographs and CDs, even if not published, are not returned.

© reserved artistic and literary property.

The reproduction, even partial, of texts published without the written authorization of the Publisher is prohibited.

Registration of the Court of Monza number 17/2022 of 28.09.22.

Registration to the R.O.C. 33758 of 10/12/19

Da Pino Pascali a Jean Cocteau la vita dell'arte è tutta un gioco

di Cynthia Penna



Immagine della mostra "Pino Pascali", Fondazione Prada, Milano, Courtesy Fondazione Prada, ph Roberto Marossi. Pino Pascali, Delfino, 1966 GAMeC Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo. Dono Tito G. Spini, 2018

"Dottoressa, lo sa che guardando lei, si comprende che la vita è anche gioco" detto da un anziano e compassato Presidente di Tribunale a una giovane uditrice giudiziaria, appena in carriera a ventiquattro anni, come una sorta di rivelazione per lui dell'esistenza di "qualcos'altro" nella vita.

Eh sì, la vita è anche gioco, e forse il gioco nella vita è più frequente di quanto si immagina.

Nella sua intervista del 1967 resa a Carla Lonzi, critica d'arte, Pino Pascali ha affermato: "Non credo che uno scultore faccia un lavoro faticoso: egli gioca, anche il pittore gioca; come tutti coloro che fanno ciò che vogliono. Il gioco non è solamente appannaggio dei bambini. Tutto è gioco, non è d'accordo?"

L'aspetto ludico della realtà è solo un modo di guardare la realtà che ci circonda e non è affatto un modo superficiale e sciatto, anzi è un aspetto del guardare alla realtà con atteggiamento positivo nell'ambito di una razionalità non sprecata e profonda.

Il gioco è satira e ironia e, insieme all'invidia, è uno dei volani che fa muovere il mondo.

Pino Pascali, a cui Fondazione Prada ha dedicato una grande mostra aperta fino al 23 settembre, è diventato un grande personaggio della storia dell'arte del Novecento non solo come messaggero dell'Arte Povera, ma soprattutto per una certa

sua permanente attualità che travalica il tempo e, soprattutto, il tempo artistico proprio perché la sua arte è pervasa da ironia.

Egli riesce a ironizzare sulla guerra con opere ambigue di scultura somiglianti a vere armi, ma che per loro genesi costruttiva non possono funzionare. In Pascali l'ambiguità è legata al senso ludico dell'arte e l'ironia il suo perno cruciale. I suoi disegni, l'esperienza nei "Caroselli" pubblicitari e il suo incontro con l'arte Pop di Claes Oldenburg lo hanno formato e condotto verso una ironia razionale e graffiante dove, con pochi segni grafici, ci ha spiegato la totale inutilità e stupidità del male.

I suoi disegni per la pubblicità commerciale ci conducono in un universo fumettistico dove i buoni e i cattivi si confondono dentro una risata: caballeros, spadaccini con le lance in resta pronti ad affrontare un nemico inesistente, falce e martello snaturati delle loro simbologie, mitologiche figure di sirene che vengono catturate all'amo come piccoli pescetti di riviera, tutto un mondo surreale di sferzante ilarità e pacata allegria dove vengono sovvertite le regole della razionalità per far posto al gioco puro nel quale abbandonarsi e inevitabilmente sorridere.

Il richiamo all'infanzia come concetto di innocenza non è di

poco momento quando depono piuttosto per una denuncia rigorosa di quella stupidità del male prima citata. Il male "gratuito" non è appannaggio dell'infanzia e nell'arte di Alex Pinna la levità dell'innocenza e del gioco si pongono in dialogo interlocutorio con il pubblico come metafore di un universo immaginifico, ludico sì ma consapevole e profondo della ricerca del sé. "Il fumetto, per me, è da sempre un elemento ludico, ma la mia attenzione è per il giocare e non per il giocattolo in sé. Il giocare inteso come processo di apprendimento di formule e di codici, come rituale di iniziazione, come presa di coscienza del sé e dei propri limiti, e simultaneamente tentativo di esorcizzare e comprendere ciò che è lontano[...]"

Le sue figure filiformi si distendono nello spazio e impegnano lo spazio con levità e apparente leggerezza, ma sono imprevedibilmente connesse a una estenuante ricerca introspettiva.

Il furbastro gatto Felix di molti suoi dipinti "[...] lui è dalla sua nascita (1919) anticonvenzionale e scorretto, forse questo lo rende il compagno ideale, con cui sovvertire le storie [...]" si fa metafora della ricerca di sovvertire regole già scritte e regole del "buon senso comune" che è poi quello che i cartoons di Pinna ci vogliono trasmettere.

Entrando in tutt'altro universo, i toni pastello dei palloncini che invece di fluttuare nello spazio sono ammassati e compressi dal peso "esistenziale" sono il "gioco" scultoreo di Joe Davidson, artista californiano che della leggerezza e del peso della gravità ha fatto il perno della sua ricerca. "Alla fine, la gravità vince sempre. È una forza contundente e immutabile che ha un effetto costante, che ci tiene a terra e alla fine ci tira dentro. La scultura, per sua natura, dialoga con questa forza[...]"

Davidson ingaggia con la scultura, in bronzo o in cemento, il gioco dell'impossibile districandosi tra levità contenutistica e pesantezza materiale e corporea: "È quella costante spinta e attrazione tra massa e leggerezza, solidità e assenza, forma e vuoto" che porta Davidson ad affermare: "alcuni dei lavori più efficaci che ho visto sono quelli che tentano la trascendenza".

Il suo lavoro è innegabilmente volto ad affrontare l'effimero per trascinare lo spettatore in un mondo fantastico intessuto di surrealismo contemporaneo. Davidson non ama i colori pastello, "Tuttavia, c'è qualcosa di allettante nella combinazione di colori pastello (io odio i colori pastello!). È goffa e graziosa, invitante al tatto e sarcastica allo stesso tempo". Il sarcasmo di una combinazione impossibile tra la leggerezza di un palloncino che è nato per volare e la pesantezza di una condizione fisica (il peso del cemento) che lo trattiene bloccato, ammassato e affogato da altri palloncini tutti simili a lui, mima la condizione umana collocata ineluttabilmente tra leggerezza e pesantezza dell'essere.

In questo mondo onirico e fantastico ben aleggia la presenza di Emilio Tadini il quale, con sferzante ironia, adopera il gioco per una finalità di denuncia politica della guerra e della sopraffazione dei popoli (Saggio sul Nazismo, 1960 e La famiglia irreale d'Europa, 1965): nelle sue tele ci proietta in mondi surreali e fantastici, all'apparenza giocosi e lievi ma dal contenuto a volte catastrofico, fatti di piccinerie terrene e malessere esistenziale. "[...]ci sono alcuni quadri degli anni '85-'87 dove è abbastanza forte la presenza della fiaba [...]che si accompagna al fatto dell'importanza della fiaba nella cultura contemporanea. Non soltanto Chagall, ma anche l'ultimo Kandinskij prima di fare l'astratto, inventano quadri fiabeschi." Tra gli anni Ottanta e Novanta Tadini insiste sulla tematica del gioco nei suoi dipinti: gioco, fiaba, sogno appaiono come memoria; essi servono al maestro per esprimere una situazione esistenziale come afferma Carlo Arturo Quintavalle nel suo libro Emilio Tadini, "la memoria del gioco e del giocare è la chiave per un racconto indiretto, per una diversa ironia sul fare e sull'essere". Spostandoci di nuovo in California, l'artista Mark Greenfield ha fatto dell'ironia una delle componenti fondamentali della sua denuncia contro ogni forma di razzismo. Afroamericano nato a Los Angeles, si è sempre ribellato agli stereotipi che fin dalle origini hanno relegato la razza Afroamericana in una forma di ghettizzazione etica oltre che fisica.

Attraverso i suoi "menestrelli", artisti bianchi che si esibivano



Immagine della mostra "Pino Pascali", Fondazione Prada, Milano, Courtesy Fondazione Prada, ph Roberto Marossi. In primo piano, Pino Pascali, Vedova blu, 1968, mumok – Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, Leihgabe der Österreichischen Ludwig-Stiftung. In prestito dall'Austrian Ludwig Foundation dal 1981; in secondo piano, Claudio Abate, Pino Pascali con Vedova blu (1968). "Sesta biennale romana. Rassegna delle Arti Figurative di Roma e del Lazio", Palazzo delle Esposizioni, Roma, 1968, photo Claudio Abate © Archivio Claudio Abate

negli anni Venti del Novecento nei locali per bianchi ma con il viso dipinto di nero, tra lazzi e canzoni per il divertimento degli spettatori bianchi; attraverso i suoi dipinti dal titolo *Animalicus* e i suoi "Tambourine (tamburelli dipinti)" dal titolo *Hit Me*, con ilarità, giocosità e ironia denuncia i soprusi subiti dagli afroamericani nella storia d'America dalla sua fondazione ai nostri giorni. Ma l'innocenza di un cartoon, l'irriverenza giocosa con cui questi temi sono trattati, stempera qualsiasi forma di recondita violenza pur senza attutirne la forza della denuncia. Mark Greenfield è stato amministratore delle arti del Dipartimento di Cultura di Los Angeles dal 1993 al 2010, e come tale direttore del Centro delle Watts Tower, centro culturale sito in uno dei quartieri ad alto rischio di criminalità e a prevalenza afroamericana; la sua strenua lotta contro qualsiasi forma di razzismo per quanto dura e feroce, si è sempre espressa con ironia e sarcasmo: l'irriverenza delle sue figure che sembrano fuoriuscire tout court dai cartoons, ci rimanda a una apparente innocenza e stupore infantile, in un'atmosfera giocosa e ilare, per quanto, a guardar meglio, quelle figure esprimono e denunciano i molti livelli di violenza e di oppressione subiti nei secoli dalla popolazione nera; livelli ammassati in una sedimentazione storica che a tutt'oggi appare quasi impossibile scalfire e tentare di risolvere. Tant'è che costantemente e periodicamente riemerge nella società americana sotto forma di violenze le più disparate.

Dall'altra parte dell'oceano Atlantico, l'Europa di inizi Novecento ha serbato per noi posterori un personaggio assolutamente speciale e fuori dalle righe, figlio del suo tempo, osteggiato e, nel contempo, follemente amato: Jean Cocteau.

Il suo mondo giocoso si estrinseca in diverse opere nelle quali Cocteau diffonde il suo mondo pittorico e grafico di un'aura di levità nella rappresentazione di quella "diversità" di genere che lo caratterizzava e che lo rendeva a volte "indesiderato" da una certa società borghese dei primi anni del Novecento. La sua pregevole retrospettiva ospitata nelle sale della Fon-

dazione Guggenheim di Venezia dal 13 aprile al 16 settembre non a caso si intitola: *La rivincita del giocoliere* perché tale è stato Cocteau per tutta la vita: un giocoliere la cui versatilità si è estrinsecata attraverso arti e media diversissimi: dalla tappezzeria al design di arredo, alle tele dipinte, alla gioielleria, alla filmografia.

Il mondo di Cocteau è un mondo ilare e sarcastico in cui le scene di sesso e gli attributi sessuali sono resi con tale ironia da sdrammatizzarne tutta la portata erotica: un erotismo surreale fatto di organi sessuali irreali nella loro enormità, tali da espungere da sé qualsiasi connotazione sessuale marcata: l'estetica di Cocteau è tutta imperniata su una ilarità giocosa che non scade giammai nella volgarità e allude piuttosto alla poetica dell'amore. Cocteau ha giocato con se stesso, con gli amici con la sua vita e con la morte spingendo tutto sempre "al limite" e mai nascondendo i suoi drammi e le sue debolezze ma esorcizzando, piuttosto con ilarità e gaiezza, con quel "gioco" che era il "suo" modo di affrontare la vita e le cose.

Il gioco ha una lunga "carriera" nell'ambito della storia dell'arte perché anche molti artisti del passato hanno affrontato questo tema sotto diverse angolazioni: dal gioco delle carte raffigurato da Caravaggio, Goya e Cézanne (solo per fare alcuni nomi illustri), alla satira politica dei fumettisti dell'Ottocento e Novecento, fino a Walt Disney che con i suoi disegni ha non solo nutrito generazioni di giovani, ma ha anche introdotto l'arte della video animazione creando una vera e propria rivoluzione nell'industria dell'intrattenimento nel campo del cartone animato.

Fare del gioco un proprio sistema di vita potrebbe apparire quanto meno rischioso, ma se lo si pone sotto l'aspetto di uno sguardo ironico volto prima di tutto a se stessi e poi al mondo, potrebbe rivelarsi un quid risolutivo per tante situazioni che andrebbero stemperate e risolte semplicemente con un sorriso. Sì, caro Presidente, sono d'accordo con Lei: decisamente "la vita è anche GIOCO"!



Immagine della mostra "Pino Pascali", Fondazione Prada, Milano, Courtesy Fondazione Prada, ph Roberto Marossi. Da sinistra verso destra Pino Pascali, *Mitragliatrice*, 1966, The Museum of Modern Art, New York. Fractional and promised gift of Jo Carole and Ronald S. Lauder, 2000; Pino Pascali, *Contraerea*, 1965, Collezione privata. Courtesy Luxembourg + Co; Pino Pascali, *Cannone semovente*, 1965, Collezione privata; Pino Pascali, *Missile "Colomba della Pace"*, 1965, Toyota Municipal Museum of Art, Toyota

From Pino Pascali to Jean Cocteau the life of art is all a game

"Doctor, do you know that when you look at you, you realise that life is also a game?" said by an elderly and compassionate Chief Justice to a young judicial hearing officer, just starting her career at the age of twenty-four, as a kind of revelation to him of the existence of 'something else' in life.

Yes, life is also play, and perhaps play in life is more frequent than one imagines.

In his 1967 interview with art critic Carla Lonzi, Pino Pascali said: "I don't believe that a sculptor does tiring work: he plays, the painter also plays; like everyone else, he does what he wants. Play is not only the prerogative of children. Everything is play, don't you agree?"

The playful aspect of reality is just one way of looking at the reality around us, and it is by no means a superficial and sloppy way; on the contrary, it is an aspect of looking at reality with a positive attitude in the context of an unsparing and profound rationality.

Play is satire and irony and, together with envy, is one of the flywheels that moves the world.

Pino Pascali, to whom the Fondazione Prada has dedicated a large exhibition open until 23 September, has become a great figure in the history of 20th century art not only as the herald of Arte Povera, but above all for a certain permanent topicality that transcends time and, above all, artistic time precisely because his art is pervaded by irony.

He manages to ironise war with ambiguous works of sculptu-

re that resemble real weapons, but which by their constructive genesis cannot function. In Pascali, ambiguity is linked to the playful sense of art and irony its crucial pivot. His drawings, his experience in advertising 'Carousels' and his encounter with the Pop art of Claes Oldenburg formed him and led him towards a rational and biting irony where, with just a few graphic signs, he explained to us the total uselessness and stupidity of evil.

His drawings for commercial advertising take us into a comic universe where good guys and bad guys mingle in laughter: caballeros, swordsmen with their spears out ready to face a non-existent enemy, hammer and sickle distorted of their symbology, mythological mermaid figures that are caught on the hook like little riviera fish, a whole surreal world of biting hilarity and quiet gaiety where the rules of rationality are subverted to make way for pure play in which to abandon oneself and inevitably smile.

The reference to childhood as a concept of innocence is not insignificant, when it rather deploys a rigorous denunciation of that stupidity of evil mentioned earlier. The 'gratuitous' evil is not the prerogative of childhood, and in Alex Pinna's art, the levity of innocence and play are placed in interlocutory dialogue with the public as metaphors of an imaginative universe, playful yes, but aware and profound in the search for the self. "Comics, for me, have always been a playful element, but my focus is on playing and not on the toy itself. Play understood as a process of learning formulas and codes, as a ritual of initiation, as an awa-



Jean Cocteau, Poesia (La Poésie), 1960,
Pennarellino e pastello su carta, 54x37 cm. Bruxelles,
Collezione Kontaxopoulos Prokopchuk
Photo ©yankont@pt.lu © Adagp/Comité Cocteau,
Paris, by SIAE 2024

recess of the self and of one's own limits, and simultaneously an attempt to exorcise and understand that which is distant[...]" His threadlike figures stretch out into space and engage space with levity and apparent lightness, but are inextricably linked to an exhausting introspective quest.

The cunning cat Felix in many of his paintings "[...] he has been unconventional and incorrect since his birth (1919), perhaps this makes him the ideal companion with whom to subvert stories [...]" becomes a metaphor for the quest to subvert already written rules and rules of 'common sense', which is what Pinna's cartoons want to convey to us.

Entering a different universe, the pastel tones of the balloons that instead of floating in space are piled up and compressed by the "existential" weight are the sculptural "game" of Joe Davidson, a Californian artist who has made lightness and the weight of gravity the pivot of his research. "In the end, gravity always wins. It is a blunt, immutable force that has a constant effect, that keeps us grounded and eventually pulls us in. Sculpture, by its very nature, dialogues with this force[...]"

Davidson engages with sculpture, whether in bronze or concrete, in the game of the impossible, disentangling himself between content levity and material and bodily heaviness. "It is that constant push and pull between mass and lightness, solidity and absence, form and emptiness" that leads Davidson to state: "some of the most effective works I have seen are those that attempt transcendence".

His work is undeniably aimed at dealing with the ephemeral to draw the viewer into a fantasy world woven with contemporary surrealism. Davidson dislikes pastel colours, "However, there is something alluring about the pastel colour scheme (I hate pastel colours!). It is awkward and pretty, inviting to the touch and sarcastic at the same time". The sarcasm of an impossible combination between the lightness of a balloon that was born to fly and the heaviness of a physical condition (the weight of the concrete) that keeps it stuck, crammed and drowned by other balloons all similar to it, mimics the human condition placed ineluctably between lightness and heaviness of being.

In this dreamlike and fantastic world, the presence of Emilio Tadini hovers over us, who, with biting irony, uses play to denounce the war and the abuse of power (*Saggio sul Nazismo*, 1960 and *La famiglia irreal d'Europa*, 1965); in his canvases he projects us into surreal and fantastic worlds, seemingly playful and light, but with a sometimes catastrophic content, made up of earthly pettiness and existential malaise. "[...]there are some paintings from the years '85-'87 where the presence of the fairy tale is quite strong [...]which is accompanied by the fact of the importance of the fairy tale in contemporary culture. Not only Chagall, but also the last Kandinsky before he did the abstract, invented fairy-tale paintings." Between the 1980s and 1990s, Tadini insisted on the theme of play in his paintings: play, fairy tale, dream appear as memory; they serve the master to express an existential situation as Carlo Arturo Quintavalle states in his book *Emilio Tadini*, "the memory of playing and playing is the key to an indirect tale, to a different irony on doing and being".

Moving back to California, the artist Mark Greenfield has made irony one of the fundamental components of his denunciation of all forms of racism. An African-American born in Los Angeles, he has always rebelled against the stereotypes that have relegated the African-American race to a form of ethical as well as physical ghettoisation since its origins.

Through his "minstrels", white performers who performed in the 1920s in white clubs but with their faces painted black, between jokes and songs for the amusement of white spectators; through his paintings entitled *Animalicious* and his "Tam-

bourines" (painted tambourines) entitled *Hit Me*, with hilarity, playfulness and irony he denounces the abuses suffered by African-Americans in the history of America from its founding to the present day.

But the innocence of a cartoon, the playful irreverence with which these themes are treated, dilutes any form of hidden violence without dampening the force of the denunciation.

Mark Greenfield was the arts administrator of the Los Angeles Department of Culture from 1993 to 2010, and as such the director of the Watts Tower Centre, a cultural centre located in one of the most crime-ridden and predominantly African-American neighbourhoods; his strenuous fight against any form of racism, however harsh and fierce, has always been expressed with irony and sarcasm: the irreverence of his figures, which seem to come straight out of cartoons, sends us back to an apparent innocence and childlike amazement, in a playful and hilarious atmosphere, however, on closer inspection, those figures express and denounce the many levels of violence and oppression suffered by the black population over the centuries; levels heaped up in a historical sedimentation that to this day seems almost impossible to undermine and attempt to resolve. So much so that it constantly and periodically resurfaces in American society in the form of the most disparate forms of violence. On the other side of the Atlantic Ocean, early 20th century Europe has preserved for us posterity an absolutely special and out-of-the-ordinary character, a child of his time, opposed and, at the same time, madly loved: Jean Cocteau.

His playful world is expressed in several works in which Cocteau spreads his pictorial and graphic world of an aura of levity in the representation of that gender 'diversity' that characterised him and made him at times 'unwanted' by a certain bourgeois society of the early 20th century.

His remarkable retrospective hosted in the halls of the Fondazione Guggenheim in Venice from 13 April to 16 September is not by chance entitled: *The Juggler's Revenge*, because this is what Cocteau was all his life: a juggler whose versatility was expressed through very different arts and media: from upholstery to furniture design, painted canvases, jewellery and filmography.

Cocteau's world is a hilarious and sarcastic world in which sex scenes and sexual attributes are rendered with such irony as to play down their erotic scope: a surreal eroticism made up of unreal sexual organs in their enormity, such as to expunge from themselves any marked sexual connotation; Cocteau's aesthetics is all about playful hilarity that never descends into vulgarity and rather alludes to the poetics of love. Cocteau played with himself, with his friends, with his life and with death, always pushing everything 'to the limit' and never hiding his dramas and weaknesses but rather exorcising them with hilarity and gaiety, with that 'play' that was 'his' way of dealing with life and things. The game has a long 'career' in the history of art because many artists of the past have also tackled this theme from different angles: from the card game depicted by Caravaggio, Goya and Cézanne (to name but a few illustrious names), to the political satire of 19th and 20th century cartoonists, to Walt Disney who with his drawings not only nurtured generations of young people, but also introduced the art of video animation, creating a real revolution in the entertainment industry in the field of cartoons. Making the game one's own way of life might appear risky to say the least, but if one places it under the aspect of an ironic look at oneself first and then at the world, it could prove to be a quid decisiva for many situations that should be toned down and resolved simply with a smile.

Yes, dear President, I agree with you: definitely 'life is also GAME'!

La poésie ne résulte pas d'une
inspiration mais
d'une expiration

Le poète
n'est que
la main
sombre
de forces qui
s'y habitent,

et changées à
la conscience et à la
raison
Tout le reste est
littérature c'est à dire
intelligence et
contrôle, autant
d'obstacles à



Jan Cocteau * 1960

qui doivent produire de la beauté
au lieu de la reproduction