

GIOCO E REALTÀ – tra creatività e vincoli

Dario De Toffoli

A-WAY (Cittadella - 12 giugno 2014)

“Comincia dai giochi di scacchiera e osserva le affinità. Quindi passa ai giochi di carte: qualcosa si conserva, ma molti elementi scompaiono e nuovi tratti si danno a vedere. Se adesso ti rivolgi ai giochi di palla, ciò che è andato perduto è assai più di quel poco di comune che si è mantenuto. Dirai che dappertutto c'è competizione, cioè un vincere o un perdere, ma quando il bambino butta la palla contro il muro e poi cerca di riacchiapparla, anche questa caratteristica sembra sparita. Dirai che dappertutto c'è abilità, ma poi dovrai ammettere che la parte della fortuna può diventare sempre più grande...” Questo è Ludwig Wittgenstein (in P. A. Rovatti, *Il gioco di Wittgenstein*, aut aut, 337, gen-mar 2008) e le sue riflessioni ben ci fanno capire che in realtà non c'è risposta univoca alla domanda “Cos'è un gioco?” E chi ha provato a rispondere ha sempre trovato qualche tassello che non rientra nello schema, i confini sono sfumati, le sovrapposizioni inevitabili. Ancora Wittgenstein nelle sue Ricerche Filosofiche: “...non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a tutti, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai una serie.” E chissà cos'avrebbe pensato se avesse potuto confrontarsi con l'odierna esplosione di generi e supporti. Chi tentasse una tassonomia sistematica sarebbe colto da vertigine classificatoria.

Nel 1939 Huizinga scrive *Homo Ludens*. Definisce cosa sia un gioco, ma non conosce i giochi, non entra nel merito. Propone il gioco come forma essenziale della cultura. Il gioco è un'attività: libera - regolata - incerta - separata - gratuita. Ma attenzione, secondo Huizinga lo spostamento verso la serietà, il disciplinamento, è un fatto negativo, viene persa la disposizione ludica.

Nel 1958 Caillois scrive *I giochi e gli uomini*. Fa un notevole passo avanti. Riprende il lavoro di Huizinga e comincia a metterci dentro i giochi, quelli che si giocano davvero e ne individua le 4 pulsioni che li governano: Agon, Alea, Mimicry e Ilynx, declinandole fra attività fortemente regolate (Ludus) e libera fruizione (Paidia).

Nel 1985, all'Istituto universitario di Architettura di Venezia si svolge il SIGIS, un convegno dove vengono esplorati i significati della parola gioco, sotto tutti i punti di vista. Si alternano biologi, psicologi, antropologi, matematici, urbanisti, informatici, scrittori, militari e tanti altri. A difendere quelli che io chiamo i giochi-giochi c'erano Alex Randolph e Giampaolo Dossena “Siamo come Danieli nella fossa dei 100 leoni” dissero. Volevano riportare il gioco giocato al centro dell'analisi della parola Gioco, al di fuori delle sue tante connotazioni, anche negative.

Alex Randolph non era solo un inventore di giochi, anzi, l'inventore della professione di inventore di giochi, era anche un poeta e nello stesso tempo un filosofo. E la sua eredità culturale, del tutto misconosciuta in Italia, si rintraccia soprattutto nel suo saggio testamentario, *Homo Ordinator*. Quando ci racconta che: “Più di qualsiasi altra cosa, il gioco è una riproduzione della vita stessa, è un miglioramento della vita, perché invece di essere come è, è come dovrebbe essere” ci porta a riflettere della contraddittoria separazione tra realtà e gioco, la più discussa e discutibile delle caratteristiche individuate da Huizinga. Randolph aveva capito la motivazione profonda che induce molti a giocare e in anticipo coi tempi sembrava suggerire che le realtà stessa può essere migliorata, proprio attraverso un approccio più ludico, come oggi propone con forza ed entusiasmo Jane McGonigal nel suo *La realtà in gioco – perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*.

Una più moderna definizione di gioco è quella di Bernard Suits: “Giocare un gioco è il tentativo volontario di superare ostacoli non necessari.” Ci sono dei vincoli, degli ostacoli e si tratta di trovare una via (A-WAY) per superarli. E il gioco può sviluppare la nostra creatività, ci può insegnare a pensare differente, a trovare le soluzioni per andarcene via (AWAY) da una realtà che non funziona e costruirne assieme una di migliore. Ecco forse il nesso fra Architettura e Gioco. La creatività nel vincolo. L'Architettura non è certo un gioco-gioco, ma ne può avere alcune delle caratteristiche.

Ma il gioco è anche e soprattutto divertimento e sarebbe improprio stare qui a parlarne senza giocare nemmeno un po'. Dato che A-WAY è fatto di “impulsi urbani” ed esplora quelli che vengono chiamati infraspazi, proporrò allora un gioco da fare in uno spazio di servizio urbano col quale siamo costretti a confrontarci-scontrarci ogni giorno, il parcheggio. Perché non stimolare la nostra mente in modo ludico anche quando lasciamo l'auto? Non potrebbe che migliorare il nostro umore: vedremo insieme come!