

**VERBALE DOCUMENTATIVO-'creativo'-**  
*a cura di Anna Rosa Dusconi*  
*e libere aggiunte dei componenti del gruppo di lavoro*

coordinatore: Annalisa De Carli  
ospite: Pier Aldo Rovatti

A rompere il ghiaccio ci ha pensato un intervento sulla questione della ricollocazione del laboratorio precedente e il chiarimento sul destino dei contenuti estrapolati la volta scorsa. Individuazione e specificazione delle criticità della progettualità e di come l'astrarre ne è una caratteristica che diventa spesso un limite alla concreta fruibilità di un contesto collettivo (come è il momento laboratoriale). L'orizzonte delle aspettative sembra essere quello dell'inter-disciplinarietà e di uno sconfinamento oltre i contorni di ogni singolo laboratorio, in una costante presenza dei contenuti esposti nelle lezioni.

Avvio debole con quesiti mirati: cosa penserebbe Marx di Nietzsche? Che fine fa' il lavoro sul gioco? Il suggerimento di P.A. Rovatti è orientato a tenere presente le sue **"istruzioni per l'uso"** documento reso disponibile e da lui presentato, oltre che in una delle lezioni, sul sito della Scuola di Filosofia. L'indicazione prosegue nella direzione di due testi presenti nel libro 'Il pensiero debole' uno suo (di Rovatti) ed uno di Vattimo (*Dialettica e differenza, pensiero debole* di Gianni Vattimo; *Trasformazioni nel corso dell'esperienza* di Pier Aldo Rovatti), come base comune di argomentazione futura, con la possibile aggiunta di una parte dell'elogio del pudore e del preambolo(?) che dovrebbero/potrebbero essere inseriti nel sito come materiale di lavoro.

Una ulteriore parentesi è stata aperta sulla possibilità di realizzare un riassunto documentativo del laboratorio, una specie di 'verbale creativo' che sarebbe ausilio ad una ulteriore riflessione e per tenere traccia del lavoro svolto, anche per l'innominabile (anche se alcuni credono e suggeriscono si tratti di Ferraris). Dopo avere stabilito e definito ulteriori assicurazioni sulla realizzazione di una traccia per i punti di pensiero su cui riflettere, il dialogo si è svolto dalle regole del gioco al quesito se possa esistere un gioco senza regole. L'osservazione di Mauro, che portava l'esempio del tre-sette ha portato ad un'osservazione critica. Un contributo d'impronta musicale ha portato ad esplicitare un altro punto di vista sullo svolgimento del laboratorio. L'operazione che si è svolta nella parte iniziale è apparsa ad alcuni un accordarsi, una forma di stipula contrattuale, richiamando il fatto che nel giocare si diventa contemporaneamente **giocatori** e **giocattoli**. Il binomio si arricchisce con quello di **giocatori-giocati**. A questo punto il gioco laboratoriale si è mosso lentamente verso altri chiarimenti sul regolamento del gioco. Ricomparso il leitmotiv del faccia una

domanda si dia la risposta, l'interrogativo ha aperto una porta verso un luogo da esplorare: cosa ne faremo dei discorsi? È stata la carta successiva buttata da uno dei corsisti. Definiti i *ruoli* (coordinatore, ospiti, chi documenta, come si interviene: 'parlando uno per volta') avviene una ulteriore digressione sul fatto di registrare su ausilio tecnico il momento laboratoriale, definito come un modo per rincorrere il suono e la musicalità di un gruppo che opera con il linguaggio ed il pensiero. Finalmente pare sia stato intrapreso il percorso verso una possibile traduzione dei concetti fino adesso evidenziati dalle lezioni.

Viene ripreso il collegamento da un punto dello scritto di Rovatti sulle **“istruzioni per l'uso”**, mettendo in evidenza il binomio di **perdita-vincita**. Lo **scongiuro** introdotto come tassello intermedio tra i due termini, riesce a mettere in evidenza come la perdita, il perdere in un gioco, invece che stare meramente in antitesi con il vincere, mostra come vi sia un continuo gioco di voci, come alternanze di differenze.

Rovatti riassume come il binomio rappresenti due faccie della stessa medaglia e come si riconducano all'unità, poi chiede ai corsisti se nella vita concreta le cose vadano in questo modo. Emerge la competizione nell'ambito scolastico, dove di frequente accade che si educino gli alunni verso una società di vincitori.

Dubbi e premesse pervadono gli interventi dei partecipanti, addirittura con l'interrogativo, posto come ipotesi sull'essere debolista o meno preveda di poterlo affermare in modo certo. Il gioco dovrebbe racchiudere il giocare indipendentemente dal risultato finale.

Viene esposto successivamente un contributo personale che porta in campo l'esperienza di un figlio, diventato componente della squadra nazionale americana di orienteering, che ha racchiuso la componente dell'orientamento in un luogo sconosciuto e nell'essere folli e intraprendere un percorso verso l'ignoto sia in questo caso un pregio esclusivo sintomo di coraggio estremo. In questo modo subentra quasi con prepotenza la discussione sull'essenza del **folle**, che ha ruotato la prospettiva del gioco (filosofico), facendo riflettere sul **ruolo della matta nelle carte**. La comprensione della sua collocazione, ha portato a esplicitarne le caratteristiche di legame con la **sorte**, la **fortuna** che in alcuni casi determina il vincitore. In questo modo ha trovato forse collocazione maggiormente definita, la questione dello scongiuro (inizialmente poco compresa) che esiste se è presente la credenza, intesa come complesso di valori derivati dalle tradizioni popolari. Dalla forma mentis derivata dal fenomeno religioso e dal pensiero teologico, fortemente legati alle tradizioni locali popolari, potrebbe derivare il sistema di rituali relativi all'atto di giocare. Sospeso questo ragionamento, ha preso il sopravvento nuovamente il discorso sul ruolo della matta nel gioco delle carte, comune esempio pratico. Aneddoti rovattiani sul bluff nel bridge hanno portato ad un rapido sondaggio su chi abbia mai giocato alla roulette.

Virata ulteriore sui riti scaramantici e gli oggetti utilizzati per scongiurare la cattiva sorte (ferri di cavallo sulla porta), in questo caso viene rimarcato come la fortuna caratterizza chance materiali.

Ritornano le indicazioni dell'ospite: l'unico autore citato nelle istruzioni per l'uso, Roger Callois (*I giochi e gli uomini*) viene richiamato in questo caso su due componenti preferite per caratterizzare il gioco: l'**agon** (la competizione) e l'**alea** (il caso). Sorge un altro interrogativo generale: se i partecipanti sono d'accordo sul fatto che tutto sia oggi sospinto dall'agon, la competizione e l'agonismo.

Ulteriore richiamo al binomio vincere-perdere, per inserire la figura del **looser** (perdente), sempre collocato nell'ambito del fenomeno tradizionale-popolare diffusosi inizialmente in America.

Sembra quindi auspicabile un ritorno alle origini, anche nel caso dello sportivo che storicamente poteva ambire al miglioramento ed oggi rimane la competizione per ambire ad un premio oppure alle gratificazioni. Gratificazioni che racchiudono una notevole importanza se comprese in relazione all'autovalutazione.

La bravura, l'operosità e le abilità del gruppo secondo uno dei corsisti permette che il fatto di perdere rappresenti anche una vittoria oltre che un potenziamento del soggetto.

A questo punto compare un quesito imponente. Perdere ha legittimità filosofica?

L'opinione lanciata nell'arena trova al centro l'incapacità dei filosofi di giocare. L'impegno che si ripone nella preparazione al gioco viene oggi abitualmente messa in secondo piano e in molti casi sopraffatta dall'entusiasmo del vittorioso e della sua vincita.

Altre domande dall'ospite ad un corsista: sei un giocatore? I filosofi non sanno giocare, sei d'accordo? La risposta è stata orientata al sì, specificando che i filosofi capita si impancano o si impaludano. Il gioco utilizzato nel teatro è in alcuni casi puramente pedagogico ed imparziale. Il dialogo sviluppatosi tra i componenti del gruppo concorre a formare un quadro dai contorni sfumati, come un dipinto impressionista dove è possibile intuire le figure con i suoi contorni seppure poco definiti.

L'enfasi nella vittoria diventa relativa ed il rischio sembra essere uno scivolone nel buonismo. Richiamati all'ordine del gioco ora si passa a richiamare come al discorso del gioco teatrale si colleghi bene il campo semantico delle parole in altre lingue. L'esempio maggiormente noto nell'inglese, dove a **play** (che viene utilizzato nel caso dello spettacolo teatrale) si affianca il termine **game** (che comprende la partita da giocare, giocata). Un altro esempio di gioco sono stati gli

scacchi. A tale riguardo opinioni contrastanti si sono scontrate: secondo una parte manca la componente del caso, dell'alea, mentre l'altra parte ha fatto notare come l'inconoscibilità della mossa avversaria determini la presenza dell'ignoto del gioco di cui si parlava precedentemente.

L'**alea** pertanto successivamente è stata legata al **divertimento**, ed oltre al fatto che pare che Wittgenstein abbia capito poco sul gioco, in mancanza del caso sia escluso il piacere di cui dovrebbe caratterizzarsi il gioco.

A gran voce è stata acclamata l'importanza del divertimento e l'invito a ricordarsi di questa componente. Immediatamente è sorta una osservazione. Il divertimento è poco serio.

Ulteriore indicazione di lettura: Gregory Bateson, "Dei giochi e della serietà" – in *Verso un'ecologia della mente* –, per chiarirsi ulteriormente il discorso della serietà nel gioco.

Gli errori ritornano e qualcuno sottolinea il fatto di come questi aiutino a crescere.

Spunto sull'ovvio con citazione di Catalano: meglio sani e ricchi che malati e poveri.

Accade poi che il pensiero abbia portato il dialogo sul discorso dell'**autovalutazione**, se sia legittima e se abbia valore.

Citazione di Arbore : mi guardo nello specchio e mi sputo in un occhio. Si mostra alla porta il rischio che siamo quelli che evitano di stare al gioco, che presi dal meccanismo di autocompiacimento si perdono nel gioco dello specchio. Rovatti sottolinea che anche i paranoici hanno dei limiti alla loro paranoia. Evidenzia anche come sia importante chiedersi il perché del riconoscimento e perché godiamo del riconoscimento che ci viene reso da altri in relazione ad una azione che si è compiuta. In questa contemporaneità lo sport ha perso la sua purezza e per questo è discutibile. A tale riguardo ulteriore lettura segnalata è stata: *Homo ludens* di Johan Huizinga.

Tramite la metafora di una scommessa persa e pagata viene mostrata una nuova lezione sul gioco e su come nel concorrere nella competizione bisogna essere signorili. Il baro, infatti, quando scoperto viene espulso. Sostanzialmente giocare è divertente ma bisogna essere leali e sapere stare al gioco.

Nel gioco vi sono pertanto vari elementi, tra cui appunto il divertimento, che bisognerebbe tenere in equilibrio per farlo funzionare. Una coppia di elementi che stanno in un rapporto di contraddizione sono il **gioco** e la **realtà**. Secondo la testimonianza dell'ospite il pensiero debole valorizza l'entropia, come la intenderebbero i fisici. Se il lato del gioco che affascina è il divertimento, l'interrogativo posto è classicamente: la vita è un gioco? E: è bello finché dura poco? Per abitare le situazioni in modo leggero ci vuole allegria. Il gioco come movimento rapido dalla concordanza di significati nelle varie lingue, riemerge la distinzione tra **play** e **game**, che si eclissa pure sul **game over**. La parola alata chiude con altri commenti il lento avvio di questo laboratorio che si è concluso facendo

emergere che in alcuni casi viene fatto cattivo uso del gioco ed il paradosso odierno del fare ciò di cui si ha paura, del buttarsi e tentare confluisce nel flusso della fortuna che casualmente determina la vittoria, che per palesarsi abbisogna di adeguati esorcismi e scongiuri. Il divertimento appartiene a colui che vuole **perdersi** eppure sono in molti ad avere una tendenza alla **sofferenza** (sadomasochismo), una chiara ambivalenza si palesa nella diffusa schizofrenia sociale, talvolta incapace di fare prevalere le caratteristiche genuine e pure del gioco. Sono apparsi alcuni elementi attorno all'azione del giocare ed in questo caso necessarie precisazioni sono state fatte sulle **regole del sistema-gioco**.

Invito ognuno ad aggiungere eventuali commenti, punti di vista, annotazioni, critiche, osservazioni. Propongo di aggiungere piuttosto che modificare affinché io possa imparare dai miei errori, mentre ognuno seppure anche in modo anonimo mantiene la sua individualità, pure costituendo un gruppo. Questo testo è frutto dei soli appunti, però laddove necessario posso provvedere a riascoltare le parti necessarie ad ampliare eventuali punti od interventi.

A seguire i nomi dei partecipanti al laboratorio di domenica 7 febbraio 2016:

- |  |                        |
|--|------------------------|
| 1. Sebastiano Giacobello                   | 11. Nicola Arcidiacono |
| 2. Rita Benedetti                          | 12. Alessandra Tesovic |
| 3. Gloria Richichi                         | 13. Mauro Lanzi        |
| 4. Brunella Brunelli                       | 14. Guido Faggiani     |
| 5. Chiara Cescut                           | 15. Marinella Bura     |
| 6. Martina Vocci                           | 16. Lorena Corosso     |
| 7. Marina Tacchinari                       | 17. Anna Rosa Dusconi  |
| 8. Silvia Ristos                           | 18. Matteo Cianciolo   |
| 9. Vanessa Mandelli                        | 19. Alberto Sossa      |
| 10. Antonia D'Amico (assente per malattia) | 20. Nicoletta Masiero  |