

Monica Bisi
Matricola: 39786
Scienze della Formazione
AA 2005 – 2006

Tesi: La dimensione ludica dell'esistenza

Indice:

Introduzione ed obiettivi	3
1. Che cos'è il gioco?	4
2. Il gioco della vita	12
3. Gioco e	20
3.1 ... filosofia	20
3.2 ... poesia	25
3.3 ... bambini	27
3.4 ... Peter Pan	30
3.5 ... Grammatica della fantasia.....	33
3.6 ... memoria biografica	38
3.7 ... rito	42
3.8 ... festa	43
3.9 ... paradossi	47
3.10 ... Armonia.....	51
4. Perché è così difficile giocare	55
5. Giocare con sé stessi, con il proprio spirito, con il mondo.	56
5.1 Perché il gioco fa ridere?	58
5.2 L'umorismo.....	59

5.3 L'umorismo come palestra mentale.....	62
5.4 La gioia: un antidoto all'angoscia	62
5.5 Socrate e l'ironia	64
5.5.1 Kierkegaard, Jankélévitch: un approfondimento sul concetto di Ironia.....	68
5.6 L'autoironia	71
5.7 Il riso	72
6. Come un clown salvò il mondo	77
6.1 Il fool e il clown, maschere e realtà svelata.....	78
6.2 Il clown come educatore.....	84
6.2.1 Miloud e i Barabba's Clown.....	88
6.3 Patch Adams	94
6.3.1 La gelotologia.....	102
7. La mia esperienza in VIP: I volontari del sorriso.....	109
7.1 Chi è VIP Italia	110
7.2 Formazione e tirocinio sul campo	112
7.3 Il progetto "I clown di corsia: Missionari della gioia"	117
7.4 Il progetto "Circostanza"	120
7.5 Le Missioni	122
7.6 La spiritosità - spiritualità dei clown VIP ed il Pensiero Positivo	122
Conclusioni.....	124
Bibliografia	126

Introduzione ed obiettivi

In questa tesi analizzerò il gioco, nelle sue caratteristiche, nelle sue diverse angolazioni, per comprenderne le dinamiche sottostanti che abbiano valenza esistenziale.

Ritrovare il gioco celato nelle attività umane, e gli atteggiamenti e predisposizioni mentali e spirituali che ne sono presupposto e che esso stesso crea.

Capire il valore del gioco, i vantaggi che ne possono derivare, anche facendo riferimento a personaggi storici e famosi, multimediali (come nel caso di Patch Adams), ed emblematici (i clown) che vivano la loro esistenza forgiandola sul gioco. Capire se e come potremmo tutti intendere la vita come un gioco.

Un'area immediatamente connessa al gioco che tratterò è la dimensione del "divertente", quindi dell'umorismo, dell'ironia, dell'autoironia, del riso.

Il gioco è un tema amplissimo, la sua trattazione in questa tesi sarà quindi come una goccia in un *mare magnum*, ma spero di raggiungere il mio obiettivo: dare un messaggio rincuorante, rasserenante e sorridente per chi si sente un po' bambino e magari si sente spesso dare del "matto"; per chi, malinconico dei tempi in cui si divertiva tanto, vorrebbe ritornare bambino e per chi, "scaraventato giù" dal mondo dei grandi, si sentisse un po' senza via d'uscita.

E' giunto il momento di giocare!

1. Che cos'è il gioco?

Le nostre abituali cognizioni riescono difficilmente ad accostare il rigore e la serietà dei fenomeni culturali più elevati alla spensieratezza del gioco e alla sua immaginosa gioiosità. Gioco e cultura sembrano appartenere a sfere contrapposte. Non è certo così per Johan Huizinga che dedica al gioco un testo divenuto di riferimento, "Homo ludens", pubblicato ad Amsterdam nel 1939 e tradotto in italiano nel 1946.

Qual è l'intento di Huizinga? U. Eco nell'introduzione a Homo ludens chiarisce: "Huizinga non fa una grammatica del gioco, esamina delle frasi, e più ancora le modalità di pronuncia delle medesime e il fatto che alla gente piace parlare. Non fa una teoria del gioco, ma una teoria del comportamento ludico. Poteva studiare il gioco giocante, il gioco che ci gioca, e studia il gioco giocato, e il costume di giocare. (...) Nell'inglese game viene evidenziato l'aspetto di competence, di insieme di regole conosciute e riconosciute; per il Webster il game è specificamente an amusement or sport involving competition under rules – 'un divertimento o uno sport che implica la competizione sotto delle regole –; è il numero di punti richiesto per vincere; ed è infine anche 'schema o piano'. Da cui, quando si vuole sottolineare l'intenzione di studiare le regole e la combinatoria che esse consentono, la Games Theory. Game sono il tennis, il poker, il golf: sistemi di regole, schemi di azione, matrici combinatorie di mosse possibili. 'Stare al gioco' e cioè 'osservare le regole' si traduce to play the game. C'è un oggetto astratto, il gioco come game, e c'è un comportamento concreto, una performance, che è il play. To play è to take part in a game".¹ Huizinga si riferisce al play.

Iniziamo col precisare che cosa s'intende per gioco come presenza culturale: secondo Huizinga il gioco precede la cultura.

"La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata (...) ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura,

¹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, 1939, Amsterdam, trad. it Einaudi, Torino, 1946, 2002, pp. XVII – XVIII.

nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici (...).²

Huizinga identifica le caratteristiche del gioco e osserva che queste sono proprie della cultura, afferma che la cultura nasce in forma ludica. Ciò non significa che il gioco muta e si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici.

Lo storico olandese crede che competizione, lotta, guerra, nascono nella sfera ludica, ma anche la filosofia e la poesia.

Quest'ultima sarebbe situata "nella zona del sogno, dell'estasi, dell'ebbrezza e della risata".³

Huizinga arriva anche a dire che la ragione della sopravvivenza dell'espressione poetica va ricercata nella funzione che precede ogni cultura: il gioco.

Quello della definizione è il vero problema del gioco, come termine, come concetto, come esperienza e come fenomeno.

Huizinga dedica alle varie accezioni del termine "gioco" uno dei primi capitoli; innanzitutto, egli sottolinea come l'estensione espressiva della parola gioco sia molto grande in tutte le lingue europee.

Rimanendo nell'ambito a noi più vicino, il latino, a differenza del sottile e raffinato greco, disponeva di una sola parola per esprimere tutto il dominio del gioco e del giocare: *ludus* e *ludere*; vi è anche *iocus*, *iocari*, col significato specifico però di scherzo, burla. La base etimologica di *ludere*, anche potendola usare per il guizzare dei pesci, per lo svolazzare degli uccelli, per il mormorio dell'acqua, sembra non coincida con il dominio del movimento veloce, come in tante parole che in altre lingue designano il gioco, ma piuttosto con quello della non-serietà, dell'apparenza, dello scherno.

Ludus, *ludere* comprende il gioco del bambino, la ricreazione, la gara, la rappresentazione liturgica e scenica in generale, il gioco d'azzardo. Anche i composti *alludo*, *colludo*, *illudo*, *deludo* tendono tutti al senso dell'irreale,

² J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit. , p. 55.

³ Ivi, p. 140.

dell'ingannevole. Da questa base semantica derivano *ludi*, nel significato di giochi pubblici, e *ludus* col senso di scuola, il primo partendo dal significato "gara", il secondo probabilmente da quello di "esercizio".

Per ragioni fonetiche o meglio semantiche, il *ludus*, *ludere* della lingua latina è stato sostituito dai derivati del termine *iocus*, *iocari*, in tutte le lingue romanze ed è significativo che, in questo passaggio, il significato si sia ulteriormente esteso, arrivando a coprire parecchie nozioni di movimento e di azione che non hanno nulla a che vedere col gioco in senso stretto e formale.; ad esempio l'uso del termine giocare, gioco, per indicare la limitata mobilità della parte di qualche meccanismo è comune al francese, all'italiano, allo spagnolo, all'inglese, al tedesco, all'olandese e anche al giapponese.

Uscendo dal nostro continente ed indagando, ad esempio, la lingua cinese, si incontrano ulteriori spunti di riflessione: la parola *wan* indica in particolare il gioco dei bambini, ma significa anche occuparsi di qualche cosa, divertirsi con qualcosa, baloccare, saltellare, folleggiare, scherzare, annusare e perfino godere del chiaro di luna. La base semantica sembra dunque essere: accostare una cosa con festevole attenzione, essere assorto in modo vago e lieve; per indicare il gioco di abilità o la gara, il cinese usa il termine *cheng* che appartiene al concetto di "situazione, disposizione", corrispondentemente ai termini inglesi *play* e *game*. E' significativo sottolineare come in lingue appartenenti alle civiltà cosiddette "primitive" si ritrovino distinzioni e puntualizzazioni ancora più sottili; per esempio, nella lingua degli Algonchini, tribù indiana del Canada sud orientale, esiste un termine, *koàni*, dal significato analogo a *play* e *wan* e riferito principalmente al gioco dei bambini, per adolescenti ed adulti che praticino gli stessi giochi esiste invece un termine rigorosamente diverso, salvo poi riprendere il termine *koàni* in senso erotico e particolarmente per indicare le relazioni illecite ...

Questa è la definizione, progressiva, del gioco "messa a fuoco" da Huizinga:

"Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più un gioco (...) Gioco non è la vita "ordinaria" o "vera", è un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria, già il

bambino sa perfettamente di “fare solo per finta”, di “fare solo per scherzo”⁴. Ancora: “Il gioco è qualcosa di disinteressato, è un intermezzo della vita quotidiana, una ricreazione”. E poi: “Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata; (...) il gioco comincia ed a un certo momento è finito”⁵. Infine: “Ogni gioco ha le sue regole precise e possiede una sua armonia e bellezza (...). Il giocatore che si oppone alle regole o vi si sottrae è un guastafeste. Il guastafeste è tutt'altra cosa che il baro: quest'ultimo finge di giocare il gioco”⁶. Innanzitutto il gioco è un atto libero. E' libertà. Immediatamente congiunta a questa è la seconda caratteristica: gioco non è la vita “ordinaria” o “vera”. E' un allontanarci da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria.

In quest'idea del soltanto per scherzo, come è nel gioco, sta racchiusa la coscienza dell'inferiorità del “gioco” rispetto al “serio”, ma in realtà, tale coscienza di giocare soltanto non esclude affatto che questo “giocare soltanto” non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono, che si fa estasi. Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore.

L'antitesi gioco-serietà ha i suoi limiti nella presupposta superiorità della serietà. Il gioco si converte in serietà, la serietà in gioco. Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di “santità” che la serietà non raggiunge.

Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé.

Ecco qui una caratteristica nuova e positiva del gioco. Il gioco comincia e a un certo punto è finito. Mentre ha luogo c'è un movimento, un andare su e giù, un'alternativa, c'è il turno, l'intrigo e il districamento

Alla sua limitazione nel tempo si collega un'altra qualità curiosa. Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nella memoria come un ricordo, o come un tesoro dello spirito, e può essere tramandato, e ripetuto in qualunque momento. Oltre alla limitazione nel tempo, il gioco ha una precisa limitazione nello spazio. Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia

⁴ Ivi, p. 11.

⁵ Ivi, p. 13.

⁶ Ivi, p. 15.

materialmente sia nel pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo.

Come formalmente non vi è distinzione tra un gioco e un rito, e cioè il rito si compie con le stesse forme d'un gioco e viceversa, così formalmente non si distingue il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco.

L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati, sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé.

Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto. Ecco un segno importante del gioco: esso crea un ordine, è ordine. Realizza nel mondo imperfetto e nella vita confusa una perfezione temporanea limitata. L'ordine imposto dal gioco è assoluto. La minima deviazione da esso rovina il gioco, gli toglie il suo carattere e lo svalorza.

Il gioco vincola e libera. Attira l'interesse. Affascina, cioè incanta. E' ricco di due delle qualità più nobili che l'uomo possa riconoscere nelle cose ed esprimere egli stesso: ritmo e armonia.

Ogni gioco ha le sue regole. Esse determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso. Le regole del gioco sono assolutamente obbligatorie e inconfutabili.

Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più il gioco.

Il giocatore che s'oppona alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste. Sottraendosi al gioco, questi svela la relatività e la fragilità di quel mondo-del-gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione e, giacché minaccia l'esistenza della comunità "giocante", deve essere annientato.

Huizinga, fortemente convinto che la cultura sia fondata sulla nobiltà del gioco, chiude il suo saggio lanciando una preoccupante domanda: la cultura odierna è ancora ludica?

La risposta è negativa, poiché tutto ciò che legava il gioco alla festa e al culto sembrerebbe sparito. Sarà davvero così?

Altrettanto fondamentale è il libro di Roger Caillois “I giochi e gli uomini”⁷, per molti versi solidale con “Homo ludens” del quale, tuttavia, contesta alcuni temi riguardanti la definizione del gioco. Ne I giochi e gli uomini, Caillois riprende a grandi linee il lavoro di Huizinga aggiungendo che il gioco è un’attività “incerta: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente”.

In più, Caillois sottolinea che la definizione di Huizinga è, al tempo stesso, troppo ampia e troppo limitata. Oltre alla modalità della competizione (*agon*), introdotta da Huizinga, egli aggiunge la vicenda dell’azzardo (*alea*), della maschera (*mimicry*), e della vertigine (*ilynx*).⁸

Nell’*agon* il soggetto sfida gli altri, basandosi su personali abilità (forza, rapidità, memoria) e trae piacere dal vedere riconosciuta una propria superiorità sugli altri. I bambini si sfidano sempre tra loro in gare di resistenza: chi resisterà al solletico, chi fisserà di più il sole senza chiudere gli occhi, chi tratterrà il respiro più a lungo, chi correrà più forte. L’*alea* – in latino gioco dei dadi – si basa su un atteggiamento contrario al precedente, che nega il merito personale o la volontà: il soggetto si affida al destino e si pone in un atteggiamento passivo. Si tratta di giochi che, presumendo una capacità di previsione, in genere non attraggono i bambini. La *mimicry* è un termine inglese riferito originariamente al mimetismo degli insetti. Caillois sottolinea la natura universale di un impulso che si trova in tutto il mondo animale, ma che l’Autore riferisce al gioco umano del nascondersi, del velarsi e svelarsi, del trasformarsi, al gioco teatralizzante di chi vuol diventare, almeno per un attimo, un altro/a. La maschera, introducendo un elemento di estraniamento dal quotidiano, offre il grande piacere di alternare i confini della realtà, di spaesare, mettendo a contatto con ciò che usualmente non è consentito. Il rischio compare enfatizzato al massimo grado nell’*ilynx*, parola greca che Caillois traduce con vertigine. Si tratta di giochi quali la danza su se stessi, i lanci dall’alto, le montagne russe, che, fanno scivolare per un attimo nell’abisso. L’ebbrezza della perdita di stabilità e la ricerca dello

⁷ R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, 1958, trad. it. Bompiani, Milano, 1981, 2004, P. 23.

spaesamento sono per alcuni un fenomeno voluttuoso, per altri assolutamente insostenibile.

Tuttavia, aggiunge Caillois, le designazioni suindicate – *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* - contengono al loro interno altri due principi ed i giochi si situano all'interno di due poli tra loro antagonisti: "Ad una estremità regna, quasi incondizionatamente, un principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale, attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato che si può designare con il nome di *paidia*. All'estremità opposta, questa esuberanza irrequieta e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convinzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti (...) allo scopo di rendere più arduo il pervenire al risultato ambito (...). A questa seconda componente do il nome di *ludus*."⁹

Queste quattro categorie fondamentali, tese ciascuna dalle due forze estreme della regola e della sregolatezza, coprono sia i giochi adulti, sia quelli infantili; sono categorie che contengono anche i giochi di azzardo (normalmente non considerati) e danno alla dimensione del ludico un carattere universale e nello stesso tempo riconducono alla sfera del gioco manifestazioni sociali adulte come il teatro, le arti dello spettacolo lo sport ...

Ne deriva una classificazione dei giochi articolata in quattro categorie: (1) giochi di competizione; (2) giochi di azzardo; (3) giochi di simulacro; (4) giochi di vertigine.

Alla quadruplice articolazione di Caillois potrebbe, secondo Gianfranco Staccioli nel libro *Giochi e giocare*, essere utile aggiungere un altro elemento: "L'attenzione all'altro, la necessità di mettersi insieme ad un compagno o a più bambini per giocare avendo uno stesso scopo. Questa esigenza si ritrova in molti giochi di tradizione: ci sono diverse attività ludiche di bambini che richiedono la presenza di altri non per opporsi a loro (la competizione), ma per provare a sviluppare assieme un compito ludico (montare uno sull'altro, girare

⁸ Ivi, p. 28.

per mano in cerchio ...). Il loro scopo è quello di valorizzare una spinta fortemente naturale (un vero e proprio bisogno di essere con) che appare particolarmente importante proprio nel nostro contesto sociale che sembra aver sostituito la collaborazione con il confronto e la competizione con la vittoria sull'altro o sugli avversari di squadra. Collaborare risponde all'esigenza di sentirsi uniti all'altro, di prendere e dare confidenza, di ricevere ed ottenere aiuto, di poter accettare e di essere accettato. Nel gioco di collaborazione ogni partecipante si trova in condizione di contribuire ad un compito comune che ha come scopo il superamento di un ostacolo o di un limite che il gruppo si è posto".¹⁰

Tuttavia, nonostante questi enormi sforzi classificatori, Eugene Fink nel suo testo "L'oasi della gioia", ci ricorda: "Di fronte all'invadenza del concetto razionale il gioco si rifugia da sé nell'ambiguità delle sue maschere. Il nostro tentativo di un'analisi concettuale della struttura del gioco deve fare i conti con questi mascheramenti (...). Il gioco è un fenomeno per il quale difficilmente sono disponibili in modo univoco le categorie appropriate. La sua cangiante ambiguità interna si lascia forse rapidissimamente attaccare dai mezzi razionali di una dialettica che non livella i paradossi".¹¹

Fin dall'inizio, il gioco sfugge a qualsiasi intento classificatorio, facendo oscillare i concetti e le opposizioni concettuali (libertà – necessità, utilità – gratuità, lavoro – ozio, realtà – finzione) mediante i quali si vorrebbe comprenderlo.

Il gioco è utile o è gratuito? Entrambi. E' libero o vincolante? Di nuovo, entrambi. E, ancora, il gioco ha a che fare con la realtà vera o con una realtà illusoria? E' piacevole o turba, piuttosto che distendere? E' un'attività umana separata dalle altre, oppure le comprende tutte?

Il gioco è soprattutto libertà e creatività e non c'è nulla di altrettanto restio a farsi rinchiudere in fastidiose definizioni.

⁹ Ivi, p. 29.

¹⁰ G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, 1998, Carocci, Roma, 2001, pp. 90 – 91.

2. Il gioco della vita

“Giro girotondo, casca il mondo, casca la terra ... tutti giù per terra!”.

“A chi pensa che il giocare non abbia a che vedere con la vita, con la complessità del piacere e del dolore, con i conflitti più profondi ed essenziali dell’essere umano e del suo stare nel gioco del mondo, a questi il girotondo si presenta con tutta la potenza e leggerezza di cui può essere capace. Nella frenesia del ruotare attorno e lasciarsi andare a mani unite l’umanità celebra il suo rito, riduce a metafora e simbolo la sua condizione esistenziale, e così la esprime e la mette in gioco”.¹²

Fink, nel summenzionato libro “Oasi della gioia” , sostiene:

“Fino a quando si opera con le antitesi popolari di ‘lavoro e gioco’, di ‘gioco e serietà della vita’ e così via, il gioco non è inteso nel contenuto e nella profondità del suo essere. Rimane nel contrasto d’ombre degli opposti fenomeni considerati, viene perciò oscurato e svisato. Vale come il non-serio, il non-impegnativo, il non-vero, come petulanza e ozio. Proprio nel modo in cui si raccomanda positivamente l’efficacia igienica del gioco si esprime il fatto che lo si continua a considerare come manifestazione marginale, come un contrappeso periferico, quasi un ingrediente che dà gli aromi al piatto pesante del nostro essere (...) Quando noi desumiamo l’immagine-guida per il nostro concetto di gioco solo dall’esistenza infantile, ciò ha per conseguenza che la natura dissimulata-sfuggente, ambigua, del gioco resta incompresa. In verità l’ampiezza del suo arco arriva dal gioco delle bambole della piccola fanciulla sino alla tragedia. Il gioco non è un’apparizione marginale nel passaggio della vita umana, non è un fenomeno contingente, solo occasionalmente emergente. Il gioco appartiene in modo essenziale alla costituzione ontologica dell’esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale ”.¹³

¹¹ E. Fink, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, Ed. 10/17, Salerno, 1986, cit. in www.lucianosaviani.it

¹² E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, La Meridiana, Molfetta, 2004, p. 34

¹³ E. Fink, *Oasi della gioia*, cit. in E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, op. cit., p. 9

Gli esseri umani, spinti a interrogarsi sul senso della loro vita, vivono di solito il presente come eterna preparazione al futuro, come tappa verso qualcosa che attende dietro l'angolo; il gioco ha invece la peculiarità di sfuggire a questo carattere futuristico della vita, poiché mentre giochiamo noi viviamo nell'istante presente e non agiamo in vista del futuro.

Per far spazio ai giochi è essenziale ri-spaziare la vita, i suoi contesti, renderli dinamici, in una continua oscillazione tra stabilità e cambiamento, ordine e disordine, organizzazione e decostruzione. In un ambito così "ludicizzato" si possono iniziare ad intrattenere relazioni giocate e a proporsi a vicenda dei giochi.

Nel libro "Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica", Pieraldo Rovatti e Alessandro Dal Lago ci ricordano:

"Giocare è l'esperienza più comune che ci possa capitare. Nel corso di un solo colloquio con un nostro simile (...) noi giochiamo con le parole, giocherelliamo con le dita, ma anche ci giochiamo in senso stretto la carriera, l'amore, il nostro futuro. Altre volte, nel bel mezzo di una situazione seria o impegnata, il gioco fa capolino con un ammiccamento, una strizzata d'occhi, una battuta improvvisa o un semplice gesto rilassato.

Altre volte ancora, noi abbandoniamo deliberatamente le nostre attività serie o decidiamo di entrare in un'altra dimensione. Ci poniamo davanti a una scacchiera, a un tavolo verde, oppure in un prato e iniziamo a giocare (...). Rispetto alla facilità e alla spontaneità di questo scivolamento nel gioco, la serietà ci costringe a sforzi spesso innaturali, un vero e proprio lavoro.

Fuori, nel mondo, è come se istituzioni e regole, orari e disciplina, orologi e semafori, avessero il compito di limitare una spontaneità che può divenire sdrucchiolevole, creare inciampi e gaffes. Ci sono situazioni in cui la spontaneità ludica diventa insopportabile e dirompente. Basta un piccolo equivoco per trasformare un'occasione solenne, o semplicemente seria, in un disastro, un rito in una catastrofe. (...) Ora, se concepiamo il gioco, in tutte le sue manifestazioni, come la dimensione logicamente diversa da ciò che chiamiamo vita seria, ma così intrecciata con essa da farci continuamente scivolare fuori dalla serietà, ci imbattiamo in una difficoltà evidente. Che cosa c'è di comune ai

giochi? Che cosa li unisce, visto che dopotutto anche nei giochi si insinua la serietà?”¹⁴

Per rispondere a questa domanda gli autori richiamano una delle accezioni più umili della parola gioco. Si dice che una vite “fa gioco” quando non si adatta perfettamente al dado o bullone per cui è stata predisposta. Questa semplice espressione descrive esattamente l’incastro di attività ludiche strutturate (e non strutturate) e la vita seria. Oscillazione tra una certa realtà predisposta e la parte che noi vi dobbiamo svolgere.

“Un’oscillazione che si propaga poi su entrambi i lati, seri e ludici, di ogni attività. Si gioca inevitabilmente con la vita seria (come la vite e il dado) e si immette serietà nei giochi. Senza questo doppio movimento, che si iscrive in un’oscillazione costitutiva, la vita seria non sarebbe sopportabile e il gioco non sarebbe divertente”.¹⁵

Se così stanno le cose, però, la nostra vita è continuamente in bilico e anche in pericolo. Ed il gioco ci può rapire completamente, fino a non renderci più padroni di noi stessi.

Anzi, dicono gli autori, è proprio nella misura in cui riusciamo a interrompere la padronanza su noi stessi e a prendere una pausa dal dominio che il nostro io ha su noi, che entriamo nel gioco e riusciamo a partecipare a questa esperienza. Ma questo ha poco a che fare con un’esperienza di rilassamento; il tirare il fiato è solo un aspetto marginale del gioco.

Nel gioco il divertimento, ma paradossalmente anche il rischio, derivano dal fatto che il gioco permette di giocare tutto: lavoro, potere, amore e persino la morte.

Il gioco non è solo una fantasia, o un sogno; nel giocare è essenzialmente il nostro io che viene messo in gioco. Come? Attraverso un distanziamento, un velo, una maschera, che il gioco ci permette di adottare.

Giocando non dimentichiamo la realtà; la realtà entra sempre nel gioco, ma protetta da un velo, da una maschera.

¹⁴ A. Dal Lago, P. A. Rovatti, *Per gioco. Piccolo manuale dell’esperienza ludica*, Cortina, Milano, 1997, p. 7sg.

¹⁵ Ivi, p. 11

“ (...) Il divertimento che appartiene al gioco, non viene dal dimenticare il peso del mondo, ma semmai dalla possibilità di vivere uno squilibrio, un’incertezza e un rischio in cui il mondo deve entrare, ed effettivamente entra, ogni volta che giochiamo”¹⁶.

... e ancora: “Ci limiteremo a chiederci (...) perchè tutti quanti quando giochiamo, quando ci sentiamo in una situazione di gioco, pensiamo di essere un po’ bambini. L’idea che ci accompagna (...) è che il gioco è alla base della nostra vita.

Se rinunciamo a giocare, la nostra vita diventa anche molto povera. Meno divertente. Potremmo pensare che il gioco ci distrae da tutto quello che contrasta quotidianamente il nostro esistere, pensieri e guai, routine e ansie, infine peso dell’angoscia e incubo della morte (...). Ma poi siamo anche portati a pensare che il gioco è un modo di essere, una maniera di avvicinarsi alla realtà, o forse piuttosto di distanziarla. (...) Il punto non è di diventare giocatori, ma di saper giocare (...). E’ difficile che chi dedica la sua vita al gioco sia anche un pensatore, ma un pensiero che non abbia a che fare con il gioco sarà di certo un pensiero mancato”¹⁷.

Chi pensa – allora – è sempre un po’ bambino? Nel senso di un po’ innocente, un po’ ingenuo. Il gioco è anche un po’ futile? No, il gioco è una cosa molto seria!

Per giocare occorre un allenamento molto intenso, che somigli al gioco osservato da Freud del bambino con il suo rocchetto: un bimbo con in mano un rocchetto di legno intorno al quale era avvolto un filo, tenendo il filo a cui era attaccato, gettava il rocchetto oltre la cortina del suo lettino, accompagnandolo con un “o – o – o” in modo tale da farlo sparire; poi tirava nuovamente il rocchetto fuori dal letto e salutava la sua ricomparsa con un allegro “da”.

Questo era il gioco completo – sparizione e riapparizione. Secondo Freud in questo modo il bambino apprendeva a reggere il vuoto dell’assenza della mamma, quando andava via. Questo gioco lo mette in condizione di sopportare la realtà. Il bimbo non si illude che la madre non ci sia, ma inventa un gioco grazie al quale lui può disporre che la madre non ci sia. Il gioco del rocchetto

¹⁶ Ivi, p. 18

non tappa il buco, semmai permette al bambino di Freud di avvicinarsi al buco, di oscillare nei pressi del buco, in equilibrio anche precario, e da qui trae origine lo “strano” godimento del gioco.¹⁸

Stare al gioco non vuole proprio dire fermarsi, fissarsi, al contrario è un incessante muoversi, affidarsi all’andare e venire del gioco.

“Se riusciamo a spostare lo sguardo, in modo che diventi uno sguardo che vede da fuori, dall’orizzonte del cosmo, allora l’uomo ci apparirà piccolo e appunto bambino. Se guardiamo da dentro, dalla nostra misera scena, non vedremo che conflitti, liti, lotte per vincere, dolorose lotte per non perdere, sofferenze per venire riconosciuti, reazioni che alla fine negano sempre il riconoscimento a qualcuno. Scenario da lupi, vissuti e sognati: il gioco sarà allora una scappatoia, e i lupi sarà meglio giocarli. Ma se riusciremo a guardare da fuori, facendoci prestare occhi che non abbiamo ma che, si direbbe, possiamo immaginarci, allora potremo guardarci come se fossimo dei bambini che hanno imparato a dimenticare la loro misera scena, che non si raccontano storie, non ci sentiamo presi di mira da alcuna storia, perchè quello che fanno e raccontano è semplicemente quello che fanno e raccontano, niente di più: e questo è il Gioco. Un Gioco che ferma il tempo e fa godere dell’eternità”¹⁹.

In un’altra opera di Peraldo Rovatti e Davide Zoletto, “La scuola dei giochi”, gli autori si domandano se non possa esistere una “Scuola del gioco”, ossia una scuola dove si gioca, dove si impara giocando.

“Dove il gioco, il giocare in un significato non ristretto (...) abbia un ruolo non marginale o ricreativo, quasi debba comunque essere una pausa o un intervallo, un momento limitato di libertà o di svago, ma faccia tutt’uno con l’apprendimento stesso; e non solo con l’apprendere, perchè anche l’insegnare e il cosiddetto formare hanno a che fare con questo gioco, che dunque non riguarda soltanto studenti o scolari a qualunque titolo, ma riguarda l’esperienza della scuola presa come un’unica esperienza ... Perciò la scuola del gioco non

¹⁷ Ivi, pp. 22-23

¹⁸ S. Freud, *Al di là del principio del piacere*, 1920, trad. it. Boringhieri, Torino, 1986, p. 28sgg.

¹⁹ Dal Lago, P. A. Rovatti, *op. cit.*, pp. 25 - 26.

è la scuola dove si gioca ma quella scuola (...) dove il gioco e la scuola sono la medesima cosa”²⁰.

Ma perchè dare tutta questa importanza al gioco addirittura elevandolo a pari merito con la scuola? Anzi, dedicandovi una scuola, salvo poi dire che:

“Il gioco, cioè il giocare, non si insegna, nello stesso modo in cui non si può dire a qualcuno di giocare. Si gioca, oppure non si gioca”²¹.

Cos'è il gioco? Ecco la risposta, qualche riga dopo:

“Giocare è un modo di stare nell'esperienza, nella realtà della mia vita. Riguarda certi giochi che faccio, ma riguarda innanzitutto tutto il mio modo di fare anche quando non gioco un gioco particolare”²².

L'esperienza del gioco avrebbe come risultato quello di smantellare lo spirito di serietà, non per distruggere o uccidere la serietà, bensì per ripensarla o semplicemente per lasciarle spazio, aprendo così la possibilità a un altro spirito di serietà, certo più inquietante ma sicuramente meno soffocante.

Il gioco riesce in questo grazie alla sua struttura paradossale: il gioco è sempre provvisto di regole, ma allo stesso tempo insegna ad uscire dalle regole, insegna a saltare da una cornice all'altra. Crea in questo modo uno spazio, una distanza dalla realtà che è la capacità più efficace a nostra disposizione per trasformare la realtà.

Il gioco ci insegna a scollarci dalla nostra realtà per acquistare una capacità di uscire mentalmente, ma in realtà non solo mentalmente, dalle chiusure in cui di solito viviamo. Ed è un'uscita libera e piacevole.

Il gioco però finisce. Non possiamo perciò illuderci che la vita intera sia un gioco e anzi, se lo facciamo, in realtà smettiamo di giocare e facciamo diventare il gioco quello che non è. Infatti il gioco non è stare solo dentro il gioco, ma un modo di entrare e uscire dalla realtà e dal gioco.

“La vita non è un gioco, ma possiamo imparare a giocare la vita, a giocarla e ogni volta a metterla in gioco (...). Ma quando poi il gioco è finito, poiché ogni gioco per essere divertente deve finire, la capacità sregolante che abbiamo acquistato, giocando, possiamo riversarla su tutte le dimensioni della nostra

²⁰ P. A. Rovatti, D. Zoletto, *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano, 2005, p. 9.

²¹ Ivi, p. 11.

²² Ibid.

esistenza e, per dir così, su tutti i buchi che allarmano la nostra vita cosiddetta mortale”²³.

Giocare richiede anche sempre una sorta di incoscienza, di mettersi come si suol dire “in gioco”, perchè saltare da una cornice all'altra è rischioso.

Come nell'azzardo, bisogna sempre tener presente il rischio reale, così il rischio giocato ci insegna ad affrontare il rischio reale. Se rimaniamo incollati alle nostre cornici, che da subito iniziano ad delimitare la nostra esistenza, non impariamo mai niente.

Nel gioco impariamo invece che ci è possibile saltare, cioè impariamo che è possibile imparare. Certo, a nostro rischio e pericolo, esponendoci.

“Ciò che il gioco sregola, producendo piacere, è il se stesso del giocatore, che non può restare immobile in un ruolo unico e fisso, ma deve imparare a divenire mobile e ad assumere molti ruoli o a saltare da un ruolo all'altro. Nel gioco perdiamo sempre qualcosa della nostra faccia, esponendoci e facendoci giocare dal gioco stesso, ma questa supposta perdita, che temiamo, può rivelarsi una possibilità di guadagno. Crediamo di perdere la faccia, in realtà guadagniamo la capacità di avere molte facce e di esprimere noi stessi in molti modi. E mentre, nel momento in cui diciamo no al gioco, ci trattiene l'imbarazzo di esporci, se riusciamo a dire sì al gioco impariamo a essere guardati e perfino a farci prendere in giro. Accettando il rischio del gioco, che mette ogni volta a repentaglio la nostra faccia, apprendiamo a guardare noi stessi e perfino a prendere in giro noi stessi. Il gioco allenta così la nostra rigidità, con tutti i rischi, ma anche con tutti i guadagni che possiamo ricavare da questo allontanamento”²⁴.

A conclusioni molto in linea con il pensiero di Rovatti e Zoletto, giunge anche Staccioli nel libro “Il gioco e il giocare”.

Contrariamente a quanto sostenuto da un approccio pedagogico-filosofico piuttosto ampio che ha insistito sul gioco come momento di distensione, di evasione, di futilità, come momento di pausa e di ricarica, Staccioli sottolinea come anche nel gioco ci sia impegno, oneri e doveri.

²³ Ivi, p. 28.

²⁴ Ivi, pp.30-31.

“Si può dire che il gioco è importante per il giocatore, che è implicante – sia affettivamente che cognitivamente – che è imprevedibile (senza una certa dose di avventura, di imprevedibilità, il gioco diventa piatto e inconsistente). La diversità del gioco rispetto ad altre attività consiste nel fatto che dalla finzione ludica si può uscire quando si vuole, in questo senso il gioco può apparire più leggero, più sopportabile e lieve del quotidiano.”²⁵

La proposta di Staccioli è di immaginare il passaggio tra gioco e quotidiano secondo una continuità tra momenti di impegno ludico e momenti di lavoro, e di provare a pensare, agire, vivere il giocare non come momento altro, come distensione futile, ma come caratteristica del vivere umano.

In questa nuova prospettiva, sostiene l'autore, “... il gioco potrebbe insegnare un diverso dominio dell'esperienza, che avvia verso un modo di vedere la vita, di mettere la propria persona di fronte al mondo (al lavoro, alla morte, all'amore ...) in maniera ludica, così da giocare con la vita stessa (...) Un giocare che è allo stesso tempo serio e leggero (...) capace di trasformare il quotidiano in ludico serio, che rende il giocatore disponibile all'avventura e alla trasformazione, che relativizza le cose e che impedisce che gli eventi si cristallizzino. Il gioco, vissuto in maniera consapevole, produce un potere irradiante, che ha l'aspirazione a proiettarsi verso il quotidiano (vale per i bambini, ma vale anche per gli adulti), verso un 'quotidiano in festa'. E a quel punto, con l'altro, con le cose, nella quotidianità, si può anche imparare a giocare, scoprendo un'ulteriore strategia per sopravvivere, un ordine che sembra voler codificare ogni segmento del nostro esistere e che invece non resiste alla forza simbolica e creativa del come se.”²⁶

Il gioco insegna a far coesistere due atteggiamenti diversi: l'essere pienamente coinvolti in quel che si viene facendo e il possedere la consapevolezza che ci troviamo all'interno di una dimensione relativa, delimitata, condizionata. In ogni gioco occorre tenere presente che noi siamo pienamente coinvolti e partecipi ma che – allo stesso tempo – possediamo le chiavi per uscire da quel contesto specifico.

²⁵ G. Staccioli, op. cit., pp. 133 - 134

²⁶ Ivi, pp. 135 - 136

Questo atteggiamento, secondo me, ci dona un senso di leggerezza che ci permette di godere della nostra esistenza e che ci permette di continuare a giocare, come dice l'autore, rendendo il nostro quotidiano "unico e festivo".

3. Gioco e ...

Se è difficile dare una definizione del gioco, è però possibile osservarlo da tanti punti di vista. Per questo motivo ora vorrei descrivere dei binomi nei quali il termine gioco viene fatto reagire con altri termini che ne possano evidenziare le molteplici sfaccettature.

3.1 ... filosofia

Molti sono i filosofi che hanno accordato al gioco, per un motivo o per l'altro, un privilegio ed un ruolo particolare all'interno della vita dell'uomo, rendendolo pertanto un tema possibile e degno della riflessione filosofica.

Tuttavia il grande maestro che ha insegnato ai filosofi a ridere e a giocare con la filosofia senza dubbio è Nietzsche, che ha giocato con i suoi interpreti ed è stato, a volte, 'giocato'.

Il tema del gioco è presente un po' in tutti gli scritti di Nietzsche, a partire da quelli appartenenti al periodo giovanile fino alle opere della maturità.

Tra i vari scritti, vorrei concentrarmi su un aforisma che troviamo ne "La gaia scienza, in cui centrale è il tema del gioco e della leggerezza che lo caratterizza":

"In quanto fenomeno estetico, ci è ancora sopportabile l'esistenza, e mediante l'arte ci è concesso l'occhio e la mano e soprattutto la buona coscienza per poter fare di noi stessi un siffatto fenomeno. Dobbiamo, di tanto in tanto, riposarci dal peso di noi stessi, volgendo lo sguardo là in basso su di noi, ridendo e piangendo su noi stessi da una distanza di artisti: dobbiamo scoprire l'eroe e anche il giullare che si cela nella nostra passione della conoscenza, dobbiamo, qualche volta, rallegrarci della nostra follia per poter stare contenti

della nostra saggezza! E, proprio perché in ultima istanza siamo gravi e seri e piuttosto dei pesi che degli uomini, non c'è nulla che ci faccia tanto bene quanto il berretto del monello: ne abbiamo bisogno di fronte a noi stessi – ogni arte tracotante, ondeggiante, danzante, irridente, fanciullesca e beata ci è necessaria per non perdere quella libertà sopra le cose che il nostro ideale esige da noi. Sarebbe per noi una ricaduta, incappare proprio con la nostra suscettibile onestà nel pieno della morale e per amore di esigenze più che severe, poste a questo punto in noi stessi, diventare anche noi dei mostri e spauracchi di virtù. Dobbiamo poter sovrastare anche la morale: e non soltanto starcene impalati lassù con l'angosciosa rigidità di chi teme a ogni istante di scivolare e di cadere; ma, inoltre, ondeggiare e giocare su di essa! Come potremmo perciò fare a meno dell'arte, e anche del giullare? Finché continuerete a provare in qualche modo vergogna di voi stessi, non entrerete in mezzo a noi!"²⁷

La capacità di giocare con se stessi senza prendersi troppo sul serio diventa dunque un segno di salute, di potenza sovrabbondante, di grandezza. Nietzsche cerca di creare uno spirito libero che sappia affrancarsi dal peso dei valori tradizionali, imposti all'uomo come assoluti, imm modificabili e trascendenti, e che si conquisti lo spazio per una trasvalutazione di tutti i valori. Prima ancora, che modifichi la forma di questi valori, riscoprendo dietro di essi la vita che progetta e valuta. Per una tale liberazione è necessaria in primo luogo una presa di distanza dal proprio tempo e da tutto ciò che è moderno, il raggiungimento di un'altezza tale da poter vedere sotto di sé l'intera storia della metafisica occidentale e dei suoi dogmi. Ma è anche necessario superare, insieme al proprio tempo, il disprezzo per il proprio tempo, o si rischia di ricadere proprio con la nostra suscettibile onestà nel pieno della morale.

Le immagini del riso, della danza, del volo, suggeriscono tutte quella leggerezza necessaria per vincere il risentimento e la reattività che avevano prodotto i valori da cui si intende liberarsi, creandosi – attraverso una tale presa di distanza – uno spazio di gioco.

²⁷ F. Nietzsche, *La gaia scienza*, 1882, trad. it Ed. Studio Tesi, Pordenone, 1991, pp. 139 -140.

Nietzsche inaugura un modo 'gaio' di fare scienza, completamente nuovo rispetto a quello della tradizione, che non teme di mettere in discussione le proprie acquisizioni perché non nasce dalla paura, e quindi dal tentativo disperato di fissare il divenire con concetti quali essere, sostanza, causa, ecc., ma che al contrario gioca con le prospettive e fa tesoro degli strumenti propri dell'arte per rinnovare il campo d'indagine e i suoi mezzi. In questo nuovo modo di fare filosofia, Nietzsche, consapevole del carattere divenuto e diveniente delle cose, non ne cerca più l'origine o la causa prima. A questa rivoluzione nel metodo, si accompagna – inevitabilmente - un'analoga rivoluzione nel linguaggio. Siccome non c'è più un'essenza ultima delle cose cui pervenire, il linguaggio nietzscheano si limita a suggerire prospettive, ad indicare una direzione più che a dimostrare. E la metafora è lo strumento che più si adatta a questo scopo: essa rompe – come nel mondo del sogno – i confini netti fra le cose, mescola materiale e immateriale, scompone e ricompone diversamente gli oggetti e i fenomeni noti, sostituendo alla definizione rigida del concetto una suggestione immaginativa che resta sempre aperta, suscettibile di essere arricchita o reinterpretata.

Dobbiamo dunque parlare non solo di una metafora del gioco ma anche di un gioco di metafore: la filosofia nietzscheana utilizza procedimenti inusitati e sovversivi. Fra i quali, un uso privilegiato delle metafore. Tale uso è destinato ad annullare l'opposizione della "forma" e del "contenuto", del gioco e del serio, dell'immaginazione e dell'intelletto. Conoscere significa moltiplicare le prospettive per vedere il "mondo" con il maggior numero possibile di "occhi", per comporre e scomporre i mondi da artista. Il moltiplicarsi delle metafore simbolizza la pluralità dei punti di vista con i quali deve giocare colui che cerca la conoscenza.

"In che modo meraviglioso e nuovo e insieme tremendo ed ironico mi sentivo posto con la mia conoscenza dinanzi all'esistenza tutta! Ho scoperto per me che l'antica umanità e animalità, perfino tutto il tempo dei primordi e l'intero passato di ogni essere sensibile, continua dentro di me a meditare, a poetare, ad amare, ad odiare, a trarre le sue conclusioni, - mi sono destato di colpo in mezzo a questo sogno, ma solo per rendermi cosciente che appunto sto

sognando e che devo continuare a sognare se non voglio perire: allo stesso modo in cui il sonnambulo deve continuare a sognare, per non piombare a terra. Che cos'è ora, per me, "apparenza"! In verità, non l'opposto di una qualche sostanza: che cos'altro posso asserire di una qualche sostanza, se non appunto i soli predicati della sua apparenza? In verità, non una maschera inanimata che si potrebbe applicare ad una X sconosciuta e pur anche togliere! Apparenza è per me ciò stesso che realizza e vive, che va tanto lontano nella sua autoderisione da farmi sentire che qui tutto è apparenza e fuoco fatuo e danza di spiriti e niente più; che tra tutti questi sognatori anch'io, l'"uomo della conoscenza", danzo la mia danza; che l'uomo della conoscenza è un mezzo per tirare in lungo la danza terrena ed in questo senso fa parte dei soprintendenti alle feste dell'esistenza; e che la sublime consequenzialità e concomitanza di tutte le conoscenze è, forse, e sarà il mezzo più alto per mantenere l'universalità delle loro chimere di sogno e la generale comprensione reciproca di questi sognatori e con ciò appunto la durata del sogno."²⁸

In un primo momento si ha dunque il distacco, la presa di coscienza di quanto siano effimere ed illusorie – in fondo troppo umane - tutte le conquiste della scienza, tutte le creazioni di valori, tutto quanto è opera dell'uomo nei secoli (e Nietzsche si sente posto con questa sua consapevolezza «dinanzi all'esistenza tutta»). Ma nel momento in cui ci si desta da questo sogno millenario, si avverte immediatamente che è necessario continuare a sognare, se non vogliamo perire. Il nichilismo minaccia di atrofizzare nell'uomo quella volontà di potenza che finora – anche se nel nome di Dio o di una morale contro la vita - lo ha portato oltre se stesso, lo ha reso capace di comandare a se stesso.

Questo 'sognare sapendo di sognare' è, in fondo, ciò che costituisce l'essenza stessa del gioco: esso è, per così dire, un continuare a giocare (con la massima serietà di cui si è capaci), pur sapendo che si tratta 'solo' di un gioco, che non c'è nulla oltre questo gioco che lo motivi o lo giustifichi. E' questo assunto che permette all'uomo di fissare scopi e obiettivi nella propria vita, di continuare a creare valori, pur avendo coscienza del loro non essere necessitati da un fine esterno e trascendente rispetto ad essa. E, allo stesso modo, avendo coscienza

²⁸ Ivi, p. 86.

del fatto che essi non sono né potranno mai essere definitivi, perché la volontà di potenza che la vita è, porta l'uomo ad un continuo movimento di autotrascendimento. L'uomo, dunque, può proseguire la propria avventura della conoscenza anche dopo aver sottratto a questo suo ricercare il tendere ad una meta ultima e definitivamente acquisita. Ci sono, sì, delle conquiste conoscitive intermedie presso cui è possibile 'sostare', ma non luoghi dove stabilirsi, perché il cammino della conoscenza è quel movimento incessante, nomade, che crea il gioco. L'uomo della conoscenza nietzscheano è il viandante che sosta per brevi periodi presso dei giudizi, dei sentimenti, delle considerazioni a cui la sua ricerca è approdata (non fosse altro che per considerarli da diversi punti di vista, così da poterli approfondire) – che costituiscono dunque delle mete provvisorie – per poi fare di essi dei punti di partenza verso nuovi territori. Raggiungere una meta definitiva, infatti, significherebbe la fine del viaggio, l'irrigidimento e l'assolutizzazione di un unico punto di vista. Inoltre, questo viaggio rimette continuamente in discussione anche il viaggiatore stesso, poiché il confrontarsi con nuove realtà e nuove percezioni delle cose comporta anche un viaggio dentro se stessi, verso ciò che in noi è ancora un mistero. Mettersi in viaggio è dunque anche e soprattutto un mettersi in gioco, un continuo andare 'oltre se stessi', affrontando il rischio della scomposizione e ricomposizione del proprio essere, delle proprie opinioni, dei propri gusti, dei propri affetti.

Un viaggio affrontato con l'idea di poter essere chiamati in qualunque momento e di dover lasciare tutto all'istante, di essere sempre pronti a cambiare rotta, a smontare le tende, a ripartire, a mutare il corso dei pensieri, a costruire spirali e labirinti, a varare piccole imbarcazioni per illuminare il mare ed affidargli sogni, pensieri, piccole offerte di fiori e di parole e dove le decisioni vanno prese in fretta.

Magia, mistero, fascino. Ogni metro conquistato, ogni chilometro percorso, ogni spiaggia toccata è la conquista di parti dell'essere, porzioni di identità che si scoprono con interesse, con meraviglia, con amore.

Attraverso il gioco l'uomo realizza una 'presa di distanza' dalla propria vita: 'gioca' il lavoro, 'gioca' l'amore, 'gioca' la lotta, ed in questo modo si

autorappresenta. Il gioco è dunque innanzitutto una modalità rappresentativa, ed il gioco di Nietzsche è un gioco di prospettive, di avvicinamenti e distanziamenti dalle cose, che ci permette di vedere 'meglio' la realtà, di comprenderla nel suo divenire molteplice ed incessante cambiamento. Questo è per Nietzsche ciò che ci insegna l'arte.

Tuttavia nel gioco non dimentichiamo mai la realtà, proprio perché essa è – per così dire - il 'materiale' esistenziale sul quale e a partire da quale si gioca. Agli attori dunque non è concesso togliersi la maschera, così come non è concesso lo sguardo di uno spettatore, uno sguardo esterno sul gioco del mondo: non c'è nessun luogo esterno al mondo da dove esso possa essere giudicato, neppure in quanto fenomeno estetico. Così la seconda presa di coscienza è uno sguardo interno al gioco, che riconosce l'apparenza non di contro ad una 'sostanza', ma come tutto ciò "che realizza e vive". In questo modo la volontà di verità "trapassa" nell'accettazione di un'ermeneutica infinita, che non ha come assunto la mancanza di senso del mondo, ma al contrario la consapevolezza che esso ha innumerevoli sensi. Il mondo dunque è conoscibile nel senso che è infinitamente interpretabile: si affaccia ora nella filosofia di Nietzsche la possibilità per l'uomo di un nuovo inizio.

3.2 ... poesia

Riporto un breve brano nel quale l'autore, W. H. Auden, narra di un proprio gioco d'infanzia che ha poi segnato il suo modo di concepire e di giocare la propria professione di poeta.

"Gran parte di ciò che so sulla natura della poesia, o, almeno, sul tipo di poesia del quale mi interessa scrivere o leggere, l'appresi molto prima di essere preso dall'idea di scrivere poesie. Tra i 6 e i 12 anni dedimai molte delle mie ore trascorse a camminare, alla costruzione di un mondo sacro e privato, i cui elementi principali erano due: un paesaggio di pietra calcarea della brughiera di Pennine nel Nord dell'Inghilterra, e un'industria che estraeva piombo. A differenza della poesia era un mondo puramente privato del quale ero l'unico

abitante umano. Non avevo desiderio di dividerlo con altri e non avrei neppure potuto farlo. Comunque avevo bisogno dell'aiuto degli altri per procurarmi la materia per la sua costruzione. Gli altri, specialmente i miei genitori, mi dovevano fornire di mappe, guide, libri di testo sulla geologia e di macchinari per la miniera e, se si offriva l'occasione, mandarmi giù all'interno delle vere miniere. Poichè si trattava di un mondo puramente privato pensai che teoricamente avrei dovuto essere libero di immaginarmi tutto ciò che volevo, ma in pratica mi accorsi che non era così.

Sentii istintivamente, senza sapere il perchè, che dovevo sottomettermi a certe regole. Poter scegliere, ad esempio, tra due tipi di argani, purchè fossero del tipo vero che potevo cioè trovare nei miei libri; non ero libero di inventarne uno. Potevo scegliere se una miniera doveva essere drenata per mezzo di una pompa o di un passaggio, ma erano vietate soluzioni magiche. Poi, un giorno, venne la crisi. Stavo pianificando la mia Idea Platonica del Perfetto Mulino Concentrante e dovevo scegliere tra due tipi di macchine per separare la melma, macchine che erano tinozze inclinate per lavare il minerale); sentivo che un tipo era più "bello" o "sacro", mentre l'altro era, come sapevo dalle mie letture, più efficiente. Sentii improvvisamente e chiaramente che mi trovavo di fronte a ciò che potevo chiamare una scelta morale; sapevo che era mio dovere resistere alle preferenze estetiche e scegliere la macchina più efficiente.

Cosa dunque avevo appreso da quest'attività alquanto strana? Primo, che la costruzione di qualunque mondo secondario è un atto gratuito, non utile, qualcosa che si fa, non perchè si deve fare, ma perchè è divertente farlo. Si è liberi di scrivere una poesia o di rifiutarsi di scriverla. Comunque ogni mondo secondario che siamo in grado di costruire con l'immaginazione si procura necessariamente la materia prima dal Mondo Primario nel quale tutti noi viviamo. Non si può, come Dio, creare *ex nihilo*.

Per quanto numerosi siano i fatti che si assumono, essi saranno sempre estremamente vari. Vi sono alcune poesie, i canti di Campion, ad esempio, che non richiedono quasi nulla se non la lingua inglese, al punto che se si prova a tradurli in un'altra lingua, perdono qualsiasi valore. Ve ne sono altri come i poemi, la Divina Commedia, ad esempio, che include una larga parte del

Mondo Primario, la sua storia, il suo paesaggio, la sua teologia, la sua astronomia, ecc.

Ogni poeta, comunque, non è del tutto libero di scegliere individualmente quale materia prima usare; potrà usare soltanto dei materiali che eccitano la sua immaginazione, quelli che trova estasiati o divini, e si tratta di una questione esterna alla sua volontà di scegliere o di cambiare.

Non c'è dubbio che uno psicologo potrebbe essere in grado di spiegare perché nella mia infanzia la pietra calcarea e le miniere di piombo mi affascinavano tanto. Io so soltanto che effettivamente mi incantavano.

In conclusione ogni mondo secondario è, come il Mondo Primario, un mondo governato da leggi; esse possono essere molto diverse da quelle del Mondo Primario e possono variare da un mondo secondario a un altro, ma in entrambi i mondi vi sono delle leggi. Sebbene un poeta disponga di una gamma di scelta molto ampia per decidere come debbano essere queste leggi, la sua libertà non è illimitata, ma deve essere adattata ai contenuti, come nel caso delle carte da gioco che danno la possibilità di cambiare le regole secondo i vari giochi sebbene tutti questi giochi debbano essere adattati all'esistenza del mazzo di carte composto di 4 semi, ciascuno rappresentato da 13 carte che vanno dal Re all'Asso. Ma ritorniamo al problema della tinozza inclinata per levare il minerale. Sebbene a quel tempo sapessi che dovevo scegliere contro le mie preferenze quella più efficiente, fu soltanto più tardi che arrivai a capire chiaramente il perché. Anche in un mondo immaginario una macchina non può sfuggire alle leggi della meccanica, e cioè che l'efficienza di una funzione ha la precedenza sulla bellezza e sull'aspetto".²⁹

3.3 ... bambini

“Era di pomeriggio il giorno della vigilia di Natale, e stavo nel giardino della signora Prothero aspettando i gatti, con suo figlio Jim. Nevicava, nevicava sempre a Natale. Nella mia memoria dicembre è bianco come la Lapponia,

sebbene non ci fossero le renne. Ma c'erano i gatti. Pazienti, infreddoliti e irrigiditi, con le mani avvolte nei calzini, aspettavamo di colpire i gatti con le palle di neve.

Levigati e lunghi come giaguari e tremendamente baffuti, soffiando e ringhiando, si sarebbero diretti furtivamente e sinistramente verso i muri bianchi nel retro del giardino, e i cacciatori con gli occhi di lince, Jim ed io, cacciatori della baia di Hudson provvisti di cappelli di pelliccia e mocassini, lontano da Mumbles Road, avremmo scagliato le nostre micidiali palle di neve mirando al verde dei loro occhi. Questi saggi gatti non apparvero mai. Eravamo così silenziosi, quali artici tiratori esperti con piedi di esquimese nel silenzio soffocante delle nevi eterne – eterne da giovedì – che non sentimmo il primo grido della signora Prothero dal suo igloo in fondo al giardino. O, se mai lo avessimo sentito, era per noi la sfida proveniente da lontano del nostro nemico e della nostra preda, il gatto polare del vicino. Ma presto la voce divenne più forte, “Fuoco”, urlò la signora Prothero, e picchiò sul gong per la cena”.³⁰

Ogni bambino gioca naturalmente, perché prova una sensazione di benessere; nulla quindi è tolto all'aspetto ludico in se stesso, ma, anzi, è proprio il piacere intrinseco nel gioco che comporta e favorisce nuove componenti.

Per i bambini, che giocano per divertirsi, non c'è nessuna differenza tra il gioco e ciò che un adulto potrebbe considerare come un lavoro. Solo più tardi, una volta che giungono ad associare un'attività alla ricompensa, essi iniziano a considerare un comportamento mentre lo pongono in atto in vista di benefici a lungo termine piuttosto che per la gratificazione immediata. Ciò è dovuto allo sviluppo di abilità cognitive che consentono al bambino di vedere il legame tra causa ed effetto.

Attraverso il gioco, infatti, il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose: che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza di leggi del caso e della probabilità e di regole di

²⁹ W. H. Auden, *Libertà e necessità nella poesia: la mia miniera di piombo*, da *The Place of Value in a World of Facts* (in corsivo), Nobel Symposium, 14, a cura di A. Tiselius e S. Nilsson, Almqvist e Wiksell, Stockholm, 1970, cit. in Bruner, Jolly, Sylva, *Il gioco*, vol. IV, Armando, Roma, 1995, pp. 713-715

³⁰ D. Thomas, *Aspettato i gatti*, da *A Child's Christmas in Wales*, New Directions Norfolk, Connecticut, 1954, cit. in Bruner, Jolly, Sylva, *Il gioco*, vol. IV, 1981, trad. it. Armando, Roma, 1995, pp. 713-715

comportamento che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà.

Le attività ludiche a cui i bambini si dedicano si modificano via via, di pari passo con il loro sviluppo intellettuale e psicologico, ma rimangono un aspetto fondamentale del loro quotidiano.

Il gioco è significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, perché il bimbo, quando gioca, sorprende se stesso e nella sorpresa acquisisce nuove modalità per entrare in relazione con il mondo esterno.

La funzione ludica è anche uno dei mezzi fondamentali che consentono al bambino piccolo di costruire e consolidare le proprie competenze affettive e relazionali.

E' necessario garantire e restituire ai bambini il tempo e lo spazio del gioco, per dare libero sfogo a tutte le loro pulsioni interne e assicurare loro uno sviluppo equilibrato e sano.

Altro aspetto molto importante, il gioco aiuta i bambini a coltivare la loro creatività che di per sé è innata. Una semplice definizione di creatività è quella di essere un'azione che combina elementi prima privi di nessi fra loro in una realtà esterna che abbia connotazioni di novità ed utilità. Si parte dall'avere un'idea globale e il resto diventa una sorta di bricolage della mente. Questo aspetto sembra far parte della capacità di generare elementi nuovi in modo ludico o di individuare delle valenze inusuali in una realtà altrimenti già nota.

Scrivendo Winnicott: "E' nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé"³¹. E ancora: "E' la appercezione creativa, più di ogni altra cosa, che fa sì che l'individuo abbia l'impressione che la vita valga la pena di essere vissuta. In contrasto con ciò vi è la compiacenza, per cui il mondo ed i suoi dettagli vengono riconosciuti solamente come qualcosa in cui ci si deve inserire o che

³¹ D. W. Winnicott, *Gioco e realtà*, 1971, trad. it. Armando, Roma, 2005, p. 94.

richiede adattamento. La compiacenza porta con sé un senso di futilità per l'individuo e si associa all'idea che niente sia importante e che la vita non valga la pena di essere vissuta (...) Non che vi sarà mai qualcuno in grado di spiegare l'impulso creativo, naturalmente; e non è verosimile che vi sarà mai qualcuno che lo vorrà fare; ma un legame si può stabilire, e con vantaggio, tra il vivere creativamente e il semplice vivere, e si possono studiare le ragioni per cui il vivere creativamente può andare perduto o perché può scomparire nell'individuo il sentimento che la vita é reale e che ha un senso."³²

Mentre i bambini utilizzano frequentemente e spontaneamente il gioco come medium comunicativo, ci troviamo spesso di fronte a un mondo adulto che non ne conosce l'alfabeto e ne ha sopito la significanza emozionale e cognitiva. Tutto ciò rischia di produrre alcune sordità e indubbi scarti comunicativi.

Il gioco richiede di varcare una soglia e di modificare molti parametri cognitivi; di dotarsi di un uso del tempo non lineare, di passare dalla logica della conoscenza a quella dell'esperienza, di introdurre la dimensione corporea come protagonista emozionale e cognitiva. I bambini in questo processo sono davvero competenti; procedono per tentativi ed errori, per successivi aggiustamenti e per soluzioni originali e impensate, per capacità di reciprocità e di scambi.

3.4 ... Peter Pan

“Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che è dentro di sé.” (*Pablo Neruda*)

“Allora, Peter Pan uscì dalla finestra che non aveva sbarre. In piedi sul davanzale poteva vedere in lontananza gli alberi che senza dubbio erano quelli di Kensington, e nel momento in cui li vide dimenticò completamente di essere un neonato in camicia da notte e se ne volò diritto sulle case verso i Giardini. Era meraviglioso, riusciva a volare senza ali, ma aveva un tremendo prurito in quel punto e... e ... forse noi tutti potremmo volare se fossimo così ciecamente

³² Ivi, pp. 109 – 110.

sicuri della nostra capacità di farlo come l'aveva quella sera il coraggioso Peter Pan".³³

Peter Pan, l'eterno bambino, l'adolescente che non vuole crescere, viene tante volte interpretato come ombra e complesso materno negativo.

Può però essere visto in altro modo, ossia proprio come ancora di salvezza, come antidoto al malessere insito nella società. Restare bambini pur essendo divenuti adulti può significare recuperare la spontaneità, la creatività, la fantasia. Nel moderno occidente l'educazione tende sempre più precocemente a formare l'adulto nel bambino, reprimendo le espressioni tipiche della fanciullezza, mentre è ormai opinione comune che solo conservando certe caratteristiche tipiche del mondo infantile, si possa avere esperienza della vita in tutta la sua ricchezza. La fanciullezza, deve essere intesa, però, come fatto interiore positivo non come "la non maturità". Un adulto che non conosce più l'entusiasmo, che non stimola la propria curiosità, che stenta a meravigliarsi, che non sa godere il qui ed ora ed ha vergogna a dare voce alla propria emotività, ritiene prova di autonomia non chiedere mai comprensione e carezze, è un adulto triste. Tutti abbiamo invece sperimentato l'effetto rivitalizzante della compagnia di un bambino: la mobilità del suo pensiero, la vivacità dello sguardo pronto a stupirsi del perenne fluire delle cose, della meraviglia della vita. Frequentare i bambini ci ricarica, i bambini non hanno pregiudizi, vivono un'apertura incondizionata al nuovo. Diventare come bambini significa allora nutrire il proprio bambino interiore e ciò significa generarsi come figli, significa in altri termini diventare i propri genitori. Forse siamo noi ad avere qualcosa da imparare dai bambini, abbiamo bisogno di recuperare lo sguardo infantile, lo sguardo incantato. Il bambino nel suo viaggio di esplorazione verso il mondo coinvolge tutti i sensi, tatto, udito, olfatto vista. Il bambino è l'apertura, l'entrata in gioco degli istinti: diventare come bambini significa essere aperti nei confronti degli altri, pur ricordando che i bambini conoscono il dolore e la morte. Non l'infanzia in sé ma lo sguardo del bambino è così importante, il bambino interiore come componente giovanile della personalità, con quella voglia di

³³ J. M. Barrie, *Peter Pan nei Giardini di Kensington*, 1860, trad. it. Rizzoli, Milano, 2001, pp. 59 – 60.

esplorare il mondo, di ricercare, e girovagare. Occorre forse guardare al bambino che Peter Pan incarna con altri occhi.

La storia di un Peter Pan divenuto adulto, un Peter Pan che ha dimenticato tutto il passato e soprattutto ha scordato di saper volare. Così, da grande, si ritrova nell' "Isola che non c'è" e scopre il potere dell'immaginazione creativa, scopre che se si immagina una cosa intensamente essa diverrà realtà.

“Quando il bambino era bambino, se ne andava a braccia appese.

Voleva che il ruscello fosse un fiume, il fiume un torrente, e questa pozza il mare.

Quando il bambino era bambino, non sapeva d'essere un bambino.

Per lui tutto aveva un'anima, e tutte le anime erano tutt'uno.

Quando il bambino era bambino, su niente aveva un'opinione.

Non aveva abitudini.

Sedeva spesso a gambe incrociate, e di colpo sgusciava via.

Aveva un vortice tra i capelli, e non faceva facce da fotografo.

Quando il bambino era bambino, era l'epoca di queste domande:

Perché io sono io, e perché non sei tu? Perché sono qui, e perché non sono lí?

Quando é cominciato il tempo, e dove finisce lo spazio?

La vita sotto il sole, é forse solo un sogno? Non é solo l'apparenza di un mondo davanti a un mondo, quello che vedo, sento e odoro?

C'è veramente il male? E' gente veramente cattiva?

Come può essere che io, che sono io, non c'ero prima di diventare?

E che un giorno io, che sono io, non saró piú quello che sono?

Quando il bambino era bambino, per nutrirsi gli bastavano pane e mela, ed é ancora cosí.

Quando il bambino era bambino, le bacche gli cadevano in mano, come solo le bacche sanno cadere.

Ed é ancora cosí.

Le noci fresche gli raspavano la lingua, ed é ancora cosí.

A ogni monte, sentiva nostalgia di una montagna ancora piú alta, e in ogni città, sentiva nostalgia di una città ancora piú grande. E questo, é ancora cosí.

Sulla cima di un albero, prendeva le ciliegie tutto euforico, com'è ancora oggi.

Aveva timore davanti ad ogni estraneo, e continua ad averne.

Aspettava la prima neve, e continua ad aspettarla.

Quando il bambino era bambino, lanciava contro l'albero un bastone, come fosse una lancia.

E ancora continua a vibrare".³⁴

3.5 ... Grammatica della fantasia

Rodari ci ha lasciato un libro, "La Grammatica Della Fantasia - Introduzione all'arte di inventare storie", nel quale mette in tavola le carte del suo gioco. Ci dà, in altre parole, la chiave che ci permette di scoprire la genesi di molte sue creazioni fantastiche. L'autore, con questo testo si rivolge a tutti coloro che credono nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione, a chi ha fiducia nella creatività infantile.

Dietro le tecniche descritte, vi è quindi un filo conduttore che le orienta e le giustifica, costituito precisamente da questa convinzione fondamentale: l'importanza dello sviluppo della creatività e della fantasia per la formazione del bambino.

Lo scopo della Grammatica è quello di servire da stimolo per genitori ed insegnanti che dovrebbero, a loro volta, fabbricarsi insieme ai bambini le proprie storie. Gran parte della Grammatica si struttura a partire da una intuizione di fondo: il binomio fantastico.

"La parola singola (...) 'agisce' solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe ad uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare. (...) Una storia può nascere solo da un binomio fantastico."³⁵

Per essere tale "occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istituire tra

³⁴ Peter Handke, *Liede Vom Kindsein*, da *Il cielo sopra Berlino*, di Wim Wenders, 1987

³⁵ G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino, 1997, p. 25.

di loro una parentela, per costruire un insieme fantastico in cui i due elementi estranei possono convivere."³⁶

Il modo migliore per fare un binomio è pertanto quello di affidarsi al caso. L'accostamento potrà risultare in molti casi poco fecondo, ma non mancheranno sicuramente gli incontri ben riusciti.

A volte, una reazione allegra durante l'operazione di "aggancio" potrebbe significare: ecco ci siamo, questo è quello giusto.

Il binomio fantastico, così come è stato descritto, non esaurisce però il contenuto dell'intuizione di Rodari, che è molto più vasta ed articolata. Più propriamente si dovrebbe parlare di due "poli", in grado di generare una storia nel momento in cui il loro accostamento smuove l'immaginazione e la creatività. Come si fa a mettere insieme una storia? Punto primo, dice Rodari, occhio alle parole. Sia data una parola, « sasso » appunto, oppure « ciao », : lasciatela cadere nella vostra mente, lasciatela strusciare accanto alle parole che le somigliano, incespicare nelle parole che le stanno vicino, per forma o per significato. Anche questo, per quanto ovvio e pigro, può essere l'inizio di una storia. Rodari racconta:

“Dopo che io avevo parlato del modo di inventare una storia partendo da una parola data, l'insegnante Giulia Notari, della scuola per l'infanzia Diana di Reggio Emilia, ha chiesto se qualche bambino si sentisse di inventare una storia con quel nuovo sistema e ha suggerito la parola “ciao”. Un bambino di cinque anni ha raccontato questa storia: “Un bimbo aveva perso tutte le parole buone e gli erano rimaste quelle brutte: merda, cacca, stronzo, eccetera. Allora sua mamma lo porta da un dottore, che aveva i baffi lunghi così, e gli dice: - Apri la bocca, fuori la lingua, guarda in su, guarda in dentro, gonfia le guance. Il dottore dice che deve andare a cercare in giro una parola buona. Prima trova una parola così (il bambino indica la lunghezza di circa venti centimetri) che era *arrangiate*, che è cattiva. Poi trova una parolina rosa, che era *ciao*, se la mette in tasca, la porta a casa e impara a dire le parole gentili e diventa buono”.

Durante il racconto, due volte gli ascoltatori si sono inseriti per raccogliere e sviluppare spunti offerti dalla storia. Una prima volta sul tema delle parole

³⁶ Ivi, p. 26

“brutte” hanno improvvisato allegramente una litania di cosiddette “parolacce”, recitando poi l’intera serie di quelle che conoscevano e che erano state evocate dalla prima. Lo facevano, ovviamente, per sfida, in un gioco liberatorio, di comicità escrementizia, che ben conosce chiunque abbia a che fare con i bambini .

Una seconda volta gli ascoltatori hanno interrotto il narratore per sviluppare il “gioco del medico”, cercando variazioni al tradizionale “tira fuori la lingua”. Il divertimento aveva qui un doppio significato: psicologico, in quanto serviva a sdrammatizzare, comicizzandola, la figura sempre un po’ temuta del medico; di gara, a chi trovasse la variazione più sorprendente e inattesa (“guarda in dentro”). Un gioco del genere è già teatro, è l’unità minima della drammatizzazione.”³⁷

Rodari suggerisce un gioco per trovare associazioni efficaci. Un bambino scrive una parola su un lato della lavagna, un compagno che non lo vede ne scrive un’altra. Si rivolta la lavagna e la classe vede anche l’altra (la classe, perché Rodari queste sue idee le ha largamente sperimentate e arricchite con l’esperienza viva in scuole per l’infanzia ed elementari). Nove su dieci, scoppia una gran risata: e dall’accoppiamento imprevisto, “cane” - “armadio”, per esempio, nascono le storie più impensabili.

Ma per fabbricare una storia alle parole conviene guardare anche in altro modo: non solo per associarle, ma anche per dissociarle. Dissociarle dagli oggetti a cui sono pigramente accoppiate, e associare all’oggetto nuove parole. Questo procedimento si chiama “estraneazione”.

Altri accendi-storie: l’ipotesi pazza, ossia “l’impossibile”. Che succederebbe se...? Che succederebbe se Reggio Emilia cominciasse a volare? Anche per fare buone ipotesi conviene servirsi di parole: dieci soggetti da una parte, dieci predicati verbali da un’altra. Tirare a caso un soggetto e un predicato: “la moglie di Maurizio” - “abbaia nel pollaio”; “l’accademico dei Lincei” - “si rosola con la salvia”.

Ancora occhio alle parole: servitevi dei prefissi in modo inconsueto. C’è “micro”: inventate il “microippopotamo” che si alleva in casa, nella vaschetta dei pesci.

³⁷ Ivi, pp. 21 – 22.

C'è la “esse privativa”? Inventate lo “scannone”, che serve per “sfare la guerra”, per non farla più, per stare in pace. Eh già, qui come altrove in queste storie curiose di parole, cacciano sempre fuori la testa le cose: le cose che vogliamo combattere, e quelle che vogliamo realizzare.

Tutto serve, per fare storie. Perfino l'errore: Lamponia per Lapponia, sfuggito alla macchina da scrivere, può essere l'inizio d'un giro turistico inconsueto, o d'una nuova geografia (confina a est con Fragolia, a nord con Gelsolandia, è bagnata dal Rhum e dal fiume Panna).

E, naturalmente, si possono rimpastare i vecchi temi: integrare e impastare vecchie storie (Cappuccetto Rosso incontra non il Lupo, ma il Gatto con gli stivali), modernizzarle (il Lupo attacca Cappuccetto da un elicottero), ribaltarle (Cappuccetto Rosso, come del resto molti ritengono, è un'autentica canaglia, e il Lupo un bravissimo uomo), seguirle (degli Stivali delle Sette leghe, Pollicino poi che ne fece?).

Ma si possono fare mille altre cose: per esempio si possono “mettere le carte in tavola”, ogni carta un personaggio o un evento-tipo, e poi giocarci, e inventarci su storie. E si può guardare con occhio attento, divertito e serio a un tempo, il mondo che ci sta attorno.”

Scrivendo ancora Rodari: “L'idea che il bambino di oggi si fa del mondo è per forza tutt'altra da quella che se ne può essere fatta, da bambino, il padre stesso da cui lo separano pochi decenni. La sua esperienza lo mette in grado di compiere operazioni diverse. Forse anche operazioni mentali più complesse: per quanto manchino, in proposito, le misurazioni che occorrerebbero per affermarlo con sicurezza. E ancora: gli oggetti di casa danno informazioni con gli stessi materiali di cui sono fabbricati, i colori con cui sono dipinti, le forme in cui sono disegnati (da un designer non più da un artigiano). “Leggendo” questi oggetti il bambino apprende cose diverse da quelle che il nonno apprendeva “leggendo” la lampada a petrolio. Si inserisce in un modello culturale diverso.

La pappa, al nonno, gliela preparava la mamma: al nipotino, gliela prepara la grande industria, che lo coinvolge nel suo giro molto prima che egli possa uscire di casa con le sue gambe.

Abbiamo così a disposizione una più ampia materia per fabbricare storie e possiamo usare un linguaggio più ricco. L'immaginazione è una funzione dell'esperienza, e l'esperienza del bambino d'oggi è più estesa (non so se si possa dire più intensa, questo è un altro problema) di quella del bambino di ieri (...) Ogni oggetto, secondo la sua natura, offre appigli alla favola. Anch'io ho già appeso qualche storia a questi attaccapanni della fantasia. Per esempio, ho inventato un Principe Gelato, abitante in un frigorifero; ho fatto precipitare nel suo televisore un personaggio troppo attaccato al teleschermo; ho combinato un matrimonio tra un giovanotto – precedentemente innamorato della sua motocicletta rossa giapponese – con una lavatrice; ho ipotizzato un disco stregato, ascoltando il quale la gente è costretta a ballare, mentre due malandrini la derubano, eccetera.”³⁸

Nell'ultimo capitolo, infine, la catena si chiude: lo scrittore presenta una scuola dove immaginazione e creatività hanno il loro giusto diritto di cittadinanza, alla pari con tutti gli altri aspetti della formazione.

“Promuovere la capacità creativa equivale, in ultima analisi, a promuovere nel fanciullo la consapevolezza del suo modo di essere.”

E' il fanciullo che viene stimolato ad impossessarsi del patrimonio culturale che gli viene offerto attraverso linguaggi e codici diversi, ad interpretarlo e a rielaborarlo nella prospettiva di apportare un contributo personale e creativo.

L'immaginazione, o la fantasia che è la stessa cosa, contribuisce in modo notevole a disinibire la mente, a farla uscire dagli schemi precostituiti, appianando la strada alla creatività nel senso sopra descritto.

"La mente è una sola. La sua creatività va coltivata in tutte le direzioni. Le fiabe (ascoltate o inventate) non sono "tutto" quello che serve al bambino. Il libero uso di tutte le possibilità della lingua non rappresenta che una delle direzioni in cui egli può espandersi. (...) L'immaginazione del bambino, stimolata a inventare parole, applicherà i suoi strumenti su tutti i tratti dell'esperienza che sfideranno il suo intervento creativo. Le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle fiabe. Servono alla fantasia, alla musica, all'utopia, all'impegno politico: insomma all'uomo intero e non solo al fantastico.

³⁸ Ivi, p. 113.

Servono proprio perché in apparenza non servono a niente: come la fantasia e la musica, come il teatro e lo sport (se non diventano un affare). Servono all'uomo completo. Se una società basata sul mito della produttività (e sulla realtà del profitto) ha bisogno di uomini a metà – fedeli esecutori, diligenti riproduttori, docili strumenti senza volontà – vuol dire che è fatta male e che bisogna cambiarla. Per cambiarla, occorrono uomini creativi, che sappiano usare la loro immaginazione.

Di uomini creativi, s'intende, va in cerca anche questa società, per i suoi fini. (...) Grazie tante: 'cercansi persone creative' perché il mondo resti com'è. Nossignore: sviluppiamo invece la creatività di tutti, perché il mondo cambi (...). Creatività è sinonimo di "pensiero divergente", cioè capace di rompere continuamente gli schemi dell'esperienza. E' creativa una mente sempre al lavoro, sempre a far domande, a scoprire problemi dove gli altri trovano risposte soddisfacenti, a suo agio nelle situazioni fluide nelle quali gli altri fiutano solo pericoli, capace di giudizi autonomi e indipendenti (...), che rifiuta il codificato, che rimani oggetti e concetti senza lasciarsi inibire dai conformismi. Tutte queste qualità si manifestano nel processo creativo. E questo processo – udite! Udite! – ha un carattere giocoso: sempre: anche quando sono in ballo le matematiche severe".³⁹

3.6 ... memoria biografica

Il romanzo, l'autobiografia e la poesia sembrano situarsi in un territorio più vicino allo spessore dell'esistenza e del senso.

La memoria ci aiuta a far riemergere lo spessore emotivo dei nostri corpi in movimento: si affastellano percezioni, pensieri, ricordi e azioni, in un apparente caos che è invece il modo di procedere dell'esperienza.

Lì il mondo vissuto si muove con grande rapidità nello spazio e nel tempo, in un andirivieni tra ricordi, desideri e paure: è un mondo infinitamente ricco che ha caratteristiche di simultaneità, sa cioè viaggiare contemporaneamente su più piani nel gran crocevia dei cinque sensi. Una breve pagina di Bruno Munari ci

³⁹ Ivi, pp. 179 – 180.

conduce con molta vivezza in presenza di questo andare giocherellando tra le cose, in cui tutti i sensi sono mobilitati e la tipica concentrazione “distratta” dei bambini – che è anche la nostra quando finalmente ci lasciamo andare – opera, in quel procedere zigzagante, che impegna simultaneamente ogni aspetto del corpo. E’ il modo di procedere dell’esperienza ludica, per cui da cosa nasce cosa

“Di fare cosa? Di fare qualcosa che prima non c’era. Ma come?”

Il problema è piuttosto complesso soprattutto per gli adulti che si domandano subito: a cosa serve? Mentre un bambino che si trova davanti alcuni oggetti disparati: un sasso bianco, un foglio di carta viola, un ritaglio di pelliccia di orso, una foglia secca, un bastoncino di legno, una piccola rete (che conteneva aglio), un fischiello, un bicchierino di vetro, un nastro rosa, un poco di farina gialla, cosa fa?

Non si mette certo a pensare cosa si può fare con questi oggetti, ma li prende subito, a caso (usa subito i recettori sensoriali invece del cervello) e scopre che il sasso è bello arrotondato e un poco freddo, la pelliccia morbida e calda, la foglia secca si rompe subito, il bastoncino di legno fa un suono a batterlo contro il sasso. La farina gialla si può mettere nel bicchierino e sopra il sasso bianco legato col nastro rosa che tiene attaccata al sasso il pezzetto di pelliccia. Poi tira via il sasso e mette la pelliccia nella farina (e questo lo fa ridere) e intanto lentamente, attraverso i sensi registra effetti e sensazioni.

Memorizza, così, giocando senza paura di sbagliare, dei dati che poi gli serviranno per comporre quello che i sensi gli hanno suggerito. Proverà e riproverà fino a scoprire ciò che sta meglio. In questo momento comincia a formarsi un senso che potremmo definire senso estetico e questo darà un altro valore alla composizione.

Il bambino poi comincerà a usare le regole più semplici come l’equilibrio simmetrico, l’accostamento per affinità o per contrasto, comincerà a giocare con le regole semplici della geometria e così scherzando avrà memorizzato una quantità di dati che una persona adulta che si domanda a cosa serve non avrà potuto fare.

Il piacere di fare viene rinforzato da valori estetici che in altro modo e cioè con la sola componente pratica non dà il piacere di fare”.⁴⁰

Sostiene Paola Manuzzi, autrice del libro “Pedagogia del gioco de dell’animazione”: “Il mondo delle esperienze e il mondo del ricordo sono due mondi, coesistenti e legittimi, che rispondono a esigenze diverse; tuttavia noi, divenendo adulti, operiamo rimozioni e, introducendo elementi di gerarchia, finiamo per attribuire valore di conoscenza quasi unicamente agli aspetti di linearità dei processi mentali. Per questo ci capita che la ragione proceda solitaria e in alcuni momenti della nostra vita, pur essendo esattamente convinti di voler andare in una certa direzione, tuttavia, in modo per nulla conseguente alle intenzioni appena dichiarate, decidiamo invece di fare un figlio, di cambiare città o di lasciare un lavoro, con fare imprevedibile, che pure ha – lo sappiamo bene – un suo senso profondo.

Recuperiamo in questo modo ciò che non visto pure quotidianamente accompagna la nostra vita, quell’esperire le cose, le persone in tutti i sensi.”

Anche Duccio Demetrio ha dedicato uno dei suoi libri - “Il gioco della vita” – all’esperienza biografica con approccio ludico. Sostiene:

“La biografia di ciascuno di noi è faccenda seria, molto seria. Nel ripensare a quel che si è fatto, a come si è giunti a certe mete, alle rinunce ma anche alle conquiste, ai successi o ai passaggi che ci rendono adulti, assumiamo non a caso atteggiamenti verbali o mentali adeguati alla circostanza.

Seriosi, meditabondi, malinconici: comunque gravi e gravidi di nostalgie.

Da soli, con qualche amica o amico, con figli e magari nipoti, ricordando di noi, delle nostre avventure, nel corso di qualche occasione conviviale o che risvegli intimità segrete, non ci accorgiamo (non vogliamo accorgerci) che la nostra vita, in fondo, è stata una specie di gioco. Una partita fatta di tante partite, ora vinte, ora perse.

A questo pensiamo soprattutto quando, volutamente, decidiamo di isolarci per occuparci un po’ più di noi stessi. Del nostro passato intrecciato a quello di tanti altri, più giovani o più anziani di noi.

⁴⁰ B. Munari, *Il piacere di fare*, in Lorenzetti Loredano Matteo, *La dimensione estetica dell’esperienza*, Franco Angeli, Milano, p. 181, cit. in P. Manuzzi, *Pedagogia del gioco e dell’animazione*, Guerini, Milano, 2002, p. 55.

Tuttavia, in questi casi, pur ridendo di certi particolari ricordi, affiorati all'improvviso, rassicuranti e lenitivi ben più di altri, non cessiamo di rivederci alla moviola con una sorta di impaccio e malumore.

Benchè tale comportamento – uno stato d'animo che, tra l'altro, ci impedisce di scavare in profondità – sia comprensibilissimo (e abbiamo tutto il diritto di provarlo), esso non giustifica la scomparsa del piacere dello stesso ricordare come un gioco. Del gusto di guardarci alle spalle con un po' di leggerezza e ironia; di considerare quel che ci è accaduto in sorte una tessera, fortunata o sfortunata, della nostra esistenza. Con la quale non possiamo che venire a patti, che ci tocca accettare di buon grado, pur con qualche disappunto.

In ogni caso, senza saperlo, ricordando e occultando rapidamente alcuni ricordi, stiamo già giocando.

Perchè il gioco è finzione, è illusione, è realtà e immaginazione: per questo ogni esperienza ludica è semiseria e, per avvicinarla a un genere letterario, è simile alla commedia. Dove la premura dell'autore è mediare creando eventi a metà strada tra il divertimento e l'austerità, tra la distensione e l'inquietudine dell'epilogo. Quale che sia il gioco, questo alternarsi, per lo più una compresenza di momenti ora rilassanti, ora stressanti, è parte intrinseca della natura del gioco. E della vita. (...) Giochiamo con i ricordi poichè, evocandoli, proviamo tutte le sensazioni tipiche del giocare di cui si è detto; e, al contempo, allineandoli, disponendoli, ordinandoli come su un tavolo ci accorgiamo ben presto che stiamo realizzando una strana specie di affresco, di intarsio, di sceneggiatura. (...) La seconda scoperta, è costituita dall'accorgersi che tutta la nostra vita – e non solo la vita in generale – va assumendo tutte le caratteristiche di un gioco commedia. Ed è, questa, un'esperienza ludica di doppio valore e significato che è pertanto consigliabile venga sperimentata almeno una volta (...) ci servirà a capire, se non proprio perchè si sia vissuto, almeno come si è entrati nella vita, quali panni si sono scelti, quali parti di noi si sono messe in gioco, quali commedie – ancora una volta – si sono recitate.”⁴¹

⁴¹ D. Demetrio, *Il gioco della vita*, Guerini, Milano, 2004, pp. 9 - 11

3.7 ... rito

Originariamente, il gioco è una rappresentazione simbolica dell'esistenza umana, che in ciò si autointerpreta. I giochi più primitivi sono i riti magici, i grandi gesti di impronta culturale, nei quali l'uomo arcaico interpreta il suo stare in un contesto mondano, dove 'rappresenta' – cioè mette in scena – il suo destino e rievoca gli eventi di nascita e morte, di matrimonio, guerra, caccia e lavoro. La rappresentazione simbolica dei giochi magici trae elementi dalla semplice realtà, ma crea anche dal regno nebbioso dell'immaginario. Nei tempi primitivi il gioco non è tanto considerato esecuzione vitale, profondamente piacevole, di singoli o di gruppi che temporaneamente si staccano dalla connessione sociale e abitano la loro piccola isola di effimera felicità. Originariamente il gioco è la più forte potenza vincolante, è fondatore di comunità – in verità una cosa diversa dalla comunità tra i morti e i vivi, una cosa diversa dall'ordine del potere ed anche una cosa diversa dalla famiglia elementare.

Quando un gioco diventa molto diffuso in una qualsiasi cultura, significa che esso riassume, in forma semplificata e metaforica, un certo numero di concetti fondamentali che risultano condivisi in quel contesto e che strutturano la vita o l'immaginario sociale, come l'idea di giustizia, il rapporto tra singoli e gruppi, la ragionevolezza, la fatalità, certe regole morali ... In genere si tratta di concetti che nella vita quotidiana restano per lo più latenti, sono un "non detto", un sottinteso comunemente condiviso; al momento di un gioco nel quale tutti si riconoscono, queste idee trovano una piena e sistematica espressione, sia per il giocatore sia per l'eventuale spettatore.

Il gioco che detiene la maggiore valenza rappresentativa nella nostra cultura è il calcio.

Dice Staccioli ne "Giochi e giocare": "Il calcio come rituale non è un rispecchiamento della società, né una valvola di sfogo, ma ne è una interpretazione. E' una storia che la società racconta a se stessa, e che contribuisce riflessivamente a riconoscersi come società. Il gioco intesse in questo caso un intreccio tra azione ludica e contesto, e trasforma in rituale i

modelli della società in cui va a diffondersi; il gioco diventa gioco profondo, denso di significati. Un'attività di questo tipo si trasforma in un momento importante per la cultura stessa perché consente ai partecipanti al "rito" di riconoscersi, di ritrovarsi con gli altri, di partecipare ad un identico modello di pensiero collettivo. Normalmente un gioco profondo comprende una serie di temi che non sono presenti nell'esperienza quotidiana (la vittoria, la sconfitta e la rivalse, la forza, il coraggio, l'amicizia, l'ostilità, ecc.) e li ordina in una struttura sequenziale di azioni con un alto grado di elaborazione formale, dalla quale emerge una concezione particolare della vita umana. Cosicché assistere ad una partita di calcio è per un giovane (occidentale) una sorta di educazione sentimentale o morale (...)

La partecipazione ad un gioco profondo può avvenire a livelli di coscienza diversi. Non tutte le norme e le regole di una società che vengono intrecciate in una situazione ludica sono coscientemente comprese dai giocatori o dagli spettatori. (...) A questa dimensione inavvertita dal soggetto si può dare il nome di inconscio ludico, una modalità di essere nel gioco che è caratterizzata da una incompleta presa di coscienza dei meccanismi di tipo cognitivo o di tipo motorio che entrano in funzione durante l'attività ludica (...) Anche i giochi dei bambini ed i passatempi degli adulti contengono modelli relazionali, etici, economici che hanno a che vedere con la cultura nella quale sono inseriti. Un gioco è certamente un fatto minimale, ma una miriade di fatti minimali determina il quotidiano ed il quotidiano che si ripete determina comportamenti, modella pensieri, plasma sentimenti ...".⁴²

3.8 ... festa

Collegato al tema del rito, vi è il tema della festa. Da sempre gli uomini e i gruppi sociali sentono il bisogno di interrompere lo scorrere del tempo e la quotidianità degli eventi. Questa sospensione può essere ottenuta con il gioco, con il rito collettivo e con momenti di festa e di celebrazione.

⁴² G. Staccioli, op. cit., pp. 103 – 104.

La festa è al tempo stesso un'occasione di discontinuità nel tempo, che definisce un prima e un dopo, e un elemento di continuità e riconoscimento, dal momento che ciclicamente rinsalda i legami, attribuisce al tempo regolarità e ritorni. Con la festa il gioco viene inserito come fatto eccezionale, domenicale, o come celebrazione del senso della vita.

Celebrare, ricordare, fare festa: sono avvenimenti che segnano le storie individuali e collettive come una sorta di punteggiatura che scandisce il racconto e le biografie di ciascuno. Ognuno ha una riserva di memoria collegata alle feste che ha vissuto e uno spazio interiore di attese e desideri collegati alle feste che sono ancora di là da venire. Si fa festa per ringraziare, per accogliere, per propiziare passaggi, scelte e cambiamenti; si fa festa per ritrovare riti e gesti, vivificare simboli e significati. La festa può essere espressione individuale o collettiva di gratitudine per quanto si è ricevuto - pensiamo, per esempio, agli antichi riti per la mietitura e il raccolto - o espressione di attese e voti, di preghiera e speranza - pensiamo, per esempio, alle feste della nascita o a quelle del nuovo anno.

Con il tempo può succedere che il significato della festa resti sullo sfondo o diventi via via più opaco e si fissino pratiche e abitudini sulle quali non ci s'interroga più e che rischiano di diventare iterazioni talvolta povere di senso. In ogni caso, i cambiamenti sociali e culturali e le scelte individuali modificano profondamente il modo di festeggiare, i riti, i gesti e le procedure.

Quando la festa è collettiva e coinvolge tutta la comunità, l'aspetto della ritualità è più rigido e prescrittivo; quando la festa è individuale o familiare, i modi del fare festa seguono maggiormente i desideri e le decisioni dei protagonisti e si possono fortemente discostare dai modelli tradizionali e consolidati.

Se volessimo elaborare una sorta di mappa concettuale della festa, vengono immediatamente in primo piano i due diversi significati di festivo e di festoso, che rappresentano le facce della stessa medaglia. Festeggiare significa infatti, da un lato, evocare e celebrare la dimensione ontologica, del sacro e dei valori di riferimento; dall'altro lato, significa introdurre nella quotidianità gli aspetti ludici, del gioco, del divertimento, della vacanza.

Se vogliamo delineare una sorta di tipologia delle feste, troviamo innanzitutto gli eventi a carattere religioso che definiscono lo scorrere del tempo e il calendario, rinsaldano le appartenenze e attribuiscono identità e condivisione al gruppo.

La festa arcaica è più che divertimento popolare, è la realtà elevata, elevata alla dimensione magica, della vita umana in tutte le sue relazioni, è spettacolo culturale, dove l'uomo sente la vicinanza degli dei, degli eroi e dei morti e si sa posto alla presenza di tutte le benedicienti e terribili forze dell'universo. Così il gioco primitivo ha anche un nesso profondo con la religione. La comunità di festa avvolge gli spettatori, gli iniziati e gli adepti di un gioco culturale, dove le azioni e le passioni degli dei e degli uomini sfilano sul palcoscenico le cui tavole in effetti significano il mondo.

Anche le feste civili e nazionali hanno lo scopo di ritessere i legami comunitari, di far sentire ognuno partecipe di una celebrazione che riguarda un territorio, la sua identità, gli eventi che hanno segnato la sua storia. Vi sono poi le feste familiari e personali che hanno a che fare con le tappe della vita, con il diventare grandi, con la nascita, i passaggi e i legami affettivi. Protagonisti sono, in questo caso, non più le comunità nazionali o religiose che si riconoscono nella medesima appartenenza, ma i singoli che occupano la scena della festa e richiamano per un po' l'attenzione su di sé.

Far festa implica, oltre all'evocazione della dimensione temporale - di discontinuità e di ritorno ciclico - la presenza di un gruppo con il quale celebrare e condividere: un gruppo familiare, comunitario, nazionale. Come una goccia d'acqua che riflette il mondo, la festa ripropone dunque il prisma della vita e dei suoi significati, la sua straordinarietà e la sua quotidianità, definisce e ridefinisce il posto di ciascuno e conferma il ruolo della comunità e dell'appartenenza.

La festa è tale solo se può essere condivisa, raccontata agli altri, preparata e ricordata insieme agli altri. Gli elementi salienti della festa - di tutte le feste - sono dunque molteplici e si prestano ad essere esplorati, confrontati, condivisi. Tra questi vi sono: il tempo, il suo riproporsi in maniera ciclica e tuttavia segnato dalla discontinuità e dalla straordinarietà; la misurazione del tempo, le date, i diversi calendari; il luogo della festa e i suoi cambiamenti, gli oggetti, i gesti, i

canti, le danze, i protagonisti della festa il loro abbigliamento e le loro “trasformazioni” come per il Carnevale.

Un passo indietro, nella vita dell'uomo medioevale, ci riporterà a dei particolari divertimenti di tipo carnevalesco, alle azioni ed ai riti connessi, ai quali era riservato un ruolo fondamentale.

La festa dei folli (*festa stultorum*), la festa dell'asino ed il carnevale rappresentavano solo alcune forme burlesche, nelle quali venivano compiute svariate azioni comiche sulla pubblica piazza.

Bachtin introduce nell'opera “Riso, carnevale e festa nella tradizione medioevale e rinascimentale” il concetto della coesistenza, nel Medioevo, di due mondi: uno ufficiale e serio, l'altro nel quale i valori ed i rapporti precostituiti risultavano sospesi o ribaltati. Ovvero, l'uomo medioevale partecipava a due mondi diversi, ma non per questo inconciliabili: vi era una dimensione “normale” nella quale l'uomo era sottoposto a determinate regole ed a un determinato ordine di valori, mentre in alcuni momenti particolari, partecipava a celebrazioni di tipo carnevalesco, che a volte duravano anche intere settimane, nelle quali veniva ribaltata la realtà canonica e si viveva in un “mondo alla rovescia”. In queste circostanze vi era l'abolizione di tutti i rapporti gerarchici e si costituiva un nuovo rapporto tra gli uomini: il senso di estraneità con gli altri spariva e l'uomo ritornava ad essere se stesso, un essere umano fra gli esseri umani. Durante queste feste un elemento fondamentale era il ribaltamento delle gerarchie esistenti ed uno degli artifici usati a tal fine era l'elezione di re e regine per burla che “mantenevano la propria carica” per tutto il tempo della festa. Nel carnevale tutti partecipavano alla festa, non vi era un palco che separava il pubblico dagli attori poiché era un'esperienza che doveva essere vissuta da tutti. Il momento carnevalesco era una fase necessaria affinché vi fosse una rinascita di tutto il mondo e, quindi, di tutti i partecipanti.

Bachtin individua tre caratteristiche fondamentali del riso medioevale: era riso di festa; era universale poiché tutti vi partecipavano e ridevano; era ambivalente, conteneva in sé caratteristiche che lo rendevano gioioso ed allo stesso tempo beffardo, venivano affermate le cose che poi erano immediatamente smentite.

Il riso della festa era diretto verso coloro che partecipavano e quindi ridevano anche di se stessi.⁴³

3.9 ... paradossi

“C'è un quadro di Magritte che rappresenta una grande pipa, sotto la quale il pittore scrive: “Ceci n'est pas une pipe”, questa non è una pipa. Ci fermiamo incuriositi davanti alla tela così realistica, ma insieme anche paradossale. Come non è una pipa ?!? Allora che cos'è? Lo sguardo inizia a cercare se vi siano linee nascoste, se improvvisamente non compaia un'altra figura dietro la prima, come capita in certi giochi sulla percezione quando improvvisamente si ribalta l'immagine e allora il viso della signora diventa un coniglio. Nulla. La pipa resta tale e nulla sembra più pipa di lei. Eppure non è una pipa, dice Magritte. I suoi quadri sono spesso così: intriganti.

Attraverso lo spiazzamento l'Autore, catturandoci dentro la sua fine tela di ragno, ci comunica i lampi della sua mente. Perplexi, andiamo in più e leggiamo: “Il tradimento delle immagini”. Improvvisamente qualcosa si illumina e finalmente comprendiamo. Ah, certo, questa non è una pipa, ma ...

Stiamo vedendo come le interpretazioni del gioco si basino su una lettura di volta in volta selezionata della realtà, lettura che privilegia degli indicatori pertinenti a un dato modello interpretativo. E', per usare una metafora a me cara, questione di che tipo di occhiali indossiamo per osservare i fenomeni, sapendo che, come ci ricorda Gregory Bateson, la mappa non è il territorio”.⁴⁴

“Il gioco non è il nome di un atto, o di un'azione, ma di una cornice per l'azione”.⁴⁵

Con la metafora del quadro e della cornice, Bateson ci dice che non è tanto l'azione in sé che va a definire che cosa sia gioco o che cosa non lo sia, ma il segnale questo è un gioco che i giocatori si scambiano. E' questo che, incorniciando ciò che essi stanno facendo, dà una lettura alle azioni che si

⁴³ M. Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, 1965, trad. it. Einaudi, Torino, 2004

⁴⁴ P. Manuzzi, op. cit., pp. 42 - 43

⁴⁵ G. Bateson, *Una teoria del gioco e della fantasia*, in *Verso un'ecologia della mente*, 1972, trad. it., Adelphi, Milano 2005, p. 216

compiono. Non esistono pertanto azioni di gioco e altre di non gioco, ma una stessa sequenza che può essere interpretata nell'uno o nell'altro modo a seconda che i giocatori si scambino o meno questo messaggio/cornice: "Attenzione stiamo giocando".

Bateson mette anche a tema la necessaria ambiguità di frasi come 'giocare sul serio' e 'giocare realmente'. Come, appunto, se in questi casi 'sul serio' e 'realmente' volessero dire né troppo seriamente, né troppo poco, né solamente reale, né solamente finto. Saper giocare significa, come direbbe Goffman, saper dosare coinvolgimento e distanza, secondo un delicato equilibrio che si riesce a raggiungere solo custodendo questa ambiguità.

Ecco le parole di Goffman: "Non soltanto i giocatori possono farsi coinvolgere con il progredire dell'incontro, è anche definito come obbligo che essi mantengano un certo livello di coinvolgimento; il troppo è un delitto di una specie, il troppo poco un delitto di altra specie. Non esiste un equivalente di questo obbligo cruciale dell'interazione nella logica formale dei giochi, mentre c'è invece una somiglianza di fondo tra gli incontri di gioco e altri tipi di riunioni focalizzate: entrambi possono essere presi troppo sul serio, entrambi non abbastanza sul serio. (...) Il coinvolgimento spontaneo di un partecipante nel fuoco ufficiale d'attenzione di un incontro fa sapere agli altri presenti ciò che egli è e quali sono le sue intenzioni, contribuendo al loro senso di sicurezza. Inoltre, se tutti si impegnano spontaneamente in un'interazione reciproca, ciò porta spesso i partecipanti a una forma chiusa di solidarietà e consente di esprimere intimità, vicinanza psichica e rispetto reciproco; la mancanza di una partecipazione sincera può esprimere quindi un rifiuto dei presenti o del contesto. Infine, il coinvolgimento spontaneo nel fuoco d'attenzione prescritto, conferma la realtà nel mondo prescritto dalle regole di trasformazione e l'irrealtà di altri mondi potenziali; ed è da queste conferme che dipende la stabilità delle definizioni immediate della situazione".⁴⁶

Questo equilibrio, ed è la cosa più difficile, dipende dalla capacità di non controllare completamente quanto sta accadendo. Strana capacità quella di non saper (e quindi non poter) fare qualcosa. L'importante è non sciogliere questa

⁴⁶ E. Goffman, *Espressione e identità*, 1961, trad. it. Il Mulino, Bologna, 2003, pp. 52 – 53.

difficoltà. Controllo, serietà, realtà si legano, infatti, in modo particolarmente stretto, ma - sembra dirci Bateson - impediscono ogni cambiamento. E altrettanto vale per l'eccesso opposto, cioè per l'eccesso di abbandono, faciloneria, finzione. Solo nella compresenza delle due serie è possibile giocare contro le regole. Il segreto, potremmo dire, sta nell'intendersi sul paradossale statuto di realtà della o delle *fiche* in gioco. A seconda di come ci si pone davanti alla loro realtà/irrealtà (sono 'solo' di plastica, valgono 'davvero' molto), cambia l'atteggiamento con cui si gioca e la misura con cui si controlla quanto accade, cioè il potere o il dominio che si esercita sulla situazione. L'esempio delle conseguenze negative prodotte dall'incapacità di sostenere questa ambiguità è, appunto, il modo in cui noi adulti, entro la relazione educativa, non riuscendo a gestire l'ambiguità dei messaggi del tipo "Questo è un gioco" o "Stavo solo scherzando", con cui gli adolescenti incorniciano le loro grandi o piccole malefatte, finiamo per etichettare come 'devianti' azioni che in realtà non sono solamente tali e per incollare addosso ai loro giovani autori un'etichetta da cui difficilmente riusciranno a liberarsi.

Il problema diventa allora: in quale modo (sempre che esista un modo) è possibile favorire questo atteggiamento a un tempo – e paradossalmente – serio e non serio? Bateson ribadisce, infatti, a più riprese che è impossibile dire a qualcuno: "Gioca!". È impossibile cioè perseguire e utilizzare direttamente un simile atteggiamento. In questi casi infatti, quando cioè il gioco fosse principalmente uno strumento saldamente in mano a uno stratega che detiene un certo sapere e un certo potere, il contesto dell'interazione rimarrebbe sempre lo stesso e si sarebbe ben lontani da quel labirinto transcontestuale entro cui avvengono – in modo creativo e mai scontato – la socializzazione e l'inculturazione, cioè l'entrata di un bambino e di un adolescente all'interno di quell'insieme di regole che costituiscono una determinata cultura e società. La possibilità di entrare – giocando – nella propria cultura richiede piuttosto una certa capacità e libertà di ammettere i paradossi. Il problema è casomai quello di trovare il modo di coltivare come 'tecnica' questa libertà di accettare i paradossi senza farne una strategia. Lasciando cioè che essa continui a sottrarsi almeno un po' al nostro controllo.

Nel contesto della psicoterapia, Bateson non si comportava mai come se avesse in mente una qualche strategia, cioè un insieme di mezzi pratici per stanare le persone e farle uscire dai nodi in cui si trovavano. Piuttosto sembrava 'voler' giocare insieme a loro. Bateson paragonava la psicoterapia a un gioco prima del quale si pensa e si agisce in base a un insieme di regole e dopo il quale si opera in base a un diverso insieme di regole. Solo che le nuove regole non cancellano le altre, ma ci aiutano a giocarle in modo sempre diverso. Bateson raccontava spesso l'aneddoto di quando aveva proposto a un suo paziente di 'fare' una partita a golf. Questi non solo non aveva accettato, ma aveva interrotto ogni relazione con Bateson. La ragione era – è lo stesso Bateson a spiegarcelo – che aveva proposto il gioco come un metodo, senza modificare il proprio ruolo, la cornice e la relazione in cui si trovava con quel paziente. Tant'è che, quando in un secondo momento, gli aveva proposto semplicemente di 'giocare' un po' a golf, questi aveva accettato con entusiasmo, dimostrando una grande tranquillità e serenità.⁴⁷

Analogamente, si potrebbe dire, per esempio in campo educativo, piuttosto che usare il gioco come un metodo, bisogna cercare di giocare. Solo così, nella relazione educativa, insegnante e allievo possono modificare insieme la cornice e le regole del loro rapporto.

“L'autore racconta che sulla porta dello studio di un caporeparto c'era un avviso che diceva: Ufficio del dottore. Si prega di bussare. Il dottore rimane dapprima sconcertato, ma poi si arrende di fronte a un paziente che bussa coscienziosamente ogni volta che passa davanti alla porta. Improvvisamente ci distanziamo dalla precedente premessa cognitiva, che ci faceva leggere il cartello in una data cornice, per assorbire una lettura che, seppur paradossale, presenta una coerente originalità. Operiamo cioè una rapida ristrutturazione mentale delle nostre premesse cognitive e questo ci fa ridere. Perché? Forse per le libertà introdotte dal paradosso, che, per dirla con Bateson, si collegano con la salute mentale, con l'allegria, con l'umorismo. L'uscita da uno schema

⁴⁷ G. Bateson, *Questo è un gioco*, 1956, trad. it. Cortina, Milano, 2004, pp. 35 – 36.

cognitivo rigido apre a una ventata di aria fresca, insolita o sgangherata, ma forse per questo divertente.”⁴⁸

La barzelletta in fondo si basa sulla possibilità di rapida ristrutturazione delle premesse teoriche all'interno del soggetto. L'umorismo, nascendo da un salto paradossale di registro, può essere la chiave di volta per uscire da doppi vincoli, da situazioni di costrizione emotiva e da gabbie cognitive.

3.10 ... Armonia

Luigi Vero Tarca, nell'introduzione al libro “La filosofia come stile di vita”, scritto assieme a Romano Madera, scrive:

“La mia esperienza filosofica è quella che sperimenta la possibilità di una vita giocata nel segno di un “gioco” la cui regola fondamentale è la piena autorealizzazione di tutti coloro che vi partecipano”⁴⁹.

Nelle ultime pagine del libro, si legge ancora:

“La pratica filosofica può allora essere descritta come la promozione, la valorizzazione e la cura delle “belle persone”. La parola “cura” va qui intesa in tutta la ricchezza del suo significato: dunque come “terapia” (autopurificazione), ma anche nel senso per cui avere cura di qualcuno significa aiutarlo a crescere, averne a cuore l'esistenza in tutti i suoi aspetti, quindi preoccuparsene, esserne responsabile e così via. Le “belle” persone sono le persone “riuscite”, “pienamente realizzate”; dove però pienamente riuscite sono quelle persone che in primo luogo sanno riconoscere e accettare tutte le proprie “brutture” (delle quali cercano di essere quanto più possibile consapevoli), e in secondo luogo vivono la piena autorealizzazione delle altre persone e di tutti gli altri esseri come momento essenziale della propria. Davvero “belle”, insomma sono le persone il cui essere “belle”, lungi dal mettere in ombra le altre facendole in tal modo apparire “brutte”, è caratterizzato dal fatto che in tale bellezza tutti gli altri liberamente si riconoscono. Veramente “bello” è colui la cui bellezza consente a ogni altro di apparire nella sua propria e specifica bellezza. In

⁴⁸ G. Bateson, cit. in P. Manuzzi, *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Guerini, Milano 2002, p. 46

questa esperienza, in questa pratica, dunque, la cura e l'attenzione per il sé vanno di pari passo con la cura e l'attenzione per gli altri e per l'intera società: la filosofia consiste tanto nell'annuncio e nella realizzazione dell'individuo integralmente soddisfatto quanto nella costituzione e nella crescita di società pacifiche e armoniche. Questo è il "senso" della pratica filosofica"⁵⁰

Nell'ottica presentata dai due autori suindicati, la vita "giocata" è la vita che porta alla piena realizzazione di sé stessi e degli altri.

Siamo nell'ambito di una metafora del gioco, ma siamo allo stesso tempo nella verità del gioco dell'esistenza.

"La nostra paura più profonda non è di essere inadeguati. La nostra paura più profonda è di essere potenti oltre misura. E' la nostra luce, non il nostro buio, che ci fa paura (...). Ma se tu voli basso, non puoi servire il mondo. Non si illumina nulla in questo mondo: se tu ti ritiri, appassisci, gli altri intorno a te non si sentiranno sicuri (...) Nel momento in cui noi permettiamo alla nostra luce di splendere, noi inconsciamente diamo agli altri il permesso di fare lo stesso. Nel momento in cui noi siamo liberi dalla nostra paura, la nostra presenza stessa automaticamente libera gli altri".⁵¹

Il primo passo verso questa ricerca armonica, secondo Enrico Euli, nel suo libro *I dilemmi (diletti) del gioco* è il "Conoscersi".

"In molti, in troppi, provano a credere che conoscersi significhi darsi un nome e frequentarsi. L'Università, i luoghi di lavoro, molti contesti sociali funzionano così: registriamo gli altri e noi stessi in un gran nastro magnetico della memoria, li collochiamo in cassette più o meno spaziosi e variabili, costruiamo idee dell'uno o dell'altra, affibbiando segni positivi e negativi su singoli episodi e comportamenti, diamo loro un nome ... Questo è il gioco che facciamo più spesso, mi pare, con quelli che chiamiamo "altri" e "io". E' un gioco perfetto, che dà l'illusione di conoscere e capire, che descrive e spiega quasi tutto quel che è utile per vivere ogni giorno. Che serve al suo scopo: evitare altri giochi. Quali? Potremmo chiamarli così: comprendersi, incontrarsi, conversare, colloquiare intimamente (...) L'identità personale diventa un gioco di mappe, alcune certo

⁴⁹ R. Madera, L. V. Tarca, *La filosofia come stile di vita*, Mondadori, Milano, 2003, p. XX

⁵⁰ Ivi, p. 215

⁵¹ N. Mandela, cit. in E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, op. cit. , p. 39

più potenti e ridondanti, ma mai del tutto stabili ed immodificabili, organizzate in 'caratteri' o 'personalità'. Ogni sé appare come l'integrarsi-incontrarsi-scontrarsi di varie persone che possono ricercare adeguate convivenze, accettabili mediazioni, bussole per provvisori orientamenti. Potremmo ipotizzare che gli stili di gestione del rompicapo che noi siamo si possano ritrovare per analogia negli stili che ognuno di noi adopera quando si rapporta con quel che chiama l'altro. Convivenze ben riuscite dentro di noi possono aiutarci a crearne di buone fuori di noi?".⁵²

L'idea affascinante che propone Euli è che l'uomo impari ad essere consapevolmente molti uomini e a tenerli tutti insieme.

La costruzione di una cultura della nonviolenza e della pace passa probabilmente anche e soprattutto da qui: dal riconoscersi, dal tornare a sé e vedersi come se fosse la prima volta. Dall'incontrarsi, dal comprendersi, dall'intendersi, accogliendo l'ambivalenza e la complessità del comunicare, senza mai darla per scontata ed ovvia.

La comunicazione può avvenire solo all'interno di una relazione. Il giocare ci ricorda continuamente che ogni atto comunicativo entra in un contesto comunicativo preesistente e richiama, domanda all'altro, atti, letture, rimandi ed interpretazioni che danno un senso a quello che esprimiamo e un valore al gioco che stiamo giocando insieme.

La prima danza, la più semplice e semplicemente desiderata, è quella che nasce e cresce nello scoprirsi e riconoscersi proprio in quanto simili e somiglianti.

Ogni muoversi dell'altro verso di noi ci cambia, ci trasforma, ci muove.

Ci obbliga all'impossibilità di non comunicare, di non rispecchiarci.

E' necessario imparare nuovi giochi, che ci permettano di stare in rapporto, di sentirci, di collaborare e di risolvere problemi. In quest'ottica, cooperazione e competizione non vanno mai separate, ma lette in una cornice complessa che lega gli estremi. La nostra società è caratterizzata da un modello di "cooperazione a competere" al quale dovremmo imparare a sostituire un modello basato sul "competere a cooperare". Per far questo occorre che la

⁵² E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, op. cit., p. 12

cooperazione si dimostri capace di garantire “successo aggiuntivo” rispetto a quello che offre il modello tradizionale e dominante.

Secondo Marinella Sclavi, il bene non è assenza di male, bensì è capacità di gestire i conflitti. C'è conflitto perchè c'è diversità. Anzichè auspicare l'assenza di conflitti, occorre piuttosto diventare bravi a gestirli, trasformarli in risorsa di dialogo e di crescita.⁵³

Il secondo movimento verso questa ricerca armonica, secondo Enrico Euli, è quello di “vedere soglie”.

“Aperta e violata con scasso una porta che voleva e doveva restare chiusa (o perlomeno, non spalancata) e che andava aperta con cautela, l'umanità ha appreso con facilità l'arte di costruire muri là dove potrebbero esserci soltanto soglie. Per garantire e conservare un sistema la cosa apparentemente più facile e comoda appare quella di renderlo isolato, schermato, impermeabile. E' la violenza del chiudersi entro confini che trasforma le distinzioni di soglia in separazioni. Prima di ogni soglia, e in vece loro, si costruiscono (anche in educazione) scale invalicabili, ponti levatoi, fossati; le finestre vengono murate, le chiavi delle serrature falsificate e cambiate. Il mito illusorio dell'indipendenza, dell'autosufficienza autarchica e totale, si ripresenta a delimitare il campo delle razze, dei territori, delle patrie, delle appartenenze, delle culture, delle chiese, dei sessi. Contro ogni rischio di contaminazione, di transito non controllato, di ibridazione. Ecco perchè è così importante giocare, allenarsi a giocare con-su- tra le soglie dell'esistenza e delle relazioni. Perchè così si può finalmente iniziare a provare a vivere, si entra negli spazi e nei tempi del più che vivibile, della vita ecologicamente intesa, nella sua pienezza, complessità e varietà. Si incomincia a giocare davvero”.⁵⁴

Passo successivo è “abitare soglie”. E' importante, sostiene Euli, imparare a stare sulla soglia, a sostarvi, ad abitarla. Riuscire a risiedere sul bordo, luogo inquieto ma ricco, rischioso ma fecondo.

“Chi riesce a vivere la soglia può acquistare nuovi, grandi poteri nella vita: la curiosità, la capacità di mediazione, l'arte di connettere il distinto, di trascendere. Stare sulla soglia per estenderla, per allargarla, al fine di renderla

⁵³ M. Sclavi, *L'arte di ascoltare e mondi possibili*, Mondadori, Milano, 2003.

più comoda e abitabile anche per altri, per creare spazi non immaginati in precedenza, allenarsi alla creazione di alternative non ancora viste ed accolte come possibili (...).⁵⁵

E' l'eterno gioco dello spiazzamento, della creatività che confonde, della ristrutturazione.

4. Perché è così difficile giocare

Perché è così difficile giocare, si chiede Euli, riferendosi in particolar modo agli adulti.

Secondo questo autore la risposta va cercata in una sorta di violenza culturale, i cui capisaldi sono: la cultura del lavoro, il pregiudizio sul potere, l'obbedienza e la delega, il ritualismo.

In primis la cultura del lavoro. Il lavoro è esaltato in quanto tale come valore che produce valore, come fattore nobilitante della vita e come droga.

Secondo Euli è fondamentale invertire, gradualmente ma progressivamente, le proporzioni tra tempi di lavoro e tempi di vita e di gioco.

Il potere, inteso come "acquisizione di potere su" e quindi come "peccato", mentre proprio la scarsa concorrenza porta ad un'estrema competizione e la concentrazione di poteri. In un contesto di questo tipo, l'autonomia è il reato più imperdonabile e minaccioso per la cultura dominante. Giocare è, invece, un continuo invito ad esserci, a prendere potere, a manifestarsi.

Allo stesso modo, l'obbedienza e la delega non vanno d'accordo con il gioco. Giocare non è adatto a persone remissive, passive, succubi, dipendenti. L'equivalenza nella differenza, la collaborazione nella parità, sono i suoi valori.

Infine, il ritualismo, inteso come modo di agire che non ha nulla di ludico, di creativo, di spiazzante, di veramente espressivo, che utilizza invece il "preconfezionato", la predominanza della teoria sulla pratica, la ripetitività e la noia delle forme di espressione.

⁵⁴ E. Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco*, op. cit., p. 76.

⁵⁵ Ivi, p. 18.

Le frustrazioni, le violenze dello status quo, le umiliazioni subite ci allontanano dall'agire e dal gusto di giocare la vita. Ma proprio davanti a chiusure violente e insensate, si deve ancor più tentare di giocare, sapendo che la vita è in gioco e ci si gioca la vita non per desiderio del rischio, ma per mantenere in vita il senso stesso della vita.

5. Giocare con sé stessi, con il proprio spirito, con il mondo.

Da quanto abbiamo visto possiamo percepire come il gioco crei un distacco tra il giocatore e l'oggetto giocato. Analogamente, se il gioco fosse rivolto verso il giocatore stesso, se il giocatore diventasse soggetto e oggetto di gioco, si acquisirebbe un senso di distacco del sé da sé medesimo? E se si giocasse con l'intero mondo, se ne sarebbe ancora parte? Quali vantaggi si trarrebbero da questo gioco mondiale?

Una delle caratteristiche fondamentali del gioco è l'aspetto divertente, gratificante. Perfino le emozioni di tensione, paura, brivido di certi giochi sono fonte di gratificazione, sia perché vengono percepite come stimolazione gradevole in sé, sia perché sono, in previsione, seguite da appagamento. Il fenomeno del gioco non sarebbe assolutamente comprensibile, né potrebbe esistere al di fuori di una risposta gratificante.

Ne "La vita è bella" di Benigni è evidente la ricerca di senso nelle cose; quello che è importante è il piacere di giocare, il piacere di condizionare e non solo essere condizionati dagli avvenimenti. Guido è un ebreo e un giorno, improvvisamente viene deportato con il figlio in un campo di concentramento, mentre Dora la moglie li segue sul treno diretto al lager, separata da loro.

Guido ora ha l'unico scopo di difendere il figlio dall'atrocità e inventa che stanno facendo un grande gioco collettivo, che farà vincere il famoso, ambito carro armato.

Esemplare è la scena in cui l'ufficiale tedesco urla, nella camerata, le regole del lager ai deportati appena giunti, che Guido traduce nelle regole del gioco del carro armato:

Caporale: *(in tedesco)* Fate tutti attenzione! Parlo una sola volta!

Guido: *(con lo stesso tono militare)* Comincia il gioco ... chi c'è c'è , chi non c'è non c'è

Caporale: *(in tedesco)* Siete portati in questo campo per una sola ragione

Guido: *(traduce)* Si vince mille punti ... il primo classificato vince un carro armato vero...

Caporale: *(in tedesco)* Dovete lavorare!

Guido: Beato lui!

Caporale: *(in tedesco)* Il sabotaggio sarà punito con la morte, qui davanti al cortile mediante fucilazione alla schiena. (indica la propria schiena)

Guido: Ogni giorno vi daremo la classifica generale ... là da quell'altoparlante che sta fuori! All'ultimo classificato attaccheremo un cartello con su scritto "Asino" ... qui sulla schiena (imita il gesto del caporale)

Caporale: *(in tedesco)* Avete il privilegio di lavorare per la grande Germania, per la costruzione di un grande impero

Guido: Noi facciamo la parte di quelli cattivi che urlano: quelli che hanno paura perdono punti!

Ora il caporale si fa più duro e mostra tre dita.

Caporale: *(in tedesco)* Tre sono le regole importanti. Uno: non tentare di scappare dal campo. Due: obbedire a tutti gli ordini senza domande. Tre: i tentativi di rivolta organizzata sono puniti con l'impiccagione. Chiaro?

Guido: *(mostra tre dita)* In tre casi si perdono tutti i punti. Li perdono ... Uno: quelli che si mettono a piangere. Due: quelli che vogliono vedere la mamma.

Tre: quelli che hanno fame e vogliono la merendina. *(Forte)* Scordatevela!

Caporale: *(in tedesco)* Dovete essere felici di lavorare qua ... Se seguirete le regole non vi accadrà nulla di male.

Guido: E' facile essere squalificati per la fame. Io stesso ieri sono stato squalificato perchè volevo a tutti i costi il pane con la marmellata!

Caporale: *(in tedesco)* Obbedite!

Guido: Di albicocche!

E' importante il gioco ma è più importante il perché si gioca, la bellezza che sta nel gioco, che non va ridotta al gioco stesso, non va confusa con il gioco. Il soldato tedesco vuole imporre un sistema di regole: il padre-Benigni non accetta di giocare a quel gioco e lo cambia. La sua genialità sta nel cambiare il gioco apparentemente lasciandolo immutato: lasciando immutati i "dati oggettivi" ma trasformando totalmente agli occhi del figlio il significato di questi dati. Il soldato tedesco vuole fare paura perché lui rappresenta la razza superiore: nel gioco di Benigni il soldato tedesco vuole fare paura perché non vuole che il bambino vinca il carro armato. Se un gioco non valesse più la pena di venire giocato evidentemente dovremmo cambiare le regole o cambiare (come Benigni) il significato al gioco, perché non è l'uomo per il gioco ma è il gioco per l'uomo. La vita è un insieme di giochi ma non è la risultante di questi giochi: nessun gioco è assoluto ma la vita sì.

5.1 Perché il gioco fa ridere?

Come accade che il gioco in quanto tale provochi il riso?

Secondo Helmuth Plessner, la situazione del gioco è una situazione oscillante, poiché in un senso dipende dalla nostra disponibilità e capacità creativa, e dall'altro bizzarramente autonoma. Siamo insieme liberi e non liberi, vincoliamo e siamo vincolati. Tra noi e l'oggetto del gioco (la cosa, il compagno) regna un rapporto ambivalente del quale siamo e non siamo padroni, perché pur avendone il controllo ci cattura.

Allo stesso modo la sfera del gioco, in cui l'uomo entra e che di nuovo abbandona in un qualunque momento, è in sé chiusa e non dipende dalla realtà, ma la realtà traspare continuamente in essa.

Giocare è per l'uomo un tenersi a metà in questa doppia prospettiva e all'ambivalenza di questo duplice essere intermedio – tra realtà e apparenza e tra vincolare ed essere vincolato – l'uomo reagisce con il riso.

Naturalmente, dice Plessner, il divertimento può anche dipendere dal fatto che il gioco alleggerisce, ci sottrae alla pressione quotidiana, e apre la strada al movimento ed all'immaginazione.

“Il gioco crea l’opportunità di situazioni solleticanti, di emozioni ed è infine una fonte delle più diverse forme di comicità. In ciascuno di questi casi esso può condurci al riso.

Ma è il gioco di per sé che può portare a questo grazie al piacere della sospensione in esso presente, della labilità di un equilibrio che non è propriamente equilibrio, dell’immersione in un mondo che proviene da noi e tuttavia non proviene da noi, che è bizzarro e ciò nonostante si regola secondo la nostra volontà. E’ evidentemente piacere, ma un piacere per qualcosa di ambiguo, che non si sottomette all’univocità della realtà.

Per questo noi ridiamo, non perchè ci risulti comico o risibile o perchè ci solletichi, ma perchè propriamente non ne veniamo a capo.”⁵⁶

5.2 L’umorismo

Far "buon viso a cattivo gioco", come suggerisce la proverbiale saggezza popolare, costituisce un’importante risorsa per affrontare le difficoltà quotidiane senza lasciarsi insabbiare o travolgere da queste.

L’atteggiamento umoristico, il volgere dallo sconforto al riso, rappresenta una risorsa autentica a nostra disposizione per la rielaborazione in senso positivo delle emozioni, sia sotto il profilo del contenimento dell’ansia e del dolore personale sia per ciò che riguarda il campo della relazionalità.

In preda a una profonda emozione, derivante da uno stimolo negativo, possiamo assecondare sino in fondo l’azione distruttiva del disagio, oppure optare per l’alternativa di affrontarlo con una strategia rivolta alla sua relativizzazione e disaggregare i dati di realtà in modo da attenuarne l’impatto negativo globale, garantendoci una serie di possibili vie di uscita. Pensiamo a quella formula liberatoria di uso quotidiano costituita dal detto: «Mal comune, mezzo gaudio!».

La pura e semplice condivisione di una forma di disagio con un contesto sociale allargato (gruppo) costituisce una prima forma di assicurazione: condividere una condizione anche disastrosa con la comunità di cui si fa parte costituisce

una sorta di sollievo in quanto rende meno diretto, e quindi meno brutale, l'impatto con le negatività che da quel fatto scaturiscono. Inoltre, paradossalmente, nella mala sorte comune riemergono valori di solidarietà praticamente obsoleti nella società opulenta.

William F. Fry,⁵⁷ riprendendo alcuni concetti presentati da Gregory Bateson, mette ben in risalto come l'umorismo sia una forma di comunicazione ludica e paradossale e, per queste sue intrinseche caratteristiche, favorisca l'attivazione delle capacità creative della persona.

Come la dimensione ludica, infatti, anche la battuta di spirito presenta livelli multipli di comunicazione (messaggio esplicito, messaggio implicito, meta-messaggi, meta-meta-messaggi, significato inconscio), a vari livelli di astrazione che si sovrappongono e si confondono, in una coesistenza di aspetti di realtà commisti a elementi che appartengono al mondo fantastico per cui, come avviene nella comunicazione paradossale, anche nell'umorismo vengono mantenuti sospesi i problemi di senso e di non senso.

Il contenuto di una barzelletta, proprio in quanto contenuto di una barzelletta, è fantastico ma, nello stesso tempo, trattandosi di un racconto che fa riferimento a dati di realtà, è anche reale, così come nel momento in cui i bambini nel gioco fingono di essere insegnante e alunno sono all'interno di una cornice ludica ma, contemporaneamente, riproducono una realtà che è quella del contesto scolastico e, durante la drammatizzazione, vivono la finzione del gioco come una realtà!

Lo *humour* – battute di spirito, ironia (bonaria o sarcastica), satira – è una procedura di comunicazione che sfrutta proprio il potere cognitivo rivelato al meglio dalla metafora: cioè intendere una cosa attraverso un'altra. Questo modo di agire culturale richiede un clima di fiducia reciproca nelle capacità delle persone e genera un sentimento condiviso di complicità interpretativa che esse tendono a valutare positivamente. In genere si innesta un circolo virtuoso perché poter contare sull'altro ed essere stimati dall'altro consolida la tendenza a credersi degni di fiducia e di stima.

⁵⁶ H. Plessner, *Il riso e il pianto*, 1982, trad. it. Bompiani, Milano 2000, p. 129

⁵⁷ W. F. Fry, *Una dolce follia. L'umorismo e i suoi paradossi*, 1963, trad. it. Cortina, Milano, 2001, p. 199sgg.

L'effetto benefico del ridere scaturisce dall'empatia, cioè da quella dimensione dell'intelligenza emotiva che le persone rivelano quando sanno non solo riconoscere i segnali di ciò che stanno provando gli altri, ma anche segnalare il loro coinvolgimento nello stato d'animo altrui. L'indice più naturale di empatia è forse proprio il sorriso, che spesso appare "contagioso" perché favorisce la scoperta che l'ansia dell'ignoto può essere controllata, che la tensione conoscitiva può risolversi piacevolmente, che perfino il contrasto tra schemi interpretativi può risultare produttivo.

Non a caso il senso dell'umorismo privilegia aree in cui il Sé si percepisce come potenzialmente sfidato (come il sesso) o minacciato (come la morte o la deformità e l'handicap) oppure esposto al giudizio sociale (come le situazioni imbarazzanti per l'altro).

Invero ci sono molti modi di ridere e la maggior parte di essi è collegabile all'umorismo. Si determina una situazione umoristica quando il contesto esterno in cui viviamo si configura in modo tale da scatenare il nostro riso. In questi casi la nostra condotta di ilarità è innescata appunto dall'esterno. Ma vi sono anche forme – il riso vitale, gioioso – in cui tale condotta è controllata dall'interno della persona, in quanto risponde al suo modo di essere più autentico, allo stile della sua personalità. Questo tipo di riso, definibile come "soggettivo", è il tratto che nel volto rivela un progetto di attaccamento alla vita. Grazie a questo slancio tutte le persone qualche volta (e alcune più spesso) appaiono "luminose" ed "effervescenti".

Il riso soggettivo è quella vibrazione rassicurante che la mente emette nel "pensare positivo" e che sostiene il corpo nel suo scopo di "godere della vita".

Il riso soggettivo rivela una consuetudine con l'esperienza interna della gioia, cioè quel sentimento di appagamento esistenziale che le persone collegano alla possibilità di scegliere attività piacevoli cui dedicarsi, sperimentando insieme una sensazione di controllo sulla situazione globale in cui sono coinvolte.

5.3 L'umorismo come palestra mentale

L'umorismo si basa su una particolare elaborazione di informazioni e può comportare un rilevante impegno intellettuale; una sorta di palestra per la mente. Come la palestra per i muscoli, l'umorismo tiene infatti in attività e tonifica capacità cognitive tra le più sofisticate della mente umana: ricezione e confronti di informazioni, decifrazione e ricostruzione di relazioni insolite, metacomunicazioni, attenzione. Favorisce nello stesso tempo la prontezza e l'elasticità rendendo la mente flessibile ed in grado di saper accogliere gli imprevisti come spiazziamenti creativi. Nel rapporto con gli altri, un'apertura mentale di questo tipo alimenta la fiducia e favorisce i cambiamenti.

5.4 La gioia: un antidoto all'angoscia

Osservando bambini ed adulti, mentre giocano, è possibile scoprire una danza molto vivace la cui coreografia è composta di innumerevoli gesti ed espressioni del viso estremamente cangianti.

Serietà, concentrazione, pianto, ma anche grandi sorrisi, scoppi di risa, e soprattutto espressioni compiaciute.

Il gioco è una delle "armi segrete" capace di farci provare emozioni intense, anche se brevi nella loro durata, e di farci vivere momenti di gioia.

Cos'è la gioia? Qual è la sua importanza? e com'è vissuta nella nostra società?

Il fascino irresistibile delle tre S – sesso, soldi e successo – scaturisce da un modello mentale che promette proprio questo mix di gradevolezza e di autoefficacia, senza però garantire che le attese siano sempre soddisfatte da condizioni reali. Meno incerto è il modello mentale che collega la gioia all'amore e alla distensione conoscitiva: poter contare su qualcuno ben disposto verso di noi e poter esplorare l'ignoto, scoprendo nuove dimensioni del mondo e/o di Sé sono condizioni di vita che in genere sono più saldamente capaci di illuminarci di gioia.

L'amore di qualcuno è il miglior antidoto all'angoscia di sapersi confinati nella propria solitudine, mentre la scoperta del nuovo blocca il dilagare della noia,

che incombe per effetto della tendenza della mente a cercare regolarità e a privilegiare la formazione di abitudini.

Con lo stesso meccanismo che agisce nel principio evangelico: “Così a chi ha sarà dato e sarà nell'abbondanza; e a chi non ha sarà tolto anche quello che ha.”⁵⁸ la gioia genera un circolo virtuoso per cui, l'ottimista, percependosi più spesso felice, si conferma nel suo atteggiamento favorevole verso la vita.

Per contro, il pessimista tende a percepirsi come infelice e ne trae ragioni per estendere a sé stesso la sua visione negativa del mondo.

L'effetto corroborante che l'espressione della gioia ha sul benessere soggettivo deriva più dalle sue qualità temporali che dal grado della sua esperienza. Una sola grande vincita al Superenalotto può suscitare una gioia molto intensa, ma per rendere felice l'esistenza degli scommettitori è più funzionale una frequenza di molte vincite distribuite nel tempo.

Analogamente, un episodio di purissima gioia non basta a farci sentire bene con noi stessi a lungo: è preferibile avere più esperienze di esultanza e possibilmente più prolungate.

La gioia ha un effetto tonificante sull'esistenza umana non tanto per i picchi di estasi che può talvolta evocare, quanto per la serenità che sa ispirare nella sua forma ricorrente e duratura. Il sentimento della gioia appare piuttosto impalpabile in quanto non si lega ad alcuna specifica circostanza esteriore, ma sembra scaturire dalla semplice scoperta di sapersi vivi, liberi di fare, efficaci nell'interagire, consapevoli di ricordare e capaci di progettare. Questa modalità della gioia appare connessa alla sensazione di stare realizzando il proprio potenziale umano.

La gioia è una risonanza lieve e un profumo “leggero” dell'anima, ma ha la straordinaria forza di infondere coraggio e di far apparire sensato il percorso della propria vicenda esistenziale. I tratti dell'autenticità e della pienezza che ne contraddistinguono l'esperienza soggettiva assegnano a tale emozione una forte valenza di supporto relazionale. Infatti, le persone tendono a proiettare sulle espressioni di gioia lo stesso effetto alone che guida la loro interpretazione della bellezza fisica.

⁵⁸ Matteo, 13, v. 12

Un viso gioioso ci fa lo stesso effetto di un bel viso, cioè ci induce a pensare che la persona sia anche intelligente, onesta, affidabile più di quanto siamo disposti ad ammettere per una persona che ci appaia brutta o triste. La gioia è effusiva perché esplicita una sintonia e autorizza un bisogno ancestrale di fusione.

Nel breve (ac)cenno di un sorriso la persona si presenta in accordo con se stessa e, quindi, il suo progetto di vita può legittimamente aspirare a ottenere la nostra concordanza. È più difficile andare d'accordo con le persone tristi o depresse perché i loro volti esibiscono i segni di una lotta interiore, acerrima e indecidibile, senza che gli altri sappiano da che parte stare.

Un sorriso è un testo densissimo di significati, che sfumano impercettibilmente dal piacere di sentirsi vivi (nella profondità di un respiro o nella coordinazione di un movimento corporeo) al godimento di appartenere (nel sentirsi immersi in un paesaggio, in un gruppo o in un progetto), dall'impulso alla scoperta (nell'apertura all'ignoto e nella curiosità del nuovo) al compiacimento della riuscita (nell'offerta di competenza e nella rivelazione di autoefficacia). L'intreccio composito di tutti questi significati fanno sì che l'emozione della gioia sia vissuta per lo più come un'espansione e un potenziamento del Sé.

Se il gioco può aiutarci a vivere momenti di gioia, perchè non approfittarne?

5.5 Socrate e l'ironia

Socrate "filo-sofo" – innamorato della sapienza – viene descritto da P. Hadot come segue:

"Ci si attende la comparsa di una figura armoniosa, con sfumature sottili ove si mescolino i tratti divini e i tratti umani. Le cose non stanno così. La figura di Socrate è sviante, ambigua, inquietante. La prima emozione che ci riserva, è quella bruttezza fisica che è bene documentata dalle testimonianze di Platone, di Senofonte e di Aristofane ... Il Socrate del Convito di Platone assomiglia a un Sileno, il che può certo ingenerare tali sospetti.

Nell'immaginazione popolare sileni e satiri erano demoni ibridi, per metà animali e per metà umani, che formavano il corteo di Dioniso. Sfrontati, buffoni,

dissoluti, costituivano il coro dei drammi satireschi ... Dunque i sileni rappresentavano l'essere puramente naturale, la negazione della cultura e della civiltà, la buffoneria grottesca, la licenza degli istinti (...) E' vero che questa figura di sileno non è che un'apparenza, come ci fa capire Platone, un'apparenza che cela qualcosa di diverso".⁵⁹

E così è. Proprio grazie alla sua maschera da giullare, Socrate riesce a far togliere agli altri la propria maschera, rinnovando il monito dell'oracolo di Delfi: "Conosci te stesso"

Per conoscere noi stessi, la prima condizione è quella di riconoscere le proprie possibilità ed i propri limiti, cioè liberarci dalla vana presunzione di sapere tutto. Per arrivare a questo, Socrate adotta un particolare metodo "giocosso" che ha i suoi punti salienti nell'ironia e nella maieutica.

L'ironia è il metodo usato da Socrate per svelare all'uomo la sua ignoranza e per gettarlo nel dubbio e nell'inquietudine, impegnandolo nella ricerca. Facendo ironicamente finta di non sapere, Socrate chiede al suo interlocutore, di renderlo edotto circa l'argomento di cui egli è competente. Dopo una teatrale adulazione del sapere del personaggio, Socrate comincia a martellarlo di domande e ad avvolgerlo in una rete di quesiti. Utilizzando l'arma del dubbio e manovrando l'abile tecnica della confutazione delle deboli ed avventate risposte ottenute, Socrate giunge a mostrare alla persona che gli sta di fronte l'inconsistenza delle sue persuasioni, provocando in lui vergogna e stizza. Con questo "irritante" gioco di finzioni programmaticamente messo in atto da Socrate per distruggere la presunzione del sapere, il filosofo può dunque raggiungere il suo scopo principale: invogliare alla ricerca del vero. Come tale, l'ironia è una specie di "nobile sofistica", che tende alla purificazione e alla liberazione della mente dalle malfondate convinzioni del vivere quotidiano, e che funge da "torpedine marina" capace di scuotere l'uomo dal suo torpore intellettuale, comunicandogli il dubbio e la sete di convinzioni autentiche.

Scriva Hadot:

"Il dialogo socratico appare dunque come un esercizio spirituale praticato in comune che invita all'esercizio spirituale interiore, ossia all'esame di coscienza,

⁵⁹ P. Hadot, *Esercizi spirituali e Filosofia antica*, 1988, trad. it. Einaudi, Torino, 2005, p. 88.

all'attenzione a sé, insomma al famoso "Conosci te stesso". Se è difficile individuare il significato originario di questa formula, non resta meno vero che essa invita a un rapporto di sé con sé che costituisce il fondamento di ogni esercizio spirituale. Conoscere se stesso significa o conoscersi come non sapiente (...), o conoscersi nel proprio essere essenziale (ossia separare ciò che non è da ciò che è noi stessi), oppure conoscersi nel proprio stato morale autentico (vale a dire esaminare la propria coscienza).

Maestro del dialogo con altri, Socrate – nel ritratto che ne tracciano Platone e Aristofane – pare essere un maestro del dialogo con sé, dunque un maestro nella pratica degli esercizi spirituali".⁶⁰

E ancora :

"Il punto assolutamente fondamentale, in questo metodo ironico, è il cammino percorso insieme da Socrate e dal suo interlocutore. Socrate finge di volere apprendere qualcosa dal suo interlocutore; è lì che risiede esattamente l'autosvalutazione ironica. Ma di fatto, quando sembra identificarsi col suo interlocutore, entrare interamente nel suo discorso, è infine l'interlocutore che, inconsapevolmente, entra nel discorso di Socrate, si identifica con Socrate, ossia (non dimentichiamolo) con l'aporia e il dubbio: poichè Socrate non sa nulla, sa solo di non sapere nulla.

Anzi, non sa più niente. Ma nel corso di tutta la discussione ha sperimentato che cosa sia l'attività dello spirito, anzi è stato egli stesso Socrate, ossia l'interrogazione, il mettere in questione, il distacco da sé stesso, ossia la coscienza in definitiva (...).

Come dice un interlocutore di Socrate - ci trascina nel circuito di un discorso senza fine, finchè si giunga a dover rendere conto di sé, sia quanto al modo in cui si vive attualmente che a quello in cui si è vissuta la propria esistenza passata. L'individuo è così rimesso in questione nei fondamenti stessi della sua azione, prende coscienza del problema vivente che è egli stesso per sé stesso. Sono così rovesciati tutti i valori, e l'interesse che era loro attribuito"⁶¹.

⁶⁰ Ivi, pp. 44 - 45

⁶¹ Ivi, p. 96

E' pertanto un appello all'essere dell'individuo, alla sua vita spirituale ed alla sua essenza umana, verso un progresso che porti l'uomo alla pace ed alla libertà interiore:

“Non mi curo affatto di ciò di cui si cura la maggioranza delle persone, questioni di denaro, amministrazione dei beni, comandi militari, successi oratori in pubblico, magistrature, congiure, fazioni politiche. Mi sono impegnato non in questo senso ... ma in quello per cui, a ognuno di voi in particolare, arrecherò il massimo beneficio, cercando di persuaderlo a preoccuparsi meno di ciò che ha che di ciò che è, per diventare eccellente e ragionevole tanto quanto è possibile - dice Socrate nella sua Apologia redatta da Platone”⁶².

E' una conversione che sconvolge la vita intera, che cambia l'essere di colui che la compie. Lo fa passare dallo stato di una vita inautentica, in lotta con le preoccupazioni, allo stato di una vita autentica, dove l'uomo raggiunge la coscienza di sé, la visione esatta del mondo, la pace e la libertà interiori.

Tutto questo Socrate lo raggiunge attraverso un gioco ironico che diverte, spiazza e alla fine libera: il gioco del “fare finta che”, del perdersi per poi ritrovarsi.

Nietzsche, paragonando Socrate a Gesù, – ricordiamo che anche Socrate è stato condannato a morte per i suoi insegnamenti - afferma:

“Se tutto va bene, verrà il tempo in cui, per promuovere il proprio avanzamento spirituale e morale, si prenderanno in mano i Memorabili di Socrate a preferenza della Bibbia, e in cui Montaigne e Orazio saranno utilizzati come messaggeri e guide per la comprensione del più semplice e imperituro mediatore-saggio, Socrate. A lui riconducono le strade delle più diverse maniere filosofiche di vita, che sono in fondo le maniere di vita dei diversi temperamenti, stabiliti dalla ragione e dall'abitudine, e tutti quanti rivolti con la loro punta verso la gioia di vivere e di se stessi; dal che si potrebbe concludere che l'aspetto più peculiare di Socrate è stato un prendere parte a tutti i temperamenti. Rispetto al fondatore del cristianesimo, Socrate ha in più la

⁶² Ivi, p. 98

gioconda forma di serietà e quella “saggezza piena di birbonate”, che costituisce per l'uomo lo stato d'animo migliore.”⁶³

5.5.1 Kierkegaard, Jankélévitch: un approfondimento sul concetto di Ironia

Kierkegaard affronta il problema dell'ironia nella sua tesi di laurea, pubblicata nel 1841 con il titolo “Il concetto di ironia in costante riferimento a Socrate”.

Il primo passo per venire a capo dell'ironia è, per Kierkegaard, di natura descrittiva: occorre infatti cercare di caratterizzare questa forma del comportamento, indicando quali sono le differenze strutturali che ci permettono di distinguerla da altri atteggiamenti della soggettività.

Da un punto di vista descrittivo, l'ironia si rivela come quella forma del discorso la cui caratteristica è di dire l'opposto di quello che si pensa. Parlare significa dare al pensiero un'apparenza sensibile, e ciò è quanto dire che mentre parlo, il pensiero, l'opinione è l'essenza, la parola l'apparenza. Nell'atteggiamento ironico, tuttavia, la parola cessa di essere manifestazione del pensiero: il fenomeno non ci conduce più alla sostanza che in esso dovrebbe farsi visibile, ma ci vincola apparentemente ad un pensiero che è per noi del tutto privo di verità e di sostanza. L'ironia è dunque una sorta di sovversione del rapporto tra fenomeno ed essenza, ed appartiene proprio per questo alla famiglia dei fenomeni "doppi": nell'ironia il fenomeno diviene infatti un'apparenza ingannevole che allude ad una realtà che deve essere tuttavia negata.

L'ironia, dunque, permette al soggetto di prendere le distanze da ciò che ha detto, liberandosene, tagliando i ponti che lo vincolano ad una realtà che è riconosciuta priva di valore.

Ora, proprio in questo suo far "piazza pulita" della molteplicità dei legami che stringono l'uomo alla realtà che lo circonda, l'ironia sembra inaugurare un nuovo cominciamento per il soggetto. La battuta ironica, che fingendo di confermarla, nega l'adesione del soggetto ad un mondo dato, libera di fatto l'io da una realtà

⁶³ F. Nietzsche, *Umano troppo umano*, 1886, trad. it. Adelphi, Milano, 1981, pp. 177 – 178.

cui non crede, ed è proprio questo senso di liberazione che si esprime nel riso dell'ironia.

“Ma quanto in tutti questi casi ed altri simili emerge dall'ironia, è la libertà soggettiva, che tiene ad ogni istante in suo potere la possibilità di un cominciamento, senza l'intralcio di legami anteriori. In ogni cominciamento c'è qualcosa di seducente, poichè il soggetto è ancora libero, e questo è il piacere desiderato dall'ironista. In istanti così, la realtà perde ogni valore, e lui la sovrasta in libertà”⁶⁴.

Nell'ironia, mentre tutto si fa vano, la soggettività diviene libera. Quanto più tutto si fa vano, più leggera, vuota di contenuto e fugace si fa la soggettività. E mentre tutto diventa vanità, il soggetto ironico, invece di diventare vano a se stesso, salva la sua vanità⁶⁵.

“L'ironia - scrive Kierkegaard - è una determinazione della soggettività. Nell'ironia il soggetto è libero in negativo; difatti la realtà suscettibile di dargli contenuto è assente, e il soggetto è libero dallo stato di costrizione in cui lo tiene la realtà data, ma è libero in negativo e come tale fluttuante, poichè nulla v'è che lo tenga. Ma proprio questa libertà, proprio questo fluttuare trasmette all'ironista un certo entusiasmo, nel senso che si ubriaca degli infiniti possibili [...]. A questo entusiasmo tuttavia non si abbandona, ma nutre in sé e ravviva solo quello dell'annientare”⁶⁶.

La libertà dell'ironia è dunque sempre soltanto libertà da qualcosa, mai libertà di agire per qualcosa - è appunto una libertà vuota e soltanto negativa.

Nelle pagine conclusive della sua tesi di laurea Kierkegaard prende silenziosamente commiato dall'ironia come negatività infinita e assoluta e ne suggerisce una considerazione più positiva ed umana. L'ironia può essere infatti dominata, e ciò significa che anche questo atteggiamento negativo della soggettività può essere preso con la giusta dose di ironia. Dalla smania ironica che tende a svuotare il reale di ogni valore si deve prendere un ironico distacco; e se l'ironia impedisce all'io di perdersi nel mondo, l'ironia sull'ironia gli impedirà di perdersi di là da esso. L'ironia smette così di essere la lama tagliente che

⁶⁴ S. Kierkegaard, *Sul concetto di ironia in costante riferimento a Socrate*, 1841, trad. it. Rizzoli, Milano, 2002, p. 254

⁶⁵ Ivi, p. 259

taglia una volta per tutte il nesso dell'io con il mondo e diviene la coscienza critica che ci impedisce di restare chiusi nei dati di fatto della vita, di idolatrare i fenomeni, cui occorre certo dare peso, ma solo alla luce della consapevolezza della loro insufficienza a racchiudere una volta per tutte la ricchezza di significato della soggettività.

L'ironia come stato d'animo sconfinata così in una superiore forma di saggezza che ci insegna a vivere nel mondo senza tuttavia rimanervi intrappolati. Grazie all'ironia l'uomo può attraversare la vita senza disgustarsi della ripetitività delle sue forme e della vuotezza delle manifestazioni dello spirito oggettivo.

Anche un altro filosofo, Jankélévitch, ha dedicato delle pagine bellissime all'ironia:

“Così l'ironia supera sempre la disperazione: fa la piroetta e, in men che non si dica, ha già fatto sparire la causa del nostro tormento; in barba al destino eccoci diventati giardinieri, geometri o violinisti, e ce la filiamo di nascosto sotto le maschere più svariate. In queste manovre astute dell'ironia abbiamo già riconosciuto un'attitudine che ben si attaglia all'intelligenza e che chiameremo, in una parola, l'arte di sfiorare ... così l'ironia insegna a non ragionare troppo sul proprio ragionamento, a evitare le dimostrazioni lineari o troppo fondate; contro le pesanti specializzazioni del cuore, l'ironia sostiene i diritti di un “dilettantismo” raffinato e quasi imponderabile che sfiora, l'una dopo l'altra, tutte le tastiere (...). La serietà è essenzialmente fragile. Il nostro rispetto svanisce quando scopriamo da quali minuscole cause dipendono i più grandiosi avvenimenti della storia e della vita interiore (...) l'ironia è l'allegrezza un po' malinconica che ci ispira la scoperta di una pluralità; i sentimenti, le idee devono rinunciare alla loro solitudine signorile per dei rapporti umilianti di vicinato, per coabitare nel tempo e nello spazio con la moltitudine ...”.⁶⁷

L'ironia è allora il meccanismo capace di rimetterci in gioco, partendo da un capovolgimento che ci riproietta giù, in noi stessi, nei nostri limiti, ma anche nei nostri orizzonti, e nella nostra voglia di vivere sorridendo.

⁶⁶ Ivi, p. 264

5.6 L'autoironia

La cipolla è un'altra cosa.
Interiora non ne ha.
Completamente cipolla
fino alla cipollità.
Cipolluta di fuori,
cipollosa fino al cuore,
potrebbe guardarsi dentro
senza provar timore.

In noi ignoto e selve
di pelle appena coperti,
interni d'inferno,
violenta anatomia,
ma nella cipolla-cipolla,
non visceri ritorti.
Lei più e più volte nuda,
fin nel fondo e così via.

Coerente è la cipolla,
riuscita è la cipolla.
Nell'una ecco sta l'altra,
nella maggiore la minore,
nella seguente la successiva,
cioè la terza e la quarta.
Una centripeta fuga.
Un'eco in coro composta.

La cipolla, d'accordo:
il più bel ventre del mondo.
A propria lode d'aureole
da sé si avvolge in tondo.
In noi – grasso, nervi, vene,
muchi e secrezione.
E a noi resta negata
l'idiozia della perfezione.

Wisława Szymborska 68

Quando a far sorridere non sono più i fallimenti degli altri, ma i nostri stessi, addirittura intenzionalmente e paradossalmente creati ad arte, si è

⁶⁷ V. Jankélévitch, *L'ironia*, 1936, tr. it. Il nuovo Melangolo, Genova, 1997, p. 36sgg.

evidentemente stabilita una saggezza superiore, che è quella che deriva da un atteggiamento improntato ad umiltà. Ridere di sé può essere un vero spasso. Chi riesce a farlo è una persona che sa giocare con se stessa e dunque anche con gli altri. E' importante imparare a prendere benevolmente in giro il nostro io, così pieno di sé, che si prende troppo sul serio, che è suscettibile e diffidente. Se il saper ridere di se stessi è un ottimo combustibile per accendere l'umorismo, altrettanto può essere considerato il saper cogliere il lato buffo insito nei fatti. Tutto ciò che facciamo, il lavoro, lo studio, il gioco, le uscite con gli amici, portano con sé un pizzico di comicità che non aspetta altro che di essere colto. La capacità di individuare i propri lati umoristici porta a conoscersi e ad amarsi per quel che si è. Anche quelle che consideriamo delle figuracce possono rivelarsi delle situazioni molto divertenti che permettono di relativizzare e sdrammatizzare ciò che facciamo. Con l'umorismo inoltre abbiamo la possibilità di scaricare le piccole tensioni che accumuliamo durante la giornata. Vedere sotto quest'ottica noi stessi, gli altri e ciò che ci capita ha degli effetti benefici garantiti.

Il prendersi cura di sé, che implica anche la cura per l'ambiente nel quale viviamo, non è fine a se stesso: è il trampolino di lancio per amare gli altri. Infatti possiamo ascoltare, capire, aiutare, voler bene chi ci sta accanto nella misura in cui facciamo tutto ciò nei nostri confronti.

La frase del Vangelo "Ama il prossimo tuo come te stesso"⁶⁹ rafforza e dà valore a tutto ciò.

5.7 Il riso

Un'idea antica: il riso ha una funzione sociale. Nelle pagine del suo libro, "Il riso. Saggio sul significato del comico", Bergson⁷⁰ muove innanzitutto da una constatazione di natura generale: se il riso è un gesto che appartiene a pieno titolo al comportamento umano, allora deve essere lecito domandarsi qual è il fine che lo anima. Ora, per comprendere il fine cui mira un comportamento si

⁶⁸ W. Szymborska, in E. Euli, op. cit., p. 15

⁶⁹ Marco, v. 12,29-31 e San Paolo, Rm, v. 13,8-10

deve in primo luogo far luce sulle occasioni in cui accade. E per Bergson vi sono almeno tre punti che debbono essere a questo proposito sottolineati:

1. "Non vi è nulla di comico al di fuori di ciò che è propriamente umano" ⁷¹. Questa affermazione può lasciarci di primo acchito perplessi: si può ridere infatti anche di un cappello o di un burattino di legno. E tuttavia, se non ci si ferma a questa constatazione in sé ovvia, si deve riconoscere che in questi casi il rimando a ciò che è umano gioca un ruolo prevalente e comunque ineliminabile: di un cappello ridiamo perché vi vediamo espresso un qualche capriccio estetico dell'uomo, così come nella marionetta l'immaginazione scorge i gesti impacciati di un uomo sgraziato. Alla massima antica secondo la quale l'uomo è l'animale che ride si deve affiancare dunque una moderna: l'uomo è un animale che fa ridere.

2. Il riso scaturisce solo di fronte a ciò che appartiene direttamente o indirettamente all'ambito propriamente umano; perché possa tuttavia scaturire è necessario che chi ride non si lasci coinvolgere emotivamente dalla scena che lo diverte. Per ridere di una piccola disgrazia altrui dobbiamo far tacere per un attimo la pietà e la simpatia, e porci come semplici spettatori o - per esprimerci come Bergson - come intelligenze pure: "il comico esige dunque, per produrre tutto il suo effetto, qualcosa come un'anestesia momentanea del cuore".⁷²

3. Il riso chiede una sorta di sospensione del legame di simpatia che ci lega a colui di cui ridiamo. E tuttavia tutti sappiamo che il riso è un'esperienza corale: ridiamo meglio quando siamo insieme ad altri, ed il riso è spesso il cemento che tiene unito un gruppo di persone. "Il riso, - commenta Bergson - [...] cela sempre un pensiero nascosto di intesa, direi quasi di complicità, con altre persone che ridono, reali o immaginarie che siano".⁷³

Non è difficile scorgere la nota che accomuna queste tre osservazioni generali: il riso sembra essere strettamente connesso con la vita sociale dell'uomo, con il suo essere un animale sociale. Possiamo allora - seguendo Bergson - far convergere i tre punti su cui abbiamo dinanzi richiamato l'attenzione in un'unica tesi, che getta appunto la sua luce sul "quando" del riso: "Il "comico" nasce

⁷⁰ H. Bergson, *Il riso. Saggio sul significato del comico*, 1899, trad. it. Rizzoli, Milano, 2001

⁷¹ Ivi, p. 38.

⁷² Ivi, p. 39.

quando uomini riuniti in un gruppo dirigono l'attenzione su uno di loro, facendo tacere la loro sensibilità, ed esercitando solo la loro intelligenza".⁷⁴

Per far luce sul motivo che ci spinge a ridere non basta indicare quando ridiamo: occorre riflettere anche su ciò di cui ridiamo. Orientarsi in questa seconda parte delle analisi vuol dire innanzitutto lasciarsi guidare dagli esempi, e tra questi uno gode di una posizione privilegiata proprio per la sua estrema semplicità: il gioco del diavolo a molla. "Noi tutti abbiamo giocato [...] col diavolo che esce dalla sua scatola. Lo si schiaccia ed ecco si raddrizza; lo si ricaccia più in basso ed esso rimbalza più in alto, lo si scaccia sotto il coperchio ed esso fa saltare tutto"⁷⁵, scrive Bergson, e propone subito dopo un'osservazione che ci spiega perché un simile gioco possa far ridere un bambino: "E' il conflitto di due ostinazioni, di cui l'una puramente meccanica finisce ordinariamente per cedere all'altra, che se ne prende gioco"⁷⁶. Del diavolo ci fa ridere la cieca ostinazione, il suo "saltar su" come una molla: è dunque il comportamento rigidamente meccanico di ciò che pure nel gioco vale come un essere dotato di un'autonoma volontà a far ridere il bambino.

Un comportamento rigidamente meccanico applicato a ciò che è (o immaginiamo che sia) vivente.

Le considerazioni che abbiamo sin qui svolto ci permettono di formulare ora, senza ulteriori indugi, una risposta alla domanda da cui avevamo preso le mosse, - la domanda sul fine che il riso persegue. Il riso - avevamo osservato - deve avere una funzione sociale, e sorge - aggiungiamo ora - dalla constatazione di una sorta di contraddizione: ciò che dovrebbe comportarsi in modo libero e vivo sembra assoggettare i suoi gesti a leggi meccaniche, alla cieca ostinazione del meccanismo. Al riso spetta dunque il compito di sanare questa contraddizione, richiamando quella parte della società (reale o immaginaria) che è colpevole di un comportamento rigido e ostinato ad un atteggiamento più elastico, ad uno stile di vita più duttile e desto. Il riso è quindi un castigo sociale.

⁷³ Ivi, p. 40.

⁷⁴ Ivi, p. 41.

⁷⁵ Ivi, p. 46.

⁷⁶ Ivi, p. 47.

“È comico - scrive Bergson - qualunque individuo che segua automaticamente il suo cammino senza darsi pensiero di prendere contatto con gli altri. Il riso è là per correggere la sua distrazione e per svegliarlo dal suo sogno. [...]. Tutte le piccole società che si formano sulla grande sono portate, per un vago istinto, ad inventare una moda per correggere e per addolcire la rigidità delle abitudini contratte altrove, e che sono da modificare. La Società propriamente detta non procede diversamente: bisogna che ciascuno dei suoi membri stia attento a ciò che gli è intorno, si modelli su quello che lo circonda, eviti infine di rinchiudersi nel suo carattere come in una torre di avorio. Perciò essa fa dominare su ciascuno, se non la minaccia di una correzione, per lo meno la prospettiva di un'umiliazione che per quanto leggera non è meno temibile. Tale si presenta la funzione del riso. Sempre un po' umiliante per chi ne è l'oggetto, il riso è veramente una specie di castigo sociale.”⁷⁷

Di questa funzione sociale del riso, la commedia è per Bergson “un'espressione esemplare”. Tra tutte le forme di comicità una in particolare sembra stringere un rapporto strettissimo con la sfera sociale: è la comicità morale. Le passioni spesso si prendono gioco di noi e subordinano tutte le nostre azioni ad un unico meccanismo. E' questo ciò che accade ai personaggi comici di molte commedie: lo spettatore è chiamato a ridere di un uomo, i cui gesti sembrano quelli di una marionetta, mossa da un burattinaio - la gelosia, l'avarizia, la pavidità, ecc. - che ci è ben noto e di cui sappiamo prevedere i movimenti. Di qui la forma di tante commedie che hanno per protagonisti non già individualità ben determinate, ma personaggi tipici, marionette dietro alle quali traspare la passione che li domina. Ma di qui anche il fine che si prefiggono: correggere, ridendo, i costumi.

Possiamo ridere soltanto quando la rigidità di un carattere o di un comportamento si fa gesto e si mostra apertamente agli occhi dell'immaginazione. Ma lo spettacolo comico implica uno spettatore che sappia per un attimo guardare alla vita come ad una rappresentazione teatrale.

Da ciò il carattere equivoco del comico. Esso non appartiene né completamente all'arte, né completamente alla vita. Da un lato i personaggi della vita reale non

⁷⁷ Ivi, pp. 114 – 115.

ci farebbero mai ridere se noi non fossimo capaci di assistere alle loro vicende come ad uno spettacolo visto dall'alto di una loggia; essi sono comici ai nostri occhi solo perché ci danno la commedia. Ma d'altra parte, anche a teatro, il piacere di ridere non è puro, cioè esclusivamente estetico, assolutamente disinteressato. Vi si associa sempre un pensiero occulto che la società ha per noi quando non l'abbiamo noi stessi; vi è sempre l'intenzione non confessata di umiliare e con ciò, è vero, di correggere, almeno esteriormente".⁷⁸

Il riso sorge così come un gesto che per strappare la vita dalla sua negazione implica una momentanea sospensione della vita stessa. È dunque una contemplazione della vita volta a sanare i pericoli che la mettono in forse.

Se il riso è un castigo sociale, allora si deve aggiungere che talvolta sembra castigare anche là dove non ce n'è alcun bisogno.

Non solo: di un vizio morale come l'avarizia o la gelosia, noi non sempre ridiamo, poiché - osserva in primo luogo Bergson - il riso chiede che il vizio da castigare non ci coinvolga troppo da vicino e ci permetta di mantenere la posizione dello spettatore.

In secondo luogo, tuttavia, Bergson attira la nostra attenzione sul fatto che uno stesso vizio - l'avarizia, per esempio - può talvolta suscitare il riso, talvolta il nostro disprezzo. Ora, la diversità della reazione non dipende solo dalla gravità della colpa, ma soprattutto dal modo in cui questa si palesa. E ancora una volta il cammino da seguire ci è indicato dall'esperienza letteraria. Gli eroi tragici ci rivelano il loro carattere nelle azioni, e con azioni Bergson intende i comportamenti volontari della soggettività. Il personaggio comico invece si rivela nei gesti, e cioè in quei movimenti e in quei discorsi nei quali uno stato d'animo si manifesta senza scopo e senza alcuna premeditazione. Nell'azione la persona intera è in gioco, nel gesto una parte isolata della persona si esprime all'insaputa o (per lo meno) in disparte dell'intera personalità. Il gesto è una sorta di irruzione improvvisa dell'inconscio nella vita desta, ed è proprio questo carattere di involontarietà e di immediatezza che ci fa apparire comico anche un vizio che detestiamo.

⁷⁸ Ivi, p. 115.

Ma se il comico si esprime nel gesto, anche il riso è a sua volta un gesto sociale di cui si deve sottolineare l'immediatezza.

Così, accanto alla tesi secondo la quale il riso sorge come prodotto di un'antica abitudine sociale, Bergson viene sempre più chiaramente sostenendo che il riso è semplicemente l'effetto di un meccanismo datoci dalla natura. Il riso ci appare come una manifestazione diretta della natura, come una difesa immediata della vita che è la vita stessa a donarci, armandoci di una sorta di istintiva reazione alla comicità.

“La nostra immaginazione - scrive Bergson - ha una sua filosofia ben salda; in tutte le forme umane essa scorge lo sforzo di un'anima che foggia la materia, anima infinitamente agile, eternamente mobile sottratta al peso perché non è la terra che l'attira... Con la sua leggerezza alata quest'anima comunica qualcosa al corpo che anima: l'immaterialità che passa così nella materia è ciò che si chiama grazia. Ma la materia resiste e si ostina. Essa attira, e vorrebbe convertire la propria inerzia e fare degenerare in automatismo l'attività sempre sveglia di questo principio superiore [...]. La dove la materia riesce ad appesantire esteriormente la vita dell'anima, irrigidendone il movimento ed ostacolandone la grazia, ottiene dal corpo un effetto comico”.⁷⁹

Il riso è sì un castigo sociale, ma le sue origini non appartengono alla società, ma alla vita stessa e debbono essere quindi viste sullo sfondo della lotta tra lo slancio vitale e l'inerzia della materia.

6. Come un clown salvò il mondo

Chi meglio del clown può insegnare cosa significhi realmente giocare?

Il clown è la personificazione della dimensione ludica; egli infatti gioca liberamente con il proprio corpo, essendo nel contempo mimo e ginnasta, ama far ridere di sé e della propria goffaggine, inventa scherzi e situazioni paradossali, sollecita l'immaginario, non solo infantile, improvvisando e manipolando oggetti che, pur essendo comuni, diventano nelle sue mani grotteschi. Si mette, in altre parole, completamente in gioco.

In questo capitolo descriverò brevemente le origini del clown, evidenziandone le caratteristiche ed il ruolo nella storia, per arrivare ai giorni nostri con il clown nei panni di educatore e con Patch Adams, il medico dottore che cura con la medicina del sorriso.

6.1 Il fool e il clown, maschere e realtà svelata

Come racconta il libro “Arte del clown”,⁸⁰ le origini della figura del clown sono misteriose. Una delle più accreditate tesi sulla sua nascita fa risalire l'apparizione dei personaggi clowneschi alle Dionisie, le grandi feste antiche in onore del dio greco Dioniso, conosciuto dai Romani come Liber o Bacco. Durante queste manifestazioni, celebrate in tutto il mondo greco nel periodo della tarda primavera, si svolgevano gare poetiche buffonesche e spettacoli comico-satirici. In essi si distinguevano gli antichi antenati dei pagliacci, che, con ironia, sensibilità e soprattutto con semplicità, attiravano l'attenzione di un pubblico sempre più consistente.

Tra gli improvvisatori, alcuni si dedicarono all'espressione poetica più pura.

Tra di essi si distinse Tespi, un cantore proveniente dal demo di Icaria (560 a. C.), che compose per primo le cosiddette “tirate” e influenzò i primi autori di tragedie e drammi satirici. Un altro poeta, successivo a Tespi, Pràtina da Fliunte, dette la prima spinta verso il genere della commedia, con l'introduzione nella tragedia di un coro di satiri.

Secondo Aristofane, il principale esponente della commedia greca antica, la commedia doveva satireggiare i personaggi politici del tempo e i fatti d'attualità; questa idea era condivisa da grandi autori, come Menandro, Difilo, Filemone, Apollodoro di Caristo, Eùbulo, Antifone.

E' chiaro che il genere divenne presto invisibile alle autorità e la commedia perse, per sopravvivere, il suo carattere polemico e rimase essenzialmente un momento di riso e di divertimento. Di maggiore libertà di espressione godevano invece gli improvvisatori, che, per la loro grande carica burlesca, erano

⁷⁹ Ivi, pp. 52 – 53.

⁸⁰ AA.VV., Arte del Clown, Gremese, Roma, 1982, p. 60sgg.

considerati innocui, anche quando ridicolizzavano i potenti. Ben presto però, la commedia riprese la sua strada, passando dalla satira alla parodia, con la creazione di personaggi fissi e intrecci standard, basati su equivoci e malintesi. Il genere arrivò a Roma, dove già esisteva uno spettacolo comico, conosciuto come “ fabula atellana ”, dal nome della città osca di Atella.

Plauto e Terenzio furono, senza dubbio, i commediografi più famosi dell’antica Roma e composero capolavori che influenzarono notevolmente tutta la successiva letteratura fino ai giorni nostri.

Dagli antichi improvvisatori delle feste in onore di Dioniso si era quindi sprigionata una voglia di riso e di gioia, che non doveva più essere messa a tacere, perché connaturata ai bisogni dell’animo umano. Era nata una vera e propria arte e anche un nuovo mestiere, che però venne considerato come un’attività vacua e inferiore, specialmente dalle classi nobili.

I primi attori comici vennero quindi spregiativamente chiamati buffoni o giullari ed esercitarono la loro professione presso le corti dei signori, divertendoli dopo le fatiche della politica e della caccia. In molte epoche e in molti paesi, i nani e i gobbi ricoprirono il ruolo di giullari. Il difetto di statura del nano, secondo una mentalità ascientifica assai diffusa, corrispondeva a una mancanza di intelligenza, mentre la deformità del gobbo era collegabile all’aberrazione fisica del folle.

L’aspetto grottesco di questi clowns aveva un duplice carattere, negativo e positivo: erano ai margini della società, ma orribilmente affascinanti, e per questo erano allo stesso tempo avvicinati ed evitati. Il buffone caratterizzava le feste e le coloriva, era il rappresentante non stimato, ma di utilità determinante; era l’ingegnoso artefice della vivacità, capace di mascherare la realtà. Era però nelle piazze, tra la gente del popolo, che il giullare dava il meglio di sé, rappresentando i difetti della natura umana, secondo quanto vedeva coi suoi occhi nelle corti. La sua comicità si fondava sui diavoli e sui vizi nei “ misteri ” e nei “ miracoli ”, con una volgarità incensurata, spesso improponibile anche ai giorni nostri.

Durante il Medioevo, la sagacia del buffone di corte, avvezzo ad osservare criticamente gli avvenimenti, valse ai giullari di professione un posto di riguardo

agli occhi dei signorotti e dei cortigiani, e non era insolito che il buffone avesse qualche potere all'interno delle corti, anche se, apparentemente, veniva dileggiato e schernito da tutti. Con le farse e con le commedie dotte del Cinquecento umanista, il giullare divenne il vero protagonista del divertimento, almeno fino alla prima metà del XVIII secolo.

Ecco un brano riportato da Dario Fo nel suo testo, *Manuale minimo dell'attore*, a proposito dei giullari:

“Nella raccolta di testimonianze storiche sui giullari, la Koll ha pubblicato anche un documento che ce li presenta elevati al massimo della considerazione e del plauso. Il fatto documentato è accaduto a Berna. La città confederata, che si reggeva su un governo comunale, nella prima metà del Cinquecento è assalita dalle truppe burgunde. L'esercito comunale, composto in gran parte da cittadini volontari, esce incontro a quello francese, composto solo di grandi professionisti della guerra. I due eserciti si schierano in una vasta pianura, con il lago alla destra e la città alle spalle, sullo sfondo delle colline. E' l'alba. Il capitano generale dei burgundi ha dato l'ordine di attendere per attaccare che il sole sia più alto. Se attaccassero in quel momento, il sole radente procurerebbe un grave handicap ai suoi soldati, che si troverebbero con i raggi sparati direttamente negli occhi.

Davanti all'esercito bernese si schierano allora decine di giullari in abito buffonesco. Alcuni stanno sui trampoli, altri cavalcano maiali e asini bardati con le insegne burgunde. Inscenano con gradi strepiti una battaglia in pantomima, nella quale fanno il verso alla spocchia dei burgundi e li rappresentano come dei cacasotto, una massa di palloni gonfiati, codardi e cornuti. Per un poco i burgundi, costretti a rimanere schierati, immobili, davanti a quello spettacolo osceno, resistono sopportando gli insulti e gli sberleffi ... Ma quando i giullari si calano le braghe e fanno scoppiare petardi facendo il gesto di defecargli in faccia e di nettarsi il sedere con le bandiere che riproducono le insegne burgunde, l'intera prima linea sbanda ... qualche centinaio di soldati parte per acchiappare quei buffoni, che non smettono mai di sfottere e far pagliacciate, e così finiscono contro le linee dei cernesi ... I capi sbraitano, fanno suonare

segnali di ritorno in riga, ma è troppo tardi. Ormai lo scontro è esploso ... e Berna ha il sopravvento.

E' per questa ragione che nell'antico statuto della città, unico che si conosca, è scritto che i giullari hanno diritto di ospitalità in Berna in ogni giorno dell'anno, da qualsiasi luogo provengano, godono del privilegio di recitare protetti e applauditi , e soprattutto sono dispensati dal pagare tasse o tributi.”⁸¹

Il primo circo equestre nacque nel 1770 a Londra, grazie agli sforzi e ai risparmi di una vita di Philip Astley, un ex sottufficiale di cavalleria del reggimento dei Dragoni.

All'inizio mancavano all'appello i clowns, così come li conosciamo oggi; ma ben presto gli originari improvvisatori si accorsero dell'opportunità che il circo equestre poteva loro offrire e fecero la loro comparsa sotto i tendoni.

Clown è un termine di probabile origine basso - tedesca, che nel suo senso più proprio significa “contadino”.

I clowns costituivano un momento distensivo dello spettacolo circense e avevano il compito di “ rinfrescare ” l'atmosfera tra un esercizio equestre e l'altro, rilassando gli spettatori. Nei secoli si sono visti tanti personaggi clown, ognuno con le sue caratteristiche: clown poeta in azione, clown in agonia, clown tragico, clown trasgressore, clown salvatore, spirito buono che, nonostante la sua goffaggine, fa girare la ruota del destino e contribuisce a riportare l'armonia nel mondo.

Federico Fellini ha dedicato un film documentario alla vita del circo e del clown: “Il circo è la vita ed io mi misurerò nel circo. Il circo è il mio mondo ed io sarò un clown. (...) Costretto a riflettere, potrei dire che i clown – queste figure aberranti, grottesche ed ubriaconi, ciabattoni, straccioni – nella loro totale irrazionalità, nella loro violenza, nei capricci abnormi, sono stati un'apparizione della mia infanzia, una profezia, l'anticipazione di una vocazione, l'annuncio fatta a Federico (...) Il circo non è solo uno spettacolo: è un'esperienza di vita. E' un modo di viaggiare nella propria vita (...) Il clown è come l'ombra. Il clown incarna i caratteri della creatura fantastica, che esprime l'aspetto irrazionale dell'uomo, nei suoi aspetti di animale e di bambino, di sbeffeggiato e di

⁸¹ D. Fo, *Manuale minimo dell'attore*, Einaudi, Torino, 1997 pp. 122-123.

sbeffeggiatore. Il clown è uno specchio in cui l'uomo si rivede in grottesca, deforme, buffa immagine. E' proprio l'ombra. Ci sarà sempre. E' come se ci chiedessimo: "E' morta l'ombra? Muore l'ombra?". Per far morire l'ombra occorre il sole a picco sulla testa, allora l'ombra scompare. Ecco: l'uomo completamente illuminato ha fatto sparire i suoi aspetti caricaturali, buffoneschi, deformati. Di fronte a una creatura tanto realizzata, il clown – intenso come il suo aspetto gobbo – non avrebbe più ragione di essere. Il clown, è certo, non sarebbe scomparso: sarebbe stato soltanto assimilato. Cioè, in altre parole, l'irrazionale, l'infantile, l'istintivo non sarebbero più visti con un occhio deformato, quello che li rende deformati"⁸².

Il Clown esagera e distorce le situazioni reali che lo circondano, creando una parodia della società e delle relazioni umane. Il suo metodo è quello di informare e comunicare mediante le risate, ma se ci fermiamo a pensare per un momento ci rendiamo conto che l'azione comica del Clown raramente riflette solo una situazione divertente ma quasi sempre una situazione che contiene elementi di tragicità.

Come emarginato, come fool (irrazionale, pazzo), il clown diventa profeta, giudice, coscienza critica di una società che volentieri spesso mette al margine il poeta, l'artista, l'innamorato della vita e della natura.

Il teatro del clown è un "teatro dal volto umano": il teatro autentico è la vita umana, è l'uomo che in mille maniere tenta la sua liberazione, ricerca la sua vera identità, vuole essere sé stesso, strappando dal proprio volto la maschera, che non solo lo nasconde, ma spesso lo imprigiona.

In una dimensione di festa, gioco, creatività, il clown sprona a recuperare la curiosità, la spontaneità, la semplicità e l'ingenuità che si trova nel bambino all'interno di ognuno.

Il clown è un bambino. Il clown è l'espressione di un paradosso. Il bambino è un clown? Chi ha cominciato prima, il clown o il bambino?

"Il clown rappresenta una situazione di dislivello, di inadeguatezza dell'uomo verso la vita. Attraverso lui esorcizziamo la nostra impotenza, le nostre contraddizioni, e soprattutto, la lotta ridicola e sproporzionata contro i fantasmi

⁸² Cit. in M. Giuggioli, *Capriole tra le stelle*, Monti, Saronno, 2001, p. 48sg.

del nostro egoismo, della nostra vanità e della nostra illusione. Il clown è l'uomo inferiore alla realtà che lo circonda. E' inadeguato a sostenere la lotta tra il desiderio e la possibilità di soddisfarlo. Siccome, in definitiva, la situazione dell'uomo non è cambiata, il clown esisterà sempre. Perché esisterà sempre il desiderio di rappresentare questa battaglia perduta in partenza. (...)

Come scrive ancora Fellini, il bambino è un clown in potenza. Il clown rappresenta nel modo più efficace, commovente e comico una creatura che si trova in un mondo immenso e sconosciuto. Questo bambino, con le sue gambette che non lo reggono in piedi, si trova alle prese con oggetti sproporzionati e, ignorando tutto del mondo che lo circonda, pensa di poterlo affrontare.

Il clown si riporta sempre alla situazione esistenziale del bambino: goloso, pasticciere, traballante, se la fa sotto, non controlla i propri bisogni, non sa soddisfarli, non sa come esprimersi, per avere ragione urla e fa i capricci".⁸³

In realtà, il clown si divide in due personaggi: il Bianco, aristocratico e intelligente, e l'Augusto, il contadino, lo stupidotto, che deve imparare le buone maniere del vivere del Bianco. I due personaggi diventano un mito, un modo di far ridere o sorridere, lo specchio del vivere dell'uomo, litigano e si scontrano come una coppia esasperata da anni di pesantissima vita in comune.

"Il clown Bianco spaventa i bimbi perchè rappresenta il dovere o, per dirla con un termine alla moda, la repressione.

Il bimbo, al contrario, si identifica immediatamente nell'Augusto, nei limiti in cui l'Augusto, assomigliando ad una papera, ad un cucciolo di un cane, viene maltrattato, è quello che rompe i piatti, si rotola per terra, tira i secchi d'acqua in faccia: tutto ciò, insomma, che un bambino vorrebbe fare e che i vari clowns bianchi adulti, la madre, la zia, gli impediscono di fare. Al contrario, al circo tramite l'Augusto, il bimbo può immaginarsi di fare tutto ciò che è proibito: vestirsi da donna, fare le boccacce, gridare in una piazza, dire ad alta voce ciò che si pensa.

Nessuno qui ti condanna. Anzi, al contrario, ti battono le mani".⁸⁴

⁸³ Cit. in AA.VV., *Arte del Clown*, Gremese, Roma, 1984, pp. 25 - 26

⁸⁴ Ivi, p. 28

Oggi, e forse anche ieri, la gente ha perso un po' la gioia di ridere, di sorridere. Ecco perchè ci vuole il clown, con il suo mondo fantasioso, ricco e povero allo stesso tempo: ricco di umanità, povero di mezzi.

“Forse capiterà dalle nostre parti. Prepariamoci ad accoglierlo. Farà da specchio alla nostra confusione e alla goffaggine maldestra con cui affrontiamo le forze avverse di un universo inospitale il cui senso ci sfugge, getterà lo scompiglio nell'ordine che abbiamo eretto a nostra difesa, si prenderà gioco della nostra sicurezza e metterà in crisi la presunta oggettività della nostra visione del mondo, ci costringerà ad ammettere che il confine tra ordine e caos non è così netto come vorremmo e non è là dove credevamo che fosse; ma ci aiuterà anche ad attingere energia dalle nostre possibilità non sviluppate, nutrirà le nostre radici terrestri, ci insegnerà a rialzarci tutte le volte che roviniamo a terra come clowns abbattuti da colpi micidiali, darà con i suoi funambolismi ali alla nostra gravezza e con il suo riso colore ai nostri giorni.”⁸⁵

6.2 Il clown come educatore

Iniziare bambini e ragazzi al “clowning” è un metodo educativo particolare. Il clown è un maestro stupido: si presenta come un povero diavolo dalle scarpe troppo lunghe e troppo usurate, dal naso rosso e dagli abiti non certo in linea con la moda. Porta con sé un messaggio un po' scomodo e un po' rivoluzionario: “Cosa ha veramente valore?” L'intelligenza, la serietà, la razionalità, la bellezza, le buone maniere oppure la possibilità di essere liberi di giocare, di sorridere della propria pochezza, di togliersi la maschera abituale per indossarne una paradossale?

Quello che ha da insegnare è il contrario, l'opposto, il paradossale, un modo di guardare il mondo stando puntati con le mani a terra e i piedi per aria. E' davvero un personaggio ironico in senso socratico perché il suo “sapere di non sapere” glielo si legge in faccia. Non è certo un docente pomposo che fa mostra

⁸⁵ W. Willeford, *Il Fool e il suo scettro*, 1969, trad. it. Moretti & Vitali, Bergamo, 1998, p. 32.

della sua cultura; al contrario sbaglia tutto e spesso fa domande che sembrano sciocche.

Con le sue acrobazie e le sue cadute madornali, lancia un messaggio paradossale: “sono tanto bravo, ho lavorato sodo per imparare quello che sembra semplice ma è molto complesso; cerco di nascondere le mie abilità dietro un aspetto da sciocco zoticone”.

La “prodezza” è, in gergo circense, il numero che un artista sa fare meglio, il suo cavallo di battaglia: ed è proprio su questo che il clown gioca, mettendo in ridicolo quello che sarebbe serio, quello che gli è costato tanta fatica e tante ore di allenamento.

Tutto nel clown deve essere leggero, fatto per scherzo, senza che la serietà traspaia. Il clown può camminare sul filo, piroettare sul dorso di un cavallo in corsa, fare mirabolanti giocolerie con l'aria di chi è goffo, incapace e patetico.

La sua comicità è infantile e il suo linguaggio spesso “non sense” o infarcito di errori. La maschera che indossa lo tramuta in un ibrido fra l'ubriacone dal naso rosso e lo “stupido del villaggio”.

Questo strano insegnante, tuttavia, sembra riscuotere un successo notevole.

I suoi punti fondamentali sono: portare i bambini e i ragazzi a sviluppare quello che viene definito “pensiero positivo”, educarli ad accettare le differenze, insegnar loro a sorridere delle difficoltà piccole o grandi della vita, sviluppare l'autostima, favorire l'integrazione fra gruppi, sollecitare l'interesse per i sofferenti e i bisognosi d'aiuto, riscoprire una gestualità e una corporeità spontanea e infantile che consenta una migliore espressione delle emozioni, ridere e far ridere attraverso l'autoironia e la scoperta dei propri tratti comici (rintracciabili nell'aspetto fisico per esempio, o nel modo di parlare, di muoversi, ecc.).

Innanzitutto bisogna distinguere fra il clowning che viene insegnato a scuola o applicato in situazioni di disagio (ospedali, carceri, paesi in guerra ecc.) e la tecnica del clown nel circo.

Il clown circense, che rimane solo come un modello ideale e lontano, è costretto ad accentuare la mimica e la voce perché il suo numero si svolge di solito negli intervalli, nei momenti in cui il pubblico è distratto dai rumori e dai movimenti

degli inservienti che preparano i numeri successivi: gabbie che vengono smontate o montate, corde e attrezzi portati di qua e di là ecc.

L'attore clown, allora, deve, più di ogni altro, cercare di occupare al massimo lo spazio della pista ed enfatizzare la sua recitazione per attirare l'attenzione di spettatori distratti e stanchi. Spesso utilizza la musica, anche stonata, i rumori forti come scoppi o colpi di strumenti a percussione. Allo stesso modo i suoi gesti sono esagerati per suscitare stupore.

Quando il clown esce dal circo, e si trasforma in un "medico clown" o in un "portatore di pace", o in un "clown maestro", anche la sua tecnica deve essere adattata alla situazione. L'enfasi dei gesti si attutisce, il tono della voce si smorza e il clown cerca di cogliere i bisogni dell'altro a cui si rivolge.

Il suo messaggio non è necessariamente comico né tende a far ridere ad ogni costo: spesso il clown piange insieme ai sofferenti a cui offre la sua arte, e la sua comicità ha sempre un fondo agrodolce. Non potrebbe essere altrimenti perché la sua è una maschera simbolica della goffaggine e della miseria che fa sorridere gli altri. Un esempio classico è la famosa Gelsomina del film *La strada* di Fellini: dolcezza struggente, fragilità, ma anche umanità profonda e ingenua la rendono buffa e triste ad un tempo, emblema dei poveri e dei diseredati.

Triste o allegro, deriso o malmenato, il clown gioca tutta la sua arte sull'espressività corporea e per questo necessita di un costante addestramento ginnico per affinare la gestualità, l'agilità e la mimica. Si tratta di una ginnastica che punta a riconoscere e ad accettare i difetti di postura, le caratteristiche personali dell'andatura, la rigidità o la difficoltà nell'espressione delle emozioni: sarà quindi necessario un percorso lento e faticoso di presa di coscienza oltre che di apprendimento di tecniche specifiche.

E' molto importante, che il corpo venga considerato, fin dalla prima infanzia come uno strumento fondamentale, coinvolto in tutti i processi psicologici.

Se la comicità del clown appare ingenua, disinibita, infantile, per apparire tale, è necessario un lungo lavoro perché il clown non è un bambino anche se ad esso si ispira.

Allora il clown deve essere davvero disinibito, o saper rappresentare realisticamente, qualcuno che non ha inibizioni per farci ridere. Spesso

l'ingenuità è dissacrante perché non conosce le regole sociali che hanno portato all'inibizione. Il clown tuttavia, pur incarnando tale ingenuità dissacrante, non deve diventare volgare o scontato. Durante lo spettacolo di un bravo clown si può avere l'impressione che egli si sia davvero trasformato in un bambino, e non ne imiti solo alcuni aspetti. La maschera scompare perché l'attore "diventa la sua maschera", perde la propria identità per assumere quella della maschera stessa. E' forse proprio questo aspetto della comicità del clown che può attirare ma anche spaventare e respingere.

Da un punto di vista specificamente psicologico possiamo sostenere che avvicinarsi al clowning, attraverso un maestro clown, offra la possibilità di:

- a) cambiare temporaneamente identità attraverso il mascheramento: il clown è un diverso per antonomasia, maschera il proprio corpo in abiti che ne accentuano i difetti piuttosto che nasconderli. Per i bambini e i ragazzi che hanno difficoltà nell'accettare la propria immagine corporea, può quindi essere molto importante poter essere "altro da sé", almeno per un po'. La sospensione del problema può consentire di sentirsi accettati, almeno in quanto clown, e permettere di ridere dei propri difetti insieme agli altri;
- b) scoprire nuove forme di comunicazione: il prevalere del non verbale e il maggior controllo del proprio corpo da un lato e l'assoluta libertà di fare anche cose assurde e normalmente non consentite. Il clown è trasgressivo, sì, ma la sua trasgressione non è pericolosa ed è fatta "per gioco". E' importante inoltre considerare che la comunicazione con un clown o fra clown non comporta il mettersi in gioco come persone che hanno un'identità precisa. Il clown non ha sesso ed è un personaggio molto particolare. Se nell'interazione con l'altro il nostro aspetto fisico è il nostro biglietto da visita - per questo siamo attenti all'abbigliamento, all'acconciatura dei capelli, agli ornamenti ecc. - nel momento in cui vestiamo i panni del clown tutto questo perde di senso e siamo molto più liberi come del resto sono più liberi quelli che comunicano con noi. Lo sguardo dell'altro, che solitamente viviamo come un primo giudizio su di noi, è solo lo sguardo su un clown. Per questo la comunicazione è più

semplice ed immediata. Nel contempo l'altro si sente guardato solo da un clown, non da un'altra persona.

Si interrompe così la circolarità della comunicazione “valutativa”, che talvolta diventa pericolosa, soprattutto in età difficili come l'adolescenza; c) il maestro clown non si pone al di sopra dei suoi allievi, né pretende che essi manifestino particolari doti ma solo di diventare consapevoli dei propri difetti e di sviluppare auto-ironia e umorismo. Nello stesso tempo, però dimostra loro che per acquisire le competenze necessarie bisogna impegnarsi a fondo, con uno sforzo costante, sia fisico che mentale.

6.2.1 Miloud e i Barabba's Clown

Benché esistano, dunque, tanti clown quanti sono gli attori che scelgono questa strada, tuttavia essi hanno in comune una sorta di “filosofia della vita” che ha attraversato i secoli: è la filosofia degli umili, dei diseredati, di quelli presi costantemente a calci dalla vita ma che sanno sorridere dei propri guai e sanno fare “capriole fra le stelle” per giocare con i sogni e con le piccole cose. L'anima del clown è stata espressa molto bene anche da attori famosi che, senza indossare il classico costume o il naso rosso, hanno dato vita a personaggi indimenticabili come Charlot o Stanlio.

E' proprio questa filosofia che, a mio avviso, rende il clown adatto ad avvicinare realtà difficili, in cui la sofferenza deriva non dalla malattia ma dal senso di inadeguatezza, dagli errori commessi, dal disagio psicologico: la strada, le carceri, le città devastate dalla guerra, ma anche la scuola con i suoi problemi di disadattamento, costituiscono il terreno più adatto al lavoro di questi personaggi surreali e fiabeschi, capaci di avvicinare anche i più riottosi con il loro sorriso disarmante. Sono ormai molti gli interventi di clown nell'ambito del disagio, genericamente inteso: dallo straordinario lavoro svolto da Miloud con i ragazzi di Bucarest, a quello di don Vittorio Chiari e del clown Bano, che hanno dato vita ai Barabba's clown, a quelli di Patch Adams nelle zone di guerra.

Laddove sono state erette difese massicce per tener lontani psicologi ed educatori il clown può, forse, aprire una breccia, agire come testa d'ariete per far crollare muri di solitudine e indifferenza.

Ascoltiamo la voce del clown Miloud: "Il teatro è un gioco di seduzione, io ho fatto delle proposte e loro mi hanno seguito. Non mi importa se ti chiami Molière o se ti chiami Miloud, la sola condizione che occorre veramente è quella di essere sinceri, di assumersi la responsabilità delle proposte fatte e soddisfare le aspettative create in loro perché loro partano contenti di te. Io sono partito con ragazzi che avevano grosse difficoltà dicendo loro: "Supera il fatto di sentirti una nullità, guarda, io ti propongo una cosa che tu non conosci: con tre palline tu sei meraviglioso". Voglio dire che, se con tre palline tu sei meraviglioso, lo sei anche senza palline. La pallina è un oggetto materiale, esterno a te, che ti serve inizialmente per acquisire l'abilità e la fiducia nelle tue possibilità, ma poi se la lasci ti accorgi di essere bello anche senza di lei.

L'uomo è più bello senza materiale. Per me, l'uomo è un clown. (...) Se io ti faccio un test e ti faccio indossare un naso rosso, tu ti metti a ridere. E' una cosa che ti fa capire la vergogna di te stesso, l'imbarazzo, ma contemporaneamente ti fa ridere di te e dunque la tua vergogna diventa uno spazio educativo di felicità e di piacere. Ti permette di avere coscienza dei tuoi limiti. Ti fa dire: guarda, sono cretino e lo so."⁸⁶

Miloud arrivò a Bucarest nel 1992 per portare la sua arte, il circo, nelle strade e nelle piazze di quella città, e attraverso il circo è venuto in contatto con la drammatica realtà dei bambini di strada che vivono nei canali sotterranei della città, completamente abbandonati dalle famiglie e dalle istituzioni e totalmente ignorati dai media.

Alla fine dei suoi spettacoli, Miloud vedeva questi bambini malandati curiosare nella sua borsa, affascinati da quegli strani arnesi, per loro nuovi e misteriosi che i clown usano nelle loro esibizioni. E così fece loro una proposta: "Voi mi insegnate il rumeno e io vi insegno la clownerie". I bambini accettarono ad una condizione: "Se vuoi lavorare con noi devi vivere con noi". Miloud accettò e per un anno ha vissuto nelle fogne con loro a diretto contatto con la loro difficile

⁸⁶ Mussoni L., *Miloud. Il volto non comune di un clown*, Fara, Sant'Arcangelo di Romagna (RN), 2003, pp. 59 – 60.

realtà per poter capire il loro mondo e quindi aiutarli a superare i loro problemi. Scopri che nelle gallerie sotterranee della città dove passano le condutture del riscaldamento dei palazzi, vivevano oltre duemila bambini dai cinque ai sedici anni, organizzati in bande, sfruttando il calore dei condotti per scaldarsi e l'acqua calda che fuoriesce da qualche tubo rotto, per lavarsi. Molti di loro si drogavano aspirando polvere di colla da un sacchetto di plastica per vincere freddo e fame, ma devastando la loro condizione fisica e mentale perché la polvere di colla causa gravi danni al cervello, ai polmoni e al cuore. Nella Romania post comunista la miseria nuova si è succeduta a quella vecchia accentuando questa dura realtà: la grave crisi economica dopo la liberazione da Ceaucescu ha peggiorato la situazione delle migliaia di bambini abbandonati rendendoli facili prede della droga, della prostituzione, della pedofilia e del traffico di organi. La maggior parte di questi bambini è fuggita dagli orfanotrofi, altri sono stati abbandonati dalle famiglie per miseria, altri ancora le hanno abbandonate perché sottoposti a violenze quotidiane inaccettabili. Nelle condotte sotterranee hanno ricostruito dei surrogati di famiglia con regole tutte proprie e la rigida gerarchia del branco. Vivono di espedienti chiedendo l'elemosina, rubando o prostituendosi o facendo qualche lavoretto.

Miloud decise di aiutarli proprio con la clownerie.

Racconta Liana Mussoni, nel suo libro "Miloud. Il volto non comune di un clown": "I bambini lo accettarono facilmente, erano affascinati dalla figura del clown, dal suo essere una persona speciale, magica, che rivelava loro i segreti di un mondo inaspettato tutto da esplorare, e, gradatamente, si accorsero che quel mondo erano loro stessi.

Lentamente Miloud li fece riemergere perché non avessero vergogna a guardare la luce del giorno. Li allenò fino a far diventare alcuni di loro dei professionisti: nel 1996 ha creato la Fondation Parada, una fondazione rumena indipendente che utilizza l'arte come mezzo educativo e di recupero dei bambini di strada. Grazie al bel servizio del giornalista Gigi Riva pubblicato su "La Repubblica delle Donne" nel febbraio 1998, questa vicenda viene resa nota in Italia suscitando grande interesse e facendo scattare una massiccia e sorprendente gara di solidarietà attraverso gruppi di appoggio all'azione di

Miloud dislocati in vari comuni della penisola. Al loro fianco, col compito di coordinare e sovrintendere gli sforzi, si è schierata l'organizzazione non governativa di volontariato per lo sviluppo dei popoli COOPI di Milano (...) . Grazie a questa collaborazione, la Fondazione Parada è cresciuta e oggi è formata da 35 operatori rumeni, molti dei quali ex ragazzi di strada e da due operatori italiani. Parada offre ai ragazzi di Bucarest un centro di accoglienza diurno, un caravan per l'assistenza notturna, appartamenti sociali e un ufficio di avviamento al lavoro”⁸⁷. E sono centinaia di centinaia i bambini che godono di questi servizi.

In pochi anni Miloud è riuscito a mettere in piedi una rete di solidarietà, grazie alla quale ha fondato una scuola di arti circensi che ha permesso a centinaia di bambini rifiutati dalla società, non semplicemente di imparare un mestiere, ma di costruire la propria identità, reimparando i gesti quotidiani, l'igiene personale, il rispetto di sé e degli altri e quindi coinvolgendoli direttamente nel progetto della loro reintegrazione.

Questo significa che Miloud, attraverso l'arte del circo, ha stimolato in questi bambini la dimensione soggettiva della loro personalità donandogli un “volto non comune” e cioè la coscienza della loro unicità.

La Carta della Fondazione, che stabilisce diritti e doveri dei suoi membri, prevede tra le regole fondamentali il “rispetto degli altri e di sé stessi” e tra gli impegni dell'équipe quello di:

“Favorire la libera espressione, la fantasia e il gioco, per iniziare all'arte di vivere, allo spettacolo, al circo e al teatro;

contribuire all'equilibrio del ragazzo tramite la riscoperta di sé stesso;

spingere il ragazzo a partecipare pienamente al suo stesso progetto di vita”.⁸⁸

Sostiene la Mussoni: “Miloud è convinto che il circo è una grande scuola di vita perché è gioco, è disciplina, è un mestiere che insegna la terapia del sorriso che genera coraggio e forza d'animo.

Testimoni di questo suo pensiero sono i suoi ragazzi che hanno trovato nel circo la forza per uscire dalla loro condizione disperata e che ora vanno in giro

⁸⁷ Ivi, pp. 34 – 35.

⁸⁸ Ivi, p. 39.

per l'Europa con i loro spettacoli a ricordare a tutti che nulla è definitivo, che tutto si può cambiare, perché, come spiega meglio Miloud: "Non c'è nulla che non possa essere sdrammatizzato, non c'è nessuna sconfitta che non possa trasformarsi in una vittoria (...) e portare un naso rosso è una bella rivincita sul male".⁸⁹

Anche secondo Giuggioli, responsabile dei Barabba's Clown, un educatore vestito da clown può avvicinare indisturbato i tossicodipendenti, persino mentre si stanno preparando la dose, perché non viene vissuto come una minaccia. E' per antonomasia "un diverso", un personaggio innocuo che si astiene dal giudizio e che si presenta come elemento di rottura delle regole del mondo.

Le immagini del film "Clown in Kabul" sono una chiara dimostrazione di questa tesi: la popolazione li guarda sorridendo, sorpresa da questa incursione pacifica, da questo gioco di colori e di suoni e si lascia avvicinare senza manifestare diffidenza né paura.

Non si tratta di un lavoro terapeutico ma di un approccio, di un punto di contatto da cui si può partire per costruire la relazione. Non servirà a niente avvicinare i tossicodipendenti o i bambini che vivono per strada se poi non si è in grado di proporre alternative con un lavoro paziente e costante svolto da educatori e psicologi formati ad hoc.

In questo senso il clowning può avere una duplice potenzialità, come ha dimostrato Miloud: da un lato quella di consentire un primo contatto, dall'altra quella di essere usato come metodo educativo. Sia i ragazzi di Bucarest che i Barabba's sono stati attratti dall'arte del clown e hanno accettato un duro training di addestramento per diventare a propria volta dei clown.

E' evidente da quanto detto che quella che viene definita clown-terapia non è da intendersi solo come l'effetto calmante prodotto dal gioco dei clown con i bambini in ospedale (immagine diffusa ampiamente dai media) ma come una nuova strada di intervento ancora tutta da sperimentare e da costruire.

"Il clown punta in alto per non lasciarsi appesantire da una forza di gravità che mira a spegnere i sogni. Essi non devono morire né all'alba né al tramonto per potere dare speranza a chi non ne ha, futuro a chi vive nel quotidiano, andare

⁸⁹ Ivi, p. 40.

oltre a chi non si muoverebbe mai dall'uscio di casa, dal vicolo o dal pub del quartiere, dove sembra che la storia del mondo si sia arenata nel tempo. Il clown è immaginazione e creatività.

Impoverire l'immaginazione è impoverire la vita, è chiudersi in orizzonti ristretti. Vietarsi l'avventura, invecchiare male, senza conoscere il fascino di essere bambini secondo il Vangelo".⁹⁰

Queste parole sono tratte da un articolo di Vittorio Chiari e Massimo Giuggioli, i responsabili dei Barabba's Clowns di Arese, riprese nello spettacolo per i 25 anni dei Barabba's, *La favola di un sorriso*, rappresentato il 9 giugno 2006, presso il Piccolo Teatro Studio di Milano.

I Barabba's Clown sono un'Associazione culturale che nasce da un lavoro di ricerca teatrale incominciato nel 1979 presso il Centro Salesiano San Domenico Savio di Arese, casa di accoglienza per ragazzi e giovani in difficoltà.

Attraverso la figura del clown hanno condotto i giovani accolti nelle comunità del Centro a scoprire quanto di più bello abbiano in loro da donare agli altri: il sorriso.

Cito dal loro sito⁹¹: "La clownerie e' stato il "pretesto" educativo per aprire gli orizzonti di tanti ragazzi chiusi in un mondo stereotipato da una cultura ai margini. Il clown e' diventato per noi una scelta molto seria, perchè coinvolge la vita, se per clown intendi il profeta del sorriso colui che sta dalla parte del cuore. Ma e' anche tremendamente affascinante, perchè è un lavoro fatto di passione e tenerezza che facilita i rapporti umani, intensi e unici. Il clown ci ha insegnato a ridere di noi stessi.

Oggi sono gli stessi ragazzi di venticinque anni fa che conducono l'Associazione Barabba's Clowns, che è una risorsa importante per il Centro Salesiano di Arese in quanto si occupa direttamente di promuovere in collaborazione con l'équipe educativa del Centro, tutte le attività teatrali che si svolgono all'interno dello stesso. (...)

Il nostro impegno? Regalare il sorriso a chi è più povero! Che sia vicino o lontano. E' sempre stato per loro il nostro lavoro, e sono stati loro, i poveri, a

⁹⁰ Brochure di presentazione dello Spettacolo " *La favola di un sorriso*", Piccolo Teatro Studio, Milano, 9 giugno 2006

⁹¹ www.barabbas.it

permetterci di rimanere vivi per venticinque anni. Quanto abbiamo guadagnato con i nostri spettacoli ha permesso a tanti ragazzi di Chacas e di Musha di ritrovare una speranza proprio come l'abbiamo ritrovata noi! Con loro abbiamo camminato in questi anni condividendo quel poco che era nostro: la nostra gioia di vivere! E grazie a loro abbiamo ritrovato la speranza di un domani anche per noi".⁹²

6.3 Patch Adams

Hunter "Patch" Adams (nato il 28 maggio 1945 a Washington, USA) è un medico statunitense generalmente riconosciuto come l'ideatore di una terapia olistica molto particolare: quella del sorriso, o anche nota come clownterapia.

Trasferitosi con la famiglia nella Virginia del Nord, frequenta la George Washington University, dove consegue la laurea in Medicina nel 1967.

Divenne famoso grazie al film Patch Adams, nel quale il suo ruolo viene interpretato da un brillante Robin Williams, che ne romanza la vita (pur rispettando in buona parte episodi realmente accaduti, come l'incredibile bocciatura per troppa gaiezza).

Secondo Adams, il vero scopo del medico non è curare le malattie, ma prendersi cura del malato. Tale concezione stravolge alcuni dei concetti cardine della medicina occidentale moderna, rendendo Patch Adams un personaggio rivoluzionario e scomodo che si contrappone in maniera forte alla medicina delle case farmaceutiche.

Ha fondato e dirige il Gesundheit Institute, una comunità medica olistica, tramite la quale fornisce medicine gratuitamente a migliaia di pazienti sin dal 1971.

Hunter "Patch" Adams decide di fare il medico quando, adolescente, viene ricoverato in una clinica per malattie mentali a causa di una forte depressione. Lì conosce Rudy, un ragazzo malato di mente e lo aiuta a superare i suoi deliri grazie a un gioco divertente. Patch si accorge che aiutare gli altri gli dà gioia ed emozione e decide di iscriversi alla facoltà di medicina. Qui però incontra un ambiente asettico, dove viene incoraggiato il distacco dal paziente, dove si

⁹² Ibid.

insegna tutto sulla malattia e niente sul malato, e diventa un ribelle. Gli succede anche di essere bocciato una volta per "eccessiva gaiezza" e, in quell'occasione, un tutor universitario gli dice: "Se volevi fare il clown dovevi andare a lavorare in un circo". Patch vuole fare il clown ma desidera soprattutto diventare medico e così... mette insieme le due cose. Patch è una sorta di guaritore che cerca di scoprire come funzionano i pazienti. Cosa li diverte? Cosa li stimola? Realizzare le loro fantasie può aumentare l'emissione di endorfine e accelerarne la guarigione.

Ma eccovi direttamente dalla sua "voce" la filosofia di Patch:

"Io sono cresciuto in America in una famiglia di militari. Mio padre era un soldato ed è morto quando avevo 16 anni, da soldato. Era il 1961 e per me fu un'enorme tragedia. Con mia madre ci siamo spostati nella parte meridionale degli Stati Uniti. A quel tempo faceva la sua comparsa il movimento dei diritti civili, era un movimento attivo e io sono stato coinvolto in questa lotta. Ero uno spirito piuttosto fragile ed ancora lo sono. Allora avevo 17/18 anni e mi sono accorto che non volevo vivere in un mondo così serio, vedevo le ingiustizie, i problemi che affliggevano il mondo... quello che era successo a mio padre... tutto questo mi ha depresso. In un anno sono andato in ospedale per ben tre volte. Forse avete visto il film sulla mia vita ("Patch Adams" con Robin Williams), sapete più o meno quello che è successo quando ero nell'ospedale psichiatrico e, proprio in quell'ospedale ho preso due decisioni importanti: la prima decisione fu quella di servire l'umanità attraverso la medicina, come medico. E l'altra decisione fu quella di non passare più giorni terribili ma di vivere una vita piena di gioia. Di avere gioia tutti i giorni fino alla morte. Uscito dall'ospedale è stato naturale per me, con quei propositi, diventare un clown. Sono ormai clown tutti i giorni da 35 anni e ve ne darò un ulteriore esempio dimostrandovi quello che faccio con i miei pantaloni... (Patch indossa vestiti molto colorati, alla camicia ha appesi degli animaletti di plastica e i pantaloni sono molto larghi tenuti con un elastico in vita). Questo è il mio tradizionale modo di vestire quando, per esempio, arrivo in un aeroporto e voglio restare un po' anonimo (risate del pubblico, i pantaloni che indossa Patch non possono passare inosservati), ma poi mi arriva il desiderio di divertirmi e quindi passo

alla seconda fase, sempre con i miei pantaloni (si rimbocca i pantaloni fino al ginocchio che essendo molto larghi formano un pagliaccetto, effetto "fungo rovesciato"), vedete che diventano una piccola gonna...all'aeroporto, in questo modo, pianto un bel sorriso sul mio viso e qualcosa succede sempre... Questo esperimento io l'ho fatto non dieci o cento volte, ma migliaia di volte. Poi c'è un'altra posizione, la mia preferita, quella che uso più frequentemente, ed è questa: (Patch tira su i pantaloni che praticamente diventano "ascellari"). In tutto il mondo, di fatto, io sono un "fuori di testa". Non devo più fare umorismo, basta che mi sieda accanto a qualcuno e la situazione si scatena. Con i miei pantaloni faccio di tutto, li rimbocco e diventano la mia borsa per la spesa. Vado dal negoziante e dico: "Per favore mi può mettere qui dentro un po' d'insalata?" e in tutto il mondo vengo servito nei negozi quando chiedo l'insalata. Poi torno indietro e dico: "Scusi ne volevo di meno" E il negoziante deve riprendersi l'insalata da dentro i miei pantaloni-borsa della spesa. In tutti questi giochi, in genere, solo tre persone su cento si scocciano. Infine l'ultima posizione è questa (Patch infila la testa dentro i pantaloni); funziona molto bene alla fermata degli autobus. Divento una scultura che respira e che si muove. E' interessante notare che le persone che mi vengono accanto pensano che io non riesca a sentire niente...

Da 35 anni, da quando sono diventato un clown, un umorista in tutto il mondo, non ho più avuto problemi di salute. Quindi quello che posso dire per me stesso, per la mia salute è che la mia vita vissuta con umorismo, a giocare con la gente, mi ha dato molta salute, mi ha dato molta vitalità e amore per l'umanità. Io sono stato in tutto il mondo, in Africa, in India, in situazioni orribili, nelle zone di guerra, e vi posso assicurare che dappertutto l'umorismo è qualcosa che collega tutta la gente. (...)

Sono un clown tutti i giorni, questi sono i miei vestiti, non ho un completo "da ufficio", mi vesto da clown in modo da essere sempre pronto per fare il clown, e camminare come un clown mi fa capire immediatamente l'ambiente che mi circonda. Facendo così spero che l'ambiente sia meno violento, ci sia più amicizia e senso di comunità." ⁹³

⁹³ www.clownterapia.it

L'essere clown, nel senso indicato da Patch Adams, significa sorridere e non irridere, amare la vita e accettare la morte, stupire gli altri per creare un clima di gioia e di sorpresa. Tutto ciò è profondamente connesso alla creatività, all'arte e all'immaginazione, e, secondo Adams, all'amore per la natura.

Queste capacità umane vanno educate ed esercitate altrimenti ci si inaridisce e impoverisce. Secondo Adams l'immaginazione si può esercitare attraverso:

“1. Un grande senso della meraviglia, attraverso la contemplazione e lo studio della natura, dell'umanità, delle arti e della vita stessa;

2. la curiosità per tutto e per tutti;

3. l'esplorazione, per quanto rapida, di tutte le aree di interesse e il dire sì a tutte le opportunità;

4. la condivisione delle idee con ogni persona disponibile e lo studio delle idee completamente diverse dalle nostre;

5. il gusto del gioco e dell'improvvisazione, con la capacità di sperimentare liberamente, senza obiettivi specifici;

6. la libera manipolazione con ogni mezzo artistico;

7. la ristrutturazione del pensiero; il trascorrere del tempo lontano dai problemi di adattamento, dalle paure, dalle preoccupazioni e dal dubbio; far fare ginnastica all'immaginazione, per esempio immaginando un mondo in cui la clorofilla sia di un altro colore, invece che verde ... magari anche di sfumature diverse;

8. la ristrutturazione della vita in direzione della felicità”.⁹⁴

L'azione più rivoluzionaria che chiunque possa compiere – sostiene Patch Adams - è essere felice, dove per felicità si intende uno schema di fondo di felicità costante. Essere felici ogni giorno non è più faticoso che essere miserevoli e dipende dalla scelta di ciascuno.

Mi diverte l'idea di associare a queste parole di Patch Adams, la voce di Paul Watzlawick con le sue “Istruzioni per rendersi infelici”.

“E' giunta l'ora di farla finita con la favola millenaria secondo cui la felicità, beatitudine e serenità sono mete desiderabili della vita. Troppo a lungo ci è stato fatto credere, e noi ingenuamente abbiamo creduto, che la ricerca della

⁹⁴ P. Adams, *Salute*, 1993, trad. it. Urrà-Apogeo, Milano, 2004, p. 97.

felicità conduca infine alla felicità. Per di più il concetto di felicità non è neppure definibile. (...) Parliamoci chiaro: cosa e dove saremmo senza la nostra infelicità? Essa ci è, nel vero senso della parola, dolorosamente necessaria. (...) Al nostro mondo, che rischia di essere sommerso da una marea di istruzioni per essere felici, non si può rifiutare più a lungo un salvagente. La comprensione di tali meccanismi e processi non può continuare a essere il dominio gelosamente sorvegliato della psichiatria e della psicologia.

Il numero di coloro che, con competenza e consapevolezza, si costruiscono la propria infelicità può sembrare relativamente grande. Infinitamente più elevato è però il numero di quelli che, anche in questo campo, hanno bisogno di consiglio e aiuto. A loro sono dedicate, come introduzione e guida, le seguenti pagine”.⁹⁵ Controsenso? Semplicemente ironia tanto veritiera. Quanto siamo abili a costruire la nostra infelicità!

Un breve esempio sempre di Watzlawick potrà illustrare meglio questa idea:

“Sotto un lampione c’è un ubriaco che sta cercando qualcosa. Si avvicina un poliziotto e gli chiede che cosa ha perduto. – La mia chiave – risponde l’uomo, e si mettono a cercare tutti e due. Dopo aver guardato a lungo, il poliziotto gli chiede se è proprio sicuro di averla persa lì. L’altro risponde: - No, non qui, là dietro; solo che là è troppo buio”.⁹⁶

Ma ribaltiamo di nuovo il discorso e torniamo a Patch Adams ed al suo “paradigma di felicità”: secondo Patch possiamo fare in modo che tutti i nostri pensieri, i nostri sentimenti e le nostre azioni siano infusi di gioia. Nel contesto più ampio di una vita splendida e felice ci saranno sentimenti di tristezza e di infelicità, ma se ciascuno può esprimere questi sentimenti in libertà, l’infelicità si allontana e si tramuta in un paradigma di gioia.

Sostiene Patch: “Essere felici ha conseguenze politiche. La pace e la cooperazione mondiale appartengono al paradigma della felicità, mentre le guerre e diatribe sui confini fanno parte del paradigma del dolore. E’ caratteristico della felicità aiutare gli altri, come è caratteristico del dolore essere soli. Se un numero sufficiente di persone raggiungesse la felicità, forse anche il mondo potrebbe diventare più pacifico. Divertimento è ciò che provano le

⁹⁵ P. Watzlawick, *Istruzioni per rendersi infelici*, trad. it. Feltrinelli, Milano, 2006, p. 8sgg.

persone quando sono felici. Un'esperienza singola può dare divertimento, ma quando la vita viene percepita come divertimento in tutti i suoi aspetti, il gioco della vita diventa un divertimento per sempre. Questo punto di vista non banalizza l'entusiasmo di ciascun momento, ma semplicemente pervade tutto di meraviglia, curiosità ed entusiasmo"⁹⁷.

Secondo Patch l'ingrediente più importante nella ricetta della felicità sono gli amici. Un amico può essere un compagno di giochi per la vita, una tale benedizione che basta ricordarsi di lui o di lei per sentire la voglia di sorridere e la pace nel cuore. Un amico è una consolazione, un confidente, un compagno di vagabondaggio, una persona con cui stare. Un amico dice sì e i tuoi sogni diventano più vicini alla realtà.

Patch rincuora: non è difficile farsi degli amici. Ci sono tantissime persone, di ogni tipo immaginabile, è sufficiente cercare senza inibizioni.

“Chi irradia gioia, gentilezza di spirito e l'umiltà del bisogno riuscirà a coltivare solo una parte delle grandi amicizie che potrà incontrare”.⁹⁸

E con gli amici, con la comunità in cui si vive, con il mondo intero, il monito di Patch è: giocate!

“Con il passare del tempo, la resa è diventata parte della mia vita: mi sono arreso agli hobby semplici, la musica, gli animali, o i passatempi deliziosi del divertimento e del gioco. Quanto più mi arrendo al divertimento e al gioco, tanto più diventano importanti come l'amore per creare la mia calma personale. Paradossalmente, quanto più mi arrendo e tanto più forte mi sento.”⁹⁹

E ancora: “Noi prendiamo il gioco seriamente quanto il lavoro e manteniamo il nostro lavoro ridicolo quanto il nostro giocare. E alla fine riusciamo a portare a compimento ciò che facciamo. Perciò preparati a uno stile di lavoro che è un po' pazzo e buffo”.¹⁰⁰

Se è vero che la vita è una catena di scelte e che noi siamo espressione sia delle scelte a breve termine sia di quelle a lungo termine che abbiamo fatto, è anche vero che per ridurre il numero delle decisioni che dobbiamo prendere

⁹⁶ Ivi, p. 22.

⁹⁷ Ivi, p. 103.

⁹⁸ Ivi, pp. 106 - 107.

⁹⁹ Ivi, p. 110.

¹⁰⁰ Ivi, p. 189.

ogni giorno, ci adattiamo ad abitudini grazie alle quali la routine sostituisce la scelta. Un'abitudine può essere comunque una lama a doppio taglio, perchè, una volta che si è radicata, è estremamente difficile combatterla, specialmente quando è dannosa. Il benessere, in un certo senso, è un sistema che aiuta le persone a ristrutturare le abitudini in modo da rendere più sani gli stili di vita, non facendo grandi sforzi ma semplicemente adottando abitudini positive e intenzionali.

E soprattutto tenere duro gioiosamente. Mettere passione e costanza in ogni propria azione ed obiettivo. Sono due armi che – dice Patch – possono cambiare il mondo! Passione da intendere non come prodotto finale, ma come processo, da non legare alla linea del traguardo.

“Vivi da persona che entusiasma. Un seduttore. Sì. E' il mio lavoro. Entusiasmare e sedurre. Tutti voi dovrete lavorare tutti i giorni per il resto della vostra vita per realizzare i vostri sogni. Non perchè vi pagano, ma perchè non ne potete fare a meno. Fa sentire bene. (...) Esauriti? Sai, dovremmo essere esauriti dall'egoismo, dai vuoti, dalle pause. La vita – la tua vita – deve essere progettata così che l'idea di una pausa sia un'interruzione spiacevole. Ma fino a che non raggiungi quel punto, prenditi una pausa per il giorno che hai bisogno”.¹⁰¹

La fede è per Patch la pietra angolare della propria forza interna.

Per “confidare”, per avere fede in qualcuno o in qualcosa, bisogna semplicemente avere l'interesse e la disponibilità a sottomettersi al suo mistero. Molte religioni favoriscono una interpretazione comune delle credenze, ma secondo Patch ognuno dovrebbe trovare una fede individuale, ricca di significato, un'esperienza interiore di forza che viva in ciascuno, giorno dopo giorno.

Mentre la fede è intangibile, la natura è una cosa fisica, sensuale. La natura, in fin dei conti, è la “madre della meraviglia”. Per essere in buona salute, abbiamo bisogno di una comunione quotidiana sia con lo spettacolo del tramonto sia con gli steli duri dell'erba che spunta nel vialetto di casa. Un esercizio che Patch suggerisce – e che proverò - è abbracciare gli alberi.

¹⁰¹ Ivi, pp. 206 – 207.

Un altro fattore importante per il benessere è la creatività.

“La vita è come un viaggio avventuroso se la nostra immaginazione, le nostre mani e i nostri sensi sono strumenti per creare. La creatività non si esprime semplicemente attraverso gli hobby e le forme artistiche ma anche attraverso il lavoro, la famiglia e anche nel modo in cui facciamo la coda. Il processo è più importante del prodotto finale. La creatività è un po' come i muscoli: quanto più la si esercita, tanto più forte è il suo tono. (...) Si può contrastare la passività esplorando nuove idee e nuove attività, non fermandosi mai a un solo punto di vista. La chiave è essere aperti e spontanei. (...)”¹⁰²

Infine, non appena una persona si rende conto di quanto sia fortunata a stare bene, sorge spontanea una grande spinta al rendere grazie. Il modo migliore di esprimere la gratitudine è il servizio.

Sottolinea Patch Adams: “E' fondamentale che il servizio sia reso per gratitudine e per la gioia di dare, perchè altrimenti può far nascere una mentalità imperniata sulle idee di debito e credito. (...) Il mondo è diventato molto più piccolo e le nostre azioni influenzano gli altri anche a grandi distanze. E' impossibile separare il benessere del singolo da quello della nostra società o di tutto il pianeta. Per essere davvero sani, dobbiamo usare i nostri talenti creativi per raggiungere un cambiamento sociale e globale. E' indispensabile che consideriamo raggiungibile la pace mondiale e lavorare per ottenerla. (...)”

Vivere una vita sana significa vivere al massimo delle proprie potenzialità a vantaggio di se stessi, del proprio lavoro, della famiglia e della società. La salute è il più grande dei nostri beni, ma non si può acquistare e non se ne può fare scorta. Il benessere è un processo, un viaggio nel corso del quale scegliamo il percorso da seguire. Non possiamo dipendere dalla salute guadagnata nel passato, dobbiamo rinnovarla ogni giorno”.¹⁰³

Attualmente sono sorte molte associazioni di clown, in Italia e all'estero, i cui volontari si mettono a disposizione con spettacoli, interventi in ospedale, animazione nelle scuole, brevi corsi per animatori.

E' tuttavia soprattutto in ambito ospedaliero che viene utilizzata quella che viene definita come clownterapia, o gelotologia.

¹⁰² Ivi, p. 91.

6.3.1 La gelotologia

Gelotologia deriva dal greco "gelos" e sta a significare "risata". In parole povere la gelotologia studia la relazione tra il fenomeno del ridere e la salute. E' ormai provato da più parti che il buon umore, l'allegria, una sana disposizione mentale al riso e non da ultimo una sana e liberatoria risata aiutano chiunque a vivere meglio ma soprattutto coloro che versano in condizioni non ottime di salute fisica o psichica. Il famoso detto: "ridere fa buon sangue" nasconde in fondo una saggia verità.

La "comicoterapia" stia riscuotendo oggi risultati sempre più ragguardevoli nel campo delle terapie alternative e viene oggi applicata negli ospedali, soprattutto nei reparti di pediatria dove si sono riscontrati netti miglioramenti nei piccoli pazienti affetti da qualunque tipo di patologia. Naturalmente, ogni nuovo approccio, per quanto miracoloso possa essere o apparire, va inquadrato nella sua giusta dimensione e non si può certo considerare la terapia del ridere sostitutiva di qualunque altro tipo di intervento medico, farmacologico o psicologico, ma sicuramente di valido e ormai accertato supporto per chi voglia venir fuori più rapidamente dalle proprie problematiche e assumere una nuova dimensione di vita.

L'opinione pubblica americana, alcuni anni fa, venne molto colpita dal caso di Norman Cousins. Figura alquanto conosciuta di redattore letterario del Saturday Review, si era ammalato di spondilite anchilosante, una seria malattia degenerativa. Era passato da un trattamento all'altro e da un ospedale all'altro, senza trarne miglioramenti. Finché decise di affidarsi a una "cura" costituita da dosi massicce di vitamina C e da ancor più massicce dosi di umorismo. Ogni giorno "assumeva" dei video comici, tipo Candid Camera e Stanlio e Olio. Il risultato fu sorprendentemente positivo; non solo il decorso peggiorativo fu bloccato, ma Cousins si ristabilì in modo più che soddisfacente.

È un caso notevole, che è stato richiamato, e lo è ancora, molte e molte volte.

L'atteggiamento che prevale, sensatamente, è quello di attenta considerazione della vicenda, di riflessione sulle questioni che solleva e di sospensione del

¹⁰³ Ivi, pp. 120 - 121.

giudizio scientifico sulla portata e sui fattori realmente operanti, in attesa di maggiori conoscenze. Comunque, quello di Cousins è diventato un caso emblematico, una testimonianza forte sulla funzione salutare dell'umorismo, nonché uno stimolo a esaminarla più estesamente e in modo controllato.

Leggiamo le sue parole, tratte dal suo libro "La volontà di guarire": ¹⁰⁴

"Questo libro parla di una grave malattia di cui ebbi a soffrire nel 1964. Per molti anni sono stato restio a scriverne perchè temevo di provocare false speranze in altre persone colpite in modo simile. Per di più sapevo che un caso singolo gode di scarsa considerazione negli annali di ricerca medica, perchè gli si dà un valore poco più che "aneddotico" o di "testimonianza". Tuttavia, riferimenti alla malattia apparivano di quando in quando sulla grande stampa e su quella medica. La gente mi scriveva per chiedermi se era vero che "ridendo" avevo trovato la strada per uscire da una malattia paralizzante che i medici ritenevano irreversibile. In seguito a queste domande, pensai fosse utile provvedere a una storia più completa di quella apparsa in quei primi resoconti.

Nell'agosto del 1964 tornavo in aereo da un viaggio all'estero, con una leggera febbre. Il malessere, che aveva preso la forma di una diffusa sensazione di dolore, andò rapidamente intensificandosi. In capo a una settimana mi era diventato difficile muovere il collo, le braccia, le dita e le gambe. Il mio indice di sedimentazione salì a 80.

Fra tutti i test diagnostici, l'indice di sedimentazione è uno dei più utili al medico. Il suo funzionamento è molto semplice. La velocità con cui i globuli rossi si depositano nella provetta, misurata in millimetri all'ora, è generalmente proporzionale alla gravità dell'infiammazione o dell'infezione. Una comune malattia, quale l'influenza, può provocare un indice di sedimentazione di 30 o 40. Quando l'indice sale ben oltre 60 o 70, comunque, il medico sa di avere a che fare con qualcosa di più di un problema di salute banale. Fui ricoverato in ospedale quando l'indice di sedimentazione salì a 88. In capo a una settimana raggiunse i 115, valore comunemente considerato come segno di una condizione critica."

¹⁰⁴ N. Cousins, *La volontà di guarire*, 1979, trad. it. Armando Armando, Roma, 1982, p. 19sgg.

La diagnosi fu di spondilite anchilosante, una malattia che disintegra il tessuto connettivo nella colonna vertebrale, e a Cousins fu prospettata una possibilità su cinquecento di guarigione.

Ma ecco la reazione di Cousins:

“Ricordavo di aver letto, circa dieci anni prima, il classico libro di Hans Selye, *The Streets of Life*. Con grande chiarezza, Selye mostrava che un’insufficiente carica adrenalinica può essere causata da tensioni emotive, come la frustrazione o la collera repressa. Egli descriveva in dettaglio gli effetti negativi che le emozioni negative hanno sulla chimica dell’organismo.

Inevitabilmente mi venne fatto di pormi la domanda: e le emozioni positive? Se le emozioni negative provocano nell’organismo alterazioni chimiche negative, le emozioni positive non potrebbero provocare modificazioni positive? L’amore, la fede, il ridere, la fiducia e la volontà di vivere non potrebbero avere un valore terapeutico? Le modificazioni chimiche avvengono solamente nella direzione sbagliata?

Ovviamente, mettere in moto le emozioni positive non era così semplice come aprire un rubinetto. Ma anche un ragionevole grado di controllo sulle mie emozioni poteva avere un salutare effetto fisiologico. Anche solamente sostituire all’ansia una giusta dose di fiducia poteva essere utile.

Nella mia testa cominciava a profilarsi un piano per una ricerca sistematica di emozioni salutari e sapevo di volerlo discutere con il mio medico. (...)

Tracciammo un programma sistematico. Pensai che un buon punto di partenza fossero i film comici. (...) Funzionava. Feci la favolosa scoperta che dieci minuti di risate a crepelle avevano un effetto anestetico e mi concedevano almeno due ore di sonno senza dolore. Finito l’effetto analgesico delle risate, accendevamo di nuovo il proiettore e, spesso, questo mi procurava un altro intervallo di sonno senza dolore. (...)

Cosa c’era di scientifico nel ritenere che la risata – così come in generale le emozioni positive – agiva positivamente sulla chimica dell’organismo? Se la risata aveva veramente un effetto salutare sulla chimica dell’organismo, sembrava almeno teoricamente possibile che avrebbe stimolato la capacità del sistema a combattere l’infiammazione. Registrammo quindi i valori dell’indice di

sedimentazione immediatamente prima e parecchie ore dopo gli episodi di risate. Ogni volta c'era un calo di almeno cinque punti. Il calo in se stesso non era notevole, ma era stabile e si addizionava agli altri. La scoperta di una base fisiologica alla vecchia teoria secondo la quale ridere è la migliore medicina, mi esaltava. (...)

Non vorrei far credere che tutte le mie infermità scomparvero dal giorno alla notte. Per parecchi mesi non fui in grado di allungare le braccia tanto da poter prendere un libro su uno scaffale alto. Le dita non erano abbastanza agili da farle muovere come volevo sulla tastiera dell'organo. Il collo aveva un raggio di rotazione limitato. Le ginocchia erano piuttosto malferme, e di quando in quando dovevo indossare un busto ortopedico.

Ma anche così, ero guarito abbastanza da poter tornare al lavoro al "Saturday Review" di nuovo a tempo pieno, e questo per me era già un miracolo.

C'è stata poi una piena guarigione? Di anno in anno la mia mobilità è aumentata (...).¹⁰⁵

E' da sempre che il benefico rapporto dell'umorismo con la salute è sospettato, affermato, e anche celebrato. Che ridere faccia bene è una verità che ha il sapore dell'ovvio.

Non mancano anche prove "di laboratorio" a sostegno di questa convinzione.

Un esempio di questi studi è la ricerca presentata nel marzo 2005 a Orlando, in Florida, all'American College of Cardiology. La risata è un vero e proprio farmaco, ci suggeriscono i ricercatori, con tanto di indicazioni e di dosaggio: una somministrazione di quindici minuti al giorno. Gli effetti sono il miglioramento della circolazione del sangue e prevenzione delle malattie cardiovascolari.

Scrive Gianni Ferrario nel suo libro "Ridere di cuore": "Ora gli studiosi dell'Università del Maryland ci dicono che la risata è capace di stimolare l'espansione dell'endotelio, il rivestimento interno dei vasi sanguigni, favorendo così il passaggio del sangue, esattamente come succede con l'esercizio fisico. E lo dimostrano in un modo originale, ma scientifico: misurando con gli ultrasuoni il flusso sanguigno nell'arteria del braccio di venti volontari, prima e dopo la proiezione di due film, uno allegro e uno drammatico. Il primo, Kingpin,

¹⁰⁵ Ivi, p. 24sgg.

è una commedia dei fratelli Farrelly (quelli di “Tutti pazzi per Mary”) (...). E’ bastata una serie di gag tra un ex campione di bowling, senza la mano destra, e un Amish naturalmente portato al gioco, ma contrario per motivi religiosi, perché tutti i partecipanti all’esperimento, tranne uno, mostrassero arterie rilassate e un aumento del flusso di sangue per un tempo che andava dalla mezz’ora ai quarantacinque minuti dopo la visione della pellicola. Esattamente l’opposto succedeva a quelle stesse persone quando assistevano alle sequenze, tanto spettacolari quanto violente, dello sbarco in Normandia con cui si apre il film “Salvate il soldato Ryan” di Spielberg: in quattordici dei venti spettatori volontari le arterie si restringevano e il flusso sanguigno si riduceva.

Mediamente – ha precisato uno dei ricercatori americani, Michael Miller – il flusso aumenta del 22% come conseguenza della risata e diminuisce del 35% durante uno stress mentale. C’è una grande variabilità tra persona e persona, ma tutto quello che condiziona lo stato emozionale di un individuo ha un impatto importante sul cuore. L’endotelio è il punto di partenza dei processi che portano all’arteriosclerosi, cioè all’indurimento delle arterie e al loro restringimento, situazioni che aumentano il rischio di infarto e di ictus. E se è vero che la risata aiuta a mantenere un endotelio sano, è immaginabile che possa ridurre il rischio di malattie cardiovascolari. La risata, come l’esercizio fisico – sostiene Miller – stimola la produzione di endorfine, sostanze chimiche che hanno un effetto benefico sul sistema cardiovascolare. Le modificazioni che noi abbiamo visto nell’endotelio sono simili a quelle che si osservano come conseguenza dell’attività aerobica, ma senza i dolori, gli indolenzimenti e le tensioni muscolari associate a quest’ultima.”¹⁰⁶

Ciò detto, occorre sottolineare che una buona dose di risate non può sostituire l’esercizio fisico.

Infatti, l’esercizio fisico provoca una dilatazione diretta dei vasi sanguigni a differenza della risata, dove sono i mediatori chimici come le endorfine, ad avere l’effetto dilatante. A questo si aggiunge la funzione di allenamento sul muscolo e sulla capacità dell’emoglobina di trasportare ossigeno ai tessuti.

¹⁰⁶ Ferrario G., *Ridere di cuore*, Tecniche nuove, Milano, 2006, p. 28 – 29.

L'esercizio fisico ha dunque un effetto più completo su tutto l'organismo. Ma, combinato alle risate, i risultati possono essere sorprendenti.

Ricerche promettenti sono anche quelle che hanno mostrato l'azione dell'esperienza umoristica sul sistema immunitario. Si è visto per esempio che l'esposizione a video comici comportava un aumento dell'immunoglobulina A della saliva, che ha un ruolo importante nella difesa delle prime vie respiratorie. Altresì ridere è un esercizio muscolare e respiratorio, che permette un fenomeno di purificazione e liberazione delle vie respiratorie superiori. Ridere può in effetti far cessare una crisi di asma, provocando un rilassamento muscolare delle fibre lisce dei bronchi, per azione del sistema parasimpatico. Per coloro che soffrono di enfisema, ridere, provocando l'aspirazione dell'aria, migliora l'insufficienza respiratoria. L'aumento degli scambi polmonari tende ad abbassare il tasso di grasso nel sangue, promuovendo un effetto benefico sul colesterolo.

Quando noi ridiamo, tutto il nostro corpo ride e si rilassa.

Ridere inoltre possiede una funzione depurativa dell'organismo per espulsione dell'anidride carbonica, e permette un miglioramento delle funzioni intestinali ed epatiche. Ridere combatte la stitichezza perché provoca una tale ginnastica addominale che rimesta in profondità l'apparato digestivo. Sullo stato generale di salute, ridere combatte la debolezza fisica e mentale: la sua azione infatti causa una riduzione degli effetti nocivi dello stress. Ridere calma il dolore, in quanto distrae l'attenzione da esso (calma temporanea) e quando lo stesso dolore riappare non ha più la stessa intensità. Ridere è un primo passo verso uno stato di ottimismo che contribuisce a donare gioia di vivere, e quindi ha delle proprietà antidepressive. Anche l'insonnia passa, perché ridere diminuisce le tensioni interne. Ridere è il mezzo più sano per vivere meglio e più a lungo possibile sfidando le frustrazioni della vita.¹⁰⁷

Sostiene Jacopo Fo: "Nasciamo, moriamo e tra le due cose ci becchiamo pure un sacco di rotture di scatole. Non ci sarebbe tanto da stare allegri... Invece abbiamo la fantastica possibilità di ridere. E ridendo rovesciamo la prospettiva del mondo. Non abbiamo scelto i genitori, il posto dove nascere, il nostro corpo,

¹⁰⁷ www.Riderepervivere.it

però possiamo scegliere di ridere. Ridere ci distingue dagli animali e dalle macchine. Ridere ci rende pari agli dei. La vita contiene un segreto meraviglioso. La vita è una domanda: "Che senso ha la vita?". Ridere è la via per trovare la risposta. Ridere è la risposta. Le filosofie umane si dividono in due categorie. Ci sono filosofi e filosofi. I seri che pensano che non soffriamo abbastanza e che ci propongono di farci un po' di male anche da soli. E ci sono i poco seri che pensano che gli spaghetti sono già buoni ma che si possono migliorare. Questi filosofi buffoni sono sempre stati pochi e le persone serie hanno sempre cercato di strozzarli. Ciononostante le loro idee non sono mai morte. Sono giunti fino a noi i Papiri Magici greci che raccontano che Dio creò i sette pianeti ridendo. Gli insegnamenti di Democrito ed Epicuro considerano sacro il ridere. (...) Il primo miracolo di Gesù fu quello di cambiare l'acqua in vino. E con tutto quel vino così buono è mai possibile che nessuno si sia messo a raccontare barzellette? E pare anche che San Francesco, quando parlava agli uccelli, stesse in realtà prendendo in giro gli uomini che non riuscivano a capire quello che lui diceva. Oggi finalmente non c'è più nessuno che neghi che il ridere è bene. Ma c'è ancora chi pensa che i problemi seri si debbano affrontare in modo serio. Cavolata mostruosa! Uno che ha un problema serio vuole che diventi un problema da ridere. Se fate le persone serie i problemi diventano ancor più seri. Cosa ci guadagnate? Perciò, prima di tutto, di qualunque tipo siano i tuoi guai, la prima cosa che devi fare, la più importante, quella decisiva, è cercare di trovare dov'è che il tuo problema fa ridere. E se il tuo medico non ti fa ridere cambialo. E se un politico ti dice che è una persona seria non votarlo.¹⁰⁸

“E poi quando riusciamo a ridere di qualche cosa che ci fa paura o che ci ha addolorato, siamo già avanti nel processo di cicatrizzazione delle ferite psicologiche che la vita ci lascia.

Ridere è un cicatrizzante per l'anima.

Vedendo le cose dal punto di vista della risata, scopriamo gli errori della nostra mente. Quando siamo presi da un'ondata di seriosità, ci sentiamo importanti, tronfi, sicuri di noi. Facciamo le cazzate più spaventose e ci cacciamo nei guai.

¹⁰⁸ J. Fo, *Guarire ridendo*, Mondadori, Milano, 1997, p.13sg.

Se sottoponiamo ogni volta al setaccio del ridere i nostri progetti, le nostre ambizioni, le nostre idee, allora avremo uno strumento di valutazione eccezionale.

Castaneda dice che devo aver paura in tre casi:

“Quando sono sicuro di me.

Quando sono sicuro che sono gli altri a sbagliare.

Quando sto facendo una cosa nella quale non c'è niente da ridere”.

Se rido cambia il mio modo di vedere il mondo, i potenti non sono poi così potenti e gli aggressivi spesso si fanno male da soli. E la morte, sebbene così ineluttabile, non è poi quel grave danno che sembra. In fondo che importa di morire? L'importante è vivere, ridere e far ridere. Nell'immensità di miliardi di anni, per un attimo, siamo giunti qui, sul palcoscenico degli eventi. Abbiamo pochi minuti per viverci il nostro show. Che fai? Te ne stai nell'angolo a rimuginare perché prima o poi finirà? Ma vogliamo scherzare? Fare un gran baccano è molto, molto meglio! (...)

Il corpo che ride, salta, danza, suona, è un'antenna collegata con la Terra, l'Acqua, il Fuoco e l'Aria. Miriadi di interruttori invisibili si accendono e si spengono in ogni momento della nostra vita, insieme ad emozioni e ad una varietà infinita di stati d'animo che si alternano in una coreografia senza fine. Il corpo crea sinfonie raffinate. Canta e "vola". Colora il mondo e accarezza tutto quello che gli è vicino. Per confondersi e trasmutarsi. Non lasciamo fuggire i sogni! Il clown propone la sua visione del mondo cantando e danzando. Il colore e il costume sono chiavi d'accesso per entrare nella poesia e nei sogni.”¹⁰⁹

7. La mia esperienza in VIP: I volontari del sorriso

Alcune “idee”, dopo essere state pensate, meritano di essere messe in pratica; il loro senso si comprende “facendo”, “camminando”. Per questo motivo, per l'importanza che riservo al cambiamento e progresso, ed anche un po' per

¹⁰⁹ J. Fo, *Guarire ridendo*, Mondadori, Milano, 1997, p. 33sg.

avventura, ho deciso di entrare a fare parte di un'associazione di Clown dottori, volontari del sorriso, mettendomi così in gioco nel vero senso della parola.

Navigando nel mare di Internet tra i tanti siti dedicati al tema, mi sono imbattuta nel sito di VIP Italia, e qui mi sono fermata.

7.1 Chi è VIP Italia

VIP Italia è attualmente una Federazione di associazioni, sorta per volere ed opera della dott.ssa Mirabella, Clown Aureola, Presidente della Federazione e fondatrice dell'intero progetto VIP.

La prima Associazione VIP ViviamoInPositivo è nata il 15 febbraio del 1997 a Torino. La Federazione ViviamoInPositivo Italia Onlus è nata il 16 maggio 2003, dall'unione di 10 associazioni VIP operanti nell'ambito della Clownterapia.

Oggi VIP Italia Onlus raggruppa 30 Associazioni i cui 1400 volontari operano come clown di corsia in 70 ospedali in Italia e in case di riposo e comunità per disabili e bambini. All'estero VIP Italia sviluppa progetti di educazione allo sviluppo in collaborazione con organismi religiosi, Ong e associazioni.

Nel corso di questi anni, VIP Italia ha orientato il proprio impegno sia verso esperienze collegate alla clownterapia in ospedale nel territorio italiano, sia in Paesi in via di Sviluppo (Argentina, Bolivia, Brasile, Guatemala, Myanmar, Romania) dove ha avviato progetti che si inseriscono nell'ambito della cooperazione internazionale.

VIP Italia promuove un approccio di sviluppo partecipativo, impegnandosi a tessere in tutte le fasi del progetto un rapporto di profonda reciprocità con la comunità locale, favorendo uno sviluppo che nasca dal basso e che sia socialmente sostenibile.

Oltre al volontariato in Ospedale e alle Missioni, VIP realizza i seguenti altri progetti:

- Un clown in famiglia: assistenza domiciliare clown post ospedaliera a bambini con patologie gravi;
- Adozione-sostegno a distanza in Myanmar;

- "Circostanza": il circo in una stanza per cambiare le circostanze della vita. Laboratori socio-educativi di arti circensi rivolti ad adolescenti a rischio in area di disagio, per favorire integrazione sociale, razziale e multietnica;
- Carcere Minorile: Il progetto "Circostanza" in carcere: laboratori socio-educativi di arti circensi.

In particolare, i progetti di VIP Italia sono volti a promuovere aspetti primari dello sviluppo, quale lo sviluppo sociale delle comunità e la tutela dell'infanzia e dell'adolescenza e la prevenzione di malessere sociale.

Il motto di VIP Italia è "Uniti per crescere insieme". La crescita personale è un cammino individuale che passa per l'accettazione del proprio corpo, della propria persona e prosegue, di consapevolezza in consapevolezza, fino all'amore per se stessi e per gli altri. Crescendo si trovano nuove risposte e nello stesso tempo ci si pongono nuove domande. Crescere significa rispettare il proprio corpo, rispettare la natura, rispettare gli altri esseri umani. La crescita personale conduce a nuove scelte di comportamento, di valori.

La crescita personale permette alla mente di ampliarsi, di spaziare al di sopra del piccolo ego, porta a fondere la propria realtà con quella altrui, insegna ad interagire in armonia con se stessi e con il prossimo.

Gli altri principi a cui si ispira VIP sono:

- la gioia, intesa come valore universale a cui tendere, fattore di miglioramento della qualità della vita, quindi dello sviluppo umano. Il missionario clown di VIP Italia è appositamente formato per trasmettere l'alto valore della gioia;
- la difesa dei diritti, in riferimento alla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani;
- la diversità come valore. La consapevolezza di questo valore è alla base della solidarietà, dell'altruismo, del rispetto, del dialogo e delle relazioni non violente.

7.2 Formazione e tirocinio sul campo

Per entrare a far parte di questa associazione, e iniziare il percorso per diventare clown di corsia, il primo passo è stato “presentarsi”. Si sono tenuti dei colloqui conoscitivi per esprimere attitudini/stile di vita e soprattutto motivazioni. Ciò che ho detto agli intervistatori-clown era che mi sentivo in cammino e che avevo voglia di imparare. Ad ogni buon conto, ho avuto la fortuna di essere accettata nel gruppo, insieme a mio marito.

Dopo il colloquio, durante un weekend bianco di neve - la neve ha determinato il nome del gruppo: Flocchi di neve - è stato tenuto un corso di formazione.

Con i formatori, Clown Aureola, Pepita, Doccia, abbiamo affrontato un percorso volto alla riscoperta della gioia interiore, del valore del sorriso, della compassione, della carità e soprattutto dell'amicizia e dell'impegno di gruppo. L'insegnamento passa da giochi di fiducia a giochi di comunicazione, da momenti in cui si vivono forti emozioni ad improvvisazioni teatrali, momenti di interiorizzazione attraverso la danza gestuale, e poi ancora tecniche di mimo, pantomima, gags, tecniche di clownerie, ecc. inoltre il corso è orientato verso l' “allenamento” a vivere quotidianamente in maniera positiva, a sviluppare la creatività e la sensibilità affinché, una volta maturate, queste qualità possano essere comunicate alle altre persone per sollevarne lo spirito, portare la speranza, diffondere la gioia.

In definitiva è stato un susseguirsi di giochi con precise finalità, che hanno acceso entusiasmo, energia, passione, rotto barriere ed impedito la timidezza.

Molto interessante è stato per me constatare sulla mia pelle come la formazione di un gruppo ad un impegno importante quale un servizio di volontariato, possa essere ottenuta grazie a giochi ed attività artistiche.

Volendo entrare più nello specifico, il corso può essere suddiviso in 4 moduli:

110

“1° MODULO - TECNICHE PSICOMOTORIE E DI CLOWNERIE

Obiettivi:

La ricerca del proprio clown, di quel particolare stato d'animo in cui esplorare le proprie debolezze e contraddizioni per sottolinearle, valorizzarle e estremizzarle così da trasformarle in un dono comico. E' la ricerca dell'apertura e vulnerabilità che permettono di giocare con la creatività del bambino e il rigore dell'adulto, alla scoperta della poetica del ridicolo. La base della comicità del clown è il "non voler far ridere", accettare questo è la chiave per suscitare nel pubblico la risata. Dopo un lavoro profondo su di sé, sulle proprie doti e sui propri limiti, subentra l'esercizio per rivedere soprattutto i propri difetti con gli occhiali dell'umorismo e, a quel punto, la parola d'ordine è: spontaneità.

Finalità:

Una volta indossata la maschera più piccola del mondo (il naso rosso) vengono analizzate le tecniche del clown (andature, tempi, controtempi, livelli di energia, routine, gag) e le sue relazioni (entrate, fiasco, gerarchie, famiglie, improvvisazioni con gli oggetti e con il pubblico).

Si scoprono il suo costume e il suo carattere, e si studiano alcune situazioni e numeri "classici".

Programma:

La ricerca del proprio clown:

- uso dello spazio scenico
- ricerca del proprio personaggio clown
- Il mimo e il punto fisso
- gags
- mimo e storie mimate
- sculture di palloncini
- tecniche base di clownerie

2° MODULO - CRESCITA PERSONALE

Obiettivi:

Approfondire il ruolo dei fattori emotivi e affettivi connessi sia al processo di relazione volontario-paziente, sia alla gestione delle dinamiche di gruppo.

¹¹⁰ www.clownterapia.it

Finalità:

Favorire un percorso di auto-scoperta, accettazione e autostima. E un buon lavoro di équipe tra i volontari stessi.

Parte teorica:

- La Comunicazione, il porsi positivamente verso la vita
- Il lavoro di équipe nelle strutture sanitarie

Parte pratica:

- Giochi sulla fiducia
- Giochi sulla comunicazione
- Giochi sulla sintonia
- Giochi di ruolo

3° MODULO - GIOCOLERIA E MICROMAGIA

Obiettivi:

Sviluppare la concentrazione, l'equilibrio, la collaborazione, la capacità di "prendersi in giro", di ridere di sé, di sdrammatizzare e drammatizzare i propri limiti.

Finalità:

Il fine è non solo insegnare tecniche, ma trasmettere anche il divertirsi a giocare e, attraverso il gioco, imparare a conoscere meglio il proprio corpo, le proprie potenzialità, a mettere in moto i due emisferi del cervello (soprattutto attraverso la giocoleria), il proprio equilibrio.

Parte pratica:

- Giocoleria
- Micromagia

4° MODULO - IGIENE E COMPORTAMENTO IN OSPEDALE

Obiettivi:

Acquisizione dei concetti di salute e dell'importanza della prevenzione delle malattie e degli infortuni al fine di conseguire la consapevolezza dell'importanza dell'igiene, in modo da assumere atteggiamenti e comportamenti adeguati. Si

prenderà in considerazione non solo il contesto ospedaliero, ma anche l'ambiente esterno, le strutture sociali, luoghi di incontro in genere.

Finalità:

Prevenire le malattie, educare alla salute, promuovere la salute: descrivere gli elementi che caratterizzano le tre azioni indicate e individuare gli interventi che le perseguono.

Parte teorica:

- concetto di salute;
- igiene della persona (della cute, del vestiario);
- prevenzione delle malattie infettive;
- igiene nei reparti critici (oncoematologia, rianimazione, terapia intensiva);
- norme di vita comunitaria e rispetto dell'ambiente;

Il corso è stata un'esperienza per tutti emotivamente fortissima ed ha creato un forte clima di unione e condivisione tra i partecipanti.

Inoltre è stato molto importante per entrare nella vera ottica dell'Associazione, per comprenderne lo spirito e per iniziare a calarsi nei nuovi panni di clown.

Non è semplice entrare in un personaggio come un clown. Il naso rosso è veramente un'arma potentissima che trasforma chi lo indossa all'istante in una nuova persona, anche se in realtà identica alla prima, che ama giocare, sorridere e far ridere. Gli effetti sono strabilianti sia nei confronti di sé stessi che nei confronti delle persone che si incontrano.

Nei confronti del sé, significa, secondo me, accettarsi per come si è, con affetto e comprensione per noi stessi. Significa amare anche i propri difetti, tanto da poterli offrire agli altri, per "riderci su" insieme.

Nei confronti degli "altri" ri-conoscersi in umiltà ci fa sentire uguali, bisognosi allo stesso modo di comprensione, di ascolto e di sorriso e crea empatia nello spasso generale. Si tolgono barriere e si accende la miccia dell'amicizia.

La ricerca del proprio clown, inteso come vero "personaggio", con una sua storia e sue particolari caratteristiche, dura una vita e va di pari passo con un lavoro su sé stessi. Ci sono tanti spazi da esplorare dentro di noi che, nei panni seri, non vengono mai neanche spolverati. Proprio quelli, i più sopiti, vanno tirati fuori e rimessi in circolo. L'antico diventa nuovo, in un rigenerarsi vitale.

Il naso rosso crea un'aspettativa nelle persone che si incontrano; sicuramente un'aspettativa giocosa, conviviale, e sorridente.

E' oltremodo stupefacente vedere come le persone cerchino e siano liete dell'arrivo dei clown. Lo sono nelle corsie degli ospedali, ma anche per le strade, nelle piazze. Questo non può significare altro che, a mio parere, un forte desiderio di gioia! un forte bisogno di ridere! Necessità forse inconsapevole ma vera e palpabile. Ci lasciamo attirare dalle persone sorridenti ed al sorriso rispondiamo con un altro sorriso, automaticamente.

Rispondere a queste aspettative richiede impegno, tanta spontaneità ed improvvisazione, ma anche solide basi psicologiche e "artistiche".

Per questo, dopo il corso iniziale, il percorso formativo prosegue negli anni con due incontri mensili di gruppo.

In questi "allenamenti" gli obiettivi che si desiderano raggiungere sono creare coesione, condivisione, familiarità e aiuto reciproco nel gruppo (aspetto fondamentale).

In secondo luogo viene approfondita la preparazione artistica, con varie tecniche clown (giocoleria, sculture di palloncini, improvvisazioni, gag), e la preparazione psicologica, soprattutto nei risvolti anche dei servizi in ospedale (es. il rischio di burn-out e la relazione di cura).

Dopo aver affrontato il corso i clown affrontano un tirocinio di formazione di almeno 100 ore annue, seguiti da volontari clown VIP esperti – Clown Angeli – in diversi ospedali, attenendosi con cura a istruzioni e regole di comportamento. Solo dopo una buona esperienza di servizi il clown tirocinante potrà diventare a sua volta clown angelo ed aiutare i prossimi tirocinanti.

Un altro aspetto molto interessante sono le condivisioni. I clown sono invitati a scrivere e condividere (a mezzo mail) con tutto il gruppo le loro esperienze in corsia o in eventi a cui VIP partecipa. E' importante questa condivisione; dà coraggio ai neo-clown, idee su come comportarsi, motivazione e forza.

7.3 Il progetto "I clown di corsia: Missionari della gioia"

Riporto di seguito alcuni punti del sito di VIP nei quali viene descritto il progetto "Clown in corsia".

Il progetto "I clown di corsia: Missionari della gioia", ideato dalla Dott.ssa Mirabella, Fondatrice di VIP e Presidente della Federazione VIP "Viviamoinpositivo" Italia Onlus, offre in tutta Italia, con un gruppo di circa 1.300 clown, il servizio di volontariato in diverse realtà ospedaliere, case di riposo, di accoglienza, e strutture dove esiste disagio per il degente.

L'intervento dei "volontari clown in corsia" VIP, in tanti ospedali italiani, non è solo un servizio di attività ricreativa ma un supporto psicopedagogico e viene in aiuto ai pazienti che si trovano a dover superare l'impatto con la realtà ospedaliera. E questa particolarissima presenza servirà non soltanto ai ricoverati, ma anche agli stessi medici in quanto il medico clown aiuta anche il medico "regolare" a rapportarsi più facilmente in maniera empatica (con il bambino) e ad entrare nella sfera del suo immaginario.

L'utilità del medico clown non è limitata al campo psicologico, in quanto aiuta il degente ad inserirsi più serenamente nel contesto ospedaliero, ma ha anche dei positivi riflessi sulle terapie: il sorriso produce endorfina e chi sorride ha una migliore difesa immunitaria.

Scrive Aureola: "Il volontario clown VIP ha per scopo il portare gioia al prossimo, ma anche a se stesso. Spesso è più ciò che il volontario riceve, che quello che dà. Il volontario ha scelto di esserlo, ha lavorato per esserlo, ha scoperto in sé il suo personaggio clown, appreso a interagire con gli altri per divertirsi creando situazioni divertenti, ha dipinto il suo camice di colori vivaci. Ma prima di tutto ha desiderato e scelto questo modo per dare un po' di sé agli altri, grandi e piccini e questa scelta viene dal suo cuore.

Il naso rosso è la sua maschera, che gli permette di avvicinarsi a situazioni di dolore e riuscire a non esserne troppo coinvolto per poter portare avanti la sua missione.

Il clown VIP vuole essere positivo dentro e positivo fuori.

Il volontario arriva con delicatezza, la sua presenza giocosa ha lo scopo di aprire il cuore e portare ispirazione e quando se ne va lascia il sorriso e l'animo più lieto.

Si fa portatore di luce, gioia, speranza. Il suo "essere clown si manifesta partendo dal cuore di un essere umano che ha scelto di coltivare la gioia dentro di sé e si comunica ad altri esseri umani attraverso il naso rosso. Credo che le parole chiave del clown VIP possano essere "Positività", "Gioia", e "Umanità".

Ad ognuno di questi clown io auguro di portare tanta gioia e tanto amore in ogni servizio e nella propria vita!"¹¹¹

I Volontari-clown, si pongono come fine quello di permettere al bambino o adulto ospedalizzato, all'anziano nelle case di riposo, di evadere per un momento dalla realtà dell'ambiente in cui sta soggiornando, facendogli così ritrovare dei punti di riferimento e di calore umano, attraverso il colore, la musica, la magia e l'umorismo, ma soprattutto l'amicizia. Tutto questo attraverso spettacoli di animazione umoristica, canzoni create appositamente che hanno un unico filo conduttore: tanta allegria. Si offre al bambino, all'adulto, all'anziano, la possibilità di giocare, cantare e divertirsi, creando nel contempo dei legami di complicità.

Una qualità importante che il volontario clown deve sviluppare (e qui la formazione gioca un momento fondamentale) è proprio la capacità di "capire" quando l'umorismo è la "carta giusta". Ed è allora proprio per questo che il volontario si "allena" a richiamare a sé e sviluppare amore per tutti gli esseri umani, anche perché alla fine l'umorismo non ha né confini né limiti. Non pensiamo ci sia un momento in cui l'umorismo non va più bene. L'amore, l'umorismo è qualcosa che deve essere portato in tutti i contesti umani. Così con tatto e diplomazia i volontari-clown cercano di coinvolgere oltre al degente, anche i genitori ed il personale medico. La squadra di clown che entra, sia in corsia che in altre realtà, è normalmente composta da tre volontari.

Il volontario entra nel reparto "in punta di piedi" e come prima visita si reca dal personale medico o infermieristico per chiedere se è possibile in quel giorno effettuare servizio. Questo è un passo fondamentale dal momento che

¹¹¹ www.clownincorsia.splinder.com

potrebbero esserci degenti in particolari situazioni critiche. L'ingresso nelle stanze dei pazienti avviene in modi particolari: suonando campanelli immaginari, aspettando il consenso dei bambini, o degli adulti, incastrandosi nella porta e chiedendo aiuto ai bambini per liberarsi. Una volta nella stanza ci si presenta: si chiede il nome, l'età, senza però mai riferirsi alla sua malattia. Questa piccola intervista serve ai clown per cominciare a conoscere il paziente. Capire il carattere del paziente bambino o adulto è molto importante perché le visite dei volontari-clown sono sempre "personalizzate".

All'inizio, ad esempio, i clown propongono una specialissima "disinfestazione" della stanza per mezzo di bolle di sapone a suon di musica. Si passa poi allo spettacolo: i clown aprono le loro valigie da dove esce un'infinità di giochi come palline da giocoliere, giochi di magia, pupazzi parlanti, oggetti dai mille rumori, strumentini musicali, ecc. Inizia così una sorta di complicità tra i clown ed i pazienti che si lasciano trasportare in un mondo di fantasia evadendo dalla realtà ospedaliera.

Il giorno della visita dei volontari-clown in tutto l'ospedale regna il buon umore. Durante le visite dei Volontari-clown, i bambini ridono e i medici e le infermiere sorridono, e così anche i genitori ritrovano il coraggio di sostenere i loro figli nel cammino verso la guarigione.”

Anche io sto facendo servizi negli ospedali come tirocinante, seguita da amorevoli clown angeli.

Le emozioni che si provano ogni volta sono tantissime. L' "angoscia" iniziale - cosa farò, chi incontrerò, sarò in grado di ... – si trasforma ogni volta e sempre di più in gioia. Si impara a "giocare" nella situazione, ad interagire con i propri compagni clown, ed a sintonizzarsi con il particolare momento che vivono le persone, con il loro umore e carattere.

E mentre si vivono questi momenti, una sensazione di pace interiore, di amore, di comunicazione, di buonumore, sale e non ti abbandona per giorni.

E' vero che è molto più quello che si riceve di quello che si dona.

Ogni incontro con bambini, con i loro genitori, e tutte le altre persone nei reparti è indelebile nella memoria. In ospedale la condizione umana è semplice, unica, trasparente, le maschere cadono, mentre noi indossiamo una maschera

piccolissima, il naso rosso, che ci aiuta a portare sorriso. Potremmo fare servizio anche senza naso, anche senza essere clown? Sì, sicuramente, ma sarebbe molto diverso. Il clown è il modo più semplice ed immediato per sollevare chi soffre dalla tristezza, per farlo divertire, giocando, e dimenticando il proprio male.

E' incredibile come il gioco, il ridere, possano sospendere la vita con i suoi problemi. Sembra una magia. Sicuramente la magia più grande che un clown possa compiere.

7.4 Il progetto "Circostanza"

Si legge nel sito di VIP:

In alcune zone delle nostre città ci sono adolescenti che trascorrono buona parte della loro giornata in strada in situazione a rischio: provenienti da famiglie disgregate o di extracomunitari non ancora integrati socialmente. Bambini che provengono da famiglie di livello socio-economico basso, da famiglie divise, destrutturate, famiglie con problemi quali disoccupazione, alcolismo, delinquenza, prostituzione, famiglie dove mancano le condizioni minime perché un bambino possa crescere sano di fisico e di mente, o bambini senza famiglia, senza radici.

Per la reintegrazione di questi bambini e adolescenti è necessario uno spazio adeguato dove essi possano svolgere attività creative in un contesto strutturato, ma allo stesso tempo adattabile alle esigenze personali del bambino/adolescente. Uno spazio in cui il bambino e l'adolescente imparino a relazionarsi tra loro e con gli adulti in modo costruttivo e non violento, superando la "cultura di strada".

Lo scopo delle attività organizzate nel centro diurno è quello di motivare i bambini e gli adolescenti a rischio al cambiamento, con l'intento di farli rinunciare alla vita di strada, alla violenza.

Aiutare i bambini e i ragazzi a pensare e vivere in positivo, nonostante le circostanze avverse a cui la vita li ha sottoposti, creando una nuova "circostanza", ovvero il Circo in una stanza. Dove il Circo, con la sua magia, i suoi

clown, i suoi giocolieri diviene l'emblema del cambiamento e dell'apertura sociale e socializzante.

Obiettivi generali del progetto:

1. Rafforzare il processo di integrazione degli adolescenti nella territorio dove vivono
2. Aumentare l'autostima degli adolescenti del quartiere
3. Ridurre il tempo passato dai giovani in ambienti "a rischio" (strada)
4. Aumentare la socializzazione fra i giovani e migliorare la qualità delle relazioni

L'equipe dei VCM avrà perciò il compito di 'stanare' i ragazzi delle periferie cercando di distoglierli dalle realtà di dipendenza (tossicodipendenza, alcolismo...) e di attirarli verso gli 'artisti di strada-volontari" i quali insegneranno loro attraverso laboratori in strada o nelle parrocchie, tecniche di giocoleria, clownerie.

I volontari-clown dovranno altresì favorire gruppi di condivisioni, attraverso giochi di fiducia, sintonia e comunicazione. Instrandando così i loro coetanei alla via dell'arte circense, del volontariato, della solidarietà.

Obiettivi Generali:

- 1) Migliorare l'ambiente sociale sul territorio dove i volontari clown interverranno. Favorendo la comunicazione anche non verbale attraverso l'intervento del clown-giocoliere-mimo volto a sollevare lo spirito dei giovani che subiscono la difficile realtà di alcune zone disagiate delle periferie italiane, favorendone lo spirito altruistico e di solidarietà.
- 2) Prevenzione delle dipendenze: promuovere un messaggio di vita e di speranza, sensibilizzando al tempo stesso alla realtà della droga e dell'alcol. Questo è proprio il messaggio che porta il clown, ossia superare le difficoltà senza "sballarsi" o rinunciare alla vita. imparare a ridere di se stesso, delle proprie debolezze e mettersi in gioco trovando sempre la capacità di rialzarsi dalle cadute che la vita ti presenta.
- 3) Speranza: Aiutare i giovani adolescenti a riscoprire la gioia che dimora in ogni uomo, allenando al sorriso, incentivando la capacità di sdrammatizzare gli eventi tristi della vita, formandoli ai valori dell'accoglienza e del reciproco aiuto,

aiutando a riscoprire il proprio Clown interiore. Educare alla gioia di vivere, al pensiero positivo, al servizio del prossimo, attraverso giochi, canti, micromagie, gags... Infondere in loro la volontà e la capacità di mettersi al servizio degli altri, diventando a loro volta Clown in grado di portare la gioia nella loro realtà sociale.

7.5 Le Missioni

Cosa sono le Missioni Clown? Sono un'avventura infinitamente bella. I Clown di VIP si recano in paesi in via di sviluppo, come il Brasile, la Bolivia, il Myanmar (ex Birmania), dove offrono laboratori di arti circensi a bambini che magari non hanno mai visto in vita loro un clown.

Le arti, i giochi, la realizzazione di spettacoli e tanto affetto sono il dono dei clown ai bambini di questi paesi, attraverso i quali i bambini apprendono, si sentono valorizzati e amati.

Leggere le condivisioni dei clown dalle Missioni è commovente ed emozionante. Vorrei tanto provare questa esperienza.

7.6 La spiritosità - spiritualità dei clown VIP ed il Pensiero Positivo

Come fanno i clown ad essere sempre allegri? La loro allegria è segno di saggezza, di superamento di ostacoli e di esperienza.

I clown volontari lavorano tanto sul loro spirito - non è forse un caso che si dica "spiritoso" di una persona "giocherellona". Sono spinti a farlo dalle situazioni che vivono. L'avvicinarsi alla sofferenza, ed anche alla morte, non può che sollevare domande, riflessioni, voglia di capire. L'associazione conosce bene questa esigenza e fornisce aiuto all'approfondimento interiore delle esperienze.

Le vie che si possono seguire nella propria crescita spirituale sono tante, possono essere ricercate nella religione, nei propri valori cardine, nell'amore per sé e per il prossimo, nell'esperienza del perdono, nelle proprie scelte ed obiettivi di vita.

Uno strumento che suggerisce VIP è fare esperienza del Pensiero Positivo.

Il Pensiero Positivo nasce come esigenza di modifica e di miglioramento della qualità della vita che può avvenire in noi attraverso l'osservazione dei nostri pensieri.

La nostra mente lavora in continuazione seguendo degli schemi appresi dall'ambiente circostante, famiglia, scuola, lavoro, amicizie. Spesso però questi schemi causano un pensiero limitante che può condurre anche a degli stati di sofferenza in quanto non offrono degli spunti positivi riguardo alla vita.

Quante volte la sera al ritorno dal lavoro, o comunque al termine di una giornata si passa in rassegna quello che è successo ma di questo si ricorda solo gli eventi negativi, di tensione? Anche questo è uno schema, pensare alle sole cose negative, e come schema può essere sostituito da uno migliore e più "creativo" per la nostra esistenza.

Questi appunti sul modo di pensare sono una considerazione e non una critica a noi stessi. Uno dei concetti essenziali consiste nell'amare noi stessi, per quello che siamo, considerando che ogni cosa che abbiamo fatto fino ad ora era la migliore che potevamo fare in quel momento in base all'esperienza maturata. Accettare questo ci permette di non autocriticarci, e di far giungere una maggior consapevolezza di prosperità nella nostra vita. Ognuno è responsabile delle proprie esperienze, e siccome ogni nostro pensiero crea il nostro futuro, possiamo provare a modificare gli schemi mentali a cui abbiamo ricorso fino ad ora.

Cercando in ogni istante di essere coscienti di ciò che si pensa. Possiamo lavorare oltre che sul nostro aspetto mentale anche su quello emozionale, liberandoci così dei vecchi pensieri limitanti.

Se dovessi in poche parole ora esprimere ciò che provo in questa esperienza di volontariato clown, vorrei dire un immenso grazie. E' un'esperienza infinitamente preziosa, da capire e soprattutto da vivere. Mi sento solo all'inizio di un cammino che vorrei percorrere ancora per moltissimo tempo.

Conclusioni

“Anche Mrs Shapiro, di Brookline nel Massachussetts, viaggiava nella regione dell’Himalaya, alla ricerca di un santone che viveva su uno dei picchi più inaccessibili di quella possente catena. Dopo svariate settimane di viaggio, superando non poche difficoltà, raggiunse alla fine quel posto. La ricevette un giovane discepolo del sant’uomo, e le disse: - Il santone è molto occupato. Oggi è martedì. Vi potrà ricevere venerdì, alle tre del mattino. Nel frattempo potrete restare qui, nella sua grotta -.Mrs Shapiro restò lì dalla sera di martedì fino alle prime ore della mattina del venerdì. Faceva assai freddo, doveva dormire per terra, e non c’era nulla da mangiare a eccezione di bacche e latte di yak. Il venerdì, poco prima delle tre, il giovane discepolo venne a prenderla. La accompagnò in un’altra grotta, e lì stava seduto il santone. Mrs Shapiro gli andò proprio davanti, e gli fece: - Dai, Marvin, torna a casa! -.”¹¹²

Che la vita sia tutta un grande gioco? Se così fosse, se così è, mettiti in gioco, accogli gli eventi, rischia quel che pensi di essere ... e nel vivere pro-gettati!

E se proprio vuoi trovare la pace interiore, ricorda:

“Seguendo il semplice consiglio che ho letto in un articolo, ho finalmente trovato la pace interiore. L’articolo diceva: - Il modo per raggiungere la pace interiore consiste nel portare a termine tutte le cose che abbiamo iniziato – Così, mi sono guardato intorno, a casa, per vedere tutte le cose che avevo iniziato e lasciato a metà ... e prima di venire al lavoro, questa mattina ho finito:

una bottiglia di Morellino di Scansano,

il Pampero,

una boccia di Grappa,

la Vodka,

il Prozac,

quattro grammi di pakistano,

una striscia di coca ed una confezione di mozzarelline di bufala ...

... Non avete idea di come mi sento bene adesso ...”¹¹³

¹¹² P. Berger, *Homo ridens*, (anno originale?), tr. it. Il Mulino, Bologna, 1997, p. 18.

¹¹³ Autore sconosciuto, citazione tratta da mail privata.

Bibliografia

- AA.VV., *Arte del clown*, Gremese, Roma, 1984
- Adams P., *Salute, Urra*, Milano, 2004
- Adams P., *Visite a domicilio*, Urra, Milano, 2005
- Bachtin M., *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, 1965, trad. it. Einaudi, Torino, 2004
- Barrie J., *Peter Pan nei Giardini di Kensington*, 1860, trad. it. Rizzoli, Milano, 2000
- Bateson G., *Questo è un gioco*, 1956, trad. it. Cortina, Milano, 2004
- Bateson G., *Verso un'ecologia della mente*, 1972, trad. it. Adelphi, Milano, 2005
- Berger P., *Homo ridens*, Il Mulino, Bologna, 1997
- Bergson H., *Il riso. Saggio sul significato del comico*, 1899, Rizzoli, Milano, 2001
- Bruner J. - Jolly A. - Sylva K., *Il gioco*, 1981, trad. it. Armando, Roma, 1995
- Caillois R., *I giochi e gli uomini*, 1958, trad. it. Bompiani, Bologna, 2004
- Cousins N., *La volontà di guarire*, 1979, trad. it. 1982, Armando Armando, Roma
- Dal Lago A., Rovatti P. A., *Per gioco*, Cortina, Milano, 1993
- De Mello A., *Il pensiero positivo*, Piemme, C.le Monferrato, 2004
- Demetrio D., *Il gioco della vita*, Guerini, Milano, 2004
- Euli E., *I dilemmi (diletti) del gioco*, La Meridiana, Molfetta, 2004
- Farneti A., *Psicologia in gioco*, Heuresis, Bologna, 2001
- Ferrario G., *Ridere di cuore*, Tecniche Nuove, Milano, 2006
- Fioravanti S. - Spina L., *La terapia del ridere*, Red, Como, 2002
- Fo D., *Manuale minimo dell'attore*, Einaudi, Torino, 1997
- Fo J., *Guarire ridendo*, Mondadori, Milano, 1997
- Freud S., *Al di là del principio del piacere*, 1920, trad. it. Boringhieri, Torino, 1986
- Fry W., *Una dolce follia. L'umorismo e i suoi paradossi*, Cortina, Milano 2005
- Giuggioli M., *Capriole tra le stelle*, Monti, Saronno, 2001
- Goffmann E., *Espressione e identità*, 1961, trad. it. Il Mulino, Bologna, 2003
- Hadot P., *Esercizi spirituali e filosofia antica*, 1988, trad. it. Einaudi, Torino, 2005
- Huizinga J., *Homo ludens*, 1939, trad. it. Einaudi, Torino, 2002
- Jankélévitch V., *L'ironia*, 1936, trad. it. Il Nuovo Melangolo, Genova, 1997

Kierkegaard S., *Sul concetto di ironia*, 1841, trad. it. Rizzoli, Milano, 2003

Lakoff G. - Johnson M., *Metafora e vita quotidiana*, Bompiani, Milano, 2004

Madera R, Tarca L. V., *La filosofia come stile di vita*, Mondadori, Milano, 2003

Manuzzi P., *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Guerini, Milano, 2002

Massa R., *Le tecniche e i corpi*, Unicopli, Milano, 2003

Mirabella M. L., *Clownterapia*, Neos, Rivoli, 2005

Mussoni L., *Miloud. Il volto non comune di un clown*, Fara Editore, Sant'Arcangelo di Romagna (RN), 2003

Nietzsche F., *La gaia scienza*, 1882, trad. it. Studio Tesi, Pordenone, 1991

Nietzsche F., *Umano troppo umano*, 1886, trad. it. Adelphi, Milano, 1981

Plessner H., *Il riso e il pianto*, Bompiani, Milano, 2000

Ragazzi ed educatori di Arese, *Noi ... il clown*, Elle Di Ci, Torino, 1990

Rodari G., *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Trieste, 1997

Rovatti P. A., Zoletto D., *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano, 2005

Sclavi M., *Arte di ascoltare e mondi possibili*, Mondadori, Milano, 2003

Staccioli G., *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma, 2001

Watzlawick P., *Istruzioni per rendersi infelici*, Feltrinelli, Milano, 2006

Willeford W., *Il fool e il suo scettro*, Moretti & Vitali, Bergamo, 1998

Winnicott D. W., *Gioco e realtà*, 1971, trad. it. Armando, Roma, 2005