

" SCUSA HAI VISTO DA CHE PARTE E' ANDATO ? "

...Ci incontriamo, interagiamo e ci organizziamo tra queste righe. Graffettati in un territorio con proprie accelerazioni e rallentamenti, di partenze nascoste, di soste disgiunte e di arrivi mutilati. Una superficie è un mezzo di trasporto, un'interfaccia tra due ambienti in cui regna una attività costante. Una messa in forma dallo scambio delle due sostanze a contatto. Ora ci siamo. Con lo spostamento a libero di circolare, in virtù delle reciproche interazioni che possiamo attivare, T R A S L O C H I A M O. Siamo gli ostaggi volontari del movimento che direziona. Lo spostamento, uno a caso, non ha un inizio come più avanti verificheremo non avere una fine. Nel tragitto, alla ricerca del senso di appartenenza, ad un territorio che si presenta commisto, ci accorgiamo del nostro orizzonte svanire di forza illusoria. Subisce il divenir vettore e aumenta con la sua accelerazione la sua distanza. Nella propulsione perdiamo ciò che ci circonda. Si restringono le prospettive, si impoveriscono nella brevità dei tempi di spostamento e quel poco che alla gente resta è di aggrapparsi a dei modelli di sopravvivenza. Territorializzano, piantano le tende, adottano un solo punto di vista; quello che in precedenza si presentava come un terreno fertile ora è ghetto e possibilmente Autogestito, G R A Z I E

" MI SPIACE MA NON HA PARTICOLARI SEGNI DI RICONOSCIMENTO HA ANCHE POCO VISO" ...

La ricerca di velocità può trasformarsi nella negazione del tragitto, il prodotto in questo caso risulta sfibrato, un nutrimento inconsistente. Apparentemente una condizione a CHIUSO si libera, presenta una ad APERTO in cui sembra possibile sfruttare il percorso anestetizzato come pausa fisiologica, ENTRA. In realtà la velocità metabolica continua a subire quella tecnologica e come mezzi di trasporto del messaggio cambiano un tragitto da MACCHINA-VIOLENTA a MACCHINA-ESERCIZIO nella palestra del pensare. Da una spinta alle spalle in una diretta e pubblica sottomissione, il controllo se lo gioca una istituzione più o meno privata in una corsa con testimone passivo e mortale. E cosa pensare in queste condizioni dove la causa di questo contratto punto di vista è un deficit informativo? Le informazioni congestionano in una abitudine dell'affrontare gli spostamenti, qualunque essi siano e in una incapacità di discernere i vuoti allo stomaco si sentono. Siamo costantemente sottoposti ad una lenta sottrazione. Le dinamiche totalitarie per una miglior conservazione fuori dalla portata, configurano i propri schemi tattici sulla felice qualità dell'individuo di adattarsi ad una struttura. I registri del discorso sono occultati in specifiche frammentazioni settoriali. Il cibo è solo per i buoni che meritano la loro reazione. Se non conosci la parola d'ordine non puoi accedere alla dispensa, sei un diverso, un brutto e cattivo. Sei costretto a dedicarti alla pura ed esclusiva azione secondo i modelli di repressione del desiderio, corri in castigo senza mangiare ...

" APRI LA BOCCA E CHIUDI GLI OCCHI E TI OFFRO QUALCOSA CHE TI RENDERA'
SAGGIO "

...I movimenti laterali si moltiplicano e la loro consistenza percettibile diventa forza, neutralizzata dallo spostamento. Rientrano nel piano d'organizzazione, dove si cerca di definire ogni cosa in un suo insieme. Una prassi d'archivio dell'informazioni che giungono dalla struttura. La struttura è architettata tra tempi e misure di spostamento degli individui che interagiscono. Ma mentre un sistema per mantenere un alto numero di incontri che garantiscono la circolazione dell'informazione ha bisogno che ci sia confusione, in questo caso l'individuo viene immobilizzato da un continuo assedio, è territorio di perenne conquista. Le innate necessità esprimono la mobilità fisiologica e sono chiuse da una morsa di desiderio represso. In quello che può essere attraversato come un corridoio è visibile la stratigrafia dell'esperienza addizionata. In essa l'individuo edifica il suo divenire seguendo una logica che si assoggetta alla forma della grammatica, per poter esprimere una attività meccanica e una visione priva di sfumature. Questi sono argini di controllo della direzione mediante cui è possibile produrre quella tanto attesa "coerenza sociale" nelle intenzioni del soggetto. Con questa ottica, le forme incerte, un poco confuse e dai sistemi labili subiscono la presunzione di un mondo razionalizzato, sapiente di verità e pieno di preconcetti ad ogni livello d'organizzazione, un sistema chiuso nel suo epitaffio. Ad una struttura di specie nel gruppo si stabilisce una struttura intermedia il cui centro non è al centro ma in alto. L'individuo è privato delle false partenze, delle soste scongiunte come degli arrivi mutilati, la sua anatomia motrice acquisisce una propria informazione con il KIT introspettivo. Così è in grado di aggiudicare se stesso in una struttura gerarchica di dominio. La gente si muove perché esistono le prassi le stesse cercate per regolarsi, di cui si è cinta per occultare la propria iperbolica angoscia dell'inibizione all'azione. ..

" PER RAGGIUNGERE IL PUNTO CHE NON CONOSCI DEVI PRENDERE LA STRADA CHE
NON CONOSCI " ...

Se vogliamo fissare un'appuntamento dobbiamo specificare quattro coordinate; l'ora dell'appuntamento e altre tre grandezze che fissano in modo univoco la posizione spaziale nel nostro spazio tridimensionale, in cui gli assi delle coordinate sono ortogonali tra loro. Un programma si s p o s t a ma non ha un messaggio nel gestire autonomamente il veicolo; il movimento del movimento si impone. Non importa molto quello che viene spostato o trasferito, importa esclusivamente il potere vettoriale del trasferimento. In questa logica la povertà informativa del discorso illustra l'uniformità unidimensionale del percorso. Il punto è di renderci conto che le cose si accontentano di essere e che siamo proprio noi...

" UN MUTO DICE A UN SORDO C'E' UN CIECO CHE CI OSSERVA "

...Immobilizzato dall'accelerazione, il corpo riduce la propria estensione, si trasformano le configurazioni dell'ascoltare e l'occhio non guarda il punto dell'orizzonte, la direzione che deve essere presa, ma diviene lo schermo su cui si infrangono le immagini di un tragitto dell'oscuramento. Divenir-cieco nell'astratta mutilazione dell'arrivo, gode concluso nella logica della proprietà privata. Produrre è muovere, ciò che è prodotto e ci muove è una siringa del desiderio, una dose di egoismo a flusso continuo, un laccio emostatico che ci lega ad una eterna dipendenza. Le leggi del desiderio applicano un coprifuoco. La violenza perseguita il desiderio localizzandolo fino a trasformarlo in un mezzo consenziente e privato dei suoi oggetti si perverte addomesticato ad una passione del limite. Una dipendenza ci risucchia, poi ci spinge, ci schizza in direzioni che non conosciamo, anzi: in direzioni che riconosciamo come proprie ma di una forma liberalizzata del possedere qualcosa, dell'acquisire ciò che noi riconosciamo come qualificato e qualitativamente decodificabile. Un sapere prodotto non per essere articolato e pensato, ma per essere capitalizzato e utilizzato in maniera anonima. Il contratto sociale capillare, prevede l'uso di due tipi di droghe sterilizzate, controllate nei loro effetti opposti e da consumarsi preferibilmente entro. Confezionate sottovuoto. Una solitudine senza rimedio e una incapacità totale di accettare qualsiasi forma di solitudine, un appello costante a tutti i modi di dipendenza, di coinvolgimento...

" C'E' SEMPRE QUALCUNO PRONTO A SAPERE IL NOME DELLE COSE "

...Assorbito e immediatamente legittimizzato, il prodotto ci sposta l'immaginario su comodi oggetti plasmanti, ci fanno belli e brutto tempo. Addomesticano per una conservazione di energia della sussistenza; tutto è in forma di desiderio narcotizzante, che priva di una propria forza dell'agire e sempre più delle presenze passeggiare siamo territorializzati in una legge del desiderio celere. La velocità del desiderio esaurisce in se stessa come tale e dissoda, secondo la linearità dello spostamento, le strategie dei movimenti al di fuori del nostro campo di visione. Il luogo di incontro con altri corpi si riduce di continuo, è strategia dell'abitudine, consistenza nella velocità di spostamento che rende tutto più sfuggibile. I corpi al di là della precaria percezione che ne abbiamo sono in costante spostamento, hanno una serie di trasporti locali, una molteplicità infinita di molteplicità, individuali e concatenate. Bisogna pensare gli individui che si cercano, non come organi specifici, ma per un concatenamento che è già attivo su un piano molecolare. Il piano non è un postulato organizzativo, ma un mezzo di trasporto, si spinge verso l'esterno e dall'incontro con gli altri si modifica. Le masse si distribuiscono in altri tempi di frenetico riposo e assoluta velocità. Per una posizione aerea dinamica il corpo si allontana, cresce la distanza in noi e per forza di cose si trasforma in luogo da farci raggiungere. R I N C O R R I A M O C I...

" NON LO SO " una voce fuoricampo...sembra quella di Gianluca Codeghini anche se non ci giurerei...

IL GIOCO EPISTEMICO

con Pietro Braione, Gianluca Codeghini

IV.

PIETRO BRAIONE: Vorrei prendere le mosse proprio dal tuo lavoro. Mi sembra di notare che nella tua produzione il tema del gioco, del giocare, ricorra con insistenza. Nel tuo intervento sul numero 17 di "Riga" tu dici, cito testualmente, che "la fortuna del gioco di società è nella sequenza inizio-fine, vincente-perdente, vettori ineluttabili in cui i vari partecipanti si riconoscono"¹. Mi pare possa essere un punto di partenza per definire cosa è, e cosa non è, gioco.

GIANLUCA CODEGHINI: Quello che posso dirti è che effettivamente le tematiche di cui tu parli caratterizzano un po' tutto il mio lavoro, (*ironico*) in un senso che mi sembra naturale.

PB: Quale senso?

GC: Di chi sa stare al gioco... Avevi fatto riferimento al lavoro sui giochi da libro. In quel caso la tentazione di affrontare la questione delle dinamiche sociali che vengono sotto- (e talvolta sopra-) intese nello stesso ambito, quello della lettura, in cui il mio scritto si collocava, beh, era veramente troppo forte.

In ognuno dei tre racconti-regole il lettore-giocatore trova una differente contestualizzazione, con rimandi a risvolti sociali, con connotazioni gioco-libro, con ambiguità gerarchiche vincente-perdente; quello che tu citi comincia le mosse chiedendo al lettore-giocatore di trovare, come propri, alcuni esempi di vita-desiderante incompiuta rimasta come tale puro desiderio, nella forma di un elenco in cui identificarsi per poi cominciare a giocare. Gli esempi vertevano appunto sullo smarrire e decontestualizzare l'oggetto libro, defunzionalizzarlo come mezzo di trasporto, fedele alla verità intellettuale che contiene, spostarlo ad un livello estetico-affettivo ed esaltarlo in quelle vicende che lo hanno sempre visto soggiogato al potere didattico-rappresentativo. Il libro desiderante diventa il gioco e comincia a giocare. Nel gioco da libro che tu citi "Alla polvere" il giocatore per essere tale, prima di cominciare, deve riconoscersi in alcune di queste vicende: tutti

ne parlano ma io non ho avuto ancora tempo... adesso lo leggo ma... è una vita che ci provo... e altre ancora; condizioni che portano il giocatore all'acquisto del libro in questione per poi posizionarlo sulla mensola e destinarlo allo stratificare della polvere. Tra le regole del gioco appena descritte troviamo alla fine una postilla che dice "... chiunque volesse giocare spinto dalla menzogna e dall'imbroglio, si troverebbe privato di quel sublime piacere di non leggere un libro. Più la libreria si arricchisce di libri non letti e più si è vicini alla soluzione del gioco...".

Il gioco comincia a giocarsi e quando questo richiede tramite le sue stesse regole la contraddizione degli assunti sui quali è basata la vita nella sua dimensione sociale - ce ne sono altre? - allora il giocatore avrà nella sua memoria il dubbio di aver giocato ad altro o non aver giocato affatto: uno smarrimento semantico tra vita-gioco, una narcotizzazione dell'evento - o una ebbrezza senza ricordi?

PB: Non mi sembra che il divertimento sia una dimensione centrale del gioco, né che lo sia quella sociale. La teoria dei giochi è una disciplina alquanto, diciamo così, seria. Il bambino che gioca da solo è serissimo mentre produce da sé le regole con le quali farà proseguire il suo giocare. E mi sembra di ricordare qualcosa sulla sacralità del gioco nell'antica Grecia. Ad ogni modo, il gioco come imitazione della vita... mi sembra una direzione interessante per iniziare a muoverci.

GC: Il divertimento è una condizione psicotica dell'individuo e la considero una valvola sociale se è in funzione della posta in gioco. Tanto più è alta, tanto più ci si diverte, come dice un proverbio "A vincere senza rischio si trionfa senza gloria". La serietà attribuisce all'individuo un carattere comune, come ogni taglio o fetta sociale, però non esclude certo il divertimento, anzi, bisogna essere molto seri per divertirsi, appunto, sul serio. Ma non era solo questo il punto del mio lavoro.

PB: E qual era?

GC: Quello che volevo analizzare era l'essenza stessa del gioco come la sua fine. Senza una fine, il gioco non può esistere.

PB: Esistono però diversi giochi che non garantiscono la terminazione in un numero finito di mosse. Ad esempio, negli scacchi possiamo trovare delle disposizioni raggiungibili di pezzi che consentono ad entrambi i giocatori di

proseguire indefinitamente il gioco senza che mai uno dei due perda.

GC: Secondo la definizione di Carse il gioco degli scacchi è un gioco finito, ma consente ai giocatori di cambiare le regole rendendolo infinito in una partita forse aperta alla dialettica. Non è un caso che negli scacchi ci siano delle regole che consentono di risolvere, forse non tutte, ma gran parte delle situazioni che tu dici. Questo non è comunque un vero problema, perché le situazioni di stallo non sono altro che il ritardo indefinito della minaccia della conclusione, la quale rimane intesa nel giocare. Il giocatore vive in funzione di quel momento, il momento in cui il gioco "si fa", perché solo allora sarà precisato il suo ruolo: di vincitore, di perdente, o quant'altro.

PB: Ruolo che comunque ha senso soltanto nel contesto del gioco che lo determina.

GC: Esattamente. Solo con l'ultima mossa, dicevo, i ruoli vengono precisati: ma essendo il gioco ormai finito essi perdono ogni significato nel momento stesso della loro precisazione. E così il gioco che sembrava ormai giunto al suo esito appare nella sua essenza propria, indipendente dalla coscienza di coloro che giocano. Il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma il gioco che si produce *attraverso* i giocatori, il gioco che pone domande e si dà esso stesso risposte. Essere proprietari di se stessi in un tempo definito vuole dire consumarsi. È questo il senso del gioco finito in cui ogni individuo, per esistere come giocatore ed essere visibilmente riconosciuto come tale, deve consumarsi in una sequenza di mosse. Il gioco si fa beffe del giocatore, il quale crede nelle regole in cui si è consumato. Consapevole o meno del suo destino, ogni giocatore comincia a giocare con la speranza che quando tutto sarà finito per gli altri, lui vincente continuerà a esistere nella scia della sequenza di mosse che ha portato il gioco al suo compimento. Il gioco stesso appare come un mezzo per conseguire il gioco, e la scia non è di luce ma è oblio che si arricchisce nella perdita...

PB: ...quindi possiamo dire che il "fin de partie" dà un senso non solo al gioco in quanto tale, ma anche al giocare...

GC: ...se proprio vogliamo ricordare Beckett, allora facciamolo con le parole di Ionesco: "Beckett è essenzialmente tragico. Tragico perché è proprio la condizione umana intera ad entrare nel gioco e non l'uomo appartenente a questa o a quella società, né l'uomo visto attraverso un'ideologia e da quella

alienato". Dicevi della ritualità del gioco nell'antica grecia. La civiltà greca produsse la tragedia, atto scenico pubblico che aveva il suo esito nella catarsi. E doveva essere un gran divertimento, altrimenti perché ne avrebbero fatte così tante? Secondo me alla parola "divertimento" non viene dato il giusto significato.

PB: E allora ritorniamo alla "mimesis". Il giocatore è un agente, o meglio attore (altro termine teatrale) in un ruolo la cui definizione sarà completa solo alla fine del gioco stesso. Ma cosa possiamo dire dello scenario nel quale recita?

GC: Forse riesco a spiegare la cosa descrivendoti un altro lavoro che avevo fatto un po' di tempo fa. Si chiamava "Guardati alle spalle"², un evidente gioco di parole tra "guàrdati" e "guardàti", e si compiva in una serie di tre atti che si svolgevano in luoghi e tempi diversi a Firenze. Il "primo atto"³ si è svolto in una casa privata, uno spazio molto personale con tutte le conseguenze del caso. Il visitatore poteva accedere a tale spazio solo previo appuntamento. In una delle stanze, su un tavolo, c'era un libretto con una raccolta di quattro testi. Un testo era stato scritto da me ed aveva un taglio sociologico, un altro era stato scritto da un ingegnere nucleare e aveva un taglio scientifico, uno era un racconto autobiografico di una scrittrice, e il quarto era un saggio di un semiologo. L'unica cosa che i testi avevano in comune era che, in qualche modo, tutti facevano riferimento al tema del gioco. In una stanza attigua quattro monitor video disposti in quadrato rimandavano al gioco dei "quattro cantoni"; chi voleva poteva porsi al centro del quadrato mentre dai monitor venivano mandati quattro filmati nei quali quattro persone diverse leggevano i testi contenuti nel libretto. La posizione dei lettori cambiava continuamente, in maniera da rendere di fatto impossibile seguire la recitazione.

Il "secondo atto"⁴ si è svolto al Circolo Ricreativo Dante, in un giorno ed una fascia oraria specifici. Nella stanza principale veniva proiettato un insieme di riprese di gente in attesa in fila - modelle, un ufficio postale, negozi, militari, sportivi... Accanto, su un tavolo si trovava un gioco per quattro giocatori al quale era possibile giocare liberamente. Avevo creato quel gioco con l'aiuto dell'ingegnere nucleare autore di uno dei testi usati nel primo atto, il quale mi ha aiutato a chiarirne gli aspetti combinatori in modo da garantire che si concludesse comunque in un numero finito di mosse. Su una griglia quadrata

i giocatori potevano muovere le pedine per un numero di passi pari al risultato del tiro di un dado, ma potevano decidere la direzione di ogni passo. Alla fine di ciascuno spostamento il giocatore doveva porre un ostacolo in modo da limitare gli spostamenti suoi e dell'avversario. Il gioco si concludeva quando uno solo dei giocatori era in grado di fare l'ultima mossa. I giocatori avevano anche a disposizione una porta ciascuno, che potevano posizionare dove volevano sulla griglia, e che potevano usare per spostarsi in qualsiasi punto volessero, ammesso che fossero riusciti a ritornarci sopra.

Il terzo atto si svolge nel Vicolo del Purgatorio, che è un vicolo cieco di Firenze, ad una qualsiasi ora di un qualsiasi giorno, e consiste semplicemente nel recarsi nel vicolo.

Sulla conformazione dialettica del guàrdati-guardàti è edificata una traccia architettonica che unisce questi tre luoghi tra loro, una traccia che ha le caratteristiche di una interfaccia teatrale, una maschera ambigua, recitante. Una traccia che nella sua apparente incertezza, separa e unisce, apre e racchiude tutto quello che si muove al di qua e tutto quello che si muove al di là senza definirli. Un flusso esaltato nei primi due atti dallo sforzo del guardarsi addosso che nel primo atto è di fatto voyeuristico, nel secondo risulta essere un'arma per il controllo sociale e che nel terzo atto è riportato, l'evento, ad un livello primordiale di cecità senza però una via per l'uscita se non quella di ripercorrere i propri passi. In questa estensione dello spazio della rappresentazione abbiamo delle macchine angosciate dal niente, perché giocano sì ai quattro cantoni ma senza muovere alcuna mossa, muovono sì i propri passi nel gioco da tavolo ma con una lenta agonia verso l'immobilità; e in ultimo ecco che viene ritrovato, come succede nelle fiabe a lieto fine, quello che si era smarrito e cioè la possibilità (ricordiamo che recarsi al vicolo cieco è facoltativo) di non sostenere più la ragione con i sensi, portando lo spettatore ad oscillare, barcollare là dove non si può uscire, sul bordo del passo indietro e del non passo avanti. Il vicolo cieco è...

PB: Non mi sembra di aver capito bene quello che intendi dire, ma credo di vedere qui un po' del gusto duchampiano per il gioco come interrogazione sul rapporto arte/vita (nell'intervista rilasciata a Pierre Cabanne Duchamp diceva: "la mia arte sarebbe quella di vivere; ogni secondo, ogni respiro è un'opera che non è iscritta da nessuna parte, e che non è né visiva né cerebrale. È una specie di euforia costante"). Forse è in questo senso che va

interpretato il tuo recente intervento al "tavolo per Duchamp e Brancusi", ossia il "Gioco per dispiacerti"⁵.

GC: (ironico) Beh, sì, in un certo senso. Comunque non necessariamente duchampiano ma sicuramente nella direzione duchampiana di un'arte come cammino "in direzione di regioni che non reggono né il tempo né lo spazio", una direzione che percorre un bivio spazio-temporale. Un percorso simile al cammino del personaggio principale di tutte le fiabe, il quale comincia, come uno scacco, il suo movimento nello spazio astratto della narrazione che lo definisce a mano a mano che questi si avvicina sempre più ad una forma universale della struttura della fiaba, attraverso una strada contraddittoria dove sparsi rapporti incidentali, interazioni localizzate, sono le forche caudine che lo guidano verso l'adeguatezza descrittiva del riconoscimento... come ad esempio in "Spasso e chiudo"⁶ dove il visitatore doveva non solo prenotare telefonicamente l'orario di visita ma anche definire il tempo che intendeva mettere a disposizione per l'incontro. La diversità di ogni incontro impediva però di applicare con esattezza il tempo definito dal visitatore in partenza e questa condizione, primo aspetto che mi interessava verificare, creava una sovrapposizione di appuntamenti all'ingresso dove nella piccola sala d'attesa il sovraffollamento e il caos cominciavano a generare nuove aspettative; tale attesa era il secondo aspetto. Nella stanza dove li ricevevo l'unico elemento "artistico" era una targa in metallo appesa al muro con sopra inciso la dicitura "Le penitenze, che formano quasi un'appendice ai giuochi di conversazione, e anzi si può dire ne siano lo scopo, devono essere scelte con giudizio a seconda del grado sociale, dell'ingegno, del senso e delle circostanze personali di coloro che si devono ordinare. Si mostrerebbe poca delicatezza ove s'imponesse una penitenza difficile, o che richiedesse una certa attitudine intellettuale, a persone le quali non ne fossero capaci". E per il resto chi c'è c'è e chi non...

PB: Va bene. Ma almeno posso usarlo per riprendere un punto che abbiamo lasciato in sospeso. Il gioco è sempre un gioco di società, dove molti giocatori e spettatori sono messi a confronto?

GC: Certamente. Dicevi del bambino che si inventa le sue regole mentre gioca. Quel bambino si confronta con se stesso. Nel "Gioco per dispiacerti" il giocatore si scontra con il computer di modo che l'uomo e il suo doppio si possano finalmente incontrare attraverso la macchina. Non si gioca mai

veramente da soli, ed è l'esistenza della regola a fare necessaria la presenza dell'altro: se non c'è l'altro, non c'è necessità di definire delle regole perché non c'è necessità di rispettarle. Per questo dicevo che la socialità è fondamentale per definire cos'è gioco: il gioco costruisce una dimensione sociale, una dimensione possibile, comunque una ridefinizione tentativa dei ruoli tra i suoi attori, ridefinizione che ha senso solo in funzione della sua stessa conclusione. "Il gioco è bello quando dura poco", secondo la saggezza popolare. Gli spettatori che dal fondo seguono lo svolgersi del gioco sanciscono definitivamente l'ineluttabilità del suo compiersi sulla carne dei giocatori.

PB: Non sono troppo d'accordo sul fatto che senza l'altro non avrebbe senso porre delle regole e rispettarle... semmai non avrebbe senso *violare*...

GC: ...è vero che ha senso rispettare delle regole solo se giochi con te stesso. Quindi condizione necessaria è riconoscere se stessi nel riflesso dell'altro. È questa la condizione psicotica dell'individuo nella fetta sociale nella quale si riconosce.

PB: Insomma, il gioco è, in quanto agire in un contesto sociale secondo certe regole ed in funzione di un esito, la condizione stessa dell'agire umano. Bateson aveva affermato qualcosa di simile nella sua "Ecologia della mente" - in toni, tra parentesi piuttosto drammatici, parlava della vita come un gioco con regole rigide e senza il conforto del divertimento. D'altra parte l'*homo ludens* è anche una possibilità - la possibilità di abolire "ogni separazione tra gioco e vita corrente, tra scherzo e impegno".

GC: Ossia l'instaurazione del gioco infinito come processo in divenire e della confusione dei livelli contestuali come normativa dell'esistere.

PB: Quello che vorrei mi aiutassi a chiarire è come la socialità del gioco suggerisca il legame forte tra il compiere attività ludiche ed il compiere attività comunicative - nello specifico mi interessa un certo tipo di attività comunicativa sulla quale ritorneremo più avanti. Per Wittgenstein i molteplici usi del linguaggio hanno tutte le caratteristiche dell'attività ludica, e come tali vengono chiamati "giochi linguistici"... In questi, come del resto in tutti i giochi, l'atto comunicativo o atto linguistico è l'unità centrale, anche se non esclusiva, dell'azione. La comunicazione è atto in quanto ha un effetto: la stessa parola "comunicazione" indica la necessità di una "azione" per poter

avere qualcosa in "comune": azione dal punto di vista delle attività che il mittente deve compiere per produrre il messaggio, ma soprattutto da quello degli effetti che tale messaggio provoca sul destinatario. I due tipi di atti vengono chiamati in letteratura atto locutivo e atto perlocutivo rispettivamente. In un gioco linguistico le mosse vengono definite da questi tipi di atti.

GC: È da questo punto di vista che il gioco è una condizione fondamentale dell'agire *sociale* umano (ripeto: c'è un altro modo di agire?). Del resto non può esserci trasmissione del sapere se non c'è già prima qualcosa di già saputo, e "comunicazione" può anche volersi dire "azione tra persone che hanno qualcosa in comune".

PB:...ed è fondamentale anche perché sottolinea, oppure genera, una ulteriore necessità, quella di un apparato metacomunicativo che consenta di chiarire in quale gioco un determinato atto linguistico va inquadrato. Questa contestualizzazione è, a sua volta, un gioco di livello superiore, ed è forse in questo senso che possiamo cercare di chiarire la relazione tra il linguaggio come atto all'interno di un certo gioco linguistico e il gioco del linguaggio. Se "convincere" è un poco "vincere"...

GC: Ma tutto questo per cosa?

PB: Stavo leggendo un libro che affrontava il problema della definizione di una semantica per il linguaggio naturale attraverso la teoria dei giochi. Se questa sia un buon candidato per fare una cosa del genere non saprei. Mi sembra comunque interessante l'ipotesi di una semantica che interpreti le affermazioni come sfide implicite rivolte all'interlocutore a giochi linguistici. Le caratteristiche di questi dipendono da ciò che viene affermato, dal dominio del discorso e da alcune regole universali che consentono di decomporre in maniera ricorsiva (top-down) il gioco in base alla struttura dell'affermazione.

GC: Non sei molto chiaro.

PB: Se, ad esempio, affermo che "ogni numero naturale pari è divisibile per almeno un numero primo", il significato di questa frase è che io ho una strategia che mi permetterà di vincere ogni partita di un gioco nel quale l'avversario può scegliere un numero naturale pari a suo piacimento, e io devo trovare un numero primo che lo divida. Il fatto che esista per me effettivamente una strategia (estremamente banale: basta che io scelga

sempre 2) che mi permette di vincere ogni partita di questo gioco viene comunemente detto "l'affermazione è vera".

Il gioco è l'implicita attività di verifica e falsificazione delle frasi, e riporta la semantica del linguaggio all'agire, dall'atto all'azione promessa. Emergono le caratteristiche, diciamo, perlocutive del discorrere: atti nei quali seduco l'interlocutore fino ad indurlo a rinunciare a giocare un gioco che potrebbe falsificare ciò che gli sto dicendo.

GC: Continui a non essere troppo chiaro, ma vai pure avanti. Credo di aver capito, almeno in parte, cosa intendi.

PB: Concentriamoci a questo punto sui giochi linguistici che contengono l'emblema del metagioco di verifica e falsificazione. La confusione dei livelli constestuali riporta il promettere una verità condivisa nell'ambito del giocare relazionandosi socialmente, la quale viene consacrata dalla comunità dei giocatori che assegnano l'alloro del vincitore a chi meglio ha saputo chiarire, o confondere, le tracce.

GC: Come in tutti i giochi può esservi il bluff: posso affermare di essere in grado di vincere un certo gioco senza esserne realmente in grado, perché non è possibile e io lo so (ma non il mio avversario), o semplicemente perché non so proprio come fare.

PB: E qui veniamo all'attività che mi interessa analizzare con il tuo aiuto, ossia quella del fare scienza. La mia ipotesi è che il cambiamento che ha portato storicamente alla definizione dell'agire scientifico come oggi è comunemente inteso sia inquadrabile in questo ambito, e che il passaggio al linguaggio scientifico di elezione, quello della matematica e della logica matematica, rifletta molto bene come è cambiato il modo di giocare il gioco della scienza nella storia.

GC: Un gioco che viene giocato oggi con delle regole molto diverse da quelle con le quali veniva giocato quattro secoli fa, al punto che nella nostra memoria resta il dubbio di aver giocato ad altro o non aver giocato affatto.

PB: Ho riletto di recente Koyré e ho trovato interessante quando parla del passaggio da quella che, desumendo la terminologia da Mumford, chiama "macchina eotecnica" alla macchina paleotecnica prima e neotecnica poi. Cito: "... duemila anni prima Pitagora aveva proclamato che il numero è l'essenza delle cose, e la Bibbia aveva insegnato che Dio avevo fondato il

mondo su «il numero, il peso, la misura». Tutti l'hanno ripetuto, nessuno l'ha creduto. Per lo meno, nessuno fino a Galileo l'ha preso sul serio". Dopo Galileo lo sviluppo della scienza richiese il continuo sviluppo di oggetti tecnologici che consentissero di compiere osservazioni precise, in particolare cronometri e strumenti ottici. Già dal Settecento era chiaro che senza la tecnologia non sarebbe più stato possibile fare scienza. L'attenzione alle "arti meccaniche" ad opera degli enciclopedisti, che ne catturano modi, procedure e terminologie, e l'affiancamento delle voci tecnologiche alle altre voci del sapere nella pariteticità dell'ordine alfabetico (chi l'aveva fatto notare questo?), l'invenzione della macchina da calcolo - macchina che agisce sul noumenico o noumeno che si fa strada nel fenomenico? - il progetto Manhattan e l'avvento della Big Science... la definitiva sanzione di un processo che ormai si è compiuto e il cui effetto più evidente è la pervasiva presenza della tecnologia nella vita quotidiana, intesa come "ciò che resta quando si prescinde dalle attività specialistiche".

GC: (*ironico*) Vogliamo ricostruire la storia occidentale degli ultimi quattro secoli, anche a costo di cadere nel ridicolo? Bene, allora ricordiamo anche come l'invenzione dei mezzi di riproduzione dell'immagine abbia messo gli artisti di fronte ad una questione nuova: se una macchina era in grado di guardare, e descrivere, meglio di qualunque occhio, l'artista necessariamente doveva guardare ad altro. Dada e il Bauhaus, è risaputo, sono due risposte antitetiche e complementari allo stesso problema, i cui esiti sono ancora validi. Ma ancora non capisco dove vuoi arrivare.

PB: Sul guardare, il guardarsi, lo "sguardo della macchina" ci sarebbe molto da dire. Secondo Feynman il discrimine è il legame tra verità semantica ed osservazione. Lo strumento di misura che oggettivizza l'attività di osservazione è una *conditio sine qua non* per il fare scienza come lo intendiamo oggi, dicevamo: nello strumento viene trasferita quella fiducia che consente, entro certi limiti, di affermare che ciò che lo strumento vede per noi, effettivamente è. Se il gioco sociale è portatore del vero, d'altra parte, non è più necessario verificare il contatto con un ambito diverso dal gioco stesso; l'osservazione viene considerata superflua in quanto inaffidabile. Da questo punto di vista lo strumento di misura preciso poteva avere, nel contesto storico nel quale è emerso, il potere di invalidare certi rapporti tipicamente, per farti felice, sociali. Oggi sarà ancora così, dal

momento che ciò che osservano oggi alcuni strumenti non è più così *evidente*? Chi e come contribuisce a formare tale consenso? E quello strumento/linguaggio, quella matematica in grado di indicare a chi sa interpretare i suoi messaggi dove volgere lo sguardo per trovare altro? Il matematico, secondo Wittgenstein, produce essenza, e l'essenza è relegata nei paradigmi del linguaggio. Io la intendo anche: il mondo è misura perché è la misura che *viene impiegata* per parlare del mondo. Nel senso di un punto di vista. Di qui l'inesorabilità della matematica, ma tale inesorabilità comunque si fonda sul consenso, e chi guarda con l'intenzione di trovare qualcosa prima o poi trova qualcosa.

GC: L'uomo può mentire consapevolmente. Lo strumento può sbagliare inconsapevolmente. Questo non permette di dire che il gioco mediato dallo strumento è più equo di quello basato esclusivamente sul carisma del giocatore?

PB: Più equo, sì. Ma il soggettivismo definettiano in statistica suggerisce che, alla resa dei conti, l'affermazione (intendo nel senso di "statement", anche se il termine in italiano ha alcuni risvolti semantici che non mi dispiacciono) non è altro che un desiderio di scommessa da parte del soggetto che la formula. Ciò che stabilisce la bontà di una legge è la prova dei fatti; per dirlo con le parole di Feynman, che non andava troppo per il sottile, "l'osservazione è il giudice della verità di un'idea". Ma chi formula una legge stabilisce a priori dove e cosa guardare - e non può essere altrimenti, dal momento che senza questi a priori ogni ipotesi sarebbe scetticamente equivalente ad ogni altra. Secondo me l'osservazione è un giudice estremamente elastico, e non riesco a capire in quale tribunale operi. La verità è che nulla ci permette di dire che l'universo resterà uguale a se stesso. Nulla impedisce alla mela di cadere verso l'alto in qualsiasi istante. Eppure ci fidiamo del fatto che ciò non sia (non sembra essere) mai capitato fino ad ora, e proponiamo come "legge di gravitazione universale" una estrapolazione. Notando che questa fiducia funziona tanto bene in pratica da...

GC: ...da ciò ne risulta che in certi momenti, sotto certi punti di vista il successo della tecnologia odierna come applicazione della scienza è l'affermazione di una metafora epistemologica come struttura aperta. La scienza si muove perché è una possibile struttura e questo ci fa ben sperare che del mondo se ne può capire molto.

PB: La (vessata?) questione dell' "universalità" ritorna in questa metafora come tematica imprescindibile dai modi in cui la possibile struttura evolve. La predicibilità è il paradigma dell'universalità: lo possiamo vedere nelle caratteristiche tanto di ciò che si intende per "legge", che "dice prima" o "scrive prima", quanto dei valori umani - onestà, sincerità, fedeltà, coerenza - che nel sentire comune tale crisma di universalità possiedono. In entrambi i casi l'oggetto del discorrere, che sia il "reale" o il mio prossimo, diviene dominabile - possiamo controllarlo - e comprensibile - possiamo assimilarlo - e tanto più accettabile. Ecco il bisogno di fissare i limiti dell'agire umano, che come si diceva è sempre sociale, entro giochi le cui regole siano *universalmente* riconosciute, e quindi condivise da tutti gli attori, e il corrispondente bisogno di dare un formato a tutto quanto è "fuori di me" attraverso simili regole. Leggevo tempo fa di come in certi periodi storici si processavano e condannavano animali ed eventi naturali per i danni che avevano causato all'uomo. Questa categoria di azioni contestualizza eventi traumatici in giochi o riti che li definiscono e li rendono accettabili; il tribunale, che mostra in sé l'emblema della tribù, ha lo scopo di riportare un problema "al di fuori" in un abito convenzionale, e nel tribunale l'osservazione dovrebbe essere l'unico vero giudice (e il voyeurismo di chi ai processi va ad assistere...). Per lo stesso motivo il gioco della scienza contemporanea è inscindibile dagli strumenti tecnologici che rendono l'osservazione riproducibile. L'intera scienza moderna è accettabile, e ha il successo che ha nella pratica tecnologica, in quanto fondata sulla fiducia tribale che il giudizio scientifico è il prodotto di un pubblico processo sul tribunale della osservazione. D'altro canto, l'impossibilità di giocare il gioco semantico di verifica e falsificazione su una realtà che di fatto ci è preclusa implica che il gioco che ci porta al conoscere scientifico abbia, anche ammessa (e non concessa) l'accettabilità della mediazione offerta dagli strumenti di misura, tutti i caratteri dell'utile mistificazione - che funziona solo in quanto *utile...* o che è utile solo in quanto *funziona...*

GC: ...e in quanto si spera che molti occhi siano più onesti di uno solo, anche se "non c'è peggior cieco di chi non vuol vedere" e nulla è più cieco della materia delle cose⁷.

PB: Credo che sia in questo senso che lo scienziato debba sempre essere consapevole che i risultati della sua attività sono validi soltanto in via

temporanea e contestuale, e che non c'è nulla di normativo in una legge.

GC: A questo punto abbiamo una ipotesi: la chiameremo "gioco epistemico", il gioco nel quale i giocatori scommettono sulla possibilità di verificare e di falsificare, sapendo già in partenza che tale possibilità non c'è. Tali scommesse mostrano in maniera compiaciutamente impudica allo sguardo del giocatore l'azzardo del predicare, e si reggono sul filo del rasoio del compiersi e ridefinirsi delle sue stesse regole, attraverso la confusione generata dal fraintendimento. Un gioco beffardamente infinito dove l'orizzonte non si compie, bensì delimita mobilmente lo sguardo senza promettere una morte che definisca in maniera, appunto, definitiva che domande il gioco si è posto, che risposte si è dato, e che ruolo abbiamo noi in tutto questo.

PB: Ecco tornare in nuce quel principio che nelle prime interrogazioni avevamo circoscritto ad una "semplicità naturale della menzogna". Il cerchio si chiude tragicamente, mentre l'uomo viene cullato nella certezza che il suo sapere gli sopravviverà, una certezza concretizzata dalla paranoia dei muti e ciechi spettatori del nostro agire, macchine "angosciate dal niente", almeno fino al momento in cui atti necessari di detournement potranno rimettere in gioco le regole del sentire, dell'essere...

GC: (*ironico*) Bene, può bastare? A chi tocca tirare il dado?...

NOTE

1 - Testi riga n.17

2 - Guardati alle spalle

3 - Guardati alle spalle, primo atto

4 - Guardati alle spalle, secondo atto

5 - Gioco per dispiacerti

6 - Spasso e chiudo

7 - La cieca materia