

Questo è un gioco. Questo è un gioco?

seminario nazionale, sabato 2 maggio 2015 Viterbo

Danzare le relazioni. Giochi, cornici, paradossi

Mauro Doglio

Come distinguere il danzatore dalla danza?

W. B. Yeats

Per ballare il tango bisogna essere in due

Nicola (maestro di tango)

Non sei tu che balli la milonga, è la milonga che balla te

ballerina sconosciuta

Partire dalla danza (in particolare dal tango) per parlare di gioco e relazione è stata la proposta che mi ha fatto Ersilia per questo seminario. Il tema è amplissimo, per cui mi sono posto come obiettivo solo di offrire alcuni spunti per creare collegamenti tra questi tre concetti, ovvero: *danza, gioco e relazione*. Nell'attuare questo tentativo farò danzare insieme il pensiero di Bateson e quello del filosofo H.G. Gadamer, che nel suo libro *Verità e Metodo* dedica un capitolo al gioco.

La danza è una forma di gioco?

nel film *Ti va di ballare* Antonio Banderas impersona un insegnante di ballo da sala chiamato a fare lezione ad un gruppo di ragazzi e ragazze che hanno serie difficoltà a scuola. Ad un certo punto della storia l'iniziativa di insegnare ballo viene criticata da un gruppo di genitori che ne contestano l'utilità didattica. Banderas allora, per difendere la legittimità del suo intervento di fronte ai genitori riuniti, invita la direttrice della scuola a fare qualche passo di danza insieme a lui. E alla obiezione di lei: "Ma io non so ballare" risponde: " Signora Johnson, se sa camminare, sa anche ballare".

In effetti, da un certo punto di vista, ballare non è altro che camminare in un modo particolare, un modo nel quale muovere un passo dopo l'altro non significa la stessa cosa di quando si muove un passo dopo l'altro per camminare spostandosi da un punto ad un altro dello spazio.

Quando Bateson si pone il problema di definire cosa sia un gioco mette in luce che esso ha a che fare con uno 'spostamento' tra un'azione e il significato che le viene attribuito.

L'asserzione 'Questo è gioco', se la si sviluppa, assume la forma: «Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni "per cui esse stanno"».

Veniamo ora alle parole in corsivo "per cui esse stanno". Noi diciamo che la parola 'gatto' sta per un qualunque membro di una certa classe; cioè l'espressione 'sta per' è un sinonimo stretto di 'denota'. Se ora si sostituiscono le parole 'che esse denotano' alle parole 'per cui esse stanno' nella definizione sopra sviluppata di gioco, si ricava: «Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che sarebbe denotato da quelle azioni che queste azioni denotano». Il mordicchiare giocoso denota il morso, ma non denota ciò che sarebbe denotato dal morso. (VEM 221)

L'azione compiuta non significa quello che ci si aspetterebbe che significasse, ma in quel contesto acquisisce un altro senso. Nella danza per esempio, muovere i piedi denota il camminare, ma non denota quello che sarebbe denotato dal camminare.

Non so quello che so

Secondo Gadamer, nei confronti del gioco che sta giocando, il giocatore prende una posizione particolare: sa che quello che sta facendo non è serio, ma non mantiene questa consapevolezza in primo piano perché, affinché il gioco riesca, deve immergersi in esso, si potrebbe dire, con serietà. C'è una doppia consapevolezza nel giocatore: quello che sta facendo lo sta facendo seriamente e nello stesso tempo sa che sta facendo qualcosa di diverso da ciò che è serio.

Il giocatore sa bene che il gioco è solo gioco e si accampa in un mondo che è determinato dalla serietà degli scopi. Ma sa questo non nel senso che egli, come giocatore, abbia ancora esplicitamente presente questo rapporto con ciò che è serio. Il gioco raggiunge il proprio scopo solo se il giocatore si immerge totalmente in esso. Non il rimando esteriore del gioco alla serietà, ma solo la serietà del giocare fa sì che il gioco sia interamente gioco. Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste. L'essere proprio del gioco non permette che il giocatore si atteggi nei suoi confronti come verso un oggetto. Il giocatore sa benissimo cosa è 'gioco' e che ciò che fa è 'solo un gioco'; ma non sa quello che in tal modo 'sa'.

(VM 133)

Si crea quindi una situazione paradossale: per giocare bisogna giocare sul serio, ma proprio il fatto che non è serio è ciò che definisce il gioco.

Le osservazioni di Gadamer trovano un'eco in quelle di Bateson, quando cerca di chiarire la doppia natura del gioco parlando del processo primario e del processo secondario e sostiene che

Nel processo primario la mappa e il territorio sono identificati; nel processo secondario essi possono essere distinti. Nel gioco vengono sia identificati che distinti. (VEM 227)

Mentre giochiamo avviene che, contemporaneamente, sappiamo e non sappiamo che stiamo giocando. Se sapessimo perfettamente e chiaramente che stiamo giocando perderemmo la 'serietà' necessaria per giocare; se non lo sapessimo non percepiremmo più la distinzione tra ciò che è gioco e ciò che non lo è, eppure (quasi sempre) la conserviamo.

Cosa imparo giocando?

Ma cosa apprendo quando mi trovo in questa situazione? Danzando, giocando, vivendo una relazione apprendo qualcosa, ma questo non è un apprendimento di qualcosa di determinato, non stiamo parlando dei passi della danza o delle regole del gioco. Piuttosto apprendo qualcosa *su* quello che sto facendo.

Sono in un locale e sto ballando, so che la ballerina ed io stiamo danzando. Ma cosa so esattamente? So che quello che sto facendo è un gioco, un'attività ludica a cui mi dedico ogni tanto per divertirmi, però so anche che la svolgo con la massima serietà. So che c'è una differenza tra questa azione e il resto della mia vita, ma non saprei dire esattamente dove sta questa differenza, perché essa non è qualcosa che posso guardare come guardo un oggetto. So che il gioco non è un'altra attività dello stesso tipo delle altre che svolgo nella vita, ma certo definire questo "non" è molto difficile. Per Bateson proprio questo "non" ha a che fare in maniera essenziale col gioco.

C'è qualcosa come un "non" implicito nella parola gioco: ad esempio, il gioco "non" è serio. (QG 36)

c'è un livello di conoscenza del quale chi prende parte al gioco (o alla danza) non può avere coscienza né controllo, l'unica cosa che so mentre sto ballando (o giocando) è che sono parte di qualcosa di più grande di me, ma che non saprei definire esattamente. Giocando, e ballando, mi trovo in uno spazio che non può essere definito in modo oggettivo.

Nel metalogo *Perché un cigno?* Bateson mette in luce questa ignoranza 'necessaria' di chi è coinvolto in un'attività di questo tipo.

P. Supponiamo che io chieda alla ballerina: «Signorina X, mi dica, la danza che lei esegue... è per lei un sacramento o

una semplice metafora?». E supponiamo pure che io riesca a esprimere questa domanda in modo intelligibile. Lei potrebbe mettermi subito fuori causa dicendo: «Lei ha visto la danza... tocca a lei decidere, se vuole, se per lei è o non è un sacramento». Oppure potrebbe dirmi: «A volte lo è e a volte no». Oppure: «Com'ero ieri sera?». In ogni caso la ballerina non può avere un controllo diretto sulla faccenda.

F. Allora vuoi dire che chiunque conoscesse questo segreto avrebbe il potere di essere un grande ballerino o un grande poeta?

P. No, no, no. Non è affatto così. In primo luogo voglio dire che la grande arte e la religione e tutto il resto ruotano intorno a questo segreto; ma conoscere il segreto nei termini della coscienza normale non darebbe al conoscente alcun controllo. (VEM 68)

È la milonga che balla te

Uno degli obiettivi che Gadamer si pone nel suo libro è di fornire strumenti per pensare l'opera d'arte con categorie diverse da quelle tradizionali, uno di questi strumenti è il gioco. Sia nell'opera d'arte che nel gioco non si parla di una relazione soggetto - oggetto, ma di un'esperienza capace di produrre cambiamenti in chi la vive

L'opera d'arte non è un oggetto che si contrapponga ad un soggetto. L'essenza dell'opera risiede propriamente nel fatto che essa diviene un'esperienza che modifica colui che la fa. [...] il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma è il gioco stesso che si pro-duce attraverso i giocatori. (VM 134)

la danza non è qualcosa che possiedo, ma un'esperienza che mi modifica. Questa modificazione avviene grazie all'interazione di ballerino e ballerina, essi formano un'entità più ampia all'interno della quale avvengono scambi. Un ballerino, abbracciando la ballerina, stabilendo una relazione con lei, ascoltando la musica, diventa parte di una struttura che è più forte di lui, ma che senza di lui non potrebbe esistere.

Posso dire che padroneggio la mia danza? la danza non è qualcosa che possiedo, una conoscenza che posso adoperare. Certo conosco i passi, 'so' ballare, ma dire esattamente cosa significa saper ballare è difficile. Il ballo è qualcosa che si produce attraverso i ballerini e i ballerini non si possono distinguere dalla loro danza, che è ogni volta diversa e imprevedibile. La danza è un'entità più ampia dei singoli ballerini e possiede le stesse caratteristiche che Bateson mette in luce riflettendo sul gioco:

Esiste dunque una entità più ampia, diciamo A più B, che, nel gioco, compie un processo per il quale ritengo che il nome giusto sia "pratica". Si tratta di un processo di apprendimento in cui il sistema A più B non riceve informazioni nuove dall'esterno, ma solo dall'"interno del sistema". L'interazione mette a disposizione delle parti di B informazioni sulle parti di A e viceversa. C'è stato un cambiamento di confini. (MN 187)

Ma Bateson usa il gioco per aiutarci a riflettere sulle relazioni. Quello che avviene nella danza è metafora di ciò che avviene in ogni relazione: insegnando, curando, amando, ci troviamo all'interno di qualcosa che è più grande di noi e ci modifica. La relazione viene prima, afferma Bateson in *Mente e natura*, e così potremmo dire che prima dei ballerini viene la danza. Una volta, quando ballavo da pochi mesi ho invitato una ballerina più esperta a ballare una milonga (che è un tipo di danza che si balla nelle serate di tango); un po' intimorito all'idea di fare una brutta figura, per mettere le mani avanti, le ho detto che non ero ancora molto bravo a ballare la milonga, lei sorridendo mi ha risposto: "Non sei tu che balli la milonga, è la milonga che balla te".

Nella danza il ballerino e la ballerina danzano la danza e *contemporaneamente* la creano. La danza non è innanzitutto ripetizione di schemi già dati, ma un'attività creativa che produce, giocando con le variabili a disposizione, nuove forme. Essa avviene attraverso uno scambio tra ballerino e ballerina; nel tango il ballerino ha il compito di condurre la danza e, contrariamente a quanto si dice rispetto ai rapporti tra ballerino e ballerina, la relazione tra i due non è fortemente asimmetrica, tale che il ballerino dà ordini e la ballerina li esegue; più propriamente si tratta di una situazione relazionale in cui il ballerino propone e la ballerina risponde a questa proposta se e come vuole e in relazione alle sue capacità. Uno degli errori che commettono molti ballerini, anche abili, è pretendere che la ballerina esegua determinate figure visto che loro gliele segnalano, senza curarsi

del fatto che la ballerina sia o no in grado di eseguirle; così si creano situazioni penose e la danza riesce molto male. La relazione è fatta di proposte e risposte e controproposte e altre risposte e acquisisce una struttura o un'altra a seconda dell'andamento di queste. E forse proprio questo è l'apprendimento più importante: giocando (e danzando) sperimentiamo una modificazione dei confini del nostro io

Il gioco e la creazione del gioco debbono essere visti come un unico fenomeno e anzi, dal punto di vista soggettivo, è plausibile dire che la sequenza può essere veramente giocata solo finché conserva qualche elemento creativo e inatteso. Se la sequenza è del tutto nota, essa è "rituale", benché forse sempre formativa del carattere (2). Quando un essere umano A che gioca ha a sua disposizione un numero finito di azioni alternative, è abbastanza semplice vedere un primo livello di scoperta. Si tratta di sequenze evolutive con una selezione naturale non di elementi ma di "strutture di elementi" di azione. A tenterà varie azioni su B e scoprirà che B accetta solo certi contesti. Cioè, A deve o far precedere certe azioni da certe altre oppure collocare alcune delle proprie azioni in certe cornici temporali (sequenze di interazione) che sono preferite da B: A 'propone' e B 'dispone'. (MN 185)

Quello che apprendo in questi contesti è una differenza il cui effetto non è un aumento del mio sapere, ma un cambiamento della mia vita. Questo incrocio di sguardi su gioco, danza e relazione ci permette dunque di intravedere come queste pratiche siano caratterizzate dal fatto che determinano contesti che sono più grandi di chi vi prende parte, il gioco, la danza, le relazioni si producono attraverso i partecipanti e li modificano. Ancora una riflessione di Gadamer per mettere in luce questo punto.

Da tutto ciò si può enucleare un tratto comune attraverso il quale l'essenza del gioco si riflette nel comportamento ludico: *ogni giocare è un esser giocato*. Il fascino del gioco, l'attrazione che esso esercita consiste appunto nel fatto che il gioco diventa signore del giocatore [...] l'autentico soggetto del gioco [...] non è il giocatore, ma il gioco stesso. È il gioco che ha in sua balia il giocatore, lo irretisce nel gioco, lo fa stare al gioco. (VM 137)

Senza fine

un'altra caratteristica che lega gioco, danza e il mondo della relazione è l'idea che nessuna di queste attività abbia un fine verso cui si dirige. In altre parole il gioco non ci coinvolge per qualche obiettivo esterno, anche se fosse soltanto il divertimento. Certo, c'è anche questo, si può giocare per molti motivi, ma alla fine quando si sta giocando la cosa essenziale è il gioco stesso e il ripetersi del movimento del gioco: si gioca per continuare a giocare. Finito un brano ne segue un altro, e la prossima settimana risentiremo alcuni dei pezzi che abbiamo ballato oggi ma, siccome li balleremo con una ballerina diversa, o con la stessa ma in condizioni diverse, l'esito sarà un altro e così via. Anche su questo punto Gadamer ci fornisce una considerazione utile.

In tutti questi usi è sempre implicita l'idea di un andare e venire che non è legato ad un fine determinato in cui si trovi il suo termine. A ciò corrisponde anche il significato originario di gioco come danza, che in tedesco echeggia ancora in numerose parole (per esempio nella parola *Spielmann* = musicista, trovatore girovago). Quel movimento che è il gioco non ha alcun fine in cui termini, ma si rinnova sempre in una continua ripetizione. (VM 134)

Essere in relazione con qualcuno non ha un fine e non ha fine. Anche se cerco una relazione per ottenere un favore o un vantaggio o un piacere la relazione si impone in quanto tale, infatti in essa succederanno molte cose imprevedibili. Quando siamo in una relazione non siamo dentro qualcosa i cui confini possiamo definire in modo chiaro. È possibile dire dove comincia e dove finisce una relazione?

La grande bellezza

Quando si balla si percepisce se si sta ballando bene o no, se c'è armonia tra ballerino e ballerina, se la danza sta interpretando la musica; quando si gioca si percepisce se il gioco sta venendo bene oppure no; e mentre viviamo una relazione ci possiamo accorgere di come stiamo, noi e gli altri, in

essa. Bateson parla in alcuni luoghi di una struttura che connette e nella danza questa struttura appare forse più visibilmente che in altri contesti. Ballerino e ballerina sono connessi insieme e solo questo legame rende possibile la danza. Non si possono separare i danzatori dalla danza.

La bellezza, sostiene Bateson, è sensibilità alla struttura che connette: la danza riesce solo se si sviluppa questa sensibilità a tal punto che sia difficile indicare dove finisce il corpo dell'uno e dove comincia quello dell'altra. È significativo che per indicare una coppia che balla molto bene si dice scherzosamente che sembra un corpo con quattro gambe.

Quando tutto: abbraccio dei ballerini, movimenti, interpretazione della musica si combina in modo armonico chi sta ballando e chi osserva la danza provano la sensazione di appartenere a qualcosa di bello, di far parte di un insieme che ha un valore. E questa è esattamente la sensazione che si prova quando si partecipa ad una relazione nella quale ci si sente bene, di qualunque genere essa sia.

VEM = G. Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 2005.

MN = G. Bateson, *Mente e natura*, Milano, Adelphi, 1995.

QG = G., Bateson, *Questo è un gioco*, Milano, Cortina, 1996.

VM = H. G. Gadamer, *Verità e metodo*, Milano, Bompiani, 1983.