

L'INTERVISTA. Società edonistiche dove il divertimento senza creatività è un imperativo. Parla Ermanno Bencivenga

DALLA PRIMA PAGINA

Dalla parte dei videogiochi

Adesso non voglio correre dietro ai viaggi paradisiacamente artificiali, perché mi bastano i turisti giapponesi a Roma e a Parigi, e i turisti italiani a Tokio e a Hong-Kong, per capire che il brivido dell'imprevisto e dell'avventura, chi ci tenga, si è rifugiato nei pianificatissimi eden californiani e similcaliforniani. E ancora meno mi smarrirò a ragionare intorno alla nobiltà del calcio come disciplina inventiva altamente specializzata, maradonescamente lirica, massime in tempi di crudo gladiatorismo da curva, di delinquenzialità da gradinata. Vorrei soltanto spendere due parole in favore dei videogiochi a quattro tasti, e manifestare qualche diffidenza nei confronti della saigante dei felici tempi perduti. Non so quanto lavorassero con la fantasia gli alfabeti dell'età dell'oro, ma è probabile che abbia ragione chi opina, sopra la scorta di pensatori assai illustri, che i furori poetici siano preminenti, se non addirittura esclusivi, nelle età primitive, così storiche come individuali. Il problema, per me, è però quello, pedagogicamente parlando, di elaborare e coinvolgere, a fini maturamente razionali, i meravigliosi deliri della beata incoscienza originaria dei popoli e degli individui, innalzandoli sino alla prosa. Nelle società tecnologicamente evolute, d'accordo, non ci sarà niente di male a sandokanizzarsi ostinatamente, partendo da nude parole, massime se poi ci si solleva, a passo a passo, alle ottave delle più ariostesche corbellerie furiose. Ma in un mondo dove si tratta anche, poniamo, all'occasione, di conseguire la patente e di condurre le quattroruote con altrettanta perizia, per il proprio e per l'altrui bene, la prontezza dei riflessi e il loro passivo condizionamento saranno necessariamente orientati in modi piuttosto cogenti, che sono del resto paralleli, anche se tanto dissimi-

li, e per certi riguardi, e per fortuna, tanto più elementari, da quelli in altre epoche richiesti per viventi e sopravvissuti a colpi di caccia e di pesca. Allora, sarà delizioso immaginarsi esotici pirati, posto che non si disponga di più decorose e luminose immaginazioni. La portata di testa e di scalfale, ma non è affatto male esercitarsi, anche per gioco, senza nemmeno avvedersene, al pronto rispetto delle strisce, dei semafori, della semantica delle segnaletiche. Le canore lavandare erano più poetiche, si mormora in giro, delle casalinghe lavatrici meccaniche, dai sottili lavaggi differenziali, ma non credo che sia un indizio di umanistica saggezza nimpiangerle struggentemente. Una zappa non è affatto più umana di un jet. È soltanto più antica, e per noi largamente autorizzata e addomesticata da versificatori e da dipintori illustri.

Non è la società iperindustrializzata a guastarci i bambini. Il problema è un altro. È che c'è una quantità spaventosa di bambini, a questo mondo, che desiderano, del tutto legittimamente, e del tutto invano, la catena integrale della Barbie e dei suoi innumerevoli accessori, ma non ne dispongono, infelici, perché le loro mamme, sciagurate, non sono in grado di investire abbastanza in profumi, per potersi poi permettere di convertirne l'alto valore in così evoluti e interminabili balocchi. Arricchitemi adeguatamente tutte le mamme del mondo, che sono tutte belle e tutte buone, e sarà tutto risolto in un amen.

Il dramma, diranno subito i miei piccoli lettori, non riposa nella Barbie e nei suoi sterminati dintorni. Il dramma è quello, infatti, di non avercela, la Barbie, di non potercela avere. E io, per me, mi spero che così diranno subito, anche i miei grandi, maturati lettori.

[Eduardo Sanguineti]



Uomini slot

«Quei giocatori alla catena di montaggio»

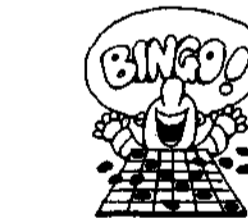
A Las Vegas, capitale mondiale del divertimento, tutto è in realtà preordinato. Il giocatore di fronte alla slot machine è come un operaio alla catena di montaggio. Al gioco è sottratta la sua essenza: la creatività e la soggettività. Stiamo andando verso una società di grandi e piccoli «giocatori forzati»? È la domanda un po' preoccupata e un po' scherzosa dello studioso Ermanno Bencivenga.

BRUNO CAVAGNOLA

Nelle sale dell'Hotel MGM (è il più grande del mondo con le sue 5.005 stanze) non esistono orologi: il tempo, per chi gioca, non deve esistere. Entrare all'Excalibur poi è un gioco da ragazzi: sconvolgentissimi tapis roulant e porte tutte aperte ti spianano la strada. Ma se devi uscire scordati qualsiasi aiuto: ti tocca di camminare e aprire tutte le porte, una ad una. Non poteva che partire da qui, da Las Vegas e dai suoi grandi alberghi «tutto compreso», il viaggio nel continente del gioco intrapreso da Ermanno Bencivenga con il suo *Giocare per forza* (Mondadori, p. 188, lire 28.000). Un viaggio, a dispetto del tema, che non avrà nulla di fantastico, nulla di imprevedibile e poco o nulla di divertente. Un viaggio pululato dagli inganni di nuove sirene o dagli agguati di mostri elettronici, a cominciare da quella «slot machine» che è la vera, unica e assoluta regina del regno di Las Vegas. «Varcare la soglia di uno di questi grandi alberghi», racconta Bencivenga - è come entrare in una fabbrica e seguire una linea di montaggio. La vita a Las Vegas, città del gioco, dovrebbe essere dominata dal caso, dall'azzardo e invece tutto vi è assolutamente predeterminato: gli alberghi sono gigantesche balene dai cui ventre è quasi impossibile uscire. E il tuo tempo di gioco lo occupi compiendo gesti di un ritualismo esasperato e di una ripetitività assoluta. Alla «slot machine» fai gesti da

catena di montaggio: il modo come muovi la sua leva non ha nessuna importanza ai fini del risultato perché ogni operazione è compiutamente sotto il controllo della macchina. Davanti al «bandito monco» (così è soprannominata la «slot machine»), o ad altri giochi, si riproduce come in un laboratorio e quindi in modo esasperato, la stessa situazione che caratterizza la vita di tutti i giorni, dove l'individuo è dominato da forze su cui non ha nessuna autorità e con le quali non può dialogare: il mercato, la politica, il lavoro vanno come vanno e l'individuo si trova in mezzo, strozzato e costretto a reagire sempre e mai ad agire. La vincita, a Las Vegas come spesso nella vita quotidiana, arriva in modo indipendente da come si tira la leva o ci si comporta. Quello che viene negato all'individuo è proprio il gioco, la sua essenza: non c'è spazio per l'invenzione, la creazione e soprattutto non c'è spazio per imparare alcun che: non esiste e non esisterà mai un buon giocatore di «slot machine», puoi andare per ventitré anni a Las Vegas a tirare la leva e non imparerai mai niente, ogni volta tutto resterà nelle mani del caso.

Se Las Vegas uccide il gioco, l'Epoca di Orlando, il grande parco che offre una fedeltà alla riproduzione dell'ambiente di interi Paesi, sembra cancellare un altro aspetto caratteristico del gioco, quello dell'avventura.



Carta d'identità

Ermanno Bencivenga è nato a Reggio Calabria nel 1950, ma si è laureato in filosofia all'Università statale di Milano. Subito dopo la laurea si è trasferito Oltreoceano e attualmente è docente di Filosofia all'Università di California, Irvine. Bencivenga è autore di numerosi saggi di logica, estetica, filosofia del linguaggio e storia della filosofia. Ha pubblicato, tra l'altro, «Una logica dei termini singolari» (Bollati Boringhieri 1980), «Il primo libro di logica» (Bollati Boringhieri 1984), «Te dialoghi» (Bollati Boringhieri 1988), «Giociamo con la filosofia» (Mondadori 1990), «La filosofia in trentadue favole» (Mondadori 1991) e «Oltre la tolleranza» (Feltrinelli 1992).

Quando gli del vogliono perdere un uomo - viene suggerito nel libro - gli danno esattamente quello che desiderano. Il viaggio è un'avventura verso cui siamo attratti da vari specchietti per le allodole: vogliamo andare a vedere il Partenone, il Colosseo... Allora ci spostiamo e ci confrontiamo con la diversità, a volte anche con qualcosa che forse non ci aspettavamo. A Orlando tutto ciò viene manipolato e rimane solo lo specchietto: sei lì, in Florida, in un ambiente assolutamente rassicurante, hai sotto mano tutti i monumenti che vuoi vedere, puoi andare nel ristorante tipico del Paese che hai scelto... Tutto è come te lo aspetti e sotto controllo: è rimasto solo lo specchietto e ti è stata risparmiata la fatica di dover cambiare ambiente ed il rischio di venire in contatto con realtà inaspettate e magari fastidiose. Las Vegas e Orlando restano comunque paradisi artificiali per molti versi unici, e comunque destinati agli adulti. Il gioco dei giovani è esente da pericoli o insidie? Nel libro si parla ad esem-

pio del modo un po' particolare in cui si gioca a calcio in California, di come i genitori vivono le partite... Se un ragazzo cerca di fare il Maradona, di inventarsi qualche finezza o fantasia quando ha la palla al piede viene sommerso da un mare di urta; è invece applaudito e portato come esempio solo chi gioca con il cuore e corre come un bufalo per tutta la partita, anche se senza il minimo costrutto. Quello che i genitori cercano di insegnare ai figli non è il calcio, o qualche altra disciplina con le sue forme espressive proprie, vogliono solo vedere il proprio figlio che si impone, che si fa strada, che pesta e corre più del vicino e per questo lo incitano sostanzialmente all'aggressività. Ciò riflette la struttura della società californiana, dove qualsiasi attività specifica sta tramontando e in cui ha sempre meno valore la capacità di svolgere un lavoro particolare. Siamo in uno Stato dove in media si ha la probabilità di cambiare lavoro sei volte nella propria carrie-

ra, di divorziare e di cambiare casa una volta ogni quattro anni. Ciò significa che non hai il tempo di crearti un ambiente, né di lavoro, né di casa, né affettivo. La società contemporanea tende a trasformare l'uomo in un meccanismo del tutto intercambiabile, capace di adattarsi senza difficoltà a qualsiasi ambiente e quindi la dote fondamentale diventa l'energia assolutamente indifferenziata e dispiegata senza inibizioni e controlli: questa è la sola «capacità» che si può trasferire da un situazione all'altra senza impaccio. Qualsiasi attività che possieda un linguaggio complesso e strutturato tende ad andare persa, come i nostri vecchi mestieri. Non è un caso che le uniche doti che i genitori vogliono che i figli esprimano giocando a calcio sono proprio queste energia e aggressività assolutamente indifferenziate. Ma il ragazzo crescendo non ha poi nessun alfabeto e linguaggio in cui esprimere questa energia, che non avendo canali e forme di espressione molto spesso finisce per scaricarsi nella società come semplice violenza. Una volta i giovani fantasticavano sui mari del sud avendo in mano un libro di Salgari; oggi partecipano ad avventure ancora più esotiche con i giochi elettronici. Che differenza c'è tra l'eroe di un «Game boy» e Sandokan? La differenza sta nel lavoro che devi fare per richiamare in vita e animare dalle pagine di un libro, cioè da un oggetto assai semplice fatto di parole su carta, un mondo fantastico. È questo tuo lavoro quello che alla fine conta; oggi invece i giochi elettronici diventano sempre più perfezionati e ricchi di particolari lasciandoti sempre meno da fare e sempre più passivo, e lo spazio di un lavoro tuo personale per passare dallo stimolo, questa volta elettronico, alla realizzazione delle tue fantasie è sempre più limitato. Con un libro in

mano c'era da fare uno sforzo di traduzione costante, adesso con un «Game boy» quello che impari realmente è manovrare quattro tasti. Ti viene rubata la capacità personale di costruire delle cose tue; i mondi fantastici ti vengono offerti in serie e già preorganizzati e tu non hai niente altro da fare che reagire con una logica binaria dello zero e dell'uno. Quello che conta invece è che cosa ci mettiamo di nostro in questi mondi fantastici, perché è così che impariamo a costruire la nostra individualità e la nostra storia. Il libro si conclude con l'apologo dello spazio inutile, dove il racconto di un uomo il cui unico spazio rimasto alla fine è solo quello occupato dal suo corpo. La parola gioco sottintende sempre l'esistenza di un certo spazio di libertà e di scelta, nel quale è possibile insinuare qualcosa che non è assolutamente previsto, ma è qualcosa solo di nostro. La società moderna sta occupando tutti questi spazi, è una società sempre più da incastri perfetti, dominata dalle cose giuste che devono andare al loro posto giusto. Allora non c'è più semplicemente la Barbie, ma c'è una linea intera preordinata e quando hai la Barbie devi comprare la sua casa, la sua macchina, i suoi amici... devi comprare un'intera struttura che va a riempire tutti i vuoti. Io mi sento, con un po' di ansia e paura, circondato da una società che si incastra sempre più perfettamente intorno a me, privandomi di quello spazio nel quale tradizionalmente gli uomini hanno cercato e creato la loro libertà e individualità. L'apologo dello spazio inutile tira un po' le fila di questa ansietà e al mio uomo alla fine non resterà nessun posto dove andare, perché tutti i suoi percorsi sono stati predeterminati e per lui non c'è alcun bivio a cui fermarsi per scegliere se andare a destra o a sinistra.

ARCHIVI

GIORGIO TRIANI

Il gruppo

Le bravate «carnevolesche»

All'inizio il gioco si confondeva con il lavoro. E del pari sostanzialmente simili erano i giochi degli adulti e quelli infantili. Il corpo, la forza e le abilità fisiche (lottare, correre più forte, saltare più in alto, sollevare pesi più grandi) erano gioco e giocattolo. Con poche altre concessioni, comunque sempre molto semplici. Ossicini, sassi, noci (da nascondere e da trovare o indovinare, magari scommettendoci su, come si faceva con i dadi) erano la variante «da tavolo» dei giochi da strada nei quali, più che la trottole, la facevano da padroni i «giochi d'iniziazione» al gruppo (fare la lotta, «stare sotto» nei giochi dei più grandi, catturare piccoli animali, partecipare a bravate «carnevolesche»).

Nel Medioevo

La differenza tra popolo e signori

«Scherzi di mano scherzi da villano», si comincia a dire nel Medioevo, già ripartendo giochi popolari e giochi da signori, giochi da maschi e giochi da femmine. Ai monelli la strada e le mani, come s'è detto, ai rampolli di buona famiglia giochi preparatori alle future funzioni di comando (ad esempio i modelli navali e le figurine pitturate a mano da noti artisti, volute dal cardinal Mazzarino, per il Delfino di Francia che poi diventerà Re Sole). Ai bambini il rocchetto di filo (da cui poi lo yo-yo), il cervo volante o aquilone e i soldati (i più antichi che si conoscono risalgono all'Egitto del 2.000 a.c.); alle bambine, invece, le bambole. Che come le favole e le filastrocche dovevano educare l'infanzia alle responsabilità dei grandi. In verità assai vicine, se è vero che sino al Settecento i bambini venivano considerati non come portatori di bisogni specifici, bensì come degli adulti in scala ridotto, degli «ometti».

Nell'Ottocento

La letteratura per l'infanzia

È nell'Ottocento che perlopiù formalmente (vista la rilevanza che assume, il lavoro minorile) questa concezione viene superata. Nasce la letteratura per l'infanzia e contestualmente anche l'industria dei giocattoli, con tratti però ancora familiari. Tali che i balocchi appartengono più (soprattutto se visti con gli occhi d'oggi) al mondo dell'arte che a quello dell'usa e di struzzi dei bambini di ogni tempo. Sono perlopiù giocattoli meccanici («cavalieri, acrobati e bambole/puppazzi che si muovono, oscillano, magari al suono dei carillon»). Ma l'«âge d'or» del giocattolo si situa tra il 1880 e il 1914: spirito industriale e gusto artigianale, «modernità» e scoperte tecniche materializzano un «spaes dei balocchi» in cui fanno la loro comparsa le prime auto, le prime navi a vapore, i primi treni. E nasce anche l'antenata delle attuali bambole che si muovono e parlano: la «danzante ansiosa» prodotta dalla fabbrica tedesca Bing nel 1905. Per inciso il primo treno elettrico è presentato all'esposizione Universale di Parigi del 1893.

Dopo la guerra

Arriva il flipper

«Giocano con le figurine (a «muretto»), ma soprattutto con soldatini, camion, carri ed armi assolutamente simili a quelli veri, i bambini che vivono fra le due guerre. Anche se non è più l'Europa ma gli Usa il centro dell'innovazione (suonatori jazz e ballerini di tip-tap che si muovono mossi dalla vibrazione della voce trasmessa dal microfono). Realizzazioni queste che anticipano i giochi elettronici degli anni '50 (il flipper) e quelli elettronici degli anni '70. I cosiddetti videogiochi che nel giro di vent'anni hanno completamente rivoluzionato l'orizzonte ludico. Non si gioca più ai pirati mascherandosi da Corsaro Rosso, ma invece digitando sul computer. Chissà, se è giusto rimpiangere l'infanzia perduta che sapeva «giocare con niente». Certo è che a quasi niente si sono ridotti i lunghi (prati e cortili) che per secoli hanno offerto ai bambini delle città un habitat ludico irripetibile.