

Utopia e vita quotidiana.

Tra Caillois e l'Internazionale Situazionista

Luca Baldassarre

Abstract: Con il presente contributo si vuol tentare di proporre una interpretazione del concetto di utopia quale intrinsecamente legato a quello della liberazione come gioco. La configurazione dell'utopia come non-luogo, come negazione di una posizione che è a sua volta una nuova posizione, tende ineluttabilmente a trasformare il non-luogo in un neo-luogo, il cui fondamento rimane essenzialmente reattivo. Una siffatta critica sembrerebbe inconciliabile rispetto ad ogni possibile tentativo di legare qualsiasi teoria, che voglia delineare la figura di un mondo nuovo, alla sua realizzazione, alla sua trasformazione in prassi. Il limite di questa impostazione, la quale accusa di sterilità ogni teoria che non si pieghi dinanzi al comandamento della sua immediata fattibilità, consiste nel considerare, come forma generale della prassi, una sua declinazione specifica, vale a dire la valorizzazione della prassi in termini esclusivamente pragmatistici, utilitaristici e produttivistici. Partendo dall'analisi del concetto di gioco proposta dallo studioso francese Roger Caillois, si interpreterà l'attività, al contempo teorica e pratica, dell'Internazionale Situazionista, nei termini del valore sovversivo del gioco rispetto ad un presente irrigiditosi nelle forme imposte dalla società attuale. Si cercherà dunque di mostrare come la possibilità di mettere in pratica l'anticipazione di un'utopia positiva svincolata da dinamiche di reazione rispetto ai meccanismi autoritari della tradizione dipende dalla realizzazione dell'unione fra un piano d'azione etico e un piano d'azione estetico, ovvero dal connettere un effettivo sviluppo morale dell'uomo all'educazione a nuove forme di sensibilità libere dalle catene della prassi capitalista, che trae forza proprio dalla dialettica del rovesciamento fra lavoro e gioco.

Parole chiave: vita quotidiana; gioco; situazione; agon; alienazione.

Abstract: In this paper we want to try to propose an interpretation of the concept of utopia as intrinsically linked to liberation as play. The configuration of utopia as no-place, as denial of a position that is in turn a new position, tends inevitably to transform the no-

place into a new-place, whose foundation remains essentially reactive. This critique would seem irreconcilable with any possible attempt to link any theory that wishes to outline the figure of a new world, to its realization, to its transformation into practice. The limit of this approach, which accuses any theory that does not bend to the commandment of its immediate feasibility of being sterile, consists in considering, as a general form of praxis, a specific declension of praxis, that is to say, the valorisation of praxis in exclusively pragmatic and utilitarian terms. Starting from the analysis of the concept of play proposed by Roger Caillois, we will interpret the activity, both theoretical and practical, of the Situationist International, in terms of the subversive value of the play in relation to the present, made harsher by the forms imposed by current society. We will therefore try to show how the possibility of putting into practice the anticipation of a positive utopia, free from reaction dynamics to the authoritarian mechanisms of tradition, depends on the realization of the union between an ethical action plan and an aesthetic action one, that is, on connecting an effective moral development of human being to education to new forms of sensitivity free from the chains of capitalist practice, which gets stronger precisely thanks to the overturning dialectic between work and play.

Keywords: daily life; play; situation; agon; alienation.

Il nostro motto sarà quindi: riforma della coscienza, non mediante dogmi, bensì mediante l'analisi della coscienza mistica oscura a se stessa, sia che si presenti in modo religioso, sia in modo politico. Si vedrà allora come da tempi il mondo possiede il sogno di una cosa, di cui non ha che da possedere la coscienza, per possederla realmente. Sarà chiaro come non si tratti di tirare una linea retta tra passato e futuro, ma di realizzare le idee del passato. Si vedrà infine come l'umanità non incominci un lavoro nuovo, ma venga consapevolmente a capo del suo antico lavoro.

(K. Marx, *Lettera a Arnold Ruge*, settembre 1843)

Ancora oggi l'indagine sul concetto di gioco, sulla sua possibile definizione, sul ruolo che esso svolge e ha svolto all'interno della società occidentale è posta, nel rispetto di una rigorosa settorializzazione del sapere, ai margini di qualsiasi analisi seria delle dinamiche e dei meccanismi che regolano la vita e lo sviluppo della nostra società nelle

sue articolazioni politiche, economiche, psicologiche. Che ciò sia funzionale al perenne mantenimento dello status quo, è evidente, dalla prospettiva di una critica del capitalismo, entro un sistema che, finalizzato tautologicamente alla propria illimitata espansione, proprio per questo necessita dell'approfondimento e dell'intensificazione, sebbene sempre in forme nuove, più subdole e meno palesi, della frattura fra lavoro e gioco¹.

Eppure, la tradizione di pensiero novecentesca ci lascia in consegna alcuni tentativi, benché isolati, di sottolineare l'importanza del gioco per lo sviluppo della civiltà occidentale. Pur nella convinzione che soltanto entro una prospettiva dialettica è fecondo studiare la relazione fra gioco e lavoro, ritengo opportuno che un siffatto tentativo interpretativo prenda preliminarmente in esame quello straordinario contributo che Roger Caillois ha dato in questo campo di indagine. Rispetto al celebre *Homo ludens* di Johann Huizinga, opera del 1939 che rappresenta forse il primo approccio sistematico al tema in questione, *Les jeux et les hommes* di Caillois, comparso nel 1958, ha il vantaggio di presentare alcuni elementi di novità che appaiono a chi scrive più attuali e soprattutto maggiormente fertili entro una prospettiva qual è la nostra. L'obiettivo preliminare dell'antropologo francese è quello di superare appunto la concezione di Huizinga, limitata, a suo dire ingiustificatamente, allo studio dello «spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata» (CAILLOIS 2017: 19). L'intento di Caillois non è invece quello di inserire questo studio specifico nell'orizzonte della storia delle idee o della storia culturale, bensì di formulare alcune ipotesi di partenza per lo sviluppo – come chiaramente dichiarato soltanto a metà trattazione – non di una «sociologia dei giochi», ma di una «sociologia *a partire* dai giochi» (CAILLOIS 2017: 86). Per un verso questo approccio ha il merito di scardinare quella concezione monolitica del gioco, che, svincolandolo dalle sue manifestazione empiriche, lo svuoterebbe di contenuto, rendendolo in tal modo manipolabile: il concetto astratto di gioco tornerebbe così funzionale a logiche ad esso esterne, ovvero al principio del lavoro e dello sfruttamento; dall'altro verso ciò comporta il rischio² di sciogliere, per così dire, il gioco nella plurivocità delle sue espressioni, nell'irriducibilità atomistica dei suoi elementi, di proporre nient'altro che il catalogo di una serie di epifenomeni. In altre parole, il

¹ Mi riferisco qui in particolar modo a quelle teorizzazioni critiche tipiche di uno specifico marxismo eterodosso, quale fu quello della cosiddetta Scuola di Francoforte. Per rimandi più dettagliati, cfr. HORKHEIMER - ADORNO 1997; ADORNO 1994; MARCUSE 2001.

² Questo rischio è attenuato, a dire il vero, da un'interessante ipotesi euristica proposta al termine dell'opera – su cui mi soffermerò al termine di questa trattazione – e in generale dalla collocazione, da parte di Caillois, delle varie manifestazioni ludiche e dei vari principi del gioco entro un quadro più ampio, cioè quello dello studio delle configurazioni sociali succedutesi nel corso dello sviluppo della civiltà occidentale.

pluralismo di Caillois, che consiste nella quadripartizione del gioco in categorie il cui fondamento risiede nella radicale diversità degli impulsi che lo muovono e che esso a sua volta muove, è tale che il concetto universale di gioco manifesta poi, nonostante tutte le precauzioni dello studioso, la propria fragilità nel rapporto col suo opposto, tale che esso rischia così di essere regolato da una fatale dialettica del rovesciamento. È vero, come asserito nell'introduzione, che il gioco è considerato non come «apprendistato del lavoro», ma come preparazione alla vita (CAILLOIS 2017: 12), ma proprio questa impostazione corre il rischio, mettendo in secondo piano l'urgente questione del rapporto lavoro/gioco, di abbandonare la dimensione ludica dell'esistente alla mercé della configurazione sociale dei rapporti di lavoro di volta in volta dominante.

A seconda dei diversi principi o criteri in base ai quali i giochi vengono praticati, Caillois propone una classificazione e suddivisione dei giochi in: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*; nei quali predominano, rispettivamente, il ruolo della competizione, del caso, del simulacro e della vertigine. Non è questa la sede adatta per approfondire questa concettualizzazione e per addentrarsi nelle minuziose descrizioni delle varie categorie di giochi proposte dall'antropologo francese. A tal proposito, basti un cenno agli esempi adottati delle forme socializzate delle quattro tipologie: lo sport; il casinò; il teatro; il luna-park. Vi sono però due precisazioni che occorre mettere a fuoco, all'interno della trattazione di Caillois, ai fini del nostro ragionamento. Innanzitutto, quelle quattro categorie, non ulteriormente scomponibili, non sono, per lo stesso Caillois, le radici ultime del concetto di gioco: esse rappresentano piuttosto le manifestazioni storiche di alcuni principi che hanno esercitato con una certa costanza il loro influsso sullo sviluppo della civiltà occidentale. Ma al di là di questa quadripartizione, prima di essa ed a suo fondamento, vi è una tensione, una tendenza mai completamente risolta alla istituzionalizzazione e regolarizzazione del gioco, immanente al concetto stesso di gioco. *Paidia* e *ludus*, «che non sono categorie del gioco ma modi di giocare» (CAILLOIS 2017: 71), rappresentano gli estremi di questa polarizzazione. Con il primo termine Caillois intende

il vocabolo che abbraccia le manifestazioni spontanee dell'istinto di gioco [...] Essa interviene in ogni manifestazione di gioiosa esuberanza espressa da un'agitazione immediata e caotica, da uno stato di svago e distensione libera e spontanea, spesso eccessivo, il cui carattere improvvisato e anarchico resta l'essenziale, se non l'unica ragion d'essere. (CAILLOIS 2017: 45)

Ludus è «il complemento e l'educazione della *paidia* che esso disciplina e arricchisce» (CAILLOIS 2017: 47). Il *ludus* è, potremmo dire, il tentativo civilizzatore di porre ordine ad un caos primigenio. Caillois ammette, d'altro canto, che questa metamorfosi della *paidia* ha tracciato il percorso della sola civiltà occidentale. In Cina, ad esempio, la *paidia* ha preso la strada del *wan*: non, come il *ludus*, verso la trasformazione di quel bisogno elementare di chiasso e di agitazione in gusto per il superamento di una difficoltà gratuita, bensì «verso la calma, la pazienza, il puro fantasticare» (CAILLOIS 2017: 52). All'alternativa fra *ludus* e *wan* Caillois aggiungerà poi una terza via (più vicina al *ludus* e forse, almeno parzialmente, ad esso riconducibile, ma certamente non riducibile), di cui ci occuperemo in conclusione. È sufficiente per adesso ravvisare come l'istituzionalizzazione dell'impulso del gioco è da legare, per lo stesso studioso francese, ad un determinato progetto storico (oppure, volendo esprimerci in termini più neutrali, ad un determinato percorso storico)³.

Il secondo punto su cui focalizzare l'attenzione riguarda la degenerazione dei giochi⁴. Un gioco degenera non a causa dell'eccessiva intensità, ma per «una contaminazione con la vita normale» (CAILLOIS 2017: 68). Ogni gioco, a prescindere dalla categoria cui può essere riferito, subisce allora una alterazione perversa e tende verso una pericolosa deriva allorché avviene una sovrapposizione con la vita quotidiana: la fecondità del gioco dipende direttamente, per Caillois, dalla sua possibilità di indurre un «soddisfacimento formale, ideale, limitato, separato dalla vita normale» (CAILLOIS 2017: 62). Per essere tale, infatti, ogni attività ludica dev'essere: libera; separata; incerta; improduttiva; regolata o fittizia (CAILLOIS 2017: 26). In altre parole, la serietà del gioco consiste nella sua indipendenza rispetto alla serietà della vita: quando la vita stessa viene trasformata in gioco, quando la dimensione ludica dell'esistente prende il sopravvento fino a diventare la sua unica ragion d'essere, la libertà del gioco, in cui consiste la sua serietà, si trasforma in serietà del gioco, che sono le sue catene. E allora la perversione dell'*agon* segna il passaggio dalla competizione alla concorrenza assoluta, quella dell'*alea* dal principio del caso alla superstizione; l'*ilinx* degenera nella dipendenza da stupefacenti. E la *mimicry*? La *mimicry* degenera nell'alienazione: «la precisione dei limiti impedisce l'alienazione» (CAILLOIS 2017: 67). Occorre, a dire il vero,

³ Tanto che Caillois considera egualmente valide le due tesi contrapposte, l'una secondo cui il gioco deriva dalla cultura, l'altra viceversa (CAILLOIS 2017: 76-77).

⁴ È bene sottolineare come le quattro categorie si presentino molto spesso non in forma pura, ma commiste fra loro (CAILLOIS 2017: 89).

puntualizzare che il complesso sistema di incroci disegnato da Caillois prevede, oltre che una radicale contrapposizione fra la coppia *agon-alea* (che appartiene all'universo della regola: giocare significa qui dominare il caso, dimostrare la propria abilità nel saper gestire le situazioni avverse e volgerle in proprio favore e nel riconoscere i propri limiti rispetto all'aleatorietà della fortuna) e la coppia *mimicry-ilinx* (appartenente all'universo della turbolenza, a tal punto che sfocia nel contrario del gioco, nella perdita del Sé e nella passività assoluta), l'attribuzione di un valore positivo e attivo all'*agon* e alla *mimicry*, mentre di un valore negativo e passivo all'*alea* e all'*ilinx* (CAILLOIS 2017: 94). Questa interessante proposta teorica è alla base di un'illuminante intuizione di Jean Baudrillard, il quale in un brevissimo articolo del 1982 affermò che

se prendiamo la classificazione dei giochi fatta da Caillois (vale quanto un'altra): *mimicry*, *agon*, *alea*, *ilinx* – gioco d'espressione, di competizione, d'azzardo, di vertigine – tutta la tendenza della nostra «cultura» contemporanea ci porterebbe a una relativa scomparsa delle forme d'espressione e della competizione (l'abbiamo reperita al livello degli oggetti) a vantaggio delle forme dell'*alea* e della vertigine, che non sono più giochi di scena, di specchi, di sfida, di dualità, ma piuttosto giochi estatici, solitari e narcisistici il cui piacere non è più quello, scenico e estetico, della manifestazione, bensì quello, aleatorio, psicotropo, della fascinazione pura. (BAUDRILLARD 1987: 56-57)

A prima vista, questa intuizione è di una lucidità disarmante ed è indubbiamente densa di spunti teorici che possono condurre ad ulteriori ricerche da un punto di vista, per così dire, fenomenologico. Stesso discorso vale per quanto riguarda la fertilità del concetto di degenerazione in Caillois: non c'è dubbio, infatti, che, posto il problema in questi termini, la degenerazione dell'*alea* e dell'*ilinx* consista in una vera e propria diffusione a macchia d'olio e in una colonizzazione del mondo della vita da parte di quei pericolosi meccanismi sottesi al funzionamento dei principi del caso e della vertigine. Si potrebbe pertanto sostenere, a buon diritto, che la società contemporanea si fondi su un rovesciamento, un vero e proprio cambio di segno, dell'*agon* e della *mimicry* a vantaggio dell'*alea* e dell'*ilinx*, che da principi passivi si trasformano così in principi apparentemente attivi dell'attuale configurazione sociale⁵.

La classificazione di Caillois è sicuramente un'ottima schematizzazione e presenta, per così dire, il quadro clinico della situazione, da un punto di vista analitico. Rimangono,

⁵ «L'*ilinx*, che distruggeva l'*agon*, non rende affatto impossibile l'*alea*. Paralizza il giocatore, lo affascina, gli fa perdere la testa, ma non lo porta minimamente a violare le regole del gioco. Si può perfino affermare che lo assoggetta maggiormente alle decisioni della sorte e lo induce ad abbandonarsi ancor più passivamente» (CAILLOIS 2017: 91).

però, alcune perplessità. Se è vero che la degenerazione del gioco – di ogni categoria del gioco – è l'espressione di una dialettica del rovesciamento, che muta il gioco nel suo opposto, la libertà in costrizione, la serietà del divertimento in serietà divertita, non è questo rovesciamento di per se stesso alienazione? Se la perversione dell'*agon* consiste nella «ambizione forsennata, ossessiva, in qualunque campo si eserciti» (CAILLOIS 2017: 64), se *alea* e *ilinx* sono principi intrinsecamente passivi e riducono quindi il soggetto ad oggetto, non è ben chiaro il motivo per cui assegnare alla degenerazione della sola *mimicry* lo statuto di alienazione quale «perdita della propria identità profonda» (CAILLOIS 2017: 67). Se la degenerazione del gioco, in tutte le sue espressioni e non limitatamente a quella del simulacro e della maschera, è da esaminare nei termini della alienazione, di perdita del proprio Io rispetto ad una oggettività esterna, non si può allora non vedere come il vero nucleo problematico non sia nella contaminazione fra gioco e vita, ma si insinui nel nocciolo della vita stessa. È la «vita falsa» o «vita offesa» di cui parla Theodor W. Adorno nei suoi *Minima moralia*⁶. La degenerazione dei giochi come funzionamento di un dispositivo alienante dipende pertanto, più che da una contaminazione fra gioco e vita, dal rapporto di subordinazione dei giochi e del gioco in generale da un unico principio, che a ben vedere è il medesimo dell'*agon*, o meglio, nei termini di Caillois, della degenerazione dell'*agon*: la competizione sfrenata. Il concetto di gioco e le sue molteplici manifestazioni devono quindi essere studiate in rapporto ad una struttura produttivistica e prestazionale della società che, nella fase del tardocapitalismo, ha monopolizzato la vita stessa. D'altronde, Caillois stesso sembra aver colto, forse non del tutto lucidamente, il limite del suo pluralismo e aver aperto la strada ad una interpretazione monistica:

le forze finalmente sottomesse del simulacro e della *trance* [...] rispuntano fuori sotto forme ipocrite e pervertite all'interno di un mondo che cerca di tenerle a freno e non concede generalmente loro alcun diritto. (CAILLOIS 2017: 148)

Oggi, quelle forze non sono più tenute a freno, ma implementate dallo stesso sistema che prima le reprimeva. L'esplosione di *alea* e *ilinx*, oggi, non è frutto della sostituzione dei principi di *agon* e *mimicry*, ma deriva dalla loro sussunzione sotto l'unico principio che è alla base dell'*agon* degenerato: prima che la perversione del gioco occorre oggi studiare la perversione della vita.

⁶ Cfr. ADORNO 1994: *passim*.

La classificazione dei giochi operata da Caillois, la sua collocazione entro un quadro meramente analitico, può pertanto offrire un solido punto di appoggio anche per quelle teorie finalizzate alla giustificazione dello stato di cose esistente. Considerando come caratteristica peculiare del gioco e del suo opposto la categoria dicotomica limite/illimitato al punto da sostenere che, allorché il gioco superi i propri confini ben definiti, esso sfocia nel suo contrario e produce effetti nefasti, si ingabbia inevitabilmente il gioco entro schemi prestabiliti funzionali alla scompartimentazione dell'esistente operata dal sistema capitalistico, per il quale ogni cosa deve rimanere al suo posto per essere più facilmente manipolabile. Una prospettiva dialettica come quella cui ci richiamiamo in questa sede ha invece il pregio di non fossilizzare, una volta per tutte, le opposte categorie del gioco e del lavoro (e non di gioco e vita!) tramite una ferrea applicazione del principio di identità, giacché questa stessa dicotomia, considerata *sic et simpliciter*, è funzionale al mantenimento e alla perpetuazione del sistema. L'ipotesi secondo cui la degenerazione del gioco avviene quando esso, da mondo limitato, si trasforma in totalità del reale, non può essere d'altronde applicata tale e quale al suo opposto? Non è, peraltro, proprio ciò che accade oggi, in un mondo in cui, pur caduti i limiti dei due ambiti contrapposti, del gioco e del lavoro, permangono meccanismi perversi e repressivi e anzi agiscono, per così dire, ad un livello superiore e con maggiore efficacia? Utilizzando la concettualizzazione dello stesso sociologo francese, potremmo dire che la caduta contestuale dei rispettivi limiti del dominio del gioco e del lavoro conduce, nel permanere delle strutture socio-economiche esistenti, ad un regresso del *ludus* non alle forme disarticolate e caotiche della *paidia*, ma come esplosione delle forme dell'*alea* e dell'*ilinx*. L'ipotesi di Caillois non trova allora conferma: o meglio, si rivela poco utile alla comprensione del permanere di quei meccanismi repressivi. Sostenere che questi derivino da una definitiva caduta del limite significa utilizzare concetti vuoti: la determinazione del concetto di gioco, la sua de-finizione è talmente astratta che gioco e lavoro possono rovesciarsi l'uno nell'altro e così confondersi. L'unica, feconda, distinzione da porre è perciò fra alienazione e liberazione. Per quanto non sia del tutto da sottovalutare la caratterizzazione del gioco come superamento di una difficoltà gratuita, la vera essenza del gioco è da rilevare in ciò che Caillois riferisce alla *mimicry*: l'invenzione. L'unica possibilità del gioco come azione/creazione/invenzione, come «invenzione continua» (CAILLOIS 2017: 40), è però soltanto, hegelianamente, nel concreto, in ciò che cresce insieme, nei rapporti fra gli uomini non dominati dalla legge dello scambio: forse, meglio ancora, è il con-creto stesso, è lo stesso determinarsi concreto del

concreto. Da questa prospettiva, la definizione di gioco come «libertà all'interno del rigore stesso, affinché questo acquisisca o conservi la sua efficacia» (CAILLOIS 2017: 8) coglie certamente un punto nevralgico. In un lavoro del 1932, lo psicologo sovietico Lev Vygotskij affermava che «da tempo, ormai, gli psicologi hanno stabilito una legge, secondo la quale la tendenza alla creazione è sempre inversamente proporzionale alla semplicità dell'ambiente» (VYGOTSKIJ 1980: 49)⁷.

Se ciò, come sembra, è vero, è chiaro che, nell'attuale configurazione sociale, pochissimo spazio resta al gioco, mentre ciò che oggi è definito tale ne conserva soltanto la mera parvenza. Tutte le categorie del gioco, infatti, volendo continuare a prendere in prestito la topologia di Caillois, sono ormai subordinate ad una logica della prestazione che pervade l'intero sistema in tutte le sue ramificazioni. In tale ottica, la proposta teorica dell'Internazionale Situazionista, gruppo d'avanguardia operante negli anni '60 dello scorso secolo, ci consegna, ancora oggi, utili elementi per una critica del gioco nella direzione di un superamento della società della prestazione⁸. La tendenza al cattivo infinito domina oggi l'esistente fino al punto che questo cattivo infinito si impone come principio del sistema: in tal senso la definizione di Caillois coglie sì un punto fondamentale, laddove dà ad intendere che la caduta di ogni limite, e quindi la caduta del limite intesa come principio, comporta inevitabilmente una degenerazione o perversione. Ma il nocciolo della questione consiste nel comprendere come questo problema si pone in ragione delle contraddizioni di un sistema che, in quanto tale, è sì chiuso, ma al contempo si fonda sul principio dell'illimitatezza: si tratta, a ben vedere, delle medesime contraddizioni dell'economia capitalista. La caduta del limite, cioè la ludicizzazione della vita, conduce alla degenerazione del gioco soltanto se si considera la contraddizione limite/illimitato nella prospettiva del primo Fichte e non in quella hegeliana, che aveva come punto d'appoggio proprio la critica a quello. Nel mondo dominato dal cattivo infinito tutti i giochi soccombono inesorabilmente al principio di prestazione e si manifestano come figure di ciò che Guy Debord avrebbe chiamato, al culmine della sua esperienza situazionista, «società dello spettacolo»⁹. Il carattere controrivoluzionario di

⁷ Si può avere una conferma di questa tesi anche nei recentissimi studi del neuroscienziato tedesco Manfred Spitzer (SPITZER 2016: 189-214).

⁸ Il primo numero della rivista della «Internazionale Situazionista» risale al 1958, lo stesso anno della prima pubblicazione de *I giochi e gli uomini* di Caillois.

⁹ Cfr. DEBORD 2017. L'opera di Debord, così come tutti gli articoli e i saggi dell'Internazionale Situazionista che verranno citati in questo contributo, non prevede, in accordo con la tradizione situazionista, alcun copyright, diritto d'autore, di traduzione e di edizione. Come viene sottolineato in apertura di ogni numero della rivista «Internazionale Situazionista», tutti i testi da essa pubblicati possono essere liberamente riprodotti, tradotti o adattati, anche senza indicazione di provenienza.

questo quadro teorico «sta nel vedere necessariamente il tempo libero come un consumo passivo, come la possibilità di essere sempre più spettatori del non senso stabilito» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 4, 3).

Dove risiede, allora, la possibilità di salvare il gioco dal tritacarne del tardocapitalismo, dei meccanismi tentacolari e onnipresenti della società della prestazione? Per essere tale, infatti, il gioco non può che possedere caratteristiche diametralmente opposte rispetto a quegli imperativi: si può anzi benissimo affermare che il gioco *tout court* rappresenti l'istanza critica del capitalismo e, viceversa, che non vi possa essere alcuna critica del capitalismo nella sua fase avanzata che non presenti il carattere di gioco. L'Internazionale Situazionista ha sempre pensato e agito, sin dalla pubblicazione del primo numero della sua rivista, in questa prospettiva:

il problema di vincere o di perdere, finora quasi inseparabile dall'attività ludica, appare legato a tutte le altre manifestazioni della tensione tra individui per l'appropriazione dei beni. Il sentimento dell'importanza del vincere nel gioco, che si tratti di soddisfazioni concrete o più spesso illusorie, è il prodotto avvelenato di una cattiva società. [...] L'elemento di competizione dovrà scomparire a vantaggio di una concezione davvero più collettiva del gioco: la creazione comune degli ambienti ludici scelti. La distinzione centrale che bisogna superare è quella che si stabilisce tra il gioco e la vita corrente, in quanto il gioco viene considerato un'eccezione isolata e provvisoria. (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 1, 9-10)

Alla nostra argomentazione si potrebbe obiettare che per Caillois, anche in riferimento all'*agon*, «l'ideale non è la vittoria ottenuta su chiunque e con qualunque mezzo, ma l'abilità, la prodezza riportata a parità di probabilità di successo su un concorrente che si stima e all'occasione si aiuta» (CAILLOIS 2017: 128) e «il modo di vincere è più importante della vittoria stessa» (CAILLOIS 2017: 14). Ma lo stesso Caillois ammette in realtà indirettamente che tale concezione è a dir poco anacronistica, affermando, nel parlare della delega, come forme della *mimicry* nell'*agon*, che «non è la bravura dell'atleta né l'arte dell'interprete a fornire la chiave di questi fanatismi [idolatria, tifo, etc., N.d.A.], bensì una sorta di generale bisogno di identificazione con il campione o con la diva» (CAILLOIS 2017: 144-5). La sua concezione dell'*agon* ci sembra pertanto prendere a modello i duelli medievali piuttosto che la competizione nella società capitalistica.

Reificazione e alienazione hanno ormai da tempo varcato i limiti del lavoro di fabbrica, per insinuarsi fin nelle fibre della vita quotidiana: «l'estrema povertà dell'organizzazione cosciente, della creatività delle persone nella vita quotidiana, traduce la fondamentale

necessità dell'incoscienza e della mistificazione in una società di sfruttamento, in una società dell'alienazione» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 6, 22), sostiene Debord in una relazione del 1961 dal titolo *Prospettive di modificazioni coscienti nella vita quotidiana*. L'anno successivo Raoul Vaneigem scriverà in *Banalità di base* che «il ricco è oggi colui che possiede il più gran numero di oggetti poveri» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 7, 35). Occorre allora innanzitutto prender coscienza di questa condizione del soggetto nel capitalismo avanzato per cercare di opporre una controffensiva che, da consumatore passivo, lo ponga nuovamente all'interno di una dinamica dialettica: «la vita quotidiana non criticata significa oggi il perdurare delle forme attuali, profondamente degradate, della cultura e della politica» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 6, 22). Banale risulterebbe la critica secondo cui tale concezione tralascerebbe ogni discorso etico o politico, cardine di ogni pensiero rivoluzionario fino alla metà del Novecento, in favore di un estetismo di maniera. Laddove etica e politica sono state inglobate nel discorso del sistema, qualsiasi loro declinazione risulta neutralizzata a priori. Il discorso estetico non è però fuga dai problemi reali, bensì l'esatto opposto: il discorso rivoluzionario ha bisogno di una trasfigurazione estetica per non tradire i propri presupposti. Il gioco, la dimensione estetica della vita, presenta un carattere intrinsecamente utopico, poiché è immanente al suo stesso concetto la liberazione dallo sfruttamento del lavoro e nel lavoro, da vincoli imposti, da ritmi di vita eteronomi. A tal proposito, molto più lucide appaiono perfino le argomentazioni di un teologo come Jürgen Moltmann che qualsiasi teoria politica: «l'interesse puramente estetico per la libertà del gioco non è controrivoluzionario [...] La libertà del gioco diventa allora il surrogato delle libertà politiche che non si sono potute raggiungere» (MOLTMANN 1988: 16-17). Nell'opera del teologo protestante la proposta di una teoria critica del gioco si esprime come escatologia non più fondata sulla speranza di un riscatto dalla miseria mondana, ma come l'esperienza intramondana della gloria di Dio che si rivela nella festa. Ed è proprio la concezione del gioco come festa che potrebbe aprire la strada per una valorizzazione di un concetto di utopia libero dalle pastoie del cattivo infinito. La configurazione dell'utopia come non-luogo, come negazione di una posizione che è a sua volta una nuova posizione, tende ineluttabilmente a trasformare il non-luogo in un neo-luogo, il negativo in positivo, un positivo il cui fondamento rimane essenzialmente reattivo e che perciò eredita i tratti di ciò verso cui era indirizzata la sua

critica¹⁰. Ma questa critica al concetto tradizionale di utopia è solo apparentemente inconciliabile rispetto ad ogni possibile tentativo di legare qualsiasi teoria, che voglia delineare la figura di un mondo nuovo, alla sua realizzazione, alla sua trasformazione in prassi: ciò vale, infatti, soltanto se si considera, come forma generale della prassi, una sua declinazione specifica, ovvero la sua valorizzazione in termini esclusivamente pragmatici, utilitaristici e produttivistici. Nel regno mondano dell'abbondanza, le stesse conquiste del capitalismo consentirebbero, anche grazie allo sviluppo tecnologico, di porre fine alle richieste di sacrificio che invece vengono ancora, ad oggi, rivolte agli individui e alla società nel suo complesso. Nel già citato *Contributo ad una definizione situazionista di gioco*, comparso nel primo numero della rivista, si sostiene che il gioco «nella sua attuale coesistenza con i residui di questa fase di declino [...] è ancora lotta e rappresentazione: lotta per una vita a misura del desiderio, rappresentazione concreta di una simile vita» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 1, 10). Pur sembrando questa affermazione affine al discorso utopico tradizionale, la funzione anticipatrice dell'utopia situazionista non si limita alla proposta teorica per una prassi a venire, ma si esplica nella coincidenza immediata fra teoria e prassi. Ciò che prima abbiamo designato come festa prende qui la forma della costruzione di situazioni.

Con situazione costruita si intende ogni «momento della vita, concretamente e deliberatamente costruito mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 1, 13). Altresì, essa è ritenuta «inseparabile dal suo consumo immediato, come valore d'uso essenzialmente estraneo ad una conservazione sotto forma di merce» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 4, 10), al punto che «non si può definire esattamente una situazione, e il suo limite. Ciò che caratterizzerà la situazione, è la sua prassi stessa, la sua formazione deliberata» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 4, 11). È dunque, come si diceva prima, invenzione continua. Ma quali sono gli strumenti adatti ad operare questa costruzione? Per l'Internazionale Situazionista non esistono mezzi situazionisti, ma un uso situazionista dei mezzi: le situazioni sono costruite utilizzando gli scarti di quella che potremmo definire la costruzione capitalista,

¹⁰ Rimando ancora una volta, per ulteriori approfondimenti, alla teoresi di Horkheimer e Adorno, in particolare alla sezione conclusiva di *Dialettica dell'illuminismo*, intitolata *Appunti e schizzi* (HORKHEIMER, ADORNO 1997) e alla trascrizione di quella conferenza di Adorno, datata 1932, *Die Idee der Naturgeschichte*, che presenta già *in nuce* le tesi di filosofia della storia che sarebbero poi state meglio definite dallo studioso francofortese nei decenni successivi e nelle sue opere più note e qui già citate (ADORNO 2009).

di cui gli individui non sono che meri esecutori. Ciò significa che la costruzione di situazioni non si pone come critica esterna all'impianto capitalistico – il che equivarrebbe ad un fatale ritorno ad una dinamica del rovesciamento e quindi della neutralizzazione del gioco – ma come critica immanente, come controforza interna al dominio del capitale. Pertanto le due principali tecniche situazioniste – due espressioni diverse di un'unica operazione strategica – non possono prescindere dal muoversi entro il sistema che esse stesse mirano a superare. Da qui il carattere peculiarmente urbano della *dérive*, quale «tecnica del passaggio veloce attraverso svariati ambienti» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 2, 19). È possibile esercitarla soltanto in città, nei conglomerati urbani frutto dello sviluppo dell'economia capitalistica, sebbene non abbiano in comune, con la monotonia del viaggio e della passeggiata, nient'altro che il luogo in cui avvengono: in quanto riconfigurazione della mappa di uno spazio prescelto, non è però nemmeno «piacere per un quartiere sconosciuto» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 2, 21), ma scoperta di tutte le possibilità nascoste, continua osmosi fra gli individui e l'ambiente entro cui si muovono. La messa a punto della psicogeografia serve a scardinare dall'interno l'impostazione deterministica, per cui gli individui sono il prodotto del loro ambiente e che è, essenzialmente, quanto avviene in maniera irriflessa nelle città del capitalismo avanzato: il limite del determinismo, infatti, non è nella sua falsità, ma nel rischio del circolo vizioso, per cui, se esso viene condotto rigorosamente alle sue estreme conseguenze, allora ne saranno minati gli stessi presupposti, giacché si nega così proprio quella libertà del soggetto che permette di elaborarlo. L'utilità della psicogeografia, così come di ogni scienza che eviti qualsivoglia ipotesi riduzionistica in un senso o nell'opposto, risiede perciò proprio nell'ammonimento circa i rischi dell'irriflessività: essa non è il nemico ma, per così dire, il miglior alleato della libertà di pensiero e di azione.

Allo stesso modo, il *détournement* quale «riutilizzo in una nuova unità di elementi artistici preesistenti» e «gioco dovuto alla capacità di *devalorizzazione*» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 3, 10) è possibile non come impiego del radicalmente nuovo rispetto al passato: il suo valore utopico risiede nella scoperta delle possibilità presenti, le uniche a poter costituire il preludio di un mondo a venire. Utopia non significa costruzione di un mondo nuovo: il nuovo, inteso come l'opposto del vecchio, non è che ripetizione del vecchio e perciò ricade inevitabilmente vittima del corso lineare del cattivo infinito. L'infinità del nuovo, la sua essenza utopica, può invece

essere esperita solo sul piano intensivo. Riprendendo ancora una volta le considerazioni di Moltmann,

la massima esperienza temporale della gioia è la sua stessa intensità. [...] In questa esperienza l'*eternità* è in-finita, infatti nella gioia non si può «trovare una fine». Il *tempo* allora, per parte sua, è un'esperienza del dolore. Esso è un'esperienza eterna del tormento. Il tormento dice: «C'è forse mai una fine?». Perciò il tormento diviene senza-fine. C'è una grande differenza tra ciò che viene detto 'in-finito' e ciò che invece è 'senza-fine'. (MOLTMANN 1988: 59)

Ma quanto e in che misura è ancora possibile l'operazione situazionista nel mondo attuale? La società dello spettacolo va sempre meglio perfezionandosi. La spontaneità dell'invenzione continua viene canalizzata ancora una volta entro forme precostituite – la lunghissima strada che va dallo *Ereignis* heideggeriano alla «organizzazione di eventi» è stata percorsa in tempi brevissimi – e viene sostituita dalla sua organizzazione forzata: si pensi ai *flashmobs*. Chi, al contrario, si comportasse tutt'un tratto in modo straniante rispetto agli schemi prestabiliti, dinanzi a tutti, senza avere alle spalle la forza del collettivo, verrebbe preso per pazzo. Ancora una volta, alla spontaneità dell'organizzazione, quindi all'organizzazione spontanea, subentra l'organizzazione della spontaneità. È dunque ancora possibile, oggi, rinvenire tra le griglie di questa società virtuale e digitale, dove la confusione delle identità è funzionale al suo opposto (ovvero alla loro manipolazione), nuove possibilità, nuove forme, nuove vie alternative alla costrizione capitalistica? O forse quell'uso situazionista dei mezzi non può, al momento, che venire esercitato più che altro nella sua carica critica utopico-negativa, come «negazione del valore dell'organizzazione precedente dell'espressione» (INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1994: 3, 10)? Com'è possibile una critica immanente dell'urbanismo capitalistico, quando il sistema ha raggiunto un tale livello di astrazione da abolire lo stesso concetto di città? Nei discorsi situazionisti permane la speranza, *a posteriori* decisamente ingenua, di una crisi temporanea da cui poter ripartire ricostruendo i frammenti della società precedente. Ma ciò è possibile una volta avvenuta la trasformazione in crisi permanente?

L'analisi di Caillois ci dà allora utili indicazioni per una correzione della prospettiva situazionista che ne riattualizzi gli elementi più fecondi. Dopo aver concettualizzato il trapasso della civiltà dall'autoritarismo sacrale all'illuminismo moderno nei termini della subordinazione della coppia *mimicry-ilinx* alla coppia *agon-*

alea, l'antropologo francese propone una seconda ipotesi ermeneutica: può darsi, infatti, che il vero, effettivo progresso della civiltà si fondi sull'autocorrezione della *mimicry*, e non sull'intervento dell'*agon*. La metamorfosi della *paidia* in *ludus*, la sua organizzazione e canalizzazione entro forme non distruttive, non si attuerebbe allora in maniera forzata, ma come un processo interno di liberazione. Nelle antiche civiltà degli Zuñi e dei Navajos, dominate dalla coppia *mimicry-ilinx* con uno sbilanciamento verso l'elemento passivo della vertigine e quindi determinata da una funzionalità della maschera all'esercizio nascosto ed indisturbato del potere, il movimento interno alla *mimicry* conduce ad una liberazione dall'*ilinx* e quindi ad un processo di desacralizzazione. *Les Dieux-qui-parodient*, dèi buffoni, offrono «ad ogni mimica solenne la sua contropartita grottesca eseguita da un personaggio ridicolo» (CAILLOIS 2017: 161):

I personaggi mascherati non sono soggetti a crisi di possessione e la loro identità non è minimamente celata. Si sa benissimo che si tratta di amici e parenti mascherati. [...] C'è travestimento senza possessione, e il rituale magico evolve in direzione della cerimonia e dello spettacolo [...] La *mimicry* non è più il trampolino della vertigine, bensì una precauzione nei confronti di essa. (CAILLOIS 2017: 163-4)

Ma se, come abbiamo suggerito, la dicotomia alienazione/liberazione non è da relegare al ristretto ambito della *mimicry*, ma da estendere all'intero dominio del gioco nel rapporto col suo opposto, allora potremo vedere come questo processo, nell'epoca della spettacolarizzazione capitalistica (la quale ha purtroppo la forza di spettacolarizzare questo stesso processo) debba attuarsi come destrutturazione delle forme di potere vigenti: nella società attuale, come destrutturazione del gioco spettacolarizzato. L'utopia del gioco risiede innanzitutto nella sua capacità di desacralizzazione del potere.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO Theodor W. «L'idea della storia naturale», in: *L'attualità della filosofia. Tesi all'origine del pensiero critico*. Milano – Udine: Mimesis, 2009.

ADORNO Theodor W. *Minima moralia. Meditazioni della vita offesa*. Torino: Einaudi, 1994.

BAUDRILLARD Jean. *Il sogno della merce*. Milano: Lupetti, 1987.

CAILLOIS Roger. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani, 2017⁷.

DEBORD Guy. *La società dello spettacolo*. Milano: Baldini&Castoldi, 2017.

HORKHEIMER Max, ADORNO Theodor W. *Dialettica dell'illuminismo*. Torino: Einaudi, 1997.

«INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA 1958-69». Torino: Nautilus, 1994.

MARCUSE Herbert. *Eros e civiltà*, Torino: Einaudi, 2001.

MOLTMANN Jürgen. *Sul gioco*. Brescia: Queriniana, 1988².

SPITZER Manfred. *Solitudine digitale. Disadattati, isolati, capaci solo di una vita virtuale?*. Milano: Corbaccio, 2016.

VYGOTSKIJ Lev S. *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Roma: Editori Riuniti, 1980³.