

Letizia Goretti, *La vertigine del gioco. L'azione dell'Internazionale situazionista tra arte e politica*, Anteferma, Conegliano 2021, 239 pp.¹

Andrea Osti*

Il gioco non rappresenta un settore specifico della cultura staccato dagli altri e nemmeno una fase infantile della storia dell'umanità da cui la cultura si sarebbe evoluta verso forme superiori. Il gioco non è altro che la stessa materia di cui è costituita la cultura e ciò attraverso cui quest'ultima si dispone nelle sue forme *in actu*. «La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata»². Con questa tesi lo storico olandese Johan Huizinga si faceva anche promotore di una concezione eminentemente filosofica e antropologica, una teoria del gioco supportata da dati etnologici e sociologici, storici e letterari, e destinata ad avere notevoli ripercussioni sul piano della *Kulturgeschichte*³. Se esiste un tratto comune a gran parte delle culture premoderne, esso consiste proprio nel fatto che il gioco, sotto forma di competizione agonale e di rappresentazione immaginifica, nel suo spazio-tempo straordinario e autoimposto, è anche e soprattutto regolatore di rapporti sociali, perché riguarda sempre fattori come il prestigio e l'egemonia. Il gioco non si lascia mai ridurre ai canoni angusti di una coscienza esclusivamente estetica, poetica, letteraria o in quello di una semplice competizione economica, politica o sportiva. Il gioco è onnipervasivo perché è la materia di ogni forma culturale. A tale proposito, già il Bolkenstein - storico del mondo antico - rimproverava a Huizinga di avere frainteso il senso degli agoni greci: non si sarebbe trattato di veri e propri giochi, ma di competizioni - «a meno che non si voglia sostenere», sosteneva il Bolkenstein in tono provocatorio, «che la vita sia stata per i Greci un gioco!»⁴. La provocazione fu pienamente accolta da Huizinga e portata alle sue estreme conseguenze come tesi generale sulla natura umana.

¹ Recensione ricevuta in data 10/11/2022 e pubblicata in data 14/08/2023.

* Università degli Studi di Torino, email: andrea.osti@unito.it

² J. Huizinga, *Homo Ludens*, tr. it. di C. von Schende, Einaudi, Torino 1964, p. 78.

³ Su tali questioni si veda la ricostruzione che dà U. Eco, «*Homo ludens*» oggi, in J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 2002, pp. VII-XXVII. Su Huizinga come storico della cultura rimangono fondamentali le pagine di E. Garin, *Introduzione*, in J. Huizinga, *Autunno del medioevo* [1919], BUR, Milano 2010, pp. 6-25.

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 58.

Lo studio di Huizinga non si presenta solo come un classico della storia delle idee. Per esprimerci con un lessico heideggeriano, si potrebbe dire che la tonalità emotiva (la *Stimmung*) di *Homo ludens* sia radicata nella storicità dell'essere umano. Testimonia il modo in cui un'esigenza del mondo presente (mondo moderno), compresa in base a un progettarsi dell'essere umano, lo costringe a riprendere un esserci-stato (mondo premoderno) e a ripeterlo creativamente: «La cultura moderna ormai non viene quasi più “giocata”, e là dove sembra giocare, il gioco è falso»⁵. Mentre la cesura ottocentesca, la grande guerra e la violenza della dialettica amico-nemico sembrano avere preso il sopravvento, facendo tramontare le forme tradizionali del gioco come agone e lasciando il posto a un mero puerilismo e a una volontà di dominio incontrastata da parte degli Stati-nazione, il gioco con le sue regole e il suo spazio-tempo liberamente autoimposto può sempre presentarsi come un ideale di “risanamento” (*recovery*)⁶; un ideale che in Huizinga - come in molti altri intellettuali che constatavano una crisi della cultura occidentale⁷ - assume i toni velati del contrattualismo e quelli più espliciti di un invito a un rinnovamento della morale cristiana, a una “speranza” nella rieducazione del genere umano; una lotta che si gioca attraverso «mezzi spirituali»⁸; una rifondazione della “fiducia reciproca” degli Stati e degli umani: dacché «l'uomo deve ritrovare la coscienza di essere un individuo che vive di grazia e aspira alla redenzione»⁹. Si potrebbe pensare in tale prospettiva al gioco come a un antidoto, come a un farmaco per il tempo presente.

Ma alla “farmacia” spiritualista di Huizinga è possibile affiancare un altro concetto di gioco: non più un rimedio alla decadenza morale del mondo moderno, ma una vera e propria prassi rivoluzionaria, che pure di fronte alla catastrofe politica del Novecento e al nuovo paradigma della società dei consumi, può continuare a far valere la sua vocazione autenticamente ludica e internazionalista. *Ein Gespenst geistert durch die Welt*, scrivevano Asger Jorn e Hans Platschek nel 1958 su un volantino distribuito a Monaco, come proclama ironico contro l'arte moderna¹⁰. Il libro di Letizia Goretti, *La vertigine del gioco*, ripercorre una delle più intense avventure rivoluzionarie del secondo Novecento; un'avventura che non si stancherà mai di giocare: il proclama proseguiva dichiarando che questo spettro che infesta il mondo è quello dell'Internazionale Situazionista.

Attraverso la lettura della monografia di Goretti possiamo seguire passo a passo l'evoluzione storica e ludica dell'Internazionale Situazionista: dai gesti profanatori dei letteristi (l'avanguardia da cui si staccherà la sezione rivoluzionaria che

⁵ J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 294.

⁶ J. Huizinga, *Lo scempio del mondo*, L. Villari (a cura di), Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 110ss.

⁷ Si veda a tale proposito la recensione di P. Fiorelli, *Crisi di civiltà?*, in «Rivista di Studi Politici Internazionali», 16, n. 2, 1949, pp. 284- 291.

⁸ J. Huizinga, *Lo scempio del mondo*, cit., p. 114.

⁹ *Ivi*, p. 131.

¹⁰ L. Goretti, *La vertigine del gioco*, cit., p. 203.

andrà a formare il primo nucleo situazionista) ai primi manifesti teorici; dalle derive psicogeografiche all'esplorazione degli affetti del territorio urbano sulla psiche, Goretti descrive le tappe che porteranno alla costruzione e sperimentazione delle diverse *situazioni* nelle quali e attraverso le quali i situazionisti giocheranno costantemente. «I giocatori rivoluzionari di tutti i paesi possono unirsi nell'I.S. per cominciare ad uscire dalla preistoria della vita quotidiana», si legge nel manifesto del 1960¹¹. Del resto, come evidenzia Goretti, già i letteristi volevano la realizzazione di «una civiltà totale, dove tutte le forme delle attività tenderanno in modo permanente allo sconvolgimento passionale della vita. [...] questa grande civiltà che viene costruirà delle situazioni e delle avventure»; «una società fondata sul gioco»¹², in grado di stimolare la nascita di nuovi desideri. La costruzione di situazioni è stata per i situazionisti una pratica rivoluzionaria e destituente, ma soprattutto creativa: il gioco profana e decostruisce la morale egemonica, ma al contempo getta le basi per un nuovo essere umano; contrasta i valori dominanti, ma ne crea spontaneamente di nuovi¹³.

Attraverso una rilettura dei manoscritti inediti di Debord, Letizia Goretti non fatica a trovare un'eco di *Homo ludens* nel primo nucleo del concetto di «situazione costruita»: «Momento della vita, concretamente e deliberatamente costruito mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti»¹⁴. E, del resto, è facile vedere come la tesi di Huizinga - accortamente riadattata alle esigenze di un'avanguardia artistico-rivoluzionaria - potesse gettare le basi per una riappropriazione creativa e anticapitalista del gioco: è necessario, infatti, non solo vedere nello sviluppo delle forze produttive delle «tendenze progressive del gioco», ma anche liberarsi dell'elemento *competitivo*, che rappresenta il travisamento del gioco alla radice della società dei consumi. Mentre lo storico olandese vedeva nella competizione uno dei caratteri fondanti dell'*homo ludens* in decadenza nella società moderna, i situazionisti vi scorgono invece il riflesso delle condizioni strutturali del capitalismo, in cui si manifesta «la tensione tra individui per l'appropriazione di beni», «il prodotto avvelenato di una cattiva società»¹⁵. Il progetto situazionista mira a una «concezione davvero più collettiva del gioco»¹⁶ una concezione in cui il gioco non rappresenta una «perfezione isolata e provvisoria»¹⁷,

¹¹ *Manifesto*, in «Internazionale Situazionista», 4, 1960; in M. Lippolis et al. (a cura di), *Internazionale Situazionista. 1958-1969*, Nautilus, Torino 1994, p. 36.

¹² L. Goretti, *La vertigine del gioco*, cit., p. 40; passo citato da G. Debord, *Œuvres. Quarto*, Gallimard, Paris 2006, pp. 120-121.

¹³ Cfr. *Manifesto*, in «Internazionale Situazionista», 4, 1960; in M. Lippolis et al. (a cura di), cit., pp. 36-38.

¹⁴ *Definizioni*, in «Internazionale Situazionista», 1, 1958; in M. Lippolis et al. (a cura di), cit., p. 13.

¹⁵ *Contributo ad una definizione situazionista del gioco*, in «Internazionale Situazionista», 1, 1958; in M. Lippolis et al. (a cura di), cit., p. 9.

¹⁶ *Ivi*, p. 10.

¹⁷ *Ibid.*

ma uno spazio-tempo che invade l'intera vita, come sperimentazione permanente di situazioni costruite.

La vertigine del gioco non è solo un'accurata e approfondita ricerca storica, ma ha tutta l'aria di presentarsi al lettore come un vero e proprio percorso ludico tra i giochi dei letteristi e dei situazionisti. Dallo scandalo di Notre-Dame all'irruzione alla conferenza stampa di Charlie Chaplin; dalle esplorazioni psicogeografiche di Guy Debord e Gilles Ivan alle prime sperimentazioni di *détournement*; dalle installazioni artistiche, come la *Caverna dell'Antimateria* e *Il mondo come labirinto*, al progetto visionario del campo nomade della *New Babylon*, la monografia di Letizia Goretti ha il pregio di mostrare come la storia dell'Internazionale Situazionista sia stata soprattutto una storia di giochi. La denuncia dell'arte borghese e della società dei consumi non poteva strutturarsi semplicemente come discorso teorico: doveva svolgersi primariamente come gioco vissuto, come un'esperienza festiva. Una storia apparentemente irripetibile, perché il gioco, come la festa, è sottoposto a un limite temporale autoimposto (altrimenti verrebbe meno il suo carattere di "situazione"). È per questo motivo che talvolta si ha l'impressione, leggendo le intense pagine del libro di Goretti, che il *focus* sulla parabola storica e teorica dell'Internazionale Situazionista tenda a prevaricare le ragioni storiche (la storicità) per cui oggi avrebbe senso interrogare e studiare l'esperienza situazionista attraverso le lenti del gioco - o, detto in altri termini, che la tonalità emotiva del libro di Goretti (ammesso che un testo debba davvero averne una) non si lasci del tutto percorrere dalla "vertigine del gioco" situazionista. Se, come rilevava Furio Jesi sulla scorta di Kéreny, «nei confronti delle feste dei *diversi* ci troviamo esattamente nella situazione di chi, osservando i movimenti di chi danza, "perde l'udito e non ode più la musica"»¹⁸, allora anche il testo di Goretti potrebbe sembrarci come uno tra i tanti prodotti editoriali che *parlano dei* Situazionisti, rinunciando, con ciò, a giocare. Ma a ben vedere, *La vertigine del gioco* potrebbe suggerirci, tra le righe, anche un'altra strada. L'ultima sezione del libro offre al lettore la possibilità di muoversi tra le immagini: un movimento che si può supporre, data l'attività di fotografa dell'autrice, essere esso stesso un gioco; un gioco che non solo serpeggia silenziosamente tra la descrizione di giochi, ma che probabilmente ha rappresentato per l'autrice una delle modalità principali di composizione del libro. Dall'immagine, da un atlante di immagini (*Bilderatlas*), al testo, un testo sul gioco. In questo spirito si dovrebbe cogliere l'invito di Goretti e leggere le immagini «a supporto del testo», a patto di ribaltarne il senso, lasciato intendere sottovoce dal titolo - *Atlas* - e scoprire così che v'è anche un gioco non solo nella lettura, ma anche nella scrittura: che il testo può essere letto "a supporto dell'immagine" e che le costellazioni di immagini generano miti.

¹⁸ F. Jesi, *Il tempo della festa*, A. Cavalletti (cur.), Nottetempo, p. 65 (il brano riportato da Jesi è di K. Kerényi, *La religione antica nelle sue linee fondamentali*, trad. it. di D. Cantimori e A. Brelich, Astrolabio, Roma 1959 (2), p. 48).