

Senso del comico e atteggiamento ludico¹

Giovanni Genovesi

In questo contributo l'autore, attraverso un'analisi dei concetti di comico e gioco, mette in luce come quanto i due concetti siano strettamente collegati e vadano interpretati in una prospettiva di educazione alla creatività per lo sviluppo di una personalità armonica, disponibile a se stessa e agli altri. Essi non sono né relegabili ai soli momenti di ozio né da riguardarsi come manifestazioni aliene da ogni attività seria e degne, perciò, soltanto di fanciulli e buffoni. L'atteggiamento ludico in particolare e il segno del comico come sua possibile conseguenza sono importanti e necessari in ogni settore e in ogni periodo della vita dell'uomo.

In this paper, the author, thanks to an analysis of the concepts of play and humour, shows how these ideas are in a close interaction, and must be considered in service of the educational process: they allow to conquer a harmonious personality, willing to listen to one's own needs and those of others. Therefore, play and humour cannot refer only to leisure or to childhood or to buffoonish people, because they are relevant in every human activity and in every period of human life.

Parole chiave: gioco, spirito del comico, educazione, creatività, apertura intellettuale

Keywords: play, humour, education, divergent thought, open mindedness

1. Considerazioni preliminari

Il rapporto tra comico e gioco può apparire, ad un esame superficiale, tanto stretto da risolversi in una identità. Chi ride, scherza, chi mette in atto il suo senso del comico, gioca. In effetti, tale supposta identità non regge ad una analisi più approfondita di quanto non sia una semplice constatazione affidata al buon senso. Basti pensare, infatti, che il gioco è attività che, almeno limitatamente al primo periodo dell'esistenza, coinvolge sia il piccolo dell'uomo sia il piccolo dell'animale con pressoché nessuna differenza qualitativa. Non altrettanto può dirsi per quanto riguarda l'*humour*, il senso del comico, seppure basandosi soltanto sulla sua manifestazione più macroscopica e più ri-

¹ L'articolo ripropone il capitolo dallo stesso titolo contenuto nel volume di Mario Valeri e Giovanni Genovesi, *Comico, creatività, educazione*, Rimini, Guaraldi, 1973.

levabile, il riso, appunto, come già rilevava Aristotele, è prerogativa esclusiva dell'uomo.

Il gioco, quindi, sembra presupporre un bisogno funzionale dell'uso dell'apparato senso-motorio che il comico, invece, non sembra sottendere ma che, al limite, semmai, comporta solo come conseguenza abbastanza accessoria e marginale.

Il gioco, insomma, si manifesta anche laddove il comico non sussiste o non avrà mai la possibilità di sussistere. Per cui una pretesa volontà riduzionistica del fenomeno umoristico al fenomeno ludico appare del tutto ingiustificata. Annota infatti al riguardo Huizinga, seppure un po' sbrigativamente: "Il gioco in sé non è comico, né per i giocatori, né per gli spettatori. Animali giovani e bambini piccoli sono talvolta comici nel loro gioco, ma due cani adulti che si rincorrono non lo sono già più, o a malapena. Se chiamiamo comiche la farsa e la commedia non lo facciamo per la loro qualità ludica in sé, ma per il contenuto. La mimica del buffone, comica e incitante al riso, è da chiamarsi un gioco solo in senso ampio"².

Tuttavia ciò non toglie che il comico abbia le sue basi nell'attività ludica³ e nella possibilità che essa ha di poter continuare a manifestarsi nell'uomo anche oltre il primo periodo di vita, così scarsamente differenziato nelle azioni, se non certo nelle potenzialità, da quello animale.

Se il comico, quindi, non si riduce certamente al gioco, ne è tuttavia, a nostro avviso, una diretta emanazione, ponendosi senz'altro in una stessa linea rispetto all'attività ludica e procedendo direttamente

² J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. di C. von Schendel, Milano, Il Saggiatore, 1964, p. 24. D'altronde, limitandosi alla pura manifestazione del riso, non sembra difficile stabilirne la connessione con il gioco. Scrive al proposito Origlia, riportando le varie teorie sul comico e in particolare quella dell'incongruenza del Sully, che "è anche possibile postulare..., aderendo a questa tesi, una stretta analogia del riso con il giuoco particolarmente se ci si appoggia alle interpretazioni ben note del Groos secondo il quale il giuoco è inteso come scoppio di gioia di una natura semplice contro le regole della convenienza e delle apparenze. Lasciarsi andare al riso, essere sensibile al comico è in verità, dice il Sully, cominciare a giuocare" (D. Origlia, *Indagini sul senso del comico nella fanciullezza*, in "Infanzia Anormale", fasc. 13, 1955). I rapporti del giuoco con il comico, comunque, a nostro avviso, vanno ben al di là del fenomeno del riso, come d'altra parte sembra già implicito nelle stesse interpretazioni sopra riportate del Groos.

³ Seppure pressoché per inciso il Dorflès parla del comico come di "quell'aspetto dell'arte che si accosta di più al ludico" (G. Dorflès, *Artificio e natura*, Torino, Einaudi, 1968, p. 116 (cap. iv "Per una semeiotica del comico").

da essa. Il comico appare dunque come complicazione di una attività ludica perfezionatasi nell'evoluzione dal momento senso-motorio a quello simbolico.

D'altra parte il comico non è una attività che l'uomo può compiere a parte, non sussiste, cioè come genere di attività di per sé. Esso si alimenta dal gioco e ingloba in sé, semmai, le altre attività fondamentali dell'uomo, il linguaggio e il lavoro.

Allo scopo di meglio chiarire queste considerazioni, per giungere alle quali potrebbe sembrare che sia stato saltato qualche passaggio nel nostro discorso, è opportuno fare una precisazione sul significato e la importanza da noi attribuita al gioco, all'atteggiamento ludico.⁴

2. *L'atteggiamento ludico come interpretazione della realtà*

Le attività fondamentali che distinguono l'uomo da tutto il resto del regno animale possono individuarsi nel *linguaggio*, nel *lavoro* e nel *gioco*. Tutte e tre le attività hanno una evoluzione che dal loro sorgere, va fino alla scomparsa dell'individuo stesso. L'uomo può mantenere la sua superiorità nella scala gerarchica degli esseri viventi e migliorare continuamente il suo modo di esistere grazie alla transazione continua che, attraverso i vari stadi evolutivi, avviene tra linguaggio, lavoro e gioco.

La compresenza di queste tre attività è la garanzia più sicura del migliore sviluppo della personalità dell'individuo. Potremmo dire che tali attività si presentano, sebbene con caratteristiche *sui generis*, anche nell'animale, ma non transagiscono l'una l'altra, come se avessero tre sorgenti diverse, e il manifestarsi dell'una, specie di quella del lavoro, segna sistematicamente la fine dell'altra.

La prima a manifestarsi di tali attività nel piccolo dell'uomo, come d'altronde negli altri animali, è *l'attività di gioco*. Le altre prendono vigore e forma sotto la spinta del comportamento ludico che potrebbe considerarsi quindi come il terreno fecondo per il fiorire della personalità, per il progredire della civiltà. "Il ludico, in conclusione, è reperibile in tutte le attività umane, quante mai possono essere; le coglie alla loro sorgente"⁵.

⁴ Per una più ampia trattazione rimandiamo al nostro saggio *Gioco e metodologia nella scuola per l'infanzia*, Parma, Edizioni Universitarie Casanova, 1971.

⁵ L. Volpicelli, *La vita del gioco*, Roma, Armando, 1962, p. 83.

Ma cosa è da intendere dunque per comportamento ludico? Noi partiamo dall'assunto che, seppure esistano forme differenziate di condotta ludica pur allo stesso livello di età che necessitano di spiegazioni del tutto diverse, sia tuttavia possibile individuare un atteggiamento costante dell'individuo che gioca, verso gli altri o le cose. Se l'individuo, cioè, va verso le cose e gli altri con quella determinata intenzionalità anziché con un'altra, si può dire che gioca. Si tratta quindi di precisare tale intenzionalità.

In questa precisazione ci sembra di notevole aiuto la teoria del Buytendijk del gioco come fenomenologia del giovanile, la quale sottolinea che l'atteggiamento che connota colui che gioca, l'*atteggiamento patico* cioè, è quello di avvicinarsi alla cosa, all'altro, considerandoli nelle loro possibilità, nella loro *figurabilità* e non guardandoli come il "fenomenale, l'obiettivo (che) è ciò che non può essere sentito dal di dentro, ciò che resiste dal giocare con noi"⁶.

L'individuazione del principio fondamentale del comportamento ludico nell'attribuire all'oggetto qualcosa di più di ciò che appare, nel connotarlo come *figura* avente cioè "nella sua percettibilità delle possibilità immediate"⁷ ci pare permetta di giungere, seppure per una strada diversa, alle conclusioni del Claparède allorché afferma che "il campo del gioco è il paradiso del *come se...* Lange – continua il Ginevrino – ha denominato molto giustamente *auto-illusione-cosciente*, o *auto-inganno...* questo stato psicologico *sui generis*, specie di sdoppiamento della coscienza, grazie al quale l'io si diverte alla commedia che recita a se stesso"⁸.

E ciò, in ultima analisi, significa appunto lo sviluppo di una sicura conoscenza, grazie all'effettiva e personale partecipazione di colui che gioca alla realtà che scaturisce dalla *figurabilità* dell'oggetto. Una realtà riproposta pudicamente, e spesso anche umoristicamente, ma non arbitrariamente; una realtà che non potrebbe essere colta con un adattamento che richiedesse il dominio delle leggi del reale, con un *atteggiamento gnostico* cioè. Come evidenzia il Visalberghi la condotta ludica – e potremmo aggiungere, la condotta comica – è una catena di

⁶ F. Buytendijk, *El juego y su significado*, tr. spagnola, Madrid, "Revista de Occidente", 1935, p. 154.

⁷ R. Neri, *Gioco e giocattoli*, Bologna, Malipiero, 1959, p. 99.

⁸ E. Claparède, *Psicologia del fanciullo e pedagogia sperimentale (Lo sviluppo mentale)*, tr. it. di B. Garau e G. Petter, Firenze Ed. Universitaria, 1955, p. 123, *passim*.

“rapporti operativi con l’ambiente naturale e sociale, è presa di contatto col mondo fuori da ogni limitazione istintivistica e praticistica, è insomma pròdromo e forse anche celebrazione di conoscenza “pura”⁹.

Il gioco permette quindi di giungere alla conoscenza tramite il suo apparente contrario, tramite cioè quell’atteggiamento patico, quella comunione sentimentale e totale con l’oggetto da cui emana una sorgente inesauribile di immagini. E come dice Borghi, commentando Dewey, “educare il fanciullo a formarsi un mondo di immagini significa educarlo lungo la via del pensiero”¹⁰.

Il gioco rappresenta perciò un continuo superamento della realtà dal momento che chi si appresta a giocare riguarda l’oggetto, l’altro, non per il suo “essere” o “dover essere”, ma per il suo “poter essere”, per il suo possibile *come se...* Altrimenti non c’è gioco, perché non si può giocare quando ci avviciniamo all’oggetto con una intenzione determinata, quando questo assume ai nostri occhi una figura pre-data, *agnosticamente giusta*. Se l’oggetto è assunto nella sua obiettività il gioco svanisce, perché tra noi e l’oggetto non c’è più una relazione fantastica e creativa, bensì il distacco dovuto all’azione dell’atteggiamento gnostico. Qualora l’individuo, annota il Buytendijk, “ha assunto un’attitudine strettamente gnostica e il suo interesse si orienta verso il *che* e non più verso il *come* del fenomeno... egli si sarà posto fuor di ogni sfera di gioco”¹¹.

La condotta ludica, quale proiezione simbolica e trasformazione della realtà, si pone così come fondamento ed espressione dell’azione creativa dell’individuo; e l’individuo, finché non interviene un tipo di educazione repressiva e autoritaria non può essere che creativo. Basti pensare alla irripetibilità, se non volontariamente defraudata, degli atti umani. La creatività, pertanto, può essere assunta come una caratteristica primaria dell’individuo.

Ora il gioco inteso quale atteggiamento patico, quale del regno del *come se...*, ci sembra il più adatto ad esprimere proprio questa spinta creativa, deviabile ma insopprimibile, dell’individuo, e a fornirci validi elementi educativi in connessione anche con il senso del comico.

In tale prospettiva il gioco si pone alla base del lavoro e vi si inserisce poi senza soluzione di continuità, del lavoro non certamente inteso

⁹ A. Visalberghi, *Esperienza e valutazione*, Torino, Taylor, 1958, p. 155.

¹⁰ In J. Dewey, *Il mio credo pedagogico*, (antologia di scritti sull’educazione), commento e intr. di L. Borghi, Firenze, La Nuova Italia, 1954, nota 1, p. 21.

¹¹ F. J. Buytendijk, *op. cit.*, p. 65.

come qualcosa di forzato e di alienante, ma di quello in cui l'individuo prova, come appunto nel gioco, "il sentimento forte della propria pienezza di vita"¹², trasfondendovi la sua creatività. Sotto la spinta dell'atteggiamento patico si viene a delineare l'atteggiamento gnostico il quale, lungi dal distruggere il primo, interagisce più o meno direttamente con esso. Anzi, è proprio il costante equilibrio delle due attitudini, patica e gnostica, che permette all'individuo di conservare la sua creatività, ché il restare ancorato alla prima lo costringerebbe nella sterile sfera del *divertissement* e dell'evasione, mentre l'essere strettamente legato alla seconda, ponendolo come prima notato al di fuori di qualsiasi sfera di gioco, lo costringerebbe all'alienante routine del lavoro forzato.

La concezione fenomenologica di Buytendijk e la concezione funzionale di Claparède si compenetrano quindi l'una l'altra offrendoci una interpretazione del gioco che va al di là del gioco in sé per porlo come mezzo necessario a far leva sui "tesori di energia che l'individuo possiede", insegnandogli a *giocare al lavoro*, a liberare le sue attività spontanee, a divenire veramente se stesso.

E forse mai come oggi, allorché la società sembra condurre sempre più massicciamente il processo di spersonalizzazione dell'individuo inaridendo le fonti della sua creatività, è di estrema importanza strutturare l'educazione dei *tesori di energia* creativa dell'individuo stesso: il gioco e il lavoro.

La società moderna ha pressoché totalmente fagocitato lo spazio fisico e psichico per il gioco, tendendo sempre più a immettere quanto prima l'individuo nel mondo del lavoro forzato, dove persiste sì la richiesta per il gioco, ma come un *dopo* e non come un *prima*. E tale richiesta tende inevitabilmente ad essere perversa. Lo stimolo emozionale e immaginativo che manca ad un lavoro *routinier*, che non è mai stato sorretto dal gioco come "*prima*", viene necessariamente richiesto ai momenti di riposo, al *dopolavoro*, con ogni genere di mezzi, dal gioco "non giocato", passivo, al gioco d'azzardo, all'alcool, ecc. E così il soddisfacimento di un imprescindibile bisogno quale quello del recupero delle forze, della ricreazione, diviene unicamente l'occasione di sfoghi illeciti, di evasioni fantastiche, di abbruttimento, di svilimento dell'uomo e quindi della sua creatività, affinché egli possa tornare docilmente e tranquillamente ad immergersi in un lavoro che lo avvicina sempre più alla bestia.

¹² R. Neri, *op. cit.*, p.98.

In quest'opera contro natura la scuola si è mostrata e si mostra spesso valida alleata. Se, come avverte Dewey, “l'educazione non ha responsabilità più grave che il provvedere adeguatamente al godimento degli svaghi ricreativi, non solo in vista della salute fisica, ma ancor più, se possibile, in vista degli effetti duraturi che esso ha sulle abitudini mentali”¹³, purtroppo la scuola, la pratica educativa, spesso aliena e comunque sempre in ritardo rispetto alla scienza dell'educazione, “invece di continuare a seguire la via della natura – completa Claparède – devia bruscamente e senza gradazioni trapianta il bambino dal campo del gioco più ingenuo a quello del lavoro di tipo più ripugnante, nel campo del lavoro forzato”¹⁴.

Quanto finora si è detto non tende certo ad operare una forzata riduzione di ogni attività e apprendimento alla condotta ludica, bensì a considerare il gioco come il porsi primario dell'individuo di fronte al mondo e le altre attività come *modificazioni* dell'essere primario: Ogni altra attività umana non si riduce quindi al gioco, ma procede dal gioco.

Non c'è lavoro, non c'è linguaggio nelle loro più vere espressioni di creatività, e quindi di arte, di poesia, di *humour*, ecc., bensì solo stanca ripetizione di atti e di parole, se non v'è stata e non continua ad esservi, indefinitamente, la possibilità del gioco.

Il giocare, quindi, non può essere certo limitato ad un semplice ruolo di addestramento senso-motorio o a quello di “*décharge*” psichica, dal momento che si configura come responsabilità da parte dell'individuo di essere multiforme attore della sua stessa vita, di recitare delle parti da lui stesso scelte non per gli altri, per gli *spettatori*, ma per edificare in maniera la più unitaria e semplificante possibile quell'esigente e irrevocabile teatro che è l'esistenza. Il gioco acquista così nuove e illimitate dimensioni, rompendo il cerchio della istituzionalizzazione per aprirsi al flusso problematico dell'esistenza.

L'uomo gioca ed è perciò attore, è creativo, svolge il teatro della sua vita. In ultima analisi si educa perché vive attraverso moduli propri.

Quanto detto ci permette di sottolineare l'importanza non tanto del gioco in senso stretto, cioè come semplice mezzo tecnico di espression-

¹³ J. Dewey, *Democrazia e educazione*, tr. it. di E. Enriques Agnoletti, Firenze, La Nuova Italia, 1963, p. 275.

¹⁴ E. Claparède, *op. cit.*, p.180.

ne, quanto quella dell'*atteggiamento ludico* come modo peculiare e *personale* dell'individuo di essere nel mondo.

L'individuo che affronta una situazione problematica può risolverla in maniera funzionale e in modo tale che la stessa soluzione costituisca un arricchimento qualitativo della sua personalità, solo se si dispone ad affrontarla con un atteggiamento ludico. L'ipotesi, cioè, che gli permetterà di superare quella determinata situazione potrà sorgere soltanto qualora l'individuo sappia riunire i dati che la realtà gli offre, in modo da superare la realtà stessa, vedendoli per il loro *come* e non per il loro *che*, per la loro *figurabilità*, vedendoli, insomma, non nel loro *essere* ma nel loro *poter essere*. È questa appunto la sfera del gioco; ma non è questa anche la sfera del processo conoscitivo? L'atteggiamento ludico, quindi, si identifica con il processo esistenziale stesso, con il modo intelligente di affrontare la vita.

3. *Il senso del comico e l'atteggiamento ludico*

È appunto in questa prospettiva che emerge la possibilità di chiarire i rapporti del senso del comico con il gioco.

Il comico, infatti, essendo una caratteristica propria dell'uomo, non può essere visto altro che come manifestazione dell'intelligenza e della creatività. Manifestazione che non si disloca in una sfera a parte dell'attività umana, come abbiamo avuto occasione di rilevare all'inizio di queste note, ma che si rivela e si connota oltre che nel gioco, nel linguaggio e nel lavoro, o meglio nella interazione costante di gioco linguaggio e lavoro, quali attività che procedono dall'atteggiamento ludico.

Una volta chiarite tali premesse non sembra più lecito vedere una frattura, una contrapposizione tra gioco ed *humour*, sebbene non sia negabile, anzi si imponga, una loro differenziazione. Differenziazione data soprattutto dal fatto che l'attività ludica, come gioco in senso stretto, non comporta necessariamente né come momento fisiologico, il riso o il sorriso, né, a livello intellettuale, la rilevazione di un contrasto insolito, come invece sembra avvenire nel comico. Se infatti la capacità di saper cogliere il contrasto nei dati della realtà deriva, evidentemente, dal continuo esercizio di crearsi visioni prospettiche della realtà stessa, esercizio proprio dell'atteggiamento ludico, tale capacità è da vedere piuttosto come una conseguenza dell'atteggiamento ludico stesso che non come una sua componente. Essa, invece, acquista una

funzione primaria per il manifestarsi del senso del comico. Questo, infatti, come osserva anche Allport, “è una rilevante dote di prospettiva mediante la quale la funzione conoscitiva della persona matura riconosce le sproporzioni e le assurdità esistenti nel proprio, nel corso dei suoi incontri col mondo”¹⁵.

Vediamo dunque quali sono le altre componenti in cui si articola il senso del comico, cercando anche di precisarne le caratteristiche analoghe con l’atteggiamento ludico.

Innanzitutto, occorre esplicitare la nostra definizione di comico alla quale, evidentemente, abbiamo guardato finora nella stesura di questo scritto.

Il comico è una qualità dell’*intelligenza* o della *creatività* che viene ad esplicarsi attraverso un *contrasto insolito* ed *improvviso* tra azioni significanti. Tale contrasto implica la *disintegrazione* dello status fisico, mentale e sociale nei termini che agiscono nella situazione in cui il contrasto stesso viene rilevato. L’individuo che rileva il contrasto *non vi è integralmente compromesso* al punto da non essere interessato ad eliminarlo.

Possiamo quindi individuare i caratteri del comico nelle seguenti componenti:

a. *Contrasto*, ovvero la capacità di cogliere nella situazione data azioni significanti apparentemente non riducibili ad uno schema mentale unitario e cioè, per l’individuo, non logicamente armonizzabili tra loro.

b. *Subitanità*, ossia il fatto che il *contrasto* si offra o venga offerto improvvisamente. Questo processo è ben sintetizzato dal Berlyne allorché riporta alcune considerazioni dei gestaltisti Maier e Bateson. “Gli elementi – scrive Berlyne – si compongono improvvisamente in una nuova configurazione di modo che si ha un processo simile a ciò che avviene quando immagini ambigue cambiano aspetto, una figura diventa sfondo e viceversa, una faccia si vede attraverso i rami di un albero come nei puzzle per bambini, o quando si trova intuitivamente la soluzione di un problema intellettuale. Comprendiamo la battuta, all’improvviso, dopo che per un lungo e sgradevole lasso di tempo “non ci arrivavamo”, oppure eravamo deliberatamente fuori strada. L’ascoltatore “afferra” il senso dello scherzo non appena ri-

¹⁵ G. W. Allport, *Divenire, fondamenti di una psicologia della personalità*, tr. it. di Tassinari, Firenze, Universitaria, 1963, p. 79.

sponde ad alcune proprietà dello stimolo o a taluni rapporti all'interno della sua struttura, che in un primo tempo gli erano sfuggiti”¹⁶.

c. *Extraordinarietà*, il fatto cioè che il *contrasto* si ponga al di là degli schemi mentali usuali. Scrive al proposito il Laporta: “Il contrasto... consiste nella compresenza di alcuni elementi di realtà non ancora ridotti (e magari non riducibili, almeno comunemente) in sistema coerente: disarmonici. La novità sta proprio in questo rifuggire del rapporto tra codesti elementi dai sistemi già costituiti nella nostra coscienza. È evidente che se il rapporto fosse abituale esso sarebbe già schematizzato, accettato... Ecco perché la novità, l'insolito, l'eccezionale, tutto ciò non può mancare al prodursi del fenomeno della comicità... La novità è dunque intrinseca e costitutiva al contrasto che chiamiamo comico”¹⁷.

d. *Disintegrazione*, ovvero la capacità di percepire i termini che costituiscono il *contrasto* nelle loro *immediate possibilità*, spezzando così “il filo che nella vita ordinaria lega la cosa (l'altro) a una particolare funzione ad una particolare utilità (e ruolo) restituendone le qualità allo stato libero”¹⁸.

e. *Partecipazione con distacco o non proiettiva*, la capacità cioè di sentirsi agganciato, interagente con l'altro, tanto da poter rivelare gli eventuali contrasti emergenti dalla risultante dell'interazione stessa, senza, peraltro, sentirsi impegnati ad eliminarli, bensì predisposti ad accettarli.

A questo punto ci sembra possibile ormai individuare con una certa puntualità gli aspetti in comune che pongono l'atteggiamento ludico e il senso del comico su una stessa linea evolutiva.

Innanzitutto, è da notare come entrambi non si risolvano, come d'altronde ogni altra attività che promana dall'intelligenza, nelle cose, nel dato, ma prendano consistenza nel soggetto, dalla sua intenzionalità verso l'altro. Comico e gioco non sono quindi dei fatti, reperibili in una data realtà, ma degli atteggiamenti, dei modi di essere che l'uomo

¹⁶ D. E. Berlyne, *Conflitto, attivazione e creatività*, tr. it. di P. Campioli, Milano, Angeli, 1971, pp. 358-359 (cap. IX: “Arte e senso del comico”). Gli studi dei gestaltisti cui Berlyne si riferisce sono: G. Bateson, *The role of humour in human communication*, in H. von Foerster (ed.), “Transaction of the ninth conference on Cybernetics”, Josiah Macy, Jr. Foundation, New York, 1953 e N. R. F. Maier, *A Gestalt theory of humour*, in “Brit. J. Psychol.”, n. 23, 1932, pp. 69-74.

¹⁷ R. Laporta, *Il senso del comico nel fanciullo*, Bologna, Malipiero, 1957, pp. 20-21.

¹⁸ R. Neri, *op. cit.*, p. 137.

assume verso le cose, e verso la realtà, nel tentativo di trasformarla e quindi di conoscerla. Entrambi si rivelano come manifestazioni della creatività.

In effetti tra giocatore e oggetto, tra *rilevatore* di comico e i dati della situazione, tra i termini del rapporto cioè, si instaura una transazione per cui l'altro tende a divenire esso stesso giocatore e *partner*, consolidandosi così il rapporto in uno scambio attivo e produttivo di situazioni nuove e di nuove e più evolute condotte di assimilazione.

Ciò implica, evidentemente, la possibilità di superare costantemente la realtà data al fine di risolvere problemi e disarmonie dell'adattamento individuale e sociale alla situazione presente.

In questa linea, se è indubbiamente in primo piano, sia nel gioco che nel comico, l'impegno conoscitivo, si evidenzia anche la caratteristica del relax, della "décharge", e non solo intesa come evasione, necessaria per riequilibrare le possibili frustrazioni che possono derivare dalla resistenza del dato, sia esso naturale o societario.

Come osserva la Baumgarten, il comico è una forza regolatrice della vita psichica in quanto: "a) è capace di facilitare l'atteggiamento dell'individuo singolo e della collettività di fronte a situazioni difficili; b) conserva e facilita i rapporti sociali messi in pericolo da fattori esterni; c) aiuta l'individuo a conservare la propria tranquillità psichica, in quanto è aiutato da questa forza regolatrice a distanziarsi dalla situazione e ad acquistare una certa superiorità. *L'umorismo si dimostra perciò una forza regolatrice di massima importanza per la salute psichica dell'uomo*"¹⁹.

I punti evidenziati dalla Baumgarten per il comico sono sottolineati – il primo esplicitamente, gli altri implicitamente – dallo stesso Claparède per quanto riguarda il gioco allorché scrive: "Ma perché l'io ricorre... alla finzione? Perché si pone scopi immaginari, invece di rivolgersi alla realtà? Ciò avviene evidentemente... perché le circostanze reali non sono di natura tale da soddisfare sempre le sue tendenze profonde. *Il gioco ha la funzione di permettere allo individuo di realizzare il suo io, di dispiegare la sua personalità, di seguire temporaneamente la direzione del suo maggiore interesse, nel caso in cui non possa farlo ricorrendo alle attività serie.* Il gioco è dunque un sostituto, un succedaneo dell'attività seria. Quando l'individuo è spinto a ricorrervi? In due casi.

¹⁹ F. Baumgarten, *Le forze regolatrici della vita psichica*, tr. it. di o. Roser, Firenze, Editrice universitaria, 1959, pp. 65-66.

1. Quando è ancora incapace di *attività seria*, dato il suo insufficiente sviluppo: così nel bambino e talvolta nell'adulto.

2. Quando circostanze contingenti *si oppongono* al fatto che sia compiuta l'attività seria che soddisferebbe il bisogno; è più particolarmente il caso dell'adulto. E questo ostacolo può essere di origine *esterna* (ambiente inadeguato che non si presta al compimento dei desideri del soggetto; per esempio, il "gioco della guerra" a cui si dedicano gli ufficiali in tempo di pace), oppure di origine *interna* (censura morale, costrizione sociale, che trattiene il soggetto dal reagire in un modo che materialmente gli sarebbe possibile; per esempio, soddisfazione di gusti romantici mediante la lettura di romanzi ecc.). In ognuno di questi casi l'attività ludica per il fatto che il motivo esteriore dell'attività è fittizio; l'individuo sfugge alla realtà creandosi liberamente oggetti adatti a soddisfare il suo bisogno di espansione e di realizzazione²⁰.

È chiaro, d'altronde, che un tale fenomeno di sostituzione non è solo in funzione di una evasione dalla realtà, ma può configurarsi come

²⁰ In questa linea di adattamento alla realtà e di superamento dell'esperienza "penosa" coglie il rapporto tra gioco e comico anche il Kriss, seppure partendo da altre premesse che non quelle del Claparède e precisamente da premesse psicanalitiche. Scrive infatti il Kriss. "In immediato il gioco degli adulti - che, al pari delle loro trovate comiche, può essere parzialmente interpretato come una "vacanza del super-io". Suoi precursori sono il gioco e lo scherzo infantili, che s'impongono in un momento critico e consentono di stabilire un ponte attraverso il quale il soddisfacimento degli istinti perviene a una forma compatibile con la realtà. Il gioco del bambino realizza due scopi, quello di acquistare la padronanza dell'ambiente e quello di evitare il dispiacere (padroneggiare l'esperienza "penosa"); oltre a questi però, un terzo scopo aggiuntivo può essere quello di promuovere il piacere a funzione. Questi tre fattori interagiscono fra loro in modo che può essere chiarito da quell'aspetto del gioco che sopravvive nel gioco di parole dell'adulto, vale a dire il gioco del bambino con le parole" (E. Kriss, *Ricerche psicoanalitiche sull'arte*, tr. it. di E. Fachinelli, Torino, Einaudi, 1967, p. 178). Il Kriss, comunque, va oltre il semplice stabilire un generico rapporto tra comico e il gioco allorché afferma: "Freud riconobbe nel gioco dei bambini l'antecedente del comico; secondo me esso è il punto di partenza della varietà di comico che cogliamo negli altri, la premessa per il verificarsi dell'impressione comica" (E. Kriss, *op. cit.*, p. 209). Già il Colozza, d'altronde, sulla scia del Masci, aveva colto uno stretto rapporto di comico e gioco nei bambini i quali "sono l'esempio più comune del temperamento comico, (dato che) soffrono molto della gravità che per essi non può essere forzata, e sono prontissimi a sbarazzarsene quando possono... (si ché) spesso fa d'uopo ricorrere a tale sentimento (la comicità) volendosi rintracciare il movente di una molteplicità di trastulli dell'infanzia" (G. A. Colozza, *Il gioco nella psicologia e nella pedagogia*, Torino, Paravia, 1910 (2), pp. 55-56. Per il F. Masci vedi *Psicologia del comico*, Napoli, 1889).

un tentativo di cercare un nuovo adattamento con la realtà stessa, un tentativo quindi di mantenere vivi i rapporti con il prossimo scoprendo nuove dimensioni e nuove possibilità.

Se perciò, per certi aspetti, sia il senso del comico come l'atteggiamento ludico possono apparire ad una osservazione superficiale, come momenti di pura accettazione della realtà, come mezzi di acquiescenza alla situazione data, tramite il crearsene fittiziamente e *privatim* un'altra più soddisfacente i nostri bisogni, in effetti un tale giudizio si mostra del tutto scorretto limitandosi alle forme deteriori del gioco e del comico, e cioè al *divertissement*, al "gioco non giocato" e al "senso del comico non sentito".

È innegabile, d'altra parte, che sia il gioco sia il comico possono essere pervertiti a strumenti sostitutivi, a "valvole di sicurezza (che) contribuiscono a conservare il sistema"²¹, ma è pur vero che non sembra possibile qualificare come atteggiamento umoristico quello del semplice fruitore o *portatore* di barzellette politiche, proprio per la carenza di creatività, di effettiva volontà di superamento della realtà, di ipotesi, insomma, come spinta alla conoscenza che li contraddistingue entrambi.

In effetti l'atteggiamento ludico e il senso del comico non si limitano a rilevare le situazioni imbarazzanti dell'esistenza e a fornire all'individuo possibilità di un loro superamento a livello puramente fantastico e velleitario, ma prospettano ipotesi per una effettiva soluzione di situazioni problematiche mantenendo costantemente un rapporto con la realtà, seppure a livelli diversi da quelli precostituiti, prospettando cioè dimensioni diverse del rapporto con gli uomini e con le cose.

Per cui, comico e gioco nascono sì come momenti personali, ma si risolvono comunque come farri sociali. "In definitiva il comico – scrive Laporta – si presenta chiaramente come un fatto individuale (meglio sarebbe dire *personale*) alla sua origine, ma sociale e socializzabile nella misura di ogni altro fenomeno umano, in forza dell'inserimento necessario, organico, dell'individuo nella società umana, e, al di là di questa, nell'ambiente"²².

D'altronde, per quanto riguarda il gioco stesso, non sembra del tutto corretto, se non per pur pura suddivisione di comodo, parlare, ad

²¹ L.A. Coser, *Le funzioni del conflitto sociale*, tr. it. di P. De Martis, Milano, Feltrinelli, 1967, p. 53.

²² R. Laporta, *op. cit.*, pp. 73-74.

esempio, di giochi individuali. Il gioco, in definitiva, è individuale molto più raramente di quanto si pensi²³. “Si gioca fra gli altri, infatti – rileva Volpicelli – anche se si giuoca da soli”, come per dare *spettacolo*²⁴ di destrezza e di competizione, che già è presente nella prova individuale, sia perché in si agisce mai da soli, nel vuoto, ma sempre nel mondo, sia perché il giocatore, pur da solo, compete con la difficoltà oggettiva della cosa, e, dunque, con se stesso”²⁵.

Gioco e comico, quindi, si configurano come prospettive reali che si danno attraverso la produzione fantastica. Per usare un’espressione sul comico usata da Schopenhauer si può dire che “l’humour è il serio celato dietro lo scherzo”. “L’humour – continua il filosofo tedesco – dipende da una disposizione subiettiva, ma seria ed elevata, che viene involontariamente in conflitto con un eterogeneo, volgare mondo esterno, al quale essa non può sfuggire né può cedere; perciò essa cerca, come accomodamento, di pensare la sua propria opinione e quel mondo esterno con gli stessi concetti, i quali quindi acquistano, ora da questo ora da quel lato, una doppia incongruenza con le cose reali in essi pensati, per cui nasce l’impressione del ridicolo intenzionale, ossia dello scherzo, dietro al quale però è celata e s’intravede la più profonda serietà”²⁶.

Il comico e il gioco, nel senso da noi sottolineato, non sono dunque manifestazioni dell’uomo rassegnato, del conformista, bensì di colui che è continuamente insoddisfatto della realtà come è, e opera per la sua trasformazione. Atteggiamento ludico e senso del comico tendono perciò ad una continua trasfigurazione della realtà tramite la prevalen-

²³ B. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 119

²⁴ A proposito dello spettacolo, che per tanta parte del gioco (basti pensare, per es., al francese “jouer”) e del comico (si pensi alla commedia), dandosi appunto nelle sue manifestazioni più riuscite come una sintesi felice dei due momenti, ci sembrano interessanti le osservazioni dell’Ancona che, in un certo senso, sintetizzano e ribadiscono quanto sopra detto circa la socialità e la creatività del gioco e del comico. “Il comico, che della commedia rappresenta la punta più avanzata, per “riuscire” deve infatti fondarsi su di un profondo contatto con la realtà, anzitutto quella umana e universale, indi quella sociale contemporanea: si costituisce in tal modo come quell’opera d’arte che impegna massimamente la creatività, la ricchezza emotiva e la libertà spirituale dell’autore” (L. Ancona, *Il comico nello spettacolo* (interpretazione psicologica), in “Ikon”, a. xx., ott-dic., 1967).

²⁵ L. Volpicelli, *op. cit.*, pp. 66-67.

²⁶ A. Schopenhauer, *Il mondo come volontà e come rappresentazione*, tr. it. di R. Manfredi e C. Mazzantini, Torino, Paravia, 1945-47, cap. viii (“Alla teoria del ridicolo”). pp. 122-123.

za dell'elemento fantastico e immaginativo che dai dati del reale, dalla stretta interazione con il mondo, trae necessario alimento.

Gli aspetti della realtà vengono in tali attività, spesso esagerati per meglio individuarli e per meglio prospettarne l'eventuale *disintegrazione*, cioè la ricomposizione armonica ad altri livelli, in altre dimensioni. Si pensi, al proposito, alla stessa caricatura, uno degli aspetti più interessanti del comico²⁷. Essa si dà, come annota il Kriss, quale deformazione dell'aspetto della persona "solo per giungere ad una verità più profonda. Rifiutando una somiglianza servilmente 'fotografica', l'artista penetra sino all'essenza del carattere"²⁸. La caricatura è quindi un tentativo di cogliere dimensioni nuove e non fenomenicamente date della persona che ne è oggetto. E non diversamente si può dire del motto di spirito, essendo, in fondo, la caricatura una forma grafica di motto di spirito²⁹.

Atteggiamento ludico e senso del comico, pertanto, proprio per la *disintegrazione* che esplicano, possono favorire l'acquisizione di una intima volontà di critica tale da richiedere nell'individuo una precisa responsabilità e un preciso impegno sociale.

²⁷ È proprio in relazione alla caricatura che ci sembra applicabile la definizione bergsoniana che vede nel comico "quel lato d'una persona per cui essa rassomiglia ad una cosa, quell'aspetto degli avvenimenti umani che imita (con la sua rigidità di un genere particolare) il meccanismo puro e semplice, l'automatismo totale, il movimento senza vita" (H. Bergson, *Il riso*, tr. it. di C. Gallo, Torino, UTET, 1971, p. 62). La caricatura, cioè, coglierebbe, come una radiografia, gli elementi estranei all'essere umano, mettendone in luce dimensioni nuove, o perlomeno "nascoste" spesso dal ruolo sociale rivestito, seppure negative.

²⁸ E. Kriss, *op. cit.*, p. 194.

²⁹ Cfr. E. Kriss, *op. cit.*, p. 172 e S. Freud, *I motti di spirito ed il loro rapporto con l'inconscio*, tr. it. di A. Ozzola, Roma, Newton Compton Italiana, 1971. È interessante al proposito il seguente brano di Hodgart: "I tratti essenziali del motto di spirito (sono): ingegnosa stringatezza, improvvisa rivelazione di corrispondenze nascoste e connessione di idee non congruenti. L'ultimo di questi tratti è stato studiato da Arthur Koestler nella sua teoria della 'bisociazione' (doppia associazione). Nel discorso ordinario e nel pensiero logico si segue una data serie di regole, fissate dalla logica e dalla grammatica, che egli chiama "strutture schematiche di riferimento". In sostanza le parole di Koestler vogliono dir questo: fare dello spirito significa proiettare simultaneamente, in rapida successione, un'idea o un fatto entro strutture schematiche di riferimento abitualmente incompatibili tra loro. Invece di essere associata ad un unico schema, l'idea è *bisociata*... L'analisi di Koestler è utile per spiegare tutte le forme di motti di spirito, anche quelli offensivi e surrealisti... Si può anche estendere alla caricatura o vignetta umoristica, in cui si vedono pure congiunte due strutture schematiche di riferimento incompatibili" (M. Hodgart, *La satira*, tr. it. di A. Cerri, Milano, Il saggiaiore, 1969, pp. 113-115).

Ciò, evidentemente, implica che il *giocatore* e l'*umorista* siano persone aperte costantemente alla esperienza, per dirla con il Rogers, siano cioè capaci di accettare totalmente se stessi e gli altri. Alcuni passi dello stesso Rogers ci sembrano particolarmente chiarificatori al proposito.

“Apertura all’esperienza... – egli scrive – rappresenta l’opposto dell’atteggiamento psicologico difensivo, quando certe esperienze non ottengono accesso alla coscienza se non in maniera distorta perché l’individuo vuol proteggere l’organizzazione del suo io. Nella persona aperta all’esperienza ogni stimolo viene trasmesso liberamente attraverso il sistema nervoso, senza subire la minima alterazione per l’intervento di processi difensivi... Questo significa che l’individuo, anziché percepire in categorie predeterminate... è consapevole di questo momento esistenziale così com’è, per cui è aperto alle numerose esperienze che esulano dai limiti delle categorie abituali... Potremmo quindi dire (che apertura all’esperienza) significa mancanza di rigidità e permeabilità delle linee di demarcazione nella sfera dei concetti delle convinzioni, delle percezioni e delle ipotesi: Potremmo dire che significa una tolleranza per l’ambiguità, là dove l’ambiguità esiste; il che significa capacità di ricevere informazioni molto contrastanti senza costringere alla chiusura della data situazione”³⁰. Non è certo questa una capacità che si dà una volta per tutte, ma che si ricrea e si ritempra volta per volta nelle varie situazioni emergenti dall’interazione con l’altro, in una serie ininterrotta di prove e di tensioni.

Il comico e il gioco sono, pertanto, segno di una solidità interiore che si esplica appunto nella manifestazione di una *mancanza di rigidità* e di una *flessibilità* che permettono cioè una possibile *realizzazione* nel tentativo di prospettare nuovi adattamenti. Ciò significa, è bene rilevarlo esplicitamente, una effettiva liberazione dalla oggettività delle cose, dal loro dominio. È il manifestarsi di quell’*atteggiamento patico* che abbiamo rilevato, sulla scorta di Buytendijk, parlando del gioco, e che si dà come momento primario del processo conoscitivo, così come del processo ludico e umoristico. Al proposito ci sembra interessante il commento del Neri alla posizione del Buytendijk, commento che, sebbene ovviamente sia riferito al gioco in particolare, è estensibile, dopo quanto siamo venuti dicendo, anche al senso comico. Se infatti il Neri: “Il gioco non può non attuarsi né con il totalmente conosciuto né

³⁰ C. Rogers, *Per una teoria della creatività*, in H. H. Anderson, (ed), “La creatività e le sue prospettive”, tr. it. di L. Magliano, Brescia, La Scuola, pp. 101-102.

con il totalmente sconosciuto, ma con qualcosa in parte nota e in parte sconosciuta, che attrae e respinge ad un tempo, e cioè, che determina una situazione ambivalente di timidezza... Il gioco elude la sfera del gnostico. La sfera del gnostico è la sfera della figurabilità. Che cos'è la figura? Ogni figura è più di quel che appare, è qualcosa che possiede nella sua percettibilità delle possibilità immediate. La figura, o immagine, viene configurata dalla fantasia³¹.

Tali considerazioni sono, a nostro avviso, del tutto valide anche riguardo al senso del comico il quale, fondandosi sul *contrasto*, richiede, evidentemente, che i termini del contrasto siano appunto né del tutto noti né del tutto ignoti, così come richiede che l'intera situazione venga percepita, grazie all'azione della fantasia, nelle sue "possibilità immediate", nei suoi rimandi talvolta i più assurdi.

Ancora una volta il discorso si presta ad essere direttamente ricollegato ad una delle condizioni interiori alla stessa creatività così come ce la propone il Rogers, e cioè con "la capacità di trastullarsi con gli elementi e i concetti... di eseguire giochi di destrezza con gli elementi accostandoli in giustapposizioni impossibili, di formulare ipotesi assurde, di rendere problematico quello che è dato, di esprimere il ridicolo, di tradurre una forma in un'altra, di trasformarle in equivalenti improbabili. L'idea, la visione creativa della vita in una ottica nuova e significativa nasce da questo trastullarsi spontaneo, da questa esplorazione"³².

Anche il Cropley, evidenziando la caratteristica creativa della *giocosità*, ossia "la capacità di vedere il familiare sotto un nuovo aspetto e di spezzare la struttura imposta dal significato stereotipato di ogni particolare stimolo"³³, la mette in stretto rapporto con la capacità umoristica che apparirebbe, secondo alcuni, addirittura come il tratto fondamentale di distinzione tra individui creativi e non creativi³⁴.

Nei passi riportati il richiamo all'atteggiamento ludico e il senso comico ci sembra del tutto esplicito e ciò che più è interessante rileva-

³¹ R. Neri, *op. cit.*, p. 99.

³² C. Rogers, *op. cit.*, p. 103.

³³ A. J. Cropley, *La creatività*, tr. it. di C. Zucca, Firenze, La Nuova Italia, 1969, n. 54. Già Richter aveva rilevato questa "giocosità" allorché scriveva: "lo sguardo dell'*humour*, per creare, infila lunghe serie di idee, se pure oscure di quelle con le quali si esercita l'inferenza. I primogeniti della facoltà associativo-conoscitiva son fatti umorismo" (J. P. F. Richter, *Levana*, tr. it. di S. Darchini, Torino, UTET, 1954, p. 330).

³⁴ A. J. Cropley, *op. cit.*, p. 54.

re è che entrambi sono visti come i momenti più concreti per la realizzazione di una esistenza significativa e creativa.

4. *Conclusione*

Con questa precisazione dello stretto rapporto tra senso del comico e atteggiamento ludico in una prospettiva creativa, visti cioè come possibilità che l'individuo ha di crearsi continue visioni prospettiche della realtà nel tentativo di trasformarla e quindi di conoscerla, concludiamo il nostro discorso nella speranza, comunque, di aver evidenziato l'importanza che gioco e comico, o meglio l'atteggiamento ludico e umorismo, hanno per lo sviluppo di una personalità armonica, disponibile a se stessa e agli altri. Essi non sono né relegabili ai soli momenti di relax e di divertimento né da riguardarsi come manifestazioni aliene da ogni attività *seria* e degne, perciò, soltanto di fanciulli e buffoni. L'atteggiamento ludico in particolare e il segno del comico come sua possibile conseguenza rilevano la loro importanza e necessità in ogni settore e in ogni periodo della vita dell'uomo.

Noi crediamo che la presenza nella personalità della componente umoristica possa da un lato garantirci quell'interazione costante delle tre attività fondamentali dell'uomo – gioco, linguaggio e lavoro – cui accennavamo cominciando queste note e, dall'altro, possa aiutare l'individuo stesso a qualificare come veramente umana la sua esistenza.