

Homo ludens homo legens

Con una riflessione sul rapporto fra gioco e lettura (e le sue ambiguità) si apre un nuovo spazio dedicato alla "pratica del leggere"

di Luca Ferrieri

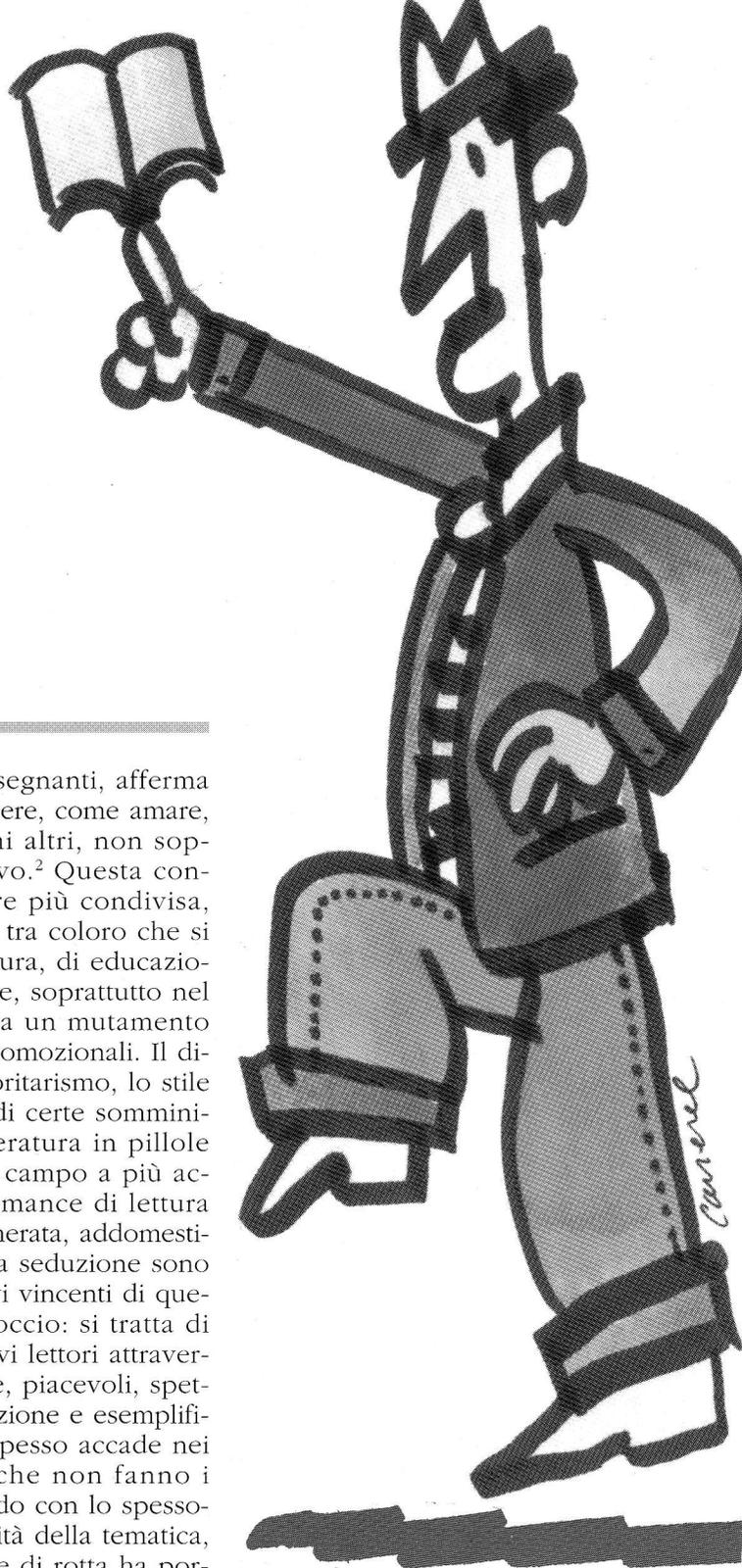
È un segno dei tempi (mutati) se i termini, una volta considerati quasi antitetici, di gioco e lettura tornano, come sempre più spesso succede, a incontrarsi e a rincorrersi? Di certo la lettura come pratica anarchica, individuale, renitente alle obbligazioni e alle quantificazioni, ha conosciuto recentemente una insperata fortuna presso educatori, manager culturali, editori. Homo ludens, homo legens.¹ Le banderuole delle mode culturali improvvisamente battono al vento un po' bohémien del piacere di leggere. Bene, bene, verrebbe da dire, "non sanno quello che si fanno".

Non entrerà qui nel merito (che è comunque un merito importante) di quanto ci sia nella rivalutazione di interessato e/o pressapochistico; né porrò la questione (che pesa anch'essa una tonnellata) se tale rivalutazione sia il frutto di una piccola rivoluzione copernicana o sia lo strumento per disinnescarla. Vorrei mettere a fuoco solo alcuni particolari, che forse potranno illuminare anche l'insieme.

Daniel Pennac, in un libro la cui lettura, tanto per contraddirsi, andrebbe resa obbligatoria presso

bibliotecari e insegnanti, afferma che il verbo leggere, come amare, sognare, e pochi altri, non sopporta l'imperativo.² Questa convinzione, sempre più condivisa, ha portato molti tra coloro che si occupano di lettura, di educazione, di biblioteche, soprattutto nel settore ragazzi, a un mutamento nelle strategie promozionali. Il didatticismo, l'autoritarismo, lo stile aulico e togato di certe somministrazioni di letteratura in pillole hanno ceduto il campo a più accattivanti performance di lettura variopinta, mascherata, addomesticata. Il gioco e la seduzione sono diventati le chiavi vincenti di questo nuovo approccio: si tratta di *conquistare* nuovi lettori attraverso forme ludiche, piacevoli, spettacolari di animazione e esemplificazione. Come spesso accade nei rovesciamenti che non fanno i conti fino in fondo con lo spessore e la complessità della tematica, questa inversione di rotta ha portato con sé, oltre ai vecchi difetti di sempre, dissimulati per l'occasione, anche nuovi equivoci e ambiguità. Intanto si è verificata una scrematura all'incontrario che ha raccolto intorno al setaccio delle nuove promozioni tutti gli aspetti più appariscenti o più facilmente

trattabili della lettura: mentre, per esempio, è stata trascurata proprio la tematica della lettura individuale e silenziosa, così come è stata abbandonata alla perversione dei compilatori di schede di verifica l'intera questione della comprensione, che non è irrilevante, an-



che (e soprattutto) per chi è un convinto fautore del "piacere di leggere". Inoltre molte proposte "seduttive" non sono affatto scritte da un implicito autoritarismo, com'è di molta pubblicità che facendo del piacere un obbligo ne muta subliminalmente il segno.

Ma sin qui sembrerebbe trattarsi di difficoltà nella scelta delle tecniche, di insufficienza delle formule, perché si tratta indubbiamente di materia che non è facile tradurre in esperienze trasmissibili e generalizzabili. In realtà c'è invece un'incomprensione più di fondo, un limite, anche teorico, che va analizzato. Proprio perché il gioco è una cosa molto seria, è giusto combattere ogni sua banalizzazione, anche involontaria.

Dire che la lettura è gioco (il che non significa che sia *solo* questo) vuol dire pronunciare un'importante (e impegnativa) affermazione teorica (che andrebbe poi approfondita); dire che la lettura *va presentata* come un gioco (va "animata") è un ulteriore passaggio che in qualche modo già contraddice il primo (implica infatti una trasformazione della lettura in un'altra cosa); farlo, infine, questo gioco, vuol dire usare le regole sue proprie e non quelle di un altro che funge da cavallo di Troia. Se ci pensiamo bene il concetto di proselitismo e quello di gioco fanno intimamente a pugni; per questo ogni animazione della lettura si muove su un filo di rasoio. Che la lettura sia un gioco lo possiamo empiricamente argomentare utilizzando la fondamentale classificazione di Caillois.³ Il quale, come noto, divide i giochi in quattro grandi categorie: *agon* (quelli fondati sulla competizione e sulla lotta), *alea* (sul caso), *mimicry* (sulla rappresentazione e sul travestimento), *ilinx* (sulla vertigine e sulla trance). Sebbene la lettura contenga aspetti ludici riferiti a tutte e quattro le categorie, ➤

la sua componente giocosa più valorizzata nella varie attività promozionali e nella pubblicità editoriale è quella mimetica (*mimicry*). Il “travestimento” della lettura è evidente in certe forme di drammatizzazione, ma esso è latente in quasi tutte le forme di “animazione” della lettura, anche quelle di costruzione e manipolazione dei libri, perfino in quelle più rigidamente linguistiche. Tutte attività utili e meritevoli, sia ben chiaro; tutte attività che alla fine lasciano aperto l'interrogativo se quel bambino che si è divertito così tanto a incollare le illustrazioni e i pantaloni del suo amico, si diventerà ugualmente quando rigirerà tra le mani un volumetto nel chiuso della sua stanza. E il bambino che vede uscire da un libricino alcuni meravigliosi draghi di cartone, con un fumo vero che fa anche tossire, sarà poi in grado di ritrovarli nella sua testa, quei draghi, quando prende in mano da solo il libro? Non sarà tentato di restituire



il libro al bibliotecario perché non fuma più?

Fuor di battuta e di metafora: il meccanismo mimetico affonda le sue radici, e in certa misura anche la sua necessità, nel processo di *estroversione* cui occorre sottoporre la lettura per rendere visibili i suoi meccanismi. In ciò agisce però una sorta di allegra baldanza che spinge a credere di poter operare questa metamorfosi senza perdere nulla, senza pagare pegno. Il prezzo, invece, lo si paga comunque ed è molto spesso la semplificazione. La privatezza della lettura si vendica mantenendo ostinatamente il suo segreto.

Proviamo a considerare gli altri

aspetti ludici della lettura. Che la lettura sia *agon* è del tutto evidente, anche se quasi sempre alla battaglia con il testo, con il significato, con l'autore implicito, con l'autore in carne e ossa che abbiamo intravisto a “Babele”, con il libraio che non fa più sconti, ecc. ecc., diamo una connotazione accidentale e secondaria. In ogni caso l'animazione della lettura, che inclina qualche volta, ohimé, all'edificante quasi quanto il vecchio *Cuore*, certe cose preferisce non dirle. Che ci siano libri da far volare dalla finestra? Che ci siano testi-trappola? Libri che divorano i loro lettori? Lettori che divorerebbero volentieri gli autori? Meglio sorvolare.

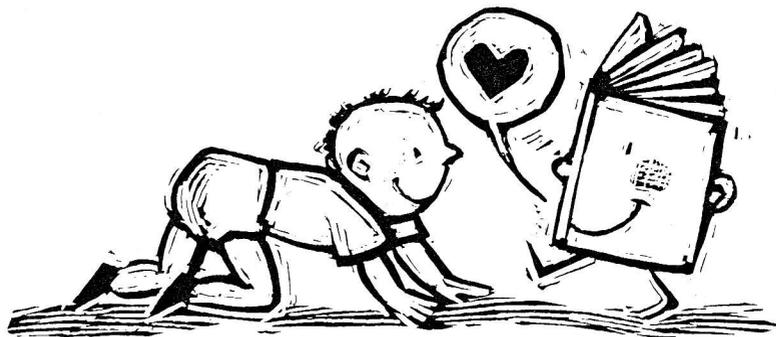
Ma anche gli aspetti più creativi e dialettici della lettura come *agon* sono sottovalutati. Sarebbe importante provare a far capire a qualche ragazzo che la danza fra il lettore e il testo, la schermaglia di mosse e spiazzamenti tra autore e lettore, fanno parte di un vero e proprio *gioco* come è quello testuale. Un'identica diminuzione colpisce gli aspetti *aleatori* della lettura. Eppure non ci vorrebbe molto a scoprire quante letture felici dobbiamo al caso; a quante scoperte importanti nella nostra vita di lettori siamo arrivati per tenui fili associativi. Potrebbe essere divertente, senza darvi importanza più di tanto (è un “gioco”!), organizzare una biblioteca (o una giornata in biblioteca, via, non esageriamo) sulla base di un catalogo-roulette. E non dimentichiamo che la legge di Warburg (il libro che ci interessa veramente è molto spesso quello “vicino”, nello scaffale, nel catalogo, nella mente al libro cercato) esprime una logica di ricerca che da ampio spazio a meccanismi casuali.

Ma la rimozione più pesante è quella che colpisce la lettura come *ilinx*. Un'intera tradizione pedagogica si ribella all'idea che noi

possiamo perdere il controllo nel testo e sul testo. Che possiamo leggere ubriacandoci. Ubriacarci leggendo. Leggere fino a farsi “venire il tremito” come dice Hrabal.⁴ Un riflesso illuministico radicato nel ventre molle della nostra cultura condanna ogni idea della lettura come perdita. Eppure la lettura è anche questo. La vertigine dello smarrimento, il precipitare dentro il testo, l’inebriante corsa lungo le pagine, fino a una stretta, un capovolgimento, un avvimento. Certe letture fanno girare

la testa. La bellezza fa girare la testa. Toglie il fiato. George Steiner paragona certe letture alle immersioni subacquee.⁵ La vertigine della lettura è quella delle grandi profondità: l’allucinazione del sub che in fondo al mare si toglie la maschera convinto di poter respirare. E se il lettore non esce di casa urlando “Madame Bovary c’est moi” è solo perché è più divertente pensarlo che farlo. La rimozione che colpisce gli aspetti vertiginosi della lettura non è casuale. Il lato più inquietante

della lettura e del suo piacere (in particolare gli aspetti estetico-estatici: l’attrazione del vuoto, il gusto del labirinto, la voluttà del panico, la modificazione delle percezioni, l’evasione dal reale) è ancora messo all’indice. Un grano di questa “follia” è presente anche nella più saggia delle letture. Senza di essa non è possibile giocare con i libri: cioè metterli in gioco e mettersi in gioco. Il leggere è anche *fauve et fou*: selvaggio e folle. I giocatori devono liberare la “belva” o addomesticarla? ■



G. ORECCHIA

Note

¹ Il riferimento è ovviamente a J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Milano, Il Saggiatore, 1967.

² D. PENNAC, *Comme un roman*, Paris, Gallimard, 1992. La traduzione italiana è stata pubblicata da Feltrinelli.

³ R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981.

⁴ B. HRABAL, *Una solitudine troppo rumorosa*, Torino, Einaudi, 1987, p. 5.

⁵ G. STEINER, *Vere presenze*, Milano, Garzanti, 1992, p. 51.