

Finzioni. Le possibilità educative dell'irreale.

*“Noi siamo della stessa sostanza di
cui sono fatti i sogni, e la nostra
breve vita è circondata da un sonno.”*

La Tempesta, William Shakespeare

1. GIOCHI

Il “gioco di ruolo” è una realtà ludica e commerciale che da qualche decina di anni abita le case di molti adolescenti e giovani adulti in tutto il mondo, si tratta di una particolare forma di gioco che, come ogni gioco, è difficile descrivere in astratto, per delinearne l'ombra un primo utile passo potrebbe essere una illustrazione storica, delle origini ed evoluzioni di questo strumento ludico.

Il sociologo Luca Giuliano, uno dei massimi esperti italiani sul tema, suggerisce di ricondurre la nascita del “gioco di ruolo” alle simulazione belliche, adottate nell'ottocento nelle accademie militari ad uso dei giovani allievi ufficiali per studiare a tavolino tattiche di battaglia efficaci. Il pensiero muove immediatamente agli scacchi luogo eccellente dove gioco e guerra si incontrano felicemente.

Con “gioco di guerra” o *wargame*, si intende in effetti qualcosa di molto simile agli scacchi, probabilmente una sua diretta evoluzione: il piano di gioco da scacchiera muta in plastico raffigurante un ambiente reale nella maniera più dettagliata possibile; i pezzi si moltiplicano e mutano nella forma di un esercito in miniatura, in cui ogni singolo fante è raffigurato in un anonima figura di piombo colorato.

L'aspetto ludico della simulazione bellica però si rivelò solo agli occhi di Herbert G. Wells. Il famoso autore, esperto giocatore con soldatini di stagno sul pavimento di casa, pubblicò nel 1913 un agile libricino intitolato “*Little Wars*”. Quasi novanta anni ed il piccolo regolamento dell'ideatore della fantascienza moderna, generò milioni di sempre più complessi successori ed oggi non è difficile trovare appassionati giocatori di *Wargames* che ricostruiscono su enormi tavoli con colori, cartapesta, conoscenza storica e passione i luoghi e le gesta di Napoleone e compagnia.

Il passo che conduce alla nascita del “gioco di ruolo” è compiuto da Gary Gygax e Dave Arneson nel 1974, data di pubblicazione della prima edizione di *Dungeons&Dragons*, il primo sistema di gioco che sostituisce alla simulazione la *fiction*.

Gli aspetti peculiari di questo sistema di regole, rispetto al tradizionale *Wargame* furono la rimozione dei soldatini e degli elementi di scenario; l'attenzione si sposta dall'esercito al singolo personaggio, lo si caratterizza meglio attraverso abilità peculiari e fattori descrittivi, di forza, intelligenza ed altro, si prevede il suo sviluppo storico, attraverso il tempo e le battaglie combattute: prende vita un personaggio fatto solo di fantasia che cresce ed invecchia, senza corrispondenti nel mondo reale, se non un insieme di scritte e numeri su di un foglio di carta, la cui funzione però non è né simbolica, né descrittiva, né ritrattistica, ma deittica, cioè quella di un dito puntato verso qualcosa che esiste solo in fantasia.

Infine viene introdotto il conduttore del gioco (il master), che ha il compito di tessere storie affascinanti che di volta in volta insieme ai giocatori vengono messe in scena mettono in scena nel teatro della loro fantasia.

Dall'aspetto bellico il “gioco di ruolo” prende, con il passare degli anni, le distanze e per rendere conto di questo processo i suoi teorici decidono un nuovo battesimo, nasce il “gioco di narrazione” e di seguito il “gioco di interpretazione”. Il di queste ri-nominazioni è rendere esplicita, non tanto una reale differenza di questi giochi dal “gioco di ruolo”,

quanto lo sviluppo di una tensione del tutto interna ad esso tra simulazione e finzione, tra ripetizione ed interpretazione.

L'interesse verso questo modo di intendere il gioco di ruolo si concretizza sempre più con il passare degli anni e con la conseguente pubblicazione di sistemi di regole, più attenti alla descrizione di espedienti narrativi utili a complessificare la personalità dei personaggi interpretati, le storie che essi sono portati a vivere, e l'ambientazione all'interno della quale tutto ciò accade. Il risultato è un gioco in cui il contributo creativo del giocatore è in continua crescita, egli diviene la forza motrice della storia.

Ogni personaggio interpretato dai giocatori, è una complessa miscela di obbiettivi da perseguire, emozioni, paure, gusti personali, manie ed altro ancora, è a partire da tale ricca miniera che descrivendo le sue scelte e mostrando agli altri le proprie azioni, ogni giocatore attualizza la "realtà" del suo personaggio e ne manifesta l'identità. Dal gioco di queste identità emerge il racconto, il dramma, il teatro

Ogni giocatore partecipa così a questa virtualizzazione dell'universo narrativo arricchendolo del proprio personale contributo, del proprio personale modo di vedere le cose, del proprio personale modo di interpretare certe situazioni, eventi, emozioni, modi di esser e di agire.

Il "gioco di ruolo" assume forme simili a quelle di un romanzo corale narrato in piccolo gruppo. Tutti i partecipanti alla narrazione tranne uno dovranno rendere conto di uno dei protagonisti di questo romanzo. Di lui e di lui solo si dovranno occupare, essi avranno autorità assoluta sulle gesta, le emozioni, ed i pensieri di questo solo personaggio del racconto.

Il conduttore del gioco ha invece un ruolo del tutto di verso, a cavallo tra arbitro e giocatore egli dovrà far le veci del primo narratore, ovvero presentare ai compagni di gioco il mondo virtuale entro il quale i protagonisti del racconto, da loro interpretati, sono partecipi. Egli dovrà stimolare la creazione dell'intreccio, attraverso la descrizione un prologo sufficientemente ricco di elementi da consentire l'ingresso in scena dei protagonisti del romanzo. Egli dovrà raccogliere le narrazioni di tutti i giocatori circa il loro personaggi e restituire loro gli sviluppi del mondo in base a quelle. Egli dovrà, ancora, articolare i tempi della narrazione scegliendo i ritmi del racconto ed i turni di parola.

Un compito arduo certamente che, nella proposta pedagogica di questo scritto, dovrebbe essere assunto dal formatore, unico in grado di compiere quest'opera di rispecchiamento in maniera consapevole su entrambi i piani del gioco: quello del mondo fantastico in cui esistono i protagonisti del romanzo con le loro paure, i loro desideri, le loro strategie, e quello del mondo reale in cui esistono i giocatori veri autori e custodi di quelle paure, quei desideri e quelle strategie.

2. Teatri

Parlando di "gioco di ruolo" in una sede come questa, dedita all'esplorazione delle esperienze e delle teorie proprie del mondo della formazione e dell'educazione, è inevitabile il rimando a quelle pratiche dette di *role playing* o "simulazione comportamentale" che tanto sono care al mondo delle organizzazioni.

Decisamente più affini all'ambito della psicologia piuttosto che della pedagogia, tutte queste strumentazioni trovano la loro giustificazione teorica nel costrutto strumentale messo a punto dallo psicoterapeuta J. L. Moreno, comunemente chiamato "psicodramma". Esplorare i meccanismi dello psicodramma potrà quindi essere utile, ai fini di questa trattazione, per tracciare (per differenze) un primo abbozzo delle qualità psicopedagogiche del "gioco di ruolo" e giustificare quindi al contempo, la proposta di un suo utilizzo in campo formativo.

Quella aperta da Moreno attraverso lo psicodramma è una via che conduce verso un nuovo modo di intendere il rapporto terapeutico, un rapporto caldo, tridimensionale,

opposto alla fredda bidimensionalità della parola, assunta come unico strumento comunicativo tra paziente e psicoanalista.

Il corpo del paziente si alza dal lettino psicoanalitico e s'erge su di un palcoscenico, faccia a faccia con un terapeuta-regista pronto a sentire, osservare e toccare il vissuto del proprio paziente.

Tre punti fondamentali possono introdurci alla dimensione dello psicodramma, soprattutto se pensati in opposizione alla tecnica psicoanalitica classica:

1. Il paziente agisce su di un palco, contrariamente al setting classico quindi il suo corpo è in movimento, egli mostra fisicamente ad un pubblico il proprio vissuto problematico. Questo nudismo psichico si rivela efficace ai fini della terapia, poiché prima ancora di una qualsiasi interpretazione da parte del terapeuta o degli altri pazienti, il soggetto vede il proprio dramma interiore, si tratta di una vera e propria rivelazione. Normalmente è lo psicoanalista che, dopo aver ascoltato i racconti del proprio paziente, propone un'interpretazione rivelatrice del trauma, qui invece è il paziente stesso a scoprirla grazie alla necessità di metterla in scena.
2. Il corpo, così agito su di un palco, si rivela sconfinato magazzino della memoria. Lo psicodramma moreniano ribadisce quell'unione tra psiche e corpo che Freud aveva palesato attraverso il concetto di pulsione, ma di cui non aveva saputo cogliere la portata. Attraverso l'azione possono riemergere un mondo di ricordi immagazzinati dal corpo, la liberazione delle energie fisiche permette al ricordo di manifestarsi in tutta la sua complessità ed interezza. E' in questo senso che è possibile parlare di uno svelamento e di una liberazione dei fantasmi interiori del paziente, narrandoli essi non riemergono completamente, sono ancorati nel corpo, è necessario agirli per potersene liberare.
3. Il gruppo dei pazienti-attori è il terzo carattere peculiare dello psicodramma. Al termine della rappresentazione, la tecnica moreniana prevede il momento dello *sharing*, ovvero della condivisione dei differenti punti di vista tra i pazienti intorno a quanto rappresentato. Ancora una volta, prima dell'interpretazione privilegiata dell'analista e del fenomeno del transfert, viene una dimensione d'intesa tra i partecipanti, di apertura reciproca verso i molteplici punti di vista e riflessioni che emergono nella discussione plenaria. E' uno scoprire se stessi scoprendo gli altri.

Entro questa triangolazione di concettualizzazioni teoriche si sviluppa la pratica dello "psicodramma", che così da vicino ricorda la matrice terapeutica del teatro di Esculapio. L'effetto *catartico* che i greci riconoscevano al teatro nei confronti del pubblico, è ripreso da Moreno e riconosciuto come proprio dell'attore prima ancora che dello spettatore, egli prima di chiunque altro esprime il (proprio) dramma scena dopo scena, sino al culmine emotivo in cui il suo destino muta.

Lo "psicodramma" assume le forme di un trattamento situazionale, ovvero attento al qui ed ora dell'evento terapeutico, in questo senso esso è estremamente vicino al "gioco di ruolo": non si parla mai di niente altro che di quello che sta accadendo entro lo spazio del gioco, ogni argomento altro è poco tollerato e comunque vissuto come disturbante rispetto a quella che, prende le forme di una pratica esclusiva. Così Moreno sottolinea l'importanza di porre un'intenzionale attenzione agli elementi che compongono il qui ed ora della pratica psicodrammatica di cui il palcoscenico è vertice massimo.

La necessità di un palcoscenico, nel trattamento terapeutico di gruppo, si palesò allorquando da un'analisi *in situ* si passò ad un'analisi in ambienti artificiali, lontani dai luoghi di vita dei pazienti. Per portare avanti la terapia si rivelò subito necessario ricostruire la vita in tutte le sue dimensioni; dalla camera da letto al giardino, dai genitori ai fratelli, agli amici, alle discussioni, ai conflitti e le tensioni che nella vita, il paziente esperisce quotidianamente. Emersero così tutti quegli elementi normalmente dati per scontati ed inconsci, essi dovevano venire riconosciuti per poter essere ricostruiti in forma

simbolica. Si ribaltò un assunto fondamentale della pratica psicoterapeutica, tutti gli elementi così detti di disturbo si rivelarono invece fondamentali, aprirono alla psicoterapia dimensioni dell'esistenza con un'ampiezza e una profondità sconosciute perché estromesse dall'orientamento "puramente verbale" della psicoterapia classica. Il palcoscenico è quindi un luogo tridimensionale in cui ricostruire la vita, ma la sua funzione non si limita a ciò, al contrario in quanto luogo di simulazione esso si addice anche alla sperimentazione. I suoi confini, sia fisici che virtuali, lo distanziano dalla vita consentendo di oltrepassare, al suo interno, i limiti imposti dall'esame di realtà della vita stessa. Il palcoscenico si rivela un'estensione della vita dove gli stress, le costrizioni e le ansie della vita scompaiono lasciando posto ad un libero incontro tra fantasia e realtà, all'interno della più ampia sfera del *drama*.

Il "gioco di ruolo" non prevede la presenza di un palcoscenico, se non in forma assolutamente virtuale, ciò è in immediata ed evidente opposizione alle teorizzazioni moreniane, ma di questa differenza darò conto più avanti in questo scritto, qui sono invece intenzionato a indirizzare l'attenzione verso quegli elementi che uniscono virtualità e realtà. Sul palcoscenico, reale o virtuale che sia, inteso come spazio conchiuso, i protagonisti della scena possono liberamente sperimentare nuovi modi di intendere la realtà, ogni oggetto d'arredo diviene luogo potenziale per la transizione di significati nuovi ed originali che nel contesto di realtà sarebbero proibiti da vincoli invalicabili, siano essi di natura sociale, psichica o culturale.

Nipote del teatro, lo psicodramma porta in luce, prima d'ogni altro, il concetto di ruolo, legato all'idea del copione teatrale, così come al concetto di sé e all'iterazione sociale quotidiana, esso si rivela fondamentale per una teoria formativa attenta alla dimensione auto-esplorativa del soggetto.

Al 'dramma' è riconosciuta la forza di dare un'evidenza plastica ai vissuti del protagonista, ciò consente d'imbrigliare il sistema delirante del paziente con nuove possibilità interpretative il cui scopo è di permettere allo stesso protagonista, non solo di sondare il proprio passato, ma anche i propri possibili futuri. È precisamente questa dimensione trasformativa latente che mi interessa sottolineare in questa sede, essa evidenzia il punto d'incontro tra "gioco di ruolo" e psicodramma: il teatro, ovvero la messa in scena della vita al fine di poter imparare a vivere meglio.

La tecnica psicoanalitica classica rivolge la propria attenzione nel passato del paziente, nella sua storia clinica, di essa il terapeuta effettua un'interpretazione, è quindi solo una sterile rievocazione del passato, quella che lo psicoanalista freudiano chiede al proprio assistito. Al contrario, nello psicodramma, al paziente è chiesto di divenire primo attore ed interprete del suo passato, e di farlo per mezzo di un atto creativo, e quindi trasformativo, che gli permetta di evitare l'insidia del rimosso, del blocco psichico. Una metafora illuminante di questo concetto è la contrapposizione del teatro d'improvvisazione, in cui s'identifica lo psicodramma, al teatro di Stanislavskij. La spontaneità, intesa come atto creativo dal teatro dell'improvvisazione è, negli intenti di Stanislavskij, limitata alla riattivazione di ricordi carichi di emozioni al fine di ridare vitalità ad una conserva culturale. Il ricordo è inteso, per il teatro d'improvvisazione come uno spunto, un trampolino che consente di creare, di generare, è invece un archivio cui attingere di volta in volta al fine di ripetere un copione già noto scelto da un regista, per Stanislavskij.

Lo psicoanalista freudiano attraverso le sue interpretazioni scrive le parti di un copione, cui il paziente ridà vita attraverso i suoi ricordi, l'atto creativo ipotizzato da Moreno, è invece assolutamente originale, è un agire e riflettere insieme; nel vivere quotidiano noi siamo molto più agiti che attori, l'atto creativo è invece un'elevazione della coscienza ad uno stadio superiore. Si tratta di porsi su di un livello di irrealità, l'atto creativo è qualche cosa oltre la realtà data, inevitabilmente destinato a cambiare la realtà stessa. L'atto creativo comporta quindi, un'inevitabile meraviglia, una sorpresa, poiché esce dall'ordinario,

produce uno straordinario. L'atto creativo è atto formativo, nel senso di un dare forma al mondo, una forma nuova, ristrutturante. E' la ristrutturazione creativa dei complessi ciò che il processo terapeutico denominato psicodramma persegue, è questa capacità e questo coraggio d'agire creativamente su di sé che il paziente deve acquisire attraverso questo strumento. Anche nel "gioco di ruolo" l'improvvisazione è il vero motore del processo creativo, ma c'è di più, il ricordo nel "gioco di ruolo" non è mai esplicitato, le strategie emotivo-cognitive (non è lecito parlare di complessi psichici, visto che il contratto formativo è cosa altra da quello terapeutico) proprie di ogni partecipante, debbono essere sottoposte ad un atto creativo di intensità maggiore che nel caso della messa in scena psicodrammatica. Esse infatti non possono che provenire dal vissuto del formando, ma egli le deve proiettare non in una realtà nota di cui conosce le regole, ma in un mondo altro, quello del gioco, entro il quale vigono regole originali. Al giocatore non è chiesto un atto creativo per sbrigliare il blocco psichico messo in scena, gli si chiede invece di confrontare le proprie strategie emotivo-cognitive con quelle degli altri partecipanti al gioco; entro un setting protetto, contrassegnato da regole differenti da quelle comuni, è consentita la libera sperimentazione di emozioni e comportamenti inediti, senza tema alcuna di essere giudicato o perseguito per le proprie scelte.

Il ruolo, è una forma operativa assunta dall'individuo in reazione a particolari situazioni in cui sono coinvolte altre persone e oggetti. Questa definizione potrebbe però essere forviante, l'uso del termine 'particolare' potrebbe far pensare che tali situazioni siano eventi straordinari, ovvero che si verificano raramente durante l'ordinario vivere quotidiano. Al contrario il termine 'particolare' voleva indicare una certa, particolare appunto, forma situazionale, all'interno della quale l'individuo assume un certo ruolo in modo reattivo, a volte difensivo. Ciò vuol dire che in ogni istante della nostra vita noi assumiamo un ruolo, in ogni istante infatti noi abbiamo a che fare con persone o oggetti, insomma in ogni momento noi siamo calati in una situazione cui attribuiamo una forma e cui reagiamo assumendo a nostra volta una specifica forma, cioè uno specifico ruolo.

Ciò che lo psicodramma persegue è lo sviluppo della capacità da parte del paziente di compiere un atto creativo in grado di ristrutturare la forma che egli attribuisce alle situazioni in cui è calato, così da poter modificare anche la forma del ruolo che ha assunto in maniera difensiva in seguito alla formazione del trauma nel suo passato.

Ma la necessità di modificare il proprio ruolo, di rapportarsi ad esso in maniera più creativa, al fine di accrescere la propria identità, non è solamente un'esigenza del malato di mente, anche l'individuo così detto 'normale' nutre questa esigenza, egli spesso chiede di poter impersonare molti più ruoli di quelli che gli si consente di interpretare nella vita, e persino all'interno dello stesso ruolo una o più varianti di esso.

Non si tratta quindi di un obiettivo esclusivamente terapeutico, la capacità creativa è un bisogno diffuso anche nell'ambito della "normalità", non come bisogno di guarigione ma come bisogno di crescita personale, di accrescimento del sé. Poter reinterpretare in maniera originale e soggettiva i ruoli che la vita impone di assumere, è un modo per riaffermare ed ampliare la propria immagine di sé. Sapersi trasformare a seconda di ciò che richiede di volta in volta il ruolo che dobbiamo assumere, (da madre a dirigente, a turista a partoriente a sorella) e saper trasformare tale ruolo in base ai nostri bisogni, è un continuo cercare se stessi all'interno di un mondo frammentato come è quello contemporaneo, è il tentativo di soddisfare il proprio bisogno di crescita personale.

E' questo il campo della formazione, non più della terapia, ed i bisogni formativi non nascono da uno stato di malattia, ma da uno stato di disagio, da un sentimento di inadeguatezza, o dal piacere di crescere.

Nell'antica Grecia il teatro svolgeva proprio questa funzione educativa di crescita, la rappresentazione tragica era, per Aristotele, un'imitazione della vita, grazie alla quale i sentimenti come pietà e paura potevano essere purificati per mezzo della catarsi. Ora la

catarsi viene riproposta da Moreno all'interno dello psicodramma (la cui struttura come si è visto è molto vicina a quella del teatro) come strumento terapeutico, come esperienza perseguita dallo psicodramma stesso per la sua facoltà di estroflettere le emozioni represses dal paziente. Nella sua azione purificatoria, Moreno vede la catarsi come strumento per liberare il paziente del proprio rimosso: al culmine di una messa in scena, il cui soggetto sono i vissuti stessi dell'attore protagonista, avviene la catarsi ovvero il rilassamento della tensione emotiva dovuta agli eventi traumatici del passato.

La catarsi è per Moreno, il culmine del percorso psicodrammatico, è il momento della purificazione, della depurazione dai fantasmi psicotici che abitano il corpo del paziente. Il ruolo del corpo, la tridimensionalità, è fondamentale nello psicodramma poichè permette la riemersione di vissuti profondi immagazzinati, radicati nel corpo del paziente. E' principalmente un momento liberatorio, la messa in scena del dramma coincide con la liberazione dal dramma per gli attori stessi che lo recitano. Il rimosso viene esplicitato, rivissuto, provocato sino all'exasperazione, al culmine di tale processo l'attore si libera di quello steso dramma che ha messo in scena, nel senso più immediato del termine. L'isolamento psichico s'identifica nella forma del dramma, la vera patologia è l'isolamento stesso, palesandolo, mettendolo in scena, esso non può più essere tale, in questo senso il paziente si libera del suo conflitto, si mostra, si sacrifica ad un pubblico. Compito del pubblico è di accogliere il dramma del paziente purificandolo.

Lo psicodramma quindi, produce un effetto terapeutico, non nello spettatore come voleva Aristotele, ma negli attori che rappresentano il dramma e, allo stesso tempo se ne liberano.

Attraverso il corpo agito, ciò che si riesce a realizzare sul palcoscenico dello psicodramma è una totalità conchiusa d'esperienza, l'intromissione del corpo nel trattamento psicoterapeutico permette di ri-vivere totalmente il proprio dramma, il proprio complesso psichico, solamente a partire da questa totalità della rappresentazione è infatti possibile l'effetto catartico, è possibile realmente estroflettere i propri blocchi psichici.

In un'ottica formativa però, è realmente auspicabile usare il corpo a questo fine? Per un intento formativo il processo catartico è un passaggio necessario? Non si rivela al contrario nocivo, deviante rispetto ad un percorso educativo il cui contratto formativo non prevede un rapporto medico-paziente, ma formatore-formando?

Intendo dire: in un contratto di tipo terapeutico, come quello stipulato tra paziente e terapeuta nello psicodramma, la catarsi si rivela come il momento di guarigione, di salvazione, il terapeuta ha cioè condotto il paziente verso la 'normalità'. Ciò che cerca chi si rivolge ad un terapeuta è un aiuto ad uscire da una condizione patologica, cioè non sana. In altre parole ciò che si chiede è che il medico-psichiatra ci liberi da una malattia, da qualche cosa di nocivo che abita in noi, e la catarsi risponde proprio a questa esigenza attraverso la 'purificazione'. Nel contratto che lega formatore e formando, è intollerabile pensare che quest'ultimo sia malato, che in sé abbia qualche cosa di nocivo di cui debba liberarsi. Ciò metterebbe il formando in una posizione di "a-normalità" che lui giustamente non accetterebbe poichè non gli compete. Viceversa il rapporto formando-formatore dovrebbe consistere, in un accrescimento reciproco dato da un incontro originale, ma soprattutto dal riconoscimento della validità esperienziale del formando stesso, dalla valorizzazione dei suoi propri saperi. La sua curiosità, le sue strutture cognitive, i suoi atteggiamenti, non possono essere considerati nocivi e quindi cancellati, al contrario essi devono essere considerati il principale e più ricco punto di partenza per la crescita personale del formando stesso.

Fatte queste considerazioni, non si può però non riconoscere il ruolo fondamentale della corporeità, essa è infatti un elemento costitutivo di ogni relazione umana, deve quindi essere presa in seria considerazione anche da un pensiero pedagogico che voglia essere

realmente efficace, che voglia cioè riconoscere ed avere a che fare con la totalità dell'individuo.

Moreno rifiuta l'idea di teatro come imitazione della vita e dell'azione, egli lo considera come prolungamento della vita, giustificando l'idea di un attore primo protagonista dell'esperienza catartica, mentre agli spettatori spetta solo un'esperienza di secondo livello di tale fenomeno. In particolare l'attore protagonista d'una scena nello psicodramma, è lo sceneggiatore della scena stessa, cioè a dire che ciò che viene rappresentato è proprio il vissuto di quell'attore, è quindi inevitabile che la catarsi investa lui prima d'ogni altro.

Nel teatro classico invece, aristotelicamente inteso come imitazione del mondo, le sceneggiature non sono scritte dagli attori (quasi mai), e comunque non sono la rappresentazione di rimossi psichici dei protagonisti della rappresentazione.

In queste circostanze il teatro riacquista quel ruolo educativo che i greci gli avevano riconosciuto, il pubblico infatti non fa un'esperienza di seconda mano rispetto agli attori, ma compie una reale esperienza di purificazione, una reale catarsi: attraverso la rappresentazione gli spettatori possono riconoscere le forme pure del mondo, che nel quotidiano vivere si confondono nell'accidente del superfluo.

3. LATENZE

Rappresentare vuole dire rendere presente, attraverso l'atto imitativo, un certa forma.

Chi imita dà prova di conoscere, così come da prova di sé, ma tale conoscenza è vera solo se ciò che è imitato, rappresentato, viene riconosciuto.

Quello che si compie durante una rappresentazione è in verità un atto di spoliazione, di messa a nudo, ciò che viene rappresentato è infatti spogliato, in quel momento, dall'accidentale ed inessenziale da cui ed in cui è in genere sommerso.

In definitiva il ri-conoscere il rappresentato è un atto conoscitivo, ciò che si riconosce infatti è la verità di ciò che è imitato, e tale possibilità ci è data proprio in quanto imitato.

Qui la vicinanza del gioco all'arte, qui il gioco si fa arte e l'arte gioco. Il gioco si presenta infatti come qualche cosa di altro da coloro che lo praticano, il gioco, pur dandosi soltanto nell'atto del giocare, è qualcosa di più di ciò che fanno i giocatori. Il gioco in qualche modo travalica i giocatori. Ogni giocatore gioca sempre *a qualcosa*, ogni giocatore si pone intenzionalmente entro un campo (quello di gioco appunto) ben delineato e delimitato, all'interno del quale egli riconosce e persegue dei compiti particolari, attinenti espressamente ed esclusivamente a quel particolare movimento ludico ed allo spazio ad esso riservato.

Tali compiti perseguono l'organizzazione e strutturazione del gioco, ovvero lo scopo di qualsivoglia gioco consiste essenzialmente nel dar forma al gioco stesso.

Il gioco quindi, nel suo essere praticato, (giacché il gioco esiste solo là dove lo si pratica, pur non riducendosi a tale pratica) rappresenta se stesso. Così il giocatore, essendo colui che pratica il gioco, finisce per rappresentare se stesso.

Rappresentare è sempre un rappresentare per qualcuno, lo spettatore è ineludibilmente colui al quale il rappresentare si rivolge, qualunque rappresentare, anche quando uno spettatore di fatto non c'è perché escluso dalle regole del gioco o dalla volontà dei giocatori. In ogni caso, che si tratti di rappresentazione artistica o di un gioco, chi lo pratica vuole farlo al meglio, vuole dare una "buona esecuzione", vuole giocare seriamente *come* se uno spettatore fosse presente. E difatti almeno uno spettatore è presente, il giocatore stesso; costui infatti ha la stessa necessità dello spettatore, e quindi si trova nella sua stessa condizione, di conoscere il contenuto, il significato, del gioco.

Intendere il gioco nel suo proprio significato vuole dire saper riconoscere il rappresentato, non in quanto prodotto del singolo giocatore, ma nel suo essere proprio. I giocatori devono scomparire dietro a ciò che portano in scena, solo il rappresentato deve rimanere.

E' in questo modo che il giocatore può e deve essere al contempo spettatore.

Lo svelamento di questa tensione rappresentativa, che di fatto include nel mondo chiuso del gioco lo spettatore, ridona al gioco e all'arte la possibilità conoscitiva che è loro propria.

Il gioco ha una sua forma propria, altra da ciò che fa chi lo pratica, seppur non indipendente da esso. Il gioco opera cioè una mutazione di senso che non è però una semplice trasformazione. Il giocatore non permane, il risultato è una trasmutazione, nel senso che esclude il rappresentante dalla rappresentazione, non esiste insomma continuità tra il gioco ed il soggetto che lo pratica.

Ciò che prende forma attraverso il gioco quindi, ha una sua autonoma dignità d'essere in quanto mondo chiuso che trova in sé stesso le proprie regole. La verità che in esso si dà non viene quindi dalla possibilità di riportare direttamente i contenuti del gioco alla realtà, al contrario nasce da quella trasmutazione in forma della realtà operata dal gioco, che ci permette di riconoscerne la vera essenza spogliata d'ogni accidentalità.

Risibile risulta quindi il tentativo di schiacciare sulla realtà il mondo della rappresentazione ciò condurrebbe solamente al cercare di ricreare la realtà stessa, obiettivo impossibile da perseguire, poiché la realtà si dà immediatamente, non è possibile distaccarsene per ricrearla. Ogni tentativo in questo senso rischierebbe solamente di creare maschere fuorvianti poiché ritenute veritiere-reali.

E' necessario riconoscere al mondo del gioco delle regole sue proprie, e soprattutto di riconoscere ad esse un carattere mediale che metta cioè in condizione il giocatore di farsi spettatore al fine di assistere, e partecipare quindi, alla verità.

Da evitare sarebbero quindi, quelle psicologizzazioni e ricostruzioni filologiche che tolgono l'attenzione dello spettatore dalla rappresentazione, per riversarla su aspetti minori che, da soli, non sono assolutamente in grado di esprimere la verità di un mondo conchiuso in sé.

La contemporaneità di un'opera d'arte, così come di un gioco, è proprio questo suo esprimere sempre una verità, al di là dell'epoca storica in cui è stata creata (seppur non indipendentemente da essa), al di là del mondo fantastico o realistico che rappresenta: l'opera d'arte agita, eseguita, rappresentata, ha in sé una verità sempre contemporanea, una verità che è tale proprio perché è spogliata dagli accidenti del tempo.

Chiarito questo, appare esplicito che ciò che il giocatore deve compiere, perché il gioco si faccia arte, affinché si dia una rappresentazione, è un intenzionale adombramento di sé, egli deve scomparire in favore del gioco.

Solo attraverso questo movimento intenzionale sarà possibile assistere a qualche cosa d'altro (da sé) ovvero all'opera d'arte, alla verità che è in essa.

E in questo incontro con la verità, che prende forma nella rappresentazione, il giocatore-spettatore ritrova la continuità con se stesso interrotta dall'oblio del sé, poiché nel rappresentato egli si riconosce e riconosce il mondo in cui vive. Quello che è richiesto è un primo passo in senso auto-formativo: lasciare se stessi per poi ritrovarsi e ri-conoscersi.

Non si tratta di nessuna magia, prendere fiato, allontanarci per un attimo da noi stessi è un gesto che compiamo molto di frequente, ma spesso viene confuso con l'immedesimazione, personalmente penso riduttivo pensare che un qualunque lettore dell'Odissea possa realmente credersi a bordo di una nave, legato all'albero maestro, in preda alla follia per colpa dell'ugola delle sirene. Più plausibile mi parrebbe credere che, leggendo di quegli eventi, egli stia in realtà tessendo un'altra storia, la propria.

Mentre si leggono le gesta di un altro è possibile, all'uomo prendere finalmente fiato e guardare quello che fino a quel momento ha scritto di se stesso nel libro della sua vita, confrontandosi con l'altro immaginario egli vede ciò che sta divenendo, non nel senso che il lettore diverrà come il protagonista del libro che legge, bensì nel senso che nel confronto egli scopre chi è. In un movimento oscillatorio tra finzione e realtà, il lettore crea associazioni di significati tra le gesta compiute dall'eroe del romanzo e quelle che lui

compie, nel romanzo della sua vita. L'Ulisse di Joyce incarna perfettamente tale movimento nel geniale titolo che l'autore irlandese ha dato alla sua opera.

Estraniandosi dalla narrazione della vita per calarsi in una narrazione cosciente, raccolti intorno al fuoco, immersi nella lettura di un libro o affascinati dalle immagini del teleschermo, gli uomini incontrano se stessi, o meglio in quegli universi fantastici in cui si immergono in quei momenti, incontrano gli stessi miti, le stesse maschere, che ogni giorno affrontano e indossano nel mondo.

Partecipare intenzionalmente ad una pratica di "gioco di ruolo" vuole dire creare consapevolmente uno spazio condiviso, all'interno del quale è possibile mettere in scena la vita nelle sue infinite sfumature, affinché i suoi significati profondi possano essere mostrati e riconosciuti senza timore. In molte culture, e lo si può constatare attraverso lo schermo televisivo, senza imbarcarsi nella lettura di mastodontici testi antropologici, questo spazio è fondamentale per l'esistenza stessa della comunità, le danze intorno al fuoco di oscuri personaggi, vestiti e colorati in maniera che può sembrare buffa, altro non sono che la rappresentazione dei miti fondamentali di quelle terre, ed in quei riti ogni partecipante tesse la propria storia e si riconosce appartenente ad una comunità e al mondo. Si tratta di uno spazio in cui le maschere, (i ruoli, i comportamenti, le emozioni ecc.) anche le più terribili, vengono indossate mostrate e guardate, ed ognuno può avvicinarle senza timore, può riconoscerle e provandole scoprire altre parti di sé, nuove sfumature di se stesso che emergono in questo carnevale, in questo spazio ludico, ove è possibile sperimentare senza timore di alcuna ripercussione, perché tutto si fa per gioco.

È la narrazione a rivelarsi filo rosso delle molte vite vissute dal singolo in un'unica vita, è la narrazione che permette di creare questo spazio di gioco protetto, riti e gesti che introducono al gioco si susseguono inevitabilmente l'un l'altro, creando una storia che attraverso la memoria è possibile ripercorrere come un filo di Arianna, per tornare all'uscita (entrata) del labirinto di maschere che si è attraversato.

Il pensiero è, secondo Bruner, narrazione ovvero la costruzione di relazioni significative strutturate secondo una "grammatica del tempo" che prevede "un prima, un dopo, un verso". E' attraverso la narrazione, la messa in forma del racconto, che noi esperiamo il mondo.

Ciò significa in buona sostanza che noi incontriamo le cose del mondo, le conosciamo, inserendole in quella narrazione continua che è il nostro pensiero. Allo stesso modo incontriamo noi stessi, o meglio costruiamo noi stessi. Nel dialogo interpersonale o nel monologo autoriflessivo, noi parliamo di noi stessi inserendoci in una narrazione, non può che essere così, noi raccontiamo e ci raccontiamo continuamente nel tentativo di darci una forma rispetto al fluire del tempo e degli eventi.

Questo mutare delle cose dato dallo scorrere del tempo ci richiede continue attribuzioni di significato, pena la perdita di contatto con la realtà.

Attraverso il racconto definiamo il mondo e noi stessi, più o meno consapevolmente ogni volta che narriamo (e ciò capita molto più spesso di quanto sembri) noi definiamo la nostra identità. Dunque se impariamo chi siamo attraverso la narrazione, imparando a narrare noi conosciamo noi stessi, in ogni rielaborazione locale del complesso narrativo che è la nostra cultura noi costruiamo, definiamo ed esprimiamo il nostro sé.

Così ogni narrazione potrebbe potenzialmente rivelare il dispositivo attraverso cui il soggetto elabora e, soprattutto, genera la propria esperienza.

Ogni narrazione è organizzata infatti per tappe significative, ovvero luoghi del racconto in cui fatti precedentemente narrati trovano il loro epilogo e nuove trame narrative ne dipartono. Sono luoghi che corrispondono ad avvenimenti eccezionali, dove questa eccezionalità non è data dal "concreto" svolgersi degli eventi <<là ed allora>>, ma dal significato e dalla forma che essi assumono agli occhi del narratore <<qui ed ora.>>

Si tratta di luoghi narrativi entro i quali è possibile rintracciare la struttura valutativa nascosta del giocatore, i suoi modelli di attribuzione di significato, il suo “sistema affettivo”, le sue strategie organizzative, in una parola il suo progetto esistenziale.

E' quindi un'attenzione allo stile narrativo adottato da giocatori quella che il conduttore del gioco-educatore, deve tenere sempre vigile al fine di cogliere questi aspetti, di stimolarne l'emersione attraverso l'architettura di trame *ad hoc*, di favorire il riconoscimento di tali aspetti latenti attraverso l'inserimento di elementi narrativi rispecchianti, ed infine di presidiare la gratuità dell'evento, ovvero l'assenza di qualsiasi forma di valutazione circa i contenuti del gioco, pensa l'inveramento delle strategie messe in atto e, ancora più grave, l'impossibilità di un riconoscimento di tali strategie da parte di coloro che le hanno praticate.

Al termine di questo percorso viene in piena luce, mi pare, la vera natura della riflessione intorno all'oggetto “gioco di ruolo”: si tratta di una riflessione sull'essere stesso della formazione, del come intenderla e del come praticarla. Non ho certo la presunzione che questa sia una riflessione definitiva sull'oggetto formazione, ciò che intendo dire è che nel cercare di riconoscere ed attribuire al gioco di ruolo qualità di strumento pedagogico, ho avuto modo di inoltrarmi nell'oggetto formazione, di esplorarne alcune sue dimensioni e di trarne alcune deduzioni, non definitive certamente, ma forse, in qualche modo, interessanti.

La formazione si definisce anzitutto come uno spazio, o meglio forse, un accadere in uno spazio, parlare di “*setting* esperienziale”, credo voglia dire proprio questo: riconoscere un “quando” ed un “come” all'accadere educativo. Al di là di un “ingenuo tecnicismo”, eretto sulla cieca convinzione di poter applicare le regole della razionalità assoluta, alla formazione.

La logica “per obbiettivi”, che spesso e volentieri regola l'agire formativo, ma forse sarebbe meglio dire il progettare formativo, si erge su di un ideale di “bonifica” possibile, ovvero sulla convinzione di poter portare ad un livello desiderato un gruppo di soggetti cui si attribuisce una collocazione ad un livello inferiore. E' l'idea di un apprendimento che si realizza sulla base dell'accumulo di conoscenza, dell'accatastamento, la mente umana è vista come un magazzino, che memorizza informazioni. E' così il momento progettuale ad avere il primato nella realizzazione di un percorso formativo; all'organizzazione di un organico, strutturato, razionale piano d'azione, il formatore dedica tutte le sue forze, ogni minuto scandito, ogni comportamento disciplinato, ogni sapere organizzato: è il primato dell'anonimato. Il progetto formativo tenta di essere il più lontano possibile dal soggetto, riconosce l'esigenza di un sapere forte, che non debba piegarsi agli umori degli individui, che possa essere applicato indifferentemente in luoghi e tempi diversi. Il formatore così come l'utente della formazione passano in secondo piano, essi devono potere essere sostituibili, mentre la tecnicità passa in primo piano incarnandosi di volta in volta nel progetto del progetto formativo, nel corso multimediale, nel mito della formazione *online*, dove il formatore svanisce ed il corso automatizzato è il medesimo per qualsiasi utente in qualsiasi parte del mondo.

Porre l'attenzione sulla pratica del processo formativo vuole dire riportare in luce il momento dell'azione formativa, il momento in cui il corso progettato viene “erogato”, insomma il momento in cui formando e formatore si incontrano. Il soggetto ritorna prepotentemente sulla scena, l'imprevisto non è più temuto come scarto da un percorso ideale, al contrario è riconosciuto come forza motrice del movimento formativo. Parlare di imprevisto, vuole spesso dire parlare di affetti, il momento affettivo è spesso considerato come un elemento di disturbo, che nulla ha a che vedere con l'apprendimento e i suoi contenuti. Ma la relazione tra formatore e formando, è innanzi tutto un relazione affettiva, è fatta da paure, da speranze, da curiosità, da simpatie, e da altro ancora, parlare di

“irruzione dell’affettivo”, vuole in realtà dire svelare una dimensione nascosta, ma da sempre presente nella relazione educativa.

Riscoprire l’*eros* che lega a Socrate i suoi discepoli nell’archetipo dell’amore platonico, che non mira all’unione dei corpi ma alla scoperta del vero, non vuole però dire abbandonare ogni riflessione teorica ed ogni intento progettuale, in nome di uno superficiale attivismo. Al contrario domandarsi il “come” e il “quando” dell’accadere formativo, implica obbligatoriamente un riflettere teorico e conseguentemente un agire progettuale. Si tratta in realtà di riconoscere un “intreccio di razionalità e “relazionalità” nel lavoro di formazione, entro cui quello del formatore si presenta come un ruolo di “mediazione” all’interno di questi poli conflittuali.”

Questo non deve essere inteso individuando nella figura del formatore, il mediatore tra le esigenze del committente, in termini di obiettivi e valutazione dei risultati, e i bisogni degli utenti, in termini di efficacia dell’azione formativa. Il formatore fa anche questo, ma il suo ruolo di mediatore non deve essere inteso solo in questo senso, egli si trova più profondamente iscritto in un compito ben più arduo, tra l’esigenza di impersonare il proprio ruolo e il bisogno di far emergere la persona dietro a quel ruolo. Una questione più profonda di quella tra il primato della tecnica e il dominio degli affetti; tra una necessaria valutazione del processo formativo e l’impossibilità di valutare la soggettività del singolo. Ciò che è in gioco qui, è il modo d’intendere l’essenza stessa della pratica formativa, un’analisi attenta alla fattualità dell’agire educativo mette in evidenza come il darsi dell’evento formativo consista nell’istituzione di un *setting* specifico entro il quale si possa esperire la vita. C’è bisogno di un palco sul quale mettere in scena la vita, il teatro torna ad essere luogo di formazione per il cittadino della *polis*, ma non è lo psicodramma moreniano il punto di arrivo di questa riflessione, poiché non è la catarsi emotiva ciò che viene perseguito, ma la ricerca della verità. E’ il gioco a completare il percorso, è il gioco a rendere possibile l’utopica coincidenza tra spettatore ed attore. Gadamer lo sancisce: il gioco è sempre un giocare per qualcuno, e quel qualcuno possiamo essere, e molto spesso lo siamo, noi stessi. Partecipare ad un “gioco di ruolo” vuole dire partecipare alla narrazione di una vita, alla sua rappresentazione su di un palcoscenico di fantasia, è il realizzarsi di quel particolare *setting* entro il quale l’emergere dei significati vitali non si confonde con la vita, ma si configura come esperienza formativa.

Bibliografia

- Barone P., (1997), La materialità educativa, Unicopli, Milano
Barone P., Mantegazza R., (1999), La terra di mezzo, Unicopli, Milano
Bruner J., (1986), La mente a più dimensioni, Laterza, Bari
Bruner J., (1990), La ricerca del significato, Bollati Boringhieri, Torino
Caprianico S., (1997), Role Playing, Raffaello Cortina, Milano
Castagna M., (2001), Role playing, autocasi ed esercitazioni psicosociali, FrancoAngeli, Milano
Demetrio D., (1996), Raccontarsi. L’autobiografia come cura di sé, Raffaello Cortina, Milano
Durand G., (1964), L’immaginazione Simbolica, RED, Como
Fink E., (1987), Oasi della gioia. Idee per un’ontologia del gioco, 10/17, Salerno
Gadamer H. G. (1960), Verità e metodo, Bompiani, Milano
Giuliano L., (1997), I padroni della menzogna, Meltemi, Roma
Goffman E., (1959), La vita quotidiana come rappresentazione, il Mulino, Bologna
Grotowski J., (1968), Per un teatro povero, Bulzoni, Roma
Hillman J., (1983), Le storie che curano, Raffaello Cortina, Milano

Huizinga J., (1939), Homo Ludens, Traduzione telematica a cura dei detenuti della casa di reclusione di Opera
Jung C.G., Kerényi K., (1942), Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia, Bollati Boringhieri, Torino
Larsen S., (1990) L'immaginazione mitica, Interno Giallo, Milano
Massa R., (1986), Le tecniche e i corpi, Unicopoli, Milano
Massa R., (a cura di), (1997), La clinica della formazione, FrancoAngeli, Milano
Moreno J. L., (1946), Manuale di psicodramma. Il teatro come terapia, Astrolabio, Roma
Mosconi G., (1990), Discorso e pensiero, il Mulino, Bologna
Winnicott D. W., (1971), Gioco e realtà, Armando, Roma

Siti internet di approfondimento

<http://www.grd2.it>

<http://www.media.unisi.it/inggioco/>