

Quasi per gioco

di Chiara Bertola

Tratto dal catalogo della mostra collettiva "Quasi per gioco". Neue Galerie, Graz.

Il gioco sfugge alle costruzioni concettuali proprio perché non è pensabile in astratto. Deve essere vissuto. Si lascia sperimentare nella letteratura, nell'arte, nel linguaggio. Ha più a che fare con l'etica e la pratica che con il resto. È una questione di desiderio, di volontà, di istinto, sensazioni, di inarrestabile vertigine, più che di raziocinio o di consapevolezza. Ogni tentativo di definizione del carattere e della lezione propri del gioco, risente della sua natura ambigua, che si lascia intravedere quando la contraddizione, il dubbio e il mistero si fanno tanto acuti ed evidenti da trascendere il pensiero. È impossibile, o perlomeno complesso, riuscire a separare le regole del gioco da quelle che regolano la vita; come se i termini che si cerca di ordinare e separare volassero uno dentro l'altro, rivelando ostinatamente e paradossali verità che disegnano un campo insieme incerto e ordinato. Regole diverse e non numerabili che disegnano l'orizzonte all'interno del quale è possibile pensare, parlare, operare e anche giocare. Regole che si sostengono, si annullano, si qualificano, si trasformano reciprocamente dando luogo a un intreccio e a un gioco che non può essere controllato o guidato. Questo è il gioco della vita in cui dimensione seria e dimensione ludica si scambiano parti e caratteri, proprio perché chi gioca è sempre l'uomo. Molti teorici del gioco hanno insistito sul fatto che il gioco si definisce all'interno di precisi confini spazio-temporali. Ciò significa dimenticare che le regole del gioco tracciano, nello stesso momento e in un solo movimento, i limiti di un dentro e di un fuori, di una presenza e di un'assenza, di un qui e di un altrove, e che ciascuno si definisce soltanto in funzione dell'altro. Bisogna arrivare alla recente posizione di Rovatti per avere delle indicazioni nuove e significative sul terreno del gioco (1). Nel carattere molteplice e nel movimento oscillatorio che il gioco instaura con l'esistenza, egli intravede la possibilità di riproporre la questione dell'Io dimostrando, a partire da Lacan, che anche l'Io è un gioco. Se teniamo ferma l'idea di Rovatti, che il giocatore non è un semplice osservatore e ciò che viene messo in gioco è essenzialmente l'io, allora nel gioco così come nell'esperienza artistica, in gioco c'è piuttosto il nostro carattere, la cui eccitazione, delusione e aggressività devono essere continuamente controllate e mascherate, perché quello che si rischia è la propria persona, quella maschera rituale che s'interpone tra la propria soggettività e la sfera degli altri. Anche nell'arte ci distanziamo dalla realtà. Protetti da un velo o da una maschera, entriamo nel mondo, e lo facciamo con tutta l'incertezza e il rischio che comporta questo "corpo a corpo", consci di essere sul punto di mettere a repentaglio noi stessi. Da quando non esiste più l'idea di un'arte pura che in forza delle proprie regole interne respinge la realtà, la storia, le condizioni sociali dell'esistenza umana, l'opera dell'artista la ritroviamo sempre più coinvolta su questo terreno del gioco, anch'essa a cercare i propri moventi e materiali all'interno dei meccanismi di funzionamento della realtà. L'opera d'arte oggi è dovunque si riesca a pensarla. Si tratta perlopiù di minimi e quasi impercettibili spostamenti di senso, di riconversioni di materiali, di prospettive cambiate, di significati aggiunti e trovati; e non importa quale sia il mezzo usato (pittura, scultura, video, o qualsiasi altro linguaggio non iscritto nell'elenco dei mezzi classici), importante è attivare un ragionamento, reinventare un'immagine costituire delle relazioni in grado di aggiungere un'apertura di senso alla nostra esistenza. Arte e gioco, dunque, si muovono su un terreno comune: come il gioco rifiuta di definire il proprio spazio e i propri caratteri così gran parte dell'arte rifiuta di definirsi in un'unica forma: anzi, essa tende ad oggetti in un rapporto individuale dell'artista con la realtà, che trasferisce nell'opera attraverso frammenti, schegge, istanti, alterazioni e particolari qualitativi. L'arte, come il gioco, diventa un modo di avvicinarsi alla realtà ma nello stesso tempo di distanziarla, diventa un sistema per "uscire dall'isolamento e gettare un ponte tra noi e il mondo che comunque ci precede. Ci precede con i suoi simboli, regolati in immagini e in paro.; le, con il suo "gioco", già strutturato, ma

poi non così strutturato da non lasciare spazio ad agganci individuali sempre diversi..." (Rovatti)

Ogni volta che l'artista con un suo intervento s'inserisce in questa rete di simboli e regole preesistenti attraverso i caratteri che oggi gli sono più propri - l'ambiguità, l'ironia, il paradosso, lo spaesamento, l'istantaneità - allora c'è la possibilità che un'opera riesca a definirsi tale così come si dice che c'è gioco quando questo è riuscito. Anche la forma dell'arte per strutturarsi deve essere accompagnata da qualcosa, da un elemento che pur situandosi al suo interno, gli sia estraneo. Ha bisogno della distanza, della diversità, anche se continuamente tenta di annullarla. presuppone un occhio che guarda, ma che nello stesso tempo è guardato da un altro occhio, e così via... Come il gioco anche l'arte non dice mai direttamente, sono esperienze costrette a girare nei dintorni, nei margini, al limitare; che fanno di questo girovagare non un vano soliloquio, ma la prima delle loro regole: parlare di traverso, accennare, alludere. Soltanto in un inesauribile movimento del dentro/fuori, in un "comportamento di libertà continuata, l'artista riesce a sincronizzare il suo lavoro, come movimento individuale, nell'oscillazione permanente del mondo. Come il gioco contiene in sé, oltre al proprio momento ludico, elementi non descrivibili che concorrono alla sua riuscita, così l'opera dell'artista è una molteplicità indefinita di prospettive ogni volta rivelate e completate dallo spettatore che le induce nel passaggio dall'implicito all'esplicito, dal latente al manifesto, dall'inconscio al conscio; un movimento di andata e ritorno che non si dà soltanto nella mente dell'artista, come opera del suo genio, ma come atto che può riuscire o meno, aperto all'interpretazione di un originario gioco creativo che trasforma il dentro infuori, che costringe la regola a cercare il suo centro. Le opere in giostra tracciano un possibile percorso all'interno dell'arte italiana (dal secondo dopoguerra fino alle ultime generazioni) che si definisce sull'impercettibile linea che separa l'apparente dal reale, la certezza dall'esitazione, la verità dalla fantasia, offrendo all'arte un'altra possibilità di accesso al presente, allo stesso tempo ironica, ambigua, paradossale e regolata come il gioco. Alcuni di loro hanno trovato nella forza di liberazione del gioco e nella sua dimensione, l'unico spazio in grado di sostenere la propria volontà creatrice. Altri, consapevoli che l'artista non può più in alcun modo modificare né intervenire sulla realtà, hanno messo in moto un processo di trasfigurazione fantastica dell'oggetto reale per definirne le regole operative e contrapporre il paradosso alle barriere del senso comune. Altri ancora, consapevoli dell'afasicità dei linguaggi e della possibilità di inserirsi nei vuoti che si creano nei processi comunicativi; hanno riempito di senso dettagli, particolari, schegge di storie ricorrendo a un linguaggio che risponde ai caratteri dell'ironia, della sorpresa, dell'inquietudine, dell'ambiguità e dell'istantaneità. Ma ognuno di loro ha compreso che la dimensione ludica, attraverso la manipolazione dei materiali, dei significati e delle pulsioni, riesce a tenere uniti inganno e disinganno, illusione e delusione. Rinominare per reinventare il mondo, lontani da un'opera compiuta e stabile che tradirebbe quell'aspetto di gioco che invece l'esperienza artistica richiede. L'ironia e il paradosso diventano la metafora della distanza entro cui possono realizzarsi l'esistenza, la conoscenza e il confronto con l'altro; dentro l'oscillazione che il "gioco" dell'arte permette, l'artista stabilisce quel minimo contatto con il reale fuori del quale esistono solo l'incertezza del sentimento e delle passioni. Se proprio non vogliamo rinunciare a noi stessi facciamo la cartesiana mente, sembrano dire oggi molti artisti, opponiamo alle forze della natura e a chi s'illude di poter condurre il gioco, le regole dell'intelligenza. Siamo al gioco da giocatori.