



CITTÀ DI
SAN GIORGIO A CREMANO

LABORATORIO REGIONALE



Città dei bambini e delle bambine

RIFLESSIONE SUL TEMA DELLA XV EDIZIONE DEL GIORNO DEL GIOCO

PAROLE IN GIOCO

La comunicazione attraverso il gioco o la lettura di un libro, di un racconto, di una favola, consente ad ogni bambino o adulto di sognare e di intraprendere un lungo viaggio, espressione della voglia di vivere. È come stare su una barca inaffondabile e navigare in libertà sul mare della creatività come accade con i giochi linguistici che consentono di giocare con le storie. Dall'enigmistica alla pubblicità, dall'indovinello al cruciverba, dai quiz alle inchieste, dalla satira ai messaggi sui social, dal testo alla recitazione, dai suoni ai video, dai segni grafici alla comunicazione del corpo, la lingua mette in gioco le parole in modo che ci affascinino come una magia ancora prima che convincerci.

Nella XV edizione del Giorno del Gioco si vuole cercare di indagare il rapporto tra **GIOCO** e **PAROLA**, intesa come linguaggio ed espressione del pensiero come comunicazione.

A volte il gioco comincia con un "*facciamo che*", un uso gergale, ludico e funzionale del verbo fare; quando si gioca, si gioca un ruolo e i ruoli che si interpretano sono diversi (di avversari, contro sé stessi, contro il tempo, di regolatore dei giochi altrui, ecc.), e si devono attenere a dei limiti di comportamento che il gioco prescrive, con le sue regole. A volte la copertura del ruolo è visibile anche da una vestizione vera e propria, attraverso divise, segnaposto. I giochi incominciano come le storie, con un "*facciamo che*", in cui il tempo e lo spazio e le persone sono diversi da quelli correnti. I giochi e le storie hanno tanti punti di somiglianza, per esempio entrambi si separano dalla realtà e hanno tempi, personaggi e spazi propri. Simulano in parte elementi della realtà e non hanno conseguenze nella realtà.

Tutti i giorni noi pensiamo, pronunciamo o ascoltiamo migliaia di parole. Ma, nella mente di chi le usa, le parole non sono isolate l'una dall'altra, e tanto meno raccolte in maniera disordinata e confusa, ma formano un grande libro, quello del lessico. Un insieme ordinato e compatto, in cui ciascuna parola è in relazione con le altre, attraverso una fitta rete di rapporti di significato. Le 'parole' si mettono insieme attraverso, un 'gioco' di relazioni.

Nonostante l'eterogeneità costitutiva del fenomeno, è tuttavia possibile parlare non solo di "giochi di parole" o, in maniera più inclusiva, di "*parole in gioco*" in tutte le lingue e culture, ma è altrettanto possibile parlare della loro traduzione. Infatti, esistono molte somiglianze anche tra giochi nelle diverse lingue-culture.

Il gioco è sempre un'esperienza creativa: mentre gioca il bambino o l'adulto è libero di essere creativo e di far uso dell'intera personalità ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé. La creatività costituisce un veicolo fondamentale per cogliere il filo sottile che collega i due termini '**parola**' e '**gioco**' come mezzi di comunicazione e stabilire nessi.

Così il libro non è necessariamente costituito da pagine, può essere animato, teatralizzato, ogni pagina è uno "scaffale", all'interno del quale si appoggiano oggetti simbolici e quelle conoscenze da veicolare o comunicare. Ogni oggetto/pagina ogni parola o gioco potrebbero avere una propria natura sensoriale, leggibile, ascoltabile e, quindi, imprescindibile nel vissuto personale, sempre integrabile come integrabile e dinamica è la conoscenza e interattiva come la comunicazione.

Attraverso il gioco il bambino vive! È il suo magico modo di comunicare, mai, infatti, l'adulto dovrebbe sminuire questa attività tanto importante per i piccoli. Mai dovrebbe essere considerata una perdita di tempo. Ogni adulto dovrebbe invece capire l'impegno e l'importanza che ci sono dietro un pettinare una bambola o spingere una macchinina. Bambini lo siamo stati tutti e ognuno di noi ha sempre preso molto seriamente il "suo gioco". Il gioco, come il disegno, rappresenta una delle comunicazioni non verbali più nobili per un bambino.

Il gioco così come la parola può essere l'immagine del pensiero che crea il suo mondo. La parola è un gesto indicatore che nel nominare si riappropria di un tutto che riporta nella memoria alla pronuncia del segno con cui lo ha istituito. Il gioco e la parola esprimono emozioni.

La parola 'parola' intesa come comunicazione può essere parlata, scritta, immagine, suono, forma, segno, movimento, ecc., ma anche la parola 'gioco' può assumere molti significati. In molte lingue per esempio declina i termini centrali del teatro, ma anche nello specifico indica non soltanto l'attività del giocare ma anche l'insieme delle figure, simboli, strumenti utilizzati; indica ancora lo stile... mette quindi insieme le idee di limite, di libertà e d'invenzione ... fortuna e abilità ... rischio... è un sistema di regole ... evoca, infine, un'idea di libertà. Il gioco così come la parola altro non è che è una pratica d'immagini, è lo strumento per educare l'immaginario, cioè la capacità di ascoltare i riflessi delle corrispondenze e ordinarle in una forma.

Il gioco simbolico è, per definizione, comunicazione. Il simbolo sta per qualcosa (detto referente) che è presente nel reale. Come le parole stanno per un referente, (ad esempio la parola "mela" è il referente del frutto omonimo) così anche i gesti e le azioni ludiche stanno per un referente. Giocare al "Far finta" è un'azione simbolica. Ad esempio, far finta di giocare alla casa significa rappresentare attivamente "la casa" allo stesso modo di come la parola CASA sta per il concetto, la rappresentazione mentale interna che abbiamo della casa come un luogo accogliente, riparato, familiare, con delle stanze, che può contenere oggetti, persone etc. Il bambino comunica questi concetti giocandoli ed adattandoli alle proprie esperienze, comunicando così anche desideri, sensazioni, emozioni.

Nell'idea del gioco come nell'uso della parola c'è libertà e c'è regola a guidare l'immaginario: occorre chiedersi se ci sia metodo. Gianni Rodari, di cui nel 2020 ricorre il centenario della nascita, con "La Grammatica della Fantasia" ne fornisce uno convincente, che si pone non come codice di leggi, ma come codificazione di usi dell'immaginario: una prassi, non una ratificazione. La logica della fantasia apre a lettori piccoli e grandi le porte dell'invenzione narrativa e dell'uso della parola "non perché tutti siano artisti ma perché nessuno sia schiavo". Ed è storia di parole e gioco con esse. Enigmistico, scherzoso, narrante. *"Una parola gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio, e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere."*

Le parole si comprendono se si va a fondo, perché “le parole sono come la pellicola superficiale su un’acqua profonda”, capace di suggerire un asse di associazioni per il loro gioco. Non sono dunque le parole, il loro suono, la loro grammatica verbale: è la loro immagine fantastica che sostiene la capacità di scegliere tra le tante combinazioni una significativa che consenta alla fantasia di sostenere un gioco fino a farne la consistenza di una storia.

Nelle varie forme dell’arte come per il gioco il crearsi delle regole segue direzioni lontane da una rigida impalcatura razionale. In pittura, sebbene esistano le leggi della prospettiva, queste sono in gran parte delle convenzioni, che creano delle abitudini. Le leggi dell’armonia, per la musica, quelle della metrica per l’arte dei versi, ogni altra regola, unità o canone per la scultura, la coreografia o il teatro, costituiscono allo stesso modo altrettante regolamentazioni, più o meno esplicite e dettagliate, che guidano e al tempo stesso limitano il creatore. Queste regole però possono essere anche infrante, così si può dipingere senza prospettiva, scrivere senza rima né cadenza, comporre suoni al di fuori della regolamentare armonia. Così facendo, non si sta più al gioco, si contribuisce a distruggerlo perché, queste regole esistono solo per il rispetto che si porta loro. Negarle, tuttavia, è al tempo stesso abbozzare i criteri futuri di una nuova perfezione, di un altro gioco, il cui codice, ancora vago, metterà nuovamente al bando la fantasia irriverente. Ogni rottura che infrange un divieto codificato prefigura già un altro sistema, né meno rigido né meno gratuito.

La struttura del gioco ha molto in comune con la struttura del linguaggio: un giocattolo, o un qualunque oggetto usato come giocattolo, si associa ad un certo numero di atti, un atto ad un certo numero di giocattoli o di oggetti. Analogamente, nel linguaggio una serie di espressioni si commutano in altre serie ed in altri tipi di espressioni.

Freud per esempio paragona l’attività dello scrittore con quella del gioco infantile. “*Lo scrittore si comporta allo stesso modo del bambino mentre gioca. Crea un mondo di fantasia che considera con la massima serietà e lo investe di una grande quantità di emozioni, mentre nel contempo lo separa accuratamente dalla realtà.*” Altri autori, tra cui l’antropologa Margaret Mead, hanno sostenuto che il gioco è una parte prevalente del nostro comportamento, paragonabile a qualsiasi bisogno fisiologico dei bambini ed è il precursore dell’arte, della poesia e di tutte le espressioni sociali dell’uomo.

L’arte, e la poesia in particolare, per il surrealista Roger Caillois è il luogo ove “*il sacro è confuso con il meraviglioso o il mondo dei sogni*” delineando il proprio gioco. Qualsiasi gioco, esercizio tra immaginazione e realtà, può divenire poesia e lirica e poema quando si eleva alla conquista della forma per narrare il rebus del mondo, che appare a chi lo guarda come un inesauribile miracolo.



Un simpatico gioco di relazione tra l’immagine e la parola può essere fatto con un quadro di DALÌ “*Cigni che riflettono elefanti*”. Proponiamo di osservare il dipinto di Salvador Dalí, e poi invece il suo “rovescio”; e proviamo, per gioco, a restituire con le parole la “doppia leggibilità/visibilità” del quadro. Ci accosteremo che in realtà qualunque immagine, e non solo quella d’arte, non può essere esaurita dalle parole. La stessa cosa accadrebbe con la primavera di Botticelli



Ci sono poi le immagini costruite con le parole.



La "firma" di chiunque di noi non è identica al "nome e cognome" scritto in stampatello su di un modulo, o alla cosiddetta "firma leggibile" scritta in un corsivo da scuola elementare. Non è identica nel senso che non ha lo stesso valore, lo stesso senso, non dice le stesse cose: la "firma" ha elementi del linguaggio visivo, è più un'immagine che una parola. E forse questo è un esempio che, più vicino all'esperienza di tutti, meglio chiarisce dell'(im)possibile rapporto tra immagine e parola.



Se ci riferiamo alla musica un'altra descrizione sul rapporto tra gioco e parola riguarda la dimensione immersiva che ci viene ben descritta da S. Agostino che affermava che *“non quello che il canto dice è dunque importante, perché le parole non fanno che ribadire qualcosa che ai fedeli è necessariamente noto. Quello che conta è il modo in cui lo dicono, sia dal punto di vista della progressione del suono che da quello della progressione del senso. È da questa forma ritmica e rituale che il significato delle parole stesse prende valore, in quanto manifestazione verbale della Stimmung ovvero della consonanza, accordatura, cioè quella disposizione d'animo, umore; qualcosa che non appartiene specificamente a nessuno ma in cui tutti si incontrano e riuniscono in un solo corpo comune, in cui tutti, insomma, si sentono, al tempo stesso individualmente e collettivamente, in gioco.*

Il gioco e la parola sono anche importanti mezzi di socializzazione. Un leoncino che gioca con la coda di una delle leonesse del branco che non è sua madre, cerca di farsi accettare anche da lei: se dovesse capitare qualcosa a sua madre, le altre leonesse potrebbero aiutarlo. Giocando, entra in quella società di cui sarà parte fino alla maturità e dalla quale dipende la sua esistenza. Un giovane scimpanzé che giocando prende contatti con i membri del suo gruppo, può non rispettare le regole gerarchiche: il suo essere “piccolo” lo salva dalle ire del padre e degli altri membri maschi del gruppo (le fattezze dei cuccioli inibiscono l'aggressività degli adulti). Il suo stare con tutti gli permette non solo di imparare le regole della sua realtà sociale ma, una volta cresciuto, di trovare il suo posto in quella società. Simili cose accadono anche per la nostra specie. Già a 2 anni i bambini desiderano un compagno di giochi, anche se spesso giocano contemporaneamente ma non insieme. Verso i 3 anni non sono ancora capaci di dividersi i ruoli nel gioco. Per unirsi al suo amico il bambino si “immedesima”, vuole “essere l'altro”: ecco allora che si impadronisce del giocattolo dell'altro. Per quanto maldestro, questo vuole essere un desiderio di cooperazione e comunicazione. A 4 anni, se l'oggetto con cui si gioca obbliga alla cooperazione, incomincia la distribuzione dei ruoli: l'altalena è più divertente se un altro ti spinge. I bambini stabiliscono così spontaneamente una divisione dei compiti, salvo poi litigare se uno dei due non ne accetta l'alternanza. Fra i 5 e i 6 anni comincia la vera collaborazione: si scopre che mettere insieme le forze, le competenze, le capacità, le idee, è funzionale alla riuscita del gioco; questo fa dimenticare ai bambini il loro interesse personale. Verso i 7 anni i bambini sono capaci di apprendere e rispettare delle regole.

Il gioco di gruppo educa proprio a questo. Quando si gioca a nascondino, si conta fino a 10 prima di cercare i compagni; se si fa una gara di corsa, bisogna aspettare di partire tutti assieme; così in tutti i giochi di gruppo si osservano delle regole che i bambini si impegnano reciprocamente a rispettare. Sono i primi esercizi che si fanno per imparare la vita sociale. I bambini sono capaci di riconoscere ai compagni gli stessi diritti che riconoscono a loro stessi; la regola, viene riconosciuta come indispensabile supporto alla competizione. Più avanti saranno capaci di stabilire essi stessi nuove regole del gioco e sapranno accordarsi con gli altri su queste varianti.

Questa attività di adattamento alla realtà continua durante tutta l'esistenza. Le analisi, le sperimentazioni, le possibili combinazioni di oggetti, idee, comportamenti, sono le attività specifiche di artisti, scienziati, inventori; essi sono gli adulti autorizzati a "giocare" anche nella loro professione. Il giocatore che si "distrae" dalle difficoltà del quotidiano, dalle paure, dalle ansie e dagli ostacoli della vita reale, si crea volontariamente degli ostacoli artificiali. Affrontarli e superarli, nel rituale della finzione, significa dimostrare a se stessi le proprie capacità.

Il gioco per "interposta persona", come per esempio lo spettacolo (sportivo, cinematografico, teatrale) crea uno schermo protettivo contro le pulsioni e le emozioni che, se vissute direttamente, potrebbero essere altamente distruttive (film gialli con assassini e agguati, film catastrofici con grattacieli in fiamme, incontri di lotta o di pugilato, spettacoli circensi dove si affrontano altezze vertiginose, pericolosi giochi di equilibrio, ecc.); assistere a questi spettacoli comporta spesso un totale coinvolgimento anche fisico, per cui davanti ad una scena in cui si vedono alte fiamme si può avvertire la sensazione fisica del caldo o, assistendo ad un incontro di pugilato, ci si sorprende a mimare i gesti dell'atleta. Lo spettacolo allarga i limiti oltre cui si può giocare; la finzione, tipico presupposto di ogni gioco, nello spettacolo diventa duplice: gli spettatori si identificano nei giocatori, i giocatori negli spettatori. L'applauso si inserisce in questo circuito come un equivalente moderno della "catarsi", quando l'identificazione fra lo spettatore e il giocatore è diventata insopportabile; l'applauso è il segnale che ricorda il carattere ludico e fittizio dello spettacolo, del gioco, della gara. E' l'equivalente collettivo del segnale rassicurante "questo è un gioco".

Allora a che gioco giochiamo? Scopriamo giocando il potere della parola e partecipiamo alla settimana di eventi della XV edizione del Giorno del Gioco che si terrà a San Giorgio a Cremano dal **6 al 13 maggio 2020**.

Francesco Langella

Compito: per domani scriverete dieci nomi comuni, dieci nomi propri, dieci nomi collettivi, dieci nomi astratti, dieci nomi concreti, dieci nomi primitivi, dieci nomi derivati, dieci diminutivi, dieci accrescitivi, dieci dispregiativi, dieci nomi composti, dieci nomi maschili, dieci nomi femminili, dieci dipendenti, dieci promiscui, dieci nomi difettivi, dieci nomi indeclinabili, dieci sovrabbondanti, dieci arcaismi, dieci neologismi, dieci barbarismi, dieci ...

*Abbiamo parole per vendere,
Parole per comprare,
Parole per fare parole.*

*Andiamo a cercare insieme
Le parole per pensare.
Andiamo a cercare insieme
Le parole per pensare.*

*Abbiamo parole per fingere,
Parole per ferire,
Parole per fare il solletico.*

*Andiamo a cercare insieme,
Le parole per amare.
Andiamo a cercare insieme
Le parole per amare.*

*Abbiamo parole per piangere,
Parole per tacere,
Parole per fare rumore.*

*Andiamo a cercare insieme
Le parole per parlare.
Andiamo a cercare insieme
Le parole per parlare.*

Le parole è una poesia scritta da Gianni Rodari e messa in musica da Sergio Endrigo e Bacalov, pubblicata nel 1977