

A PROPOSITO DE "LA PIAZZA UNIVERSALE".
INVERSIONE E DECONGESTIONE SOCIALE
NEL LUNA PARK

Elvira Stefania Tiberini
Università di Roma "La Sapienza"

Il tema del gioco e del divertimento, interpretato alla luce delle sue valenze semantiche immediatamente suscitate dal fisico condensarsi di giochi, automi e macchine da fiera nella sede istituzionale del luna park, è stato riproposto nell'ambito di una recente mostra dal titolo "La piazza universale. Giochi, spettacoli, macchine di fiere e luna park" (Roma, Museo delle Arti e delle Tradizioni Popolari, dall'11 gennaio al 30 giugno 1988) e dal relativo catalogo a stampa.

Il percorso della mostra, attraverso l'esposizione di un cospicuo repertorio di significativi esemplari, rimanda esplicitamente all'attività e al comportamento ludico che normalmente connotano la fruizione degli spazi fieristici e, insieme, alle imprese commerciali e alle operazioni economiche convergenti nel complesso a un tempo culturale ed extraculturale che qualifica la natura e la vita del luna park. Il convincente apparato didattico-esplicativo presenta infatti il luna park come il risultato storicamente ricostruibile delle attività imprenditoriali e professionali dei gruppi di fieranti o "marginali", portatori di una cultura di segno diverso rispetto a quella degli "stanziali" ai quali si contrappongono per il seminomadismo e per un differente *modus vivendi*; al tempo stesso esso offre una ricostruzione visualizzata delle origini della fiera e del luna park e delle loro diverse matrici - dai giardini eccentrici del Cinquecento agli spettacoli di piazza in Turchia, Russia, Europa orientale e in Italia - e fornisce interessanti dettagli cronachistici sul loro complesso iter evolutivo.

In una prospettiva più strettamente antropologica, all'odierno luna park va rapportato un ampio spettro di valenze e funzioni, tra cui, di immediata percezione, quella di equivalente post-

industriale di un rito di passaggio i cui contenuti iniziatici tendono a qualificarsi attraverso il superamento di prove di forza e di abilità, di coraggio e di intelligenza e, quindi, grazie all'accettazione di una sfida psico-fisica e sociale (1).

Ma il percorso ideale attraverso lo spazio riservato a fiera e luna park si presta all'analisi di altri contenuti simbolico-analogici che includono la possibile assimilazione a un «viaggio immaginario attraverso mondi lontani» (Silvestrini 1988: 76), dunque un viaggio nello sconosciuto o forse ai limiti del conosciuto. E, in effetti, la partecipazione a giochi divinatori da un lato e i *tours* nei tunnel delle streghe o nei castelli incantati dall'altro, aprendo sia pur modesti spaccati sul futuro o sul mondo degli inferi, possono configurarsi come aspetti diversi di un tentativo di affacciarsi su universi sconosciuti o illusori.

Nella stessa prospettiva di sperimentazione gnoseologica, inoltre, vanno inquadrare anche le esibizioni dei «diversi» offerte, a partire dal Sette-Ottocento negli spettacoli di piazza di alcuni paesi tedeschi: Eschimesi o Africani, per esempio, evidentemente esibiti allo stesso titolo degli animali ammaestrati. Queste *performances*, attestanti per altro verso il nascente gusto per l'esotismo che diromperà in pieno agli inizi del Novecento, costituiscono, in un certo senso, il corrispettivo popolare dei gabinetti di curiosità settecenteschi e, quindi, dei primi musei etnografici.

Viaggio immaginario, percorso favolistico o paese di cuccagna, il luna park, per impianto fisico e per sistema di rappresentazioni simboliche, in realtà si qualifica in generale come l'*humus* di condensazione e di fusione di *ludus* e *lusus* – nell'accezione antropologica comunemente accettata di gioco istituzionale e organizzato il primo e di passatempo libero e spontaneo il secondo (2); come il piano di sovrapposizione di spazio e tempo ludico e ancora come sede istituzionale di riunione di tutte le diverse categorie di gioco secondo la tipologia simbolico-morfologica di R. Caillois (1958a: 39).

L'ingresso nel luna park e la fruizione dei giochi disponibili al suo interno costituisce infatti il frutto di un uso individuale del tempo libero, di timbro in larga misura spontaneistico, che si connota segnatamente in termini di *lusus*; esso s'identifica al tempo stesso con l'accettazione di un sistema di norme convenzionali operante al suo interno anche se con modalità differenti per ciascun padiglione e vincolante a tutti gli effetti ai fini del previsto intrattenimento.

L'ingresso nel luna park rappresenta altresì l'entrata nello

spazio ludico per eccellenza, un territorio di sospensione del "tempo normale" al quale si sostituiscono le scansioni del tempo ludico e dunque il terreno in cui muoversi nelle dimensioni simultaneamente ludiche di spazio e tempo e in cui usare di un tempo simultaneamente ludico e lusorio. All'interno del luna park si trovano riuniti tutti i giochi riconducibili, nella classificazione di Caillois, all'*agon*, all'*alea*, alla *mimicry* e all'*ilinx* (1958: 23-31), identificabili rispettivamente con i giochi di competizione (tiro a segno, la misura della forza del pugno), i giochi di fortuna e d'azzardo (la pesca, la ruota della fortuna), i giochi di simulazione (spettacoli, travestimento) e i giochi di vertigine (la giostra a catene, le montagne russe). Tutte le categorie, al di là delle differenze, risultano accomunate dagli intenti e dagli effetti della simulazione, sia essa la produzione di una fittizia situazione ugualitaria di partenza per i giocatori, sia la creazione di universi immaginari o di rischi artificiali, sia soprattutto il travestimento. Nel caso del luna park la *mimicry* si traduce in un mimetismo comportamentale generalizzato, motivato e reso possibile dalla fruizione collettiva di una dimensione estraniata caratterizzante il luna park in quanto spazio consacrato all'azione ludica.

In quanto attività separata (3), il gioco trova poi il suo terreno ideale di espressione nel luna park dove ogni azione ludica e/o lusoria si concentra territorialmente entro i confini di uno spazio definito, isolato e quindi, in una certa misura contrapposto a quello nel quale ha corso ogni normale attività sociale. La separazione territoriale inoltre consente un ribaltamento di posizioni altrimenti inaccettabile e l'adesione a un modulo comportamentale contrassegnato oltre che dalla simulazione – di cui si è detto – anche dalla libertà e dall'incertezza (cfr. nota 3) In altre parole l'ingresso nel luna park coincide con una effettiva inversione di ruoli in cui trova sostanza un totale rovesciamento di moduli e valori. Qui sono il gioco, il *monstrum*, la sfida, la competitività, l'eccesso, la marginalità a rappresentare la norma, in opposizione al modello comportamentale ordinario generalmente contrassegnato dall'equilibrio, dalla misura, dalla stabilità e da relazioni sociali bilanciate. Una contrapposizione che finisce con l'uscire accentuata nei giochi d'azzardo in cui il miraggio del guadagno facile, l'acquisizione di una "fortuna istantanea" costituiscono il mezzo esattamente inverso a quello abitualmente impiegato per guadagnare denaro in una società di tipo industriale. Ed è in questo il fascino maggiore esercitato dai giochi d'azzardo. Contrapposti alla prudenza, al lavoro di *routine*, il rischio e l'audacia caratterizzano il

nuovo modello di comportamento che consente veloci e quasi sempre innocue evasioni dal vissuto quotidiano.

In questa stessa dimensione estraniata e di inversione vanno collocate le sensazioni forti dei *jeux de vertige*: nella vertigine sono impliciti la paura e il panico, ma la coscienza di correre un rischio soltanto artificiale favorisce e spinge alla sperimentazione dell'*ilinx*, dove la paura si traduce in piacere ed esercita un fascino sottile e irresistibile. L'inversione in questo caso si esprime attraverso la ricerca di sensazioni normalmente evitate e pertanto sperimentate in via ordinaria soltanto in modo accidentale; al contrario, nel luna park la sperimentazione di emozioni violente è voluta. Essa è deliberatamente ricercata in quanto vissuta in modo "sicuro" nello spazio ludico circoscritto consacrato al divertimento e nell'arco di tempo ludico prestabilito, destinato a esaurirsi nei termini previsti dal gioco e in dipendenza delle disponibilità individuali. La coscienza e la referenza costante a questi limiti di spazio/tempo agiscono in questo caso di espressione ricreativa da agenti di controllo, fornendo la rassicurazione psicologica paradossalmente necessaria a sollecitare l'interesse per una sperimentazione dell'*ilinx*. La separazione spaziale e temporale produce poi una naturale licenziosità di atteggiamenti contribuendo a trasformare la fruizione del tempo libero dentro il luna park in un momento catartico e liberatorio carico dunque di segni positivi in relazione al mantenimento dell'equilibrio sociale al di fuori del luna park, non diversamente da quanto accade nel corso di ogni rituale di rovesciamento dei ruoli nelle più diverse società elementari.

L'inversione dei ruoli, oltre ad offrire spunto ad analisi di tipo psicologico sulle valenze creative del gioco e sulle sue funzioni decompressive delle tensioni individuali, in particolare nel caso del luna park rimanda all'importanza culturale del gioco nel mantenimento della stabilità sociale se non nella fondazione della cultura stessa. Come si evince dalla letteratura etnologica sul tema, i miti d'origine di molte società nordamericane e più in generale "primitive" certificano infatti il clima di ribaltamento delle posizioni e dei ruoli convenzionali in cui spiccano le figure del *trickster*, di eroi/buffoni e di demiurghi; tutti antagonisti, essi agiscono nel mito in una sfera non a caso definibile in termini di *lusus*, finendo col fornire un prezioso apporto di beni indispensabili al benessere umano e sociale e a un tempo rivelando la carica fondante del gioco.

Il *trickster* – come gli altri – si muove sul piano mitico e pertanto in uno stadio preculturale e non-culturale, in una fase ambi-

gua che prelude alla fondazione della cultura. Il suo atteggiamento è contrassegnato dalla trasgressione, aderendo infatti alle cadenze proprie del *lusus* in un clima di dominante libertà e giocosità, che rappresenta ciò che Lévi-Strauss (1974: 299) ha definito «... uno stile di vita tra i tanti possibili che ogni mito elabora ...». Esso si configura come il naturale approdo mitico in cui si concretizzano i valori simbolici dell'inversione: agendo in apparente opposizione alle divinità, egli rappresenta il rovescio formale della creazione, l'altra faccia dei processi di fondazione culturale, esprimendosi in modo del tutto consequenziale attraverso attività ludiche e non serie nelle quali come in ogni processo rituale d'inversione gli effetti e i contenuti costruttivi predominano, a conti fatti, su quelli disgreganti. Libertà e trasgressione che ne contrassegnano il comportamento ludico – e in quanto tale apparentemente improduttivo/distruittivo – contribuiscono in ultimo alla creazione di un complesso di benefici socio-culturali, concorrendo a qualificare il *trickster* come il personaggio insieme di segno positivo e negativo più adatto a rappresentare simbolicamente il salto dal caos all'ordine, dal tempo meta-storico a quello storico. Proprio l'infrazione degli interdetti, infatti, l'atteggiamento eversivo e il comportamento irriverente con i loro effetti ostentatamente più distruttivi che costruttivi (cfr. Radin, Jung & Kerény 1965: 156), costituiscono, grazie a un naturale processo dinamico di opposizione, le premesse dell'ordine culturale e le condizioni per l'istituzione delle norme.

Si sancisce così il potere di mediazione tra natura e cultura del quale il *trickster* è miticamente investito; ed è significativo che nelle mitologie "primitive" il passaggio da uno stadio all'altro sia segnato da comportamenti che si configurano come gioco allo stato puro attestando l'intenso potenziale creativo dell'azione ludica e confermando in qualche misura la tesi di Huizinga (1964) di uno sviluppo della cultura da un'ipotizzata attività lusoria primordiale. In realtà la più verosimile interpretazione di una crescita parallela delle sfere ludica e no (cfr. Sabbatucci 1981 e 1964: 23-85) consente di spiegare le attività del *trickster* come la costruzione mitopoietica più idonea a rappresentare l'ambivalenza del reale senza nulla togliere al valore creativo del *lusus/ludus*, esplicitamente manifesto nell'immaginario mitico di molte popolazioni nordamericane e africane (cfr. Diamond 1979: 393-394; Makarius 1969: 38).

Il tema del gioco ritorna, *mutatis mutandis*, nelle mitologie contemporanee prodotte dalla civiltà post-industriale dove il comportamento ludico si è naturalmente ricontestualizzato, adattan-

dosi al nuovo modello tecnologico e riflettendone le ansie e la conflittualità. «Dal cuore più riposto della civiltà superindustriale, con il suo deforme e incontrollato sviluppo tecnologico, dalla crisi del rapporto fra essere e avere, nascono i nuovi mostri... che minacciano l'uomo nella sua interiorità e identità umana e, insieme minacciano l'umanità nella sua sopravvivenza fisica» sottolinea a questo proposito Lanternari (1983: 249-250).

La disnomia odierna trova puntuale riscontro nei messaggi simbolici contenuti in certi esempi della filmografia contemporanea che traducono fedelmente le contraddizioni del mondo occidentale stretto fra super e sottosviluppo, fra abnorme progresso tecnologico e distruzione dell'ecosistema e per di più disorientato dalla perdita di valori e dalla disgregazione dei modelli etici borghesi. Film come *l'Angelo sterminatore* di L. Buñuel o il *Dottor Stranamore* di S. Kubrik (Lanternari 1983) ai quali si può forse affiancare *Il cacciatore* di M. Cimino, si qualificano come l'adeguato riflesso visuale dell'odierno sistema di rappresentazioni simboliche dando corpo ad allarmanti presagi apocalittici (cfr. De Martino 1977) e rivelando incisivamente un nuovo potenziale – questa volta distruttivo – del gioco.

Le trame di questi film risultano accomunate dalla ipercrescita di un gioco iniziale che, sfuggendo al controllo dei suoi fruitori, finisce col travolgerli in un processo distruttivo e annientante sul filo di un iter esattamente inverso a quello che accompagna le dinamiche creative del *trickster*.

È di nuovo il gioco come segno d'inversione di valori e come indice di passaggio; ma in questo caso come indice di una trasmutazione regressiva dal cosmo al caos, dalla cultura alla natura, in cui emerge la presenza di nuovi demiurghi responsabili di un uso del gioco simmetricamente opposto a quello in atto nelle mitologie delle società tribali.

Il dottor Stranamore, più degli altri, equivale a un moderno demiurgo, «è il *trickster* trasposto sul piano della civiltà tecnologica ... che si trova ad agire al di là e dopo dei valori ufficiali a differenza del *trickster* primordiale che opera invece al di qua e avanti alla fondazione dei valori... l'uno è il demiurgo delle origini, l'altro è demiurgo dell'apocalissi finale» (Lanternari 1983: 252), in una traslazione simbolica di significati in effetti sorprendentemente speculare. Sullo sfondo della spirale disgregativa e inarrestabile che sembra costituire il destino della società postindustriale, il contributo distruttivo apparentemente fornito dal gioco può forse incontrare un suo argine naturale proprio nel luna park che acqui-

sterebbe così un ruolo non trascurabile anche se fin'adesso sottovalutato.

Senza bisogno di mutare le proprie connotazioni e anzi in virtù di esse – l'inversione sociale dei ruoli, la separazione territoriale, la sospensione temporale, la licenziosità e la libertà di atteggiamenti che lo spazio ludico per eccellenza autorizza, la sperimentazione, l'eccesso e la sfida – il luna park esercita una capacità decompressiva che acquista nuova pregnanza nel quadro della prefigurata apocalissi, almeno in relazione al potenziale devastante del gioco.

La condensazione delle attività ludiche all'interno del luna park, che per il suo carattere di terreno iniziatico può essere assunto come un piano di azione rituale, e perciò separato, ne favorisce un espletamento "controllato" e in quanto tale non pericoloso ai fini della destabilizzazione del supposto equilibrio sociale. Il luna park rappresenta per molti aspetti l'equivalente occidentale di istituzioni sociali tradizionali quali la società cheyenne dei Contrari o i rituali clowneschi dei Pueblo (Lanternari 1983: 245) svolgendo, non diversamente da questi, un'insostituibile funzione decongestionante delle tensioni sociali.

Nel caso del luna park e nell'attuale quadro prospettico, la funzione liberatoria risulta enfatizzata dalla possibilità di ridurre, se non vanificare, la carica negativa delle attività ludiche/lusorie. La contestualizzazione del gioco nell'ambito del luna park, al contrario delle espressioni ludiche incontrollate al di fuori di esso, consente infatti il realizzarsi di manifestazioni ricreative che pur mantenendo intatte le proprie valenze antitetiche e quindi anche le proprie cariche negative, restano confinate entro uno spazio riconosciuto e autorizzato, risultando così definite da una simulazione irreversibile.

La coscienza dell'uso di un tempo limitato – definibile sulla base della durata del giro in giostra o del tiro a segno – e di uno spazio limitato – quello consacrato al luna park –, in ogni caso comunque coincidente con l'entrata/uscita nel e dal luna park stesso, si traduce in un'automatica invalicabilità del confine tra mondo lusorio e mondo reale, rafforzando la capacità di controllo sociale esercitata dal "parco dei divertimenti".

Al medesimo tempo la partecipazione collettiva alla simulazione, che qualifica e unisce il pubblico del luna park, ne accentua la funzione aggregante che viene qui esercitata ed espressa ai suoi livelli massimi.

L'ingresso al luna park coincide dunque con il transito in un

universo artificiale e in quanto tale consapevolmente vissuto e accettato, in cui proprio la simulazione, trasformata in norma e modello comportamentale, mette al riparo dal rischio reale della degenerazione del gioco.

Tensioni sociali ed emotive normalmente represses – la violenza, l'uso della forza fisica – e sensazioni normalmente evitate – la paura, il pericolo – trovano qui il loro terreno ideale di espressione liberandosi su un piano controllato e in quanto tale sicuro che rende *off-limits* l'invasione della sfera sociale. In questo modo, riversando sul piano sociale soltanto le sue potenzialità positive e coesive, l'attività ludica all'interno del luna park non concorre ad alimentare alcun processo di tipo disgregante né a favorire il prodursi di dirompenti spinte suicide e anzi si dissocia sostanzialmente da ogni *exploit* autodistruttivo risultante dalle discrasie del sistema consumistico o dal degenerare della società supertecnologica; al tempo stesso essa qualifica il luna park come la sola sede in cui sia oggi presumibilmente consentito "giocare" in modo innocuo e sicuro, al riparo dagli insospettabili rischi sociali e dagli effetti incontrollati di una cattiva conduzione dei giochi.

Note

1. Alle valenze iniziatiche del luna park, più volte sottolineate negli studi sul tema, si fa riferimento anche nel catalogo *La piazza universale*: «... le prove di forza, i tiri a segno, le prove di abilità, la divinazione del futuro ... rimandano ... ad un percorso iniziatico in cui ciascuno combatte ... per affrontare e superare paure adolescenziali...» (Silvestrini 1988: 80).

2. (Lanternari 1983: 225). L'impianto analitico adottato da Lanternari (1966; 1983) è dichiaratamente etnico-religioso e antropologico in senso lato in linea con la posizione di altri recenti studi (Schwartzman 1980) e in opposizione a prospettive strutturalmente più riduttive quali quelle che privilegiano l'aspetto competitivo del gioco, quello economico (Berge 1952; von Neumann & Morgenstern 1944) o a studi fondamentalmente interessati all'origine e al significato dei giochi infantili (Arnold 1980; Stella 1969; Taylor & Walford 1979; Vitoux 1973).

3. Nella sua classificazione Caillois definisce infatti il gioco un'attività libera, separata, incerta, regolata, fittizia e improduttiva (1957: 143). Senza invertire il carattere di improduttività, inoltre, alcuni giochi, in particolare i giochi d'azzardo e le lotterie, funzionando da agenti di redistribuzione economica finiscono con lo scavalcare i confini della pura sfera ludica e interessare direttamente il sistema economico. È il caso appunto delle lotterie nazionali che contribuiscono regolarmente ad alimentare le entrate statali e in cui il convenzionale abbinamento con tornei sportivi o con spettacoli di varietà concorre a reduplicarne le valenze ludico-simboliche attraverso la sovrapposizione incrociata e complementare delle due diverse attività ricreative.

Bibliografia

- Arnold, A. 1980. *I giochi dei bambini*. Milano: Mondadori.
- Berge, C. 1952. *Théorie des jeux alternatifs*. Parigi.
- Caillois, R. 1957. Unité du jeu, diversité des jeux. *Diogène* 19: 117-144.
- — 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- — 1958a. Classification des jeux. *Synthèse* 13: 18-39.
- — 1958b. Théorie des jeux. *Revue de Métaphysique et de Morale* 1: 83-102.
- Chasting, M. 1959. Jouer n'est pas jouer. *Journal de Psychologie* 3: 303-328.
- Chateau, J. 1955. *Le jeu de l'enfant*. Parigi.
- De Martino, E. 1977. *La fine del mondo. Contributo alle analisi delle apocalissi universali*. Torino: Einaudi.
- Diamond, S. 1979. "Job and the trickster", in *Toward a Marxist anthropology*, pp. 393-394. L'Aja: Mouton.
- Haddon, K. 1958. *String games for the beginners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Huizinga, J. 1964. *Homo ludens*. Milano: Il Saggiatore.
- Lanternari, V. 1966. "Giochi e divertimenti", in *Ethnologica*, a cura di V. L. Grottanelli, vol. 3: 551-619. Milano: Labor.
- — 1983. "Dal trickster al dottor Stranamore: dal gioco costruzione del mondo al gioco distruzione del mondo", in *Festa, carisma e apocalisse*, pp. 223-257. Palermo: Sellerio.
- Lévi-Strauss, C. 1974. *L'uomo nudo*. Milano: Il Saggiatore.
- Makarius, L. 1969. Le mythe du trickster. *Revue de l'Histoire des Religions* 165, 1: 17-46.
- Von Neumann, J. & O. Morgenstern. 1944. *Theory of games and economic behavior*. Princeton.
- Oppitz, M. 1973. Shangri-la, le panneau de marque d'un flipper. Analyse sémiologique d'un mythe visuel. *L'Homme* 15, 3-4: 59-138.
- Radin, P., Jung, C. G., Kereny, K. 1965. *Il briccone divino*. Milano: Bompiani.
- Sabbatucci, D. 1964. Gioco d'azzardo rituale. *Studi e Materiali di Storia delle Religioni* 35: 23-85.
- Schwartzman, H. B. (a cura di). 1980. *Play and culture*. New Point (N. Y.): Leisure Press.

- Silvestrini, E. (a cura di). 1988. *La piazza universale. Giochi, spettacoli, macchine di fiere e luna park*. Roma: De Luca.
- Stella, J. 1969. *Games and pastimes of childhood*. New York: Dover.
- Taylor, J. L. & Walford, R. 1979. *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*. Milano: Mondadori.
- Vitoux, F. 1973. *Le livre des jeux d'enfant*. Parigi: Stock.