



CITAZIONI RAGIONATE

di **Marco Dallari**

1993

Il rapporto fra Arte e Gioco, per le “Mistiche Nutelle” è talmente stretto che ben si attaglia al loro lavoro quanto, sul gioco e sull'atteggiamento ludico, afferma lo psicologo Marco Walter Battacchi.

«Quanto sia importante per la salute psichica l'elaborazione mentale delle emozioni è attestato dalla psicopatologia: le emozioni espresse solo fisiologicamente dei disturbi psicosomatici, le emozioni agite nelle caratteropatie, le emozioni senza oggetto e senza ragione dell'angoscia nevrotica, le emozioni alienate del delirio sono tutte forme di emozioni non pensate o di pensiero non riuscito, ovvero tutti casi di emozioni “dure”, quasi cose non disciolte della rappresentazione (elementi beta di Bion).

Questo modo di pensare è giocare, tanto nel senso che quando si gioca si pensa così, quanto nel senso che pensare così è giocare (sarà ovvio che non ci si riferisce ad alcun tipo di gioco, ma all'atteggiamento ludico in generale).

Si può capire, sia l'importanza del pensiero per la salute psichica e la formazione della personalità, che la sua natura essenzialmente ludica, se consideriamo più da vicino il concetto di rappresentazione.»¹

Ed ha evidentemente ragione il prof. Battacchi: contrariamente a ciò che erroneamente è creduto da molte mamme la Nutella fa bene alla salute.

¹ Marco W. Battacchi, *Il gioco nella formazione della personalità in farescuola: il gioco (quaderno monografico)* – Firenze, La Nuova Italia 1986.

«Sia dal punto di vista psicologico che da uno epistemologico più generali, i modelli che mirano ad analizzare i processi etichettati come “creativi” risultano un momento essenziale nell'analisi delle relazioni che intercorrono fra determinate strutture invarianti e la continua varietà dei problemi e degli eventi. L'aspetto invariante è sottolineato dalla possibilità di identificare dietro ai vari insiemi di strategie adottati dagli individui taluni principi di fondo di cui si può discutere il grado di “razionalità”: lo scienziato, l'artista, l'animale impegnati in un problema transcontestuale possono adottare un'euristica a preferenza di un'altra e, quando dotati di pensiero concettuale, discutere sulla loro maggiore o minore adeguatezza.»¹

Le “Mistiche Nutelle”, con il loro gioco artistico, sembrano sperimentare, per loro e per noi, il limite ludico dell'invarianza della conoscenza e dell'attribuzione di senso. La loro transcontestualità è d'altra parte sottolineata continuamente, nel

loro lavoro, a cominciare dalla scelta dei materiali fino all'esercizio magrittiano dei titoli. Dall'applicazione della citazione dell'epistemologo Ceruti alle "Mistiche" resta solo un interrogativo: chi sono dunque costoro? Scienziato? Artista? Animale?

¹ Mario Ceruti, *La danza che crea* – Milano, Feltrinelli 1989, pag 85.

Il paradosso, il gioco surreale, lo spostamento e la condensazione di significati e sensi, la provocazione, il "contratto di finzione" (come quello del "c'era una volta"), lo spaesamento, sono cose solo storiche ed immanenti, antropologicamente databili e temporaneamente circoscrivibili? Secondo il filosofo Eugen Fink parrebbe di no. Nel capitolo "L'interpretazione metafisica del gioco" del libro "Il gioco come simbolo del mondo" egli dice infatti:

«Il gioco è una ripetizione mimetica dell'esistenza non ludica? Se noi abbiamo avuto ragione nelle nostre prime esommarie descrizioni che parlavano di una parafrasi del compimento serio e anche di uno scenario rappresentativo di un mondo ludico immaginario, allora l'"irrealtà" costitutiva del gioco deve essere chiaramente interpretata come mimesis. Ma tali descrizioni sono giuste? Sono state condotte con sufficiente imparzialità basandosi sul puro fenomeno? Non potrebbe essere che la tradizione platonica continui a dominarci, anche se noi "descriviamo" dei fenomeni dati in maniera apparentemente "non storica"? Il dominio della metafisica non sopraffà solo quelli che ri-pensano il pensiero dei vecchi pensatori, ma si estrinseca anche in una eredità spirituale, che ci affascina senza che ce ne accorgiamo come la potenza delle idee evidenti.»¹

L'apparente casualità dei lavori delle "Mistiche Nutelle", l'impertinenza (come contrario di pertinenza) del rapporto nome-oggetto-senso-funzione stupisce, scuote, ma resta leggibile ed utilizzabile. Richiamano forse la "potenza delle idee evidenti" di citazione finkiana e platonica derivazione. E spiegano anche, con il loro rimando metafisico, perché le Nutelle sono Mistiche.

¹ Eugen Fink, *Il gioco come simbolo del mondo* – Firenze, Hopefulmonster 1991.

Scritto in occasione della mostra **Caprice des Jeux**, nella chiesa di Santa Maria ad Nives di Rimini, nel **1993**.