

Il ruolo del paradosso nel gioco e nel comico: una lettura del racconto *Il falso autostop* di Milan Kundera

Darwine Delvecchio
Università degli Studi di Bergamo

Abstract

In questo articolo vogliamo esporre gli studi che hanno riconosciuto al «paradosso» un ruolo centrale non soltanto nel discorso comico ma anche nella comunicazione umana più in generale, confrontandoli con la nostra tesi sull' «assurdo comico». Nella nostra prospettiva l'essenza della comicità è paradossale dal momento che essa rappresenta l'intreccio insolubile fra due domini modali che le logiche disgiuntive e la nostra comune idea della 'realtà quotidiana' mantengono nettamente distinti: l'impossibile e l'effettuale. Alla parte teorica, dedicata alle teorie di Gregory Bateson e di William F. Fry, che elaborano in maniera originale l'intreccio fra i concetti di gioco, paradosso e finzione, seguirà l'analisi del racconto *Il falso autostop* di Milan Kundera, che mostra i limiti delle loro teorie e un'opportunità di arricchimento per mezzo del concetto di «assurdo comico».

Parole chiave

Comico, gioco, paradosso, finzione, assurdo, Bateson, Kundera

Contatti

darwine@libero.it

Comica – o meglio, potenzialmente comica, cioè comica a condizione che sia accompagnata da un tratto di innocuità – sarebbe ogni situazione nella quale *qualcosa di impossibile si realizza o pare realizzarsi sotto i nostri occhi* (nella realtà effettuale): ne consegue in maniera quasi scontata che molto maggiori sono le occasioni di incontrare situazioni del genere all'interno di ambiti – come i mondi di finzione creati dalle opere artistiche, letterarie, teatrali, filmiche – nei quali siamo indotti ad accettare quasi senza riserve regole diverse da quelle che normalizzano la 'realtà', pena il negarsi una fruizione 'partecipata', non superficiale e ingenua. Ciò pare accadere chiaramente e spontaneamente ogni volta che accettiamo un contratto di finzione che ci proietta in un mondo più fiabesco che mimetico. Badiamo però che il paradosso – e, insieme a questo, lo spiazzamento comico – permane soltanto nella misura in cui il fiabesco non esautorò totalmente il mimetico, ma rimanga in costante tensione con esso alimentando dubbi nel fruitore. Lo spiazzamento dell'osservatore si può esprimere con il dilemma: «Devo credere (alla realtà di quanto osservo) o non devo credere, dal momento che la cornice nella quale la situazione viene presentata porta in sé (implicitamente) elementi de-realizzanti?».

La finzione sarebbe, così, la dimensione più adatta a ospitare paradossi: nulla di sorprendente, quindi, nella frequenza con la quale incontriamo la comicità nelle narrazioni o nella sensazione di essere spettatori o attori quando si sperimenta la comicità nella vita quotidiana. Quelli di paradosso e di finzione sono i concetti centrali attraverso i quali anche

Gregory Bateson e William F. Fry definiscono l'umorismo: esaminiamo ora le loro tesi, che confronteremo in seguito con le nostre.

Nel 1953 Gregory Bateson avviò un progetto di ricerca, che sarebbe stato sciolto nel 1962, coinvolgendo lo psicologo Jay Haley, l'antropologo John Weakland e lo psichiatra William F. Fry, con l'obiettivo di approfondire le funzioni dei paradossi dell'astrazione in alcuni ambiti del comportamento comunicativo umano nei quali i paradossi svolgerebbero un ruolo decisivo. Bateson, da sempre affascinato da paradossi logici o autoriflessivi (come quello di Epimenide o quelli generati da una «classe di classi che non sono membri di se stesse»), perché convinto che da essi dipenda un effetto di generale 'arricchimento' della vita, stilò una lista dalla quale i colleghi avrebbero scelto il proprio oggetto di analisi: rituali, sogni, folclore, teatro, psicoterapia, umorismo. A un incontro della Macy Foundation precedente di un anno la costituzione del gruppo di ricerca, Bateson aveva espresso le proprie ipotesi circa l'umorismo e la sua importanza nell'interazione sociale. Per dimostrare che il ruolo dell'umorismo consiste nell'equilibrare le relazioni umane e che i paradossi sono il prototipo-paradigma dell'umorismo, nonché la materia prima della comunicazione umana, egli ha analizzato la seguente barzelletta:

Un uomo lavorava in una centrale atomica e conosceva di vista il guardiano al cancello. Un giorno si presenta all'uscita con una carriola piena di segatura. Il guardiano gli dice: "Ehi, Bill, non puoi portare fuori quella roba". E quello ribatte: "È solo segatura, la butterebbero via comunque". Il guardiano gli chiede: "A che ti serve?". Insomma, lui sosteneva di volerla solo interrare in giardino, perché il terreno era un po' troppo pesante, e così il guardiano lo lascia passare. Il giorno dopo si ripresenta all'uscita con una carriola piena di segatura. E la cosa va avanti per giorni, con il guardiano sempre più preoccupato. Così alla fine questi sbotta: "Guarda Bill, mi sa che devo metterti sulla lista delle persone sospette. Se mi dici cos'è che stai rubando dallo stabilimento forse possiamo tenere la cosa segreta fra noi due, ma io sono perfettamente certo che tu stai rubando qualcosa". E Bill: "Ma no, è solo segatura. Hai guardato dentro ogni giorno, scavando fino in fondo. Non c'è niente". Ma il guardiano insiste: "Bill, non sono soddisfatto. Dovrò proteggere me stesso mettendoti su quella lista, se non mi vuoi dire cosa c'è sotto". Alla fine, Bill si arrende: "Va bene, forse possiamo trovare un accordo. A casa, adesso, ho una dozzina di carriole". (Bateson, *L'umorismo nella comunicazione umana* 6)

Bateson ha interpretato la natura «bifronte» del motto di spirito come *l'inversione dei rapporti fra sfondo e figura*: l'attenzione di chi ascolta la storiella viene sviata verso un elemento del racconto – definito il quale sorge assieme a esso tutto un insieme di «non-questo» a fargli da sfondo – che, lo si scoprirà soltanto alla fine e d'improvviso, non è l'elemento dal quale dipende la bontà della battuta spiritosa. Nella barzelletta citata, l'attenzione è tutta concentrata, fin dal principio, sulla figura della segatura, osservata la quale tutto il resto, insieme all'implicito collegato, acquisisce lo statuto di sfondo e viene segnato dall'essere «non-segatura». *Sorpresa e lateralità* si combinano, frutti di un gioco di *oscillazione* e di *raddoppiamento* quando, *alla fine della storiella, figura e sfondo si scambiano*: apriamo, così, gli occhi su qualcosa di implicito – lo sfondo, che in quanto parte dell'informazione implicita, è una classe non membro di se stessa – che la figura aveva portato con sé ed esposto/nascosto fin dal principio.

Supponendo l'esistenza di *diversi livelli di astrazione nella comunicazione*, le barzellette consentono di osservare, come nel paradosso di Epimenide (il cretese che affermava che tutti i cretesi sono bugiardi), che due affermazioni situate su livelli diversi vengono a incrociarsi: il *messaggio* e il *messaggio sul messaggio*. Ciò cui viene chiesto di credere è precisamente ciò che dalla comunicazione era stato espunto, marcato dal "non": se nella

vita quotidiana non accettassimo paradossi impliciti modellati alla maniera della storiella spiritosa della carriola, sottomettendoci alla rigidità della logica che non ammette i paradossi, ci priveremmo della *flessibilità* e della *libertà di pensiero* (elevate a tecnica e coltivate dalla psicoanalisi) necessari per aprirsi a relazioni umane soddisfacenti e a interpretazioni originali e creative della realtà.

Le indicazioni di massima fornite da Bateson a tale proposito sono state rielaborate da William F. Fry che ha proposto una teoria originale sulla struttura dell'umorismo negli ultimi due capitoli «Retroterra di una teoria» e «Anatomia dell'umorismo» dell'opera del 1963, esito della ricerca decennale, *Una dolce follia. L'umorismo e i suoi paradossi*. Nei primi capitoli, Fry elenca e affronta alcune delle questioni rimaste irrisolte circa l'umorismo: in particolare, ne individua le *aree di sovrapposizione con il gioco*, descrive le *fasi di sviluppo* di entrambi e le loro *differenze*, non mancando mai di osservare che il metodo di indagine scelto gli è stato suggerito dall'oggetto stesso della ricerca, man mano che questa progrediva. Gli aspetti isolati da Fry che consentono di sovrapporre il gioco e l'umorismo sono i seguenti:

- i *contesti*: le cornici del gioco e dell'umorismo danno entrambi luogo a paradossi logici;
- entrambe le situazioni sono accompagnate da *riso* o *sorriso*;
- entrambe sono pratiche nelle quali l'organismo umano si eserciterebbe a mantenere un *equilibrio fra spontaneità e riflessività*;
- entrambi implicano *rapporti interpersonali* (anche il riso solitario prevede comunque la scissione dell'Io in diverse persone). (Fry, *Una dolce follia* 28-32)

Ci concentriamo ora sulla *definizione che Fry fornisce della barzelletta*, definizione ottenuta dopo aver creato ed esaminato alcune varianti non spiritose della seguente: due psichiatri si incontrano per strada. Uno saluta l'altro: «Ti trovo bene. E io come sto?» (43-44). Il gran numero delle varianti non spiritose rappresenterebbe «un indizio importante della sottigliezza del processo di simbolizzazione implicito in un'esperienza o in una storia realmente divertenti» e, al contempo, della presenza di un fattore di selezione molto forte. (44) Ne consegue questa definizione:

Per divertire, l'umorismo deve infatti contenere tutti i messaggi impliciti presenti nelle sue varianti non spiritose; in più deve prevedere la formulazione del proprio culmine, e senza che il contenuto implicito venga svelato in modo troppo diretto. In questo complesso accumularsi di livelli d'astrazione i cambiamenti sono rapidi: un culmine si manifesta infatti nel giro di qualche secondo. (44)

In questa formulazione si trovano tutti gli elementi che Fry ritiene necessari per definire una barzelletta: i *messaggi impliciti*, il *culmine* e i *livelli d'astrazione*. Il solo aspetto che resta sottinteso riguarda il *riconoscimento da parte dell'uditorio* della barzelletta come tale, aspetto questo di importanza vitale perché si rida e non si inneschino emozioni inappropriate, e che consiste nella comprensione del messaggio implicito «questo è soltanto uno scherzo».

Nella seconda parte dell'opera, Fry propone quindi una *catalogazione delle forme dell'umorismo*:

- l'umorismo *preconfezionato* viene presentato senza una relazione granché evidente con l'interazione in corso;
- l'umorismo *situato* ha origine nel processo interpersonale (o intrapersonale) in corso;

- L'umorismo *agito* è al contempo artificioso e spontaneo, dal momento che il suo autore pianifica consapevolmente lo scherzo ma la realizzazione di questo dipende dallo svolgimento di un processo interpersonale (o intrapersonale).

I criteri di classificazione evidenziano che l'umorismo viene inteso da Fry come *un modo di comunicare* (capace di svolgere molteplici funzioni) e chiariscono i presupposti della sua analisi.

La *teoria della comunicazione* studia gli scambi che legano le persone in una rete intra e interpersonale e considera «comunicazione» ogni forma di comando o di informazione: essa riguarda, pertanto, tutto ciò da cui può essere influenzato un sistema nervoso, poiché ogni evento neuronale si compone di un aspetto di comando e di uno informativo. Onnipresente e proteiforme, interna ed esterna, verbale e non verbale, la comunicazione avviene a quattro livelli: (1) *intrapsichico* (sentimenti e pensieri); (2) *interpersonale* fra due individui; (3) *di gruppo*, fra i membri di un gruppo definito; (4) *di massa*, fra individui vagamente definiti all'interno di una popolazione. Un ulteriore livello è quello rappresentato dalla *metacomunicazione*, la comunicazione sulla comunicazione.

Fry si sofferma quindi sui *caratteri strutturali delle barzellette*. L'*implicito* è il primo elemento che analizza: la sua particolarità consiste nel non essere più tale non appena viene preso in esame, aspetto che lo rende un concetto estremamente sfuggente. La sua prossimità con quanto è inconscio spesso porta a sovrapposizioni indebite (malgrado esistano certamente formazioni implicite inconscie): bisogna perciò saper distinguere il contenuto implicito dal contenuto inconscio della comunicazione. Mentre l'*inconscio* è stato rimosso per un motivo ben preciso ed è portatore di una verità personale che riguarda il soggetto, al contrario, l'*implicito* è tale soltanto perché non viene affermato esplicitamente ma soltanto suggerito: esso è in realtà un contenuto manifesto, e non è portatore di una verità profonda e personale. Osserviamo che Fry colloca implicito ed esplicito su due livelli d'astrazione diversi, dei quali l'*implicito* rappresenterebbe per definizione un commento sull'*esplicito*: egli utilizza l'esempio di un'immagine ricorsiva nella quale è presente l'effetto Droste, per spiegare la gerarchia delle astrazioni, dalla più concreta alla più astratta (80-81). La barzelletta, lungi dal rappresentare il massimo della concretezza, sarebbe da considerare come «un'astrazione che incorpora una comunicazione implicita su una "cosa" più fondamentale, e cioè sulle esperienze di vita in corso che si verificano in quel momento» (82). Per non perdersi tentando di percorrere a ritroso tutti i livelli di astrazione fino all'infinitesimale, Fry afferma che l'umorismo consiste in un *commento su un determinato «processo di vita»*, commento questo *che, oltre a essere parte della realtà di tale «processo di vita», si situa a un livello più alto lungo la strada dell'astrazione*. La presenza di più livelli giustificerebbe fra le altre cose la disparità delle percezioni durante uno scherzo: chi prepara lo scherzo condivide con gli spettatori la certezza che quanto sta accadendo non è reale, ma è una messinscena; la vittima dello scherzo, o gli spettatori ignari della messinscena, invece, non mettono in dubbio che quanto si sta svolgendo sotto i loro occhi sia una realtà autentica, non manipolata.¹ Fintantoché il riconoscimento dell'episodio come scherzo non è alla

¹ Può anche accadere che il narratore, il protagonista e il lettore di un testo siano a conoscenza di qualcosa che tutti gli altri personaggi della storia ignorano, cosicché questi ultimi sono coloro che vengono 'giocati', le vittime dello scherzo o dell'umorismo. Un esempio di questa eventualità si trova nella famosa fiaba del «Prode piccolo sarto», che dopo aver ucciso in un colpo solo sette mosche decide di andare per il mondo a mostrare il proprio valore portando una cintura che incute timore in tutti quelli che lo incontrano perché reca scritto: «Sette in un colpo!». I fraintendimenti che sorgono volgono

portata della vittima, è come se questa agisse in un sistema diverso: se nella situazione-scherzo c'è più di quanto appaia, nella situazione-reale non c'è altro se non quello che appare. La medesima situazione si sdoppia e contemporaneamente rimane se stessa, in altre parole, momento di vita e umorismo sono la stessa cosa ma sono anche – paradossalmente – distinti l'uno dall'altro: postulare l'esistenza di livelli multipli, nel caso dell'umorismo, eviterebbe pertanto il generarsi di un paradosso, pur costringendoci a modificare lievemente il nostro abituale modo di pensare l'unicità e l'autenticità delle varie particelle di mondo.² Congiuntamente all'operato dei temi impliciti, queste considerazioni portano Fry ad affermare che una caratteristica fondamentale dell'umorismo è quella di *saper sospendere, all'interno della propria cornice, la pertinenza di concetti quali «unicità» e «genuinità».*

Le valutazioni di Fry sul coinvolgimento psichico dell'autore, della vittima e dello spettatore della situazione umoristica si limitano a quanto deducibile a osservazioni esterne e non aggiungono alcunché a quanto detto a proposito della consapevolezza o dell'inconsapevolezza di trovarsi coinvolti in uno scherzo, in una finzione. Una prova del *coinvolgimento emotivo implicato e richiesto perché l'umorismo faccia divertire* è data, secondo Fry, dallo studio della *cataplessia*, una patologia che colpisce il soggetto quando si trova a provare un'emozione inaspettata o inevitabile causando una momentanea perdita di forza della muscolatura scheletrica. Il divertimento si è rivelato l'emozione più pericolosa e la caccia una delle attività più rischiose. La strategia più efficace per prevenire gli attacchi è stata autonomamente escogitata dai soggetti colpiti dalla disfunzione e consiste nella falsificazione (della validità) del proprio coinvolgimento nell'esperienza emotiva, cioè i pazienti fanno di tutto per mantenere un distacco (dalla situazione), una distanza emotiva o non coinvolgimento, tale da far morire sul nascere l'attacco apoplettico (109-133). Tale tecnica di controllo interrompe il processo in corso ponendo il soggetto in un atteggiamento di maggior consapevolezza e autocoscienza: i soggetti svolgono una specifica riflessione sul momento corrente, *vivendo quindi a un livello superiore a quello di esistenza, cosiddetto primario.* Il salto di consapevolezza introdurrebbe sempre, per definizione, dei *metalivelli secondari o di osservazione: la struttura più complessa viene a sostituirsi a quella di esistenza perché è biologicamente impossibile per una creatura vivere a un livello di pieno coinvolgimento ed esserne al tempo stesso consapevole.* Fry ipotizza che il meccanismo in atto sia analogo a quello della *sostituzione metaforica*: il comportamento «fittizio», artificioso, diviene metafora di quello spontaneo e, questo caso specifico, mostra come il comportamento mentale sia in grado di influenzare la fisiologia interna.

Per quanto riguarda il contatto interpersonale che lega chi ride o sorride insieme, Fry mutua dall'etologia il concetto di «ordine di beccata», efficace anche per descrivere i fenomeni, il cui funzionamento è solitamente inconscio e automatico, che creano la gerarchia sociale umana e le interazioni di aggressione-subordinazione. Riso e sorriso sarebbero così metodi innati di comunicazione, automatici come le reazioni a essi, che si possono considerare come segnali comunicativi non verbali collegati specificamente alla gerarchia sociale e all'attività-passività. La loro *natura simbolica* fa sì che riso e sorriso non si limitino a essere semplici segnali di dominanza-subordinazione, ma, come ogni simbolo, sono sovradeterminati: possono essere messaggi di resa, un annuncio di vittoria, un'arma di offesa o di difesa, un segnale per evitare uno scontro o per preparare un attacco. Considerate le loro possibili funzioni e la quantità di modi di dire che avvicinano gli *ambiti*

sempre in favore del piccolo sarto, che, dopo aver superato numerose prove, diventa re (Grimm, "Il prode piccolo sarto" 77-82).

² Il ragionamento vale per tutte le tipologie di umorismo individuate da Fry (87-88).

semantici del riso e del combattimento, è ragionevole pensare che le due idee siano state riconosciute a livello inconscio come legate fra loro:³ chi racconta barzellette, oppure indovinelli, «sembra cercare deliberatamente di sconcertare o di raggirare (di sconfiggere l'intelletto di) chi ascolta» e il grado di divertimento è proporzionale al livello di sconcerto (155, 158). Volendo proseguire nel parallelismo con la contesa, si osserva che il pubblico assume automaticamente un ruolo subordinato e che il suo piacere è collegato direttamente al successo con il quale viene sconfitto. Una dimostrazione che il principio di base della beccata aggressiva funziona anche per l'uomo è data dal fatto che la *climax* dell'umorismo, il suo culmine, la *punch line* (o *sock line*), riveste il medesimo ruolo⁴ e si riflette sul rapporto fra umorismo e comportamenti educativi e di avvicinamento-allontanamento (che non può non ricordare il riso di esclusione o di inclusione teorizzato da Dupréel).

Fatte queste premesse, Fry espone la propria teoria strutturale dell'umorismo. Avendone indagata l'architettura nel corso della ricerca sul ruolo dei paradossi dell'astrazione nella comunicazione umana, egli ricorda i paradossi che, nascendo da una premessa fallace, creano un circolo vizioso: si tratta dei paradossi di Epimenide, il cretese che affermava che «Tutti i cretesi sono bugiardi», e quello generato dalla «Classe di classi che non sono membri di se stesse», entrambi esaminati e risolti da Alfred North Whitehead e da Bertrand Russell nei *Principia Mathematica* per mezzo della «teoria dei tipi logici». La soluzione consiste nell'individuare una gerarchia di tipi in grado di escludere le «totalità illecite», cioè quelle che includono affermazioni su se stesse, manifestando riflessività o autoreferenzialità: per evitare che tali concetti diventino ambigui, bisogna valutare la loro collocazione su un tipo diverso (nella gerarchia), a un diverso livello di astrazione. Stabilito che l'affermazione «tutti i cretesi sono bugiardi» e le affermazioni pronunciate dai cretesi mentendo appartengono a diversi tipi logici o livelli d'astrazione, il paradosso infatti non sussiste (più).

I livelli d'astrazione, espliciti o impliciti, sono dunque i responsabili dei paradossi e delle contraddizioni nella comunicazione: questo è l'assunto che ha guidato Bateson fin dagli inizi della sua ricerca sull'importanza dei paradossi nella comunicazione, che hanno riguardato il fenomeno del gioco animale (strutturalmente molto simile a quello umano). Isolati i *tre elementi fondamentali del gioco* – il *comportamento base*, il *comportamento metaforico* e la *metacomunicazione* (grazie alla quale compare il paradosso) –, Bateson ha riconosciuto che *sempre nel gioco è implicito il messaggio «non crederci»* («non è realmente combattimento»), per cui i partecipanti riescono a capire quando stanno giocando, quando si trovano all'interno di una cornice di gioco, e ha osservato che una situazione simile si crea nei comportamenti umani frutto di rappresentazione quali i rituali, i sogni, il folclore, il teatro, la psicoterapia e l'umorismo (come nell'inganno, nell'istrionismo e nella minaccia animale). Estendendo l'analisi alle *relazioni (mentali) asimmetriche*, che implicano variabili di tempo e il cambiamento, e notando che queste vengono interpretate generalmente come intransitive, Bateson ha concluso che il paradosso (circolare) è una caratteristica importante insita nel comportamento mentale umano, al punto che non può essere escluso dal pensiero e dalla comunicazione, pena un grave inaridimento della vita, perché è il funzionamento stesso della mente umana a richiederlo.

Il paradosso del gioco, proprio come nel caso del sogno e degli altri fenomeni frutto di rappresentazione (l'arte, il teatro, il rituale, fenomeni che chiameremmo in termini lacaniani «immaginari», afferenti eminentemente al registro dell'Immaginario), è quello di essere al

³ Fry invita a pensare a espressioni quali «un sorriso disarmante», «una risata trionfante», «un sorriso amichevole», «morire dal ridere» (153).

⁴ E la cui etimologia, come ipotizza Fry, è forse legata alla gerarchia del pollaio (158-166).

contempo primario e metaforico (189): l'immagine ha una doppia vita e trasmette tale duplicità. Secondo l'«anatomia dell'umorismo» descritta da Fry, quindi, *l'umorismo è anzitutto un gioco, un episodio separato dal resto del mondo*: la «cornice di gioco» (della quale l'autore e gli spettatori sono consapevoli) viene instaurata attorno all'umorismo da messaggi-imbeccata metacomunicativi, impliciti e interni (rispetto al processo interpersonale in corso), verbali o non verbali, che portano il messaggio «ciò che sta accadendo è solo per scherzo», ma capita anche che l'episodio umoristico non sia introdotto in alcun modo e che diventi divertente (per la vittima) soltanto quando si avvia al termine.

Osserviamo a questo proposito un'eventualità non prevista da Fry, cioè che alla fine dell'episodio umoristico o giocoso non si abbandoni più la cornice di gioco. Notiamo che questa evenienza non trasforma il mondo intero in un carnevale o nel Paese dei balocchi, ma al contrario tinge tutto di una tonalità angosciosa, perturbante: questo è quanto avviene nel racconto *Il falso autostop*, il terzo nella raccolta *Amori ridicoli* di Milan Kundera. Una giovane coppia che si è avviata in auto verso la meta delle proprie vacanze inizia un gioco che consiste nel fingersi estranei: la ragazza nei panni di un'autostoppista e il giovane in quelli del guidatore che offre il passaggio. Il gioco prende avvio in seguito a una sosta a una stazione di servizio per rifornirsi di carburante, durante la quale la ragazza si lamenta di dover sempre provvedere lei, facendo autostop, a recuperare una tanica di benzina quando rimangono senza lungo la strada: il compagno osserva che lei potrebbe trovare qualche divertimento nel fare l'autostoppista e lei ribatte dicendo che anche lui certamente ha dato già un passaggio a delle ragazze sole. La gelosia e il senso di inferiorità rispetto alle donne che hanno un rapporto più sereno con il proprio corpo, sapendo vederlo disgiuntamente dall'anima, le fanno immaginare donne più attraenti e seducenti, in grado di dare al compagno un amore superficiale e spensierato, come in un flirt: un tipo di amore che lei, a causa del proprio pudore, sa di negargli pur desiderando dargli tutto. Al momento di ripartire, la ragazza, che era scesa dall'auto, ferma il giovane con i gesti che usano gli autostoppisti: lui la fa salire e le si rivolge dandole del lei per chiederle dove va: la cornice di gioco è, così, instaurata. Da subito gli scambi di battute fra i due hanno un effetto disorientante perché entrambi faticano a capire verso *chi* sono rivolte le parole, i complimenti e il corteggiamento, se verso l'autostoppista o il guidatore estranei oppure verso loro stessi, così come si conoscono fuori dalla cornice del gioco. Entrambi stanno recitando e ne sono consapevoli, come sono consapevoli che i soli spettatori di questa strana recita sono gli attori stessi e le parole che pronunciano non sono 'vere', ma la ripetizione di parole tratte dalla cattiva letteratura, in un senso che le avvicina alle parole del sogno, che non sono vere parole, ma la ripetizione testuale di parole realmente pronunciate. La confusione è massima perché spesso il cambio di destinatario ha luogo all'interno della medesima frase e, sia l'uno sia l'altra, hanno una certa libertà nel decidere quale messaggio accogliere (come reale, esterno alla cornice di gioco) e quale rifiutare (quale parte del gioco):

Un tempo, le gelosie della ragazza facevano arrabbiare il giovane, ma ora gli era facile chiudere un occhio, perché in fondo la frase non era rivolta a lui ma al guidatore sconosciuto. [...]

«Se io e lei stessimo insieme, mi darebbe fastidio» disse la ragazza, e si trattava di un sottile messaggio pedagogico per il giovane; il finale della frase, però, valeva soltanto per il guidatore sconosciuto: «Ma dal momento che non la conosco, non mi dà fastidio».

«A una donna danno fastidio molte più cose nel proprio uomo che in uno sconosciuto» (questo, invece, era un sottile messaggio pedagogico del giovane per la ragazza). «Perciò, visto che noi siamo due sconosciuti, potremmo intenderci alla perfezione».

La ragazza non volle comprendere a bella posta il sottinteso pedagogico di quelle parole, e si rivolse quindi esclusivamente al guidatore sconosciuto [...]

[...] era terrorizzata dal modo galante con cui lui le faceva la corte, a lei (a un'autostoppista sconosciuta), e dal vedere come quella parte gli stesse bene. [...]

«Con una donna così bella non starei molto a pensare al da farsi» disse il giovane con galanteria, e anche questa volta parlava molto più alla propria ragazza che non al personaggio dell'autostoppista.

Alla ragazza sembrò invece di averlo scoperto in quella frase galante, come se gli avesse estorto con qualche sotterfugio una confessione [...]. (Kundera, "Il falso autostop" 80-81)

Il giovane tenta di eliminare il disagio di non 'riconoscersi' sussurrando alla ragazza il *nome* con il quale è solito chiamarla per interrompere il gioco e ritrovare il suo sguardo solito, semplice e infantile, ma lei rifiuta di intendere il segnale: sempre convinta di essere in competizione con qualche altra donna più disinvolta, la ragazza continua a recitare la parte che la libera da se stessa, cioè dalla gelosia, e – forse sottovalutando il potere che la cornice di gioco ha, quello di trasformare i rapporti fra le persone e le norme di comportamento che li regolano – torna a indossare la maschera della seduttrice, senza sospettare la rabbia che provoca nel compagno tale maschera. La ragazza, fiduciosa di poter tornare alla realtà in ogni momento,⁵ prova soddisfazione dalla trasformazione momentanea grazie alla sensazione di poter «essere tutte le donne e di potere così (lei sola, l'unica) attrarre e assorbire interamente l'uomo che amava» (86). Il giovane, a propria volta, recita un ruolo che lo rende esattamente il contrario di quello che è, quello dell'uomo rude, sarcastico e sicuro di sé, un genere d'uomo che forse riflette un desiderio infantile redivivo. Entrambi tentano di adeguarsi ai *clichés* attinti dalla cattiva letteratura (solamente quando restano soli abbandonano il loro personaggio) e restano stupiti e impauriti per la bravura nel recitare, tanto da sospettare che *la finzione sia così ben riuscita soltanto perché in essa emerge la realtà più vera e più profonda: alla maschera si sostituisce la metamorfosi*. È indicativo della confusione creata dall'intreccio fra gioco/recita e realtà che il giovane non paia accorgersi che il cambiamento che attribuisce alla ragazza («capi che non erano soltanto le parole a fare di lei un'estranea, ma che lei era interamente trasformata»); 87) deve valere anche per sé:

Il giovane era sempre più irritato dal modo in cui la ragazza sapeva fare la ragazza sfacciata; se sa farlo così bene, pensava tra sé, significa che lo è davvero; non è certo entrata in lei un'anima estranea venuta da chissà dove; quella che lei sta recitando è se stessa; forse è quella parte del suo essere altre volte tenuta sotto chiave e che adesso il pretesto del gioco ha liberato dalla gabbia; forse lei pensa con quel gioco di negare se stessa; ma non accade invece proprio il contrario? il gioco non la fa diventare se stessa? non la libera? no, di fronte a lui non siede un'estranea nel corpo della sua ragazza; è proprio la sua ragazza, solo lei, nessun altro. (87-88)

A questo punto, la realtà e la finzione si sono già sovrapposte completamente: il giovane ha lasciato che sia il gioco a dettare le proprie regole e ha cambiato meta:

[...] la strada immaginaria si identificò con la strada reale [...].

Di colpo il livello del gioco si era innalzato. [...] La vita recitata aveva all'improvviso mosso all'attacco della vita non recitata. Il giovane si stava allontanando da se stesso e insieme dal suo cammino rigorosamente tracciato dal quale fino ad allora non aveva mai deviato. (84)

⁵ «In fondo era una persona ragionevole e sapeva che dopotutto era solo un gioco [...]». (Kundera 1970: 81)

Entrambi vivono la 'libertà' – o meglio il 'tutto è permesso' – conferita dalla cornice di gioco sperimentando un *disintreccio fra corpo e anima*: il giovane vede come per la prima volta il corpo di lei, cui l'anima è estranea, e più la sente mentalmente lontana, più la desidera fisicamente; lei prende intensamente coscienza del proprio corpo non appena si sente sciolta dal «tenero legame del suo amore» (88-89). Si presenta tutta una serie di paradossi: i protagonisti sono-e-non-sono loro stessi e i personaggi che stanno recitando:

Era tutto uno strano gioco. La stranezza era ad esempio nel fatto che il giovane, pur immedesimandosi a meraviglia nella parte del guidatore sconosciuto, non cessava di vedere nell'autostoppista la sua ragazza. Ed era proprio questo a tormentarlo; vedeva la sua ragazza intenta a sedurre uno sconosciuto, e aveva l'amaro privilegio di essere lì presente; di vedere da vicino come lei si comportava e cosa diceva quando lo tradiva (quando lo aveva tradito, quando lo avrebbe tradito); aveva il paradossale onore di essere lui stesso l'oggetto della sua infedeltà.

La cosa peggiore era che, più che amarla, l'adorava; gli era sempre sembrato che l'essere di lei fosse reale solo entro i confini della fedeltà e della purezza, e che al di là di quei confini lei semplicemente non esistesse [...].(90)

Il gioco manifesta la propria natura di *trappola*, il meccanismo del "facciamo come se..." tipico dei giochi infantili è estremamente insidioso quando vi sono implicati i *desideri degli adulti*:

La conversazione stava diventando sempre più assurda; la ragazza ne era un po' sconvolta ma non poteva protestare. Anche nel gioco è in agguato, per l'uomo, l'obbligo, anche il gioco è una trappola per il giocatore; se non si fosse trattato di un gioco e lì ci fossero stati seduti davvero due estranei, già da molto l'autostoppista avrebbe potuto offendersi e andarsene; ma dal gioco non c'è fuga; una squadra non può fuggire dal campo prima della fine della partita, i pezzi degli scacchi non possono abbandonare la scacchiera, i confini di un campo di gioco sono insuperabili. La ragazza sapeva di dover accettare qualsiasi cosa proprio perché si trattava di un gioco. Sapeva che quanto più il gioco si fosse spinto in là, tanto più sarebbe stato un gioco, e lei con tanta più docilità avrebbe dovuto accettarlo. Ed era inutile chiamare in aiuto la ragione e far notare a quella sconsiderata dell'anima che doveva mantenere una certa distanza dal gioco, senza prenderlo sul serio. Proprio perché era solo un gioco, l'anima non aveva timore, non si difendeva e vi si abbandonava narcotizzata. (91)

Lo spaesamento è tale da procurare alle forme note una *retrocessione verso il Reale amorfo* – registro lacaniano dell'esperienza capace di ospitare qualità opposte –, per cui la ragazza diviene un *luogo paradossale abitato da contraddizioni*:

Il giovane la guardava e cercava di scoprire, dietro quell'espressione lasciva, i tratti conosciuti che lui amava. Era come guardare due immagini in un unico binocolo, due immagini sovrapposte e visibili in trasparenza, l'una attraverso l'altra. Quelle due immagini in trasparenza gli dicevano che nella ragazza c'era di tutto, che la sua anima era terribilmente amorfa, che in essa c'era posto per la fedeltà e l'infedeltà, il tradimento e l'innocenza, la civetteria e il pudore; quel selvaggio miscuglio gli sembrava nauseabondo come la mescolanza di colori di un mondezzaio. (92)

La ragazza perde i tratti di unicità, genuinità e perfezione che la contraddistinguevano come oggetto amato, perché nell'oltrepassare la frontiera realtà-gioco perde i propri «confini» e la ragazza-del-gioco si sostituisce integralmente e senza resti a quella reale:

Le due immagini continuavano a mostrarsi in trasparenza l'una sull'altra, e il giovane capì che la differenza tra la ragazza e le altre donne era solo superficiale, mentre nelle sue vaste profondità interiori essa era uguale a loro, con tutti i pensieri, i sentimenti e i vizi che davano ragione ai suoi dubbi segreti e alle sue gelosie; capì che l'impressione di un contorno che la delimitava come individuo non era che un inganno in cui cadeva l'altro, colui che guardava, lui. Gli sembrò che la ragazza che lui amava fosse solo una creazione del suo desiderio, della sua astrazione, della sua fiducia, mentre quella vera gli stava ora davanti, irrimediabilmente altra, irrimediabilmente estranea, irrimediabilmente molteplice. La odiava. (92-93)

Quando il giovane finisce per dimenticare di essere all'interno di una cornice di gioco, che manipola la realtà e dalla quale si può uscire, la ragazza se ne accorge e cerca di riportarlo alla realtà («La ragazza si strinse al giovane: "Non puoi fare così con me! Con me devi essere un pochino diverso, devi fare uno sforzo"»; 93), ma lui la respinge e le nega un bacio, perché dice di non amarla.

Una volta spogliata, lei crede di aver abbandonato insieme agli abiti anche la simulazione e smette di colpo di giocare: nonostante sul suo viso sia tornato il sorriso di sempre, il giovane non annulla il gioco e non la riconosce, nessuno dei tentativi di lei di ritornare alla realtà lo ferma:

Quando la ragazza riconobbe nello sguardo quell'inflexibile invasamento, si sforzò di continuare il gioco anche se ormai non poteva e non sapeva più farlo. [...]

Lei voleva ribellarsi, voleva fuggire da quel gioco, lo chiamò per nome, ma lui le ordinò immediatamente di star zitta perché non aveva il diritto di rivolgergli con tanta familiarità. (95)

Il giovane vede il lei soltanto (il Reale di) un bel corpo estraneo al quale chiede di mostrarsi in diverse posizioni e con il quale si unisce: la sorpresa più sconvolgente è per la ragazza scoprire di non essersi mai sentita tanto unita a lui se non in questo modo, 'da estranei'. Mentre lei cerca ancora di tornare alla realtà,⁶ a gioco finito, qualcosa in lui, la paura, lo trattiene ancora dall'abbandonare la cornice di gioco:

La ragazza era contenta al pensiero che almeno adesso quel gioco infelice sarebbe finalmente terminato e loro due sarebbero tornati nuovamente così com'erano, col loro amore. [...]

Non voleva vedere il viso della ragazza. Sapeva che il gioco era finito, ma non aveva voglia di tornare all'abituale rapporto con lei; aveva paura di quel ritorno. [...]

[...] E poi si sentì una voce supplichevole e singhiozzante che lo chiamava col nome della loro intimità e gli diceva: «Io sono io, io sono io...».

Il giovane taceva, immobile, rendendosi conto della triste vacuità dell'affermazione della ragazza, che definiva una cosa ignota per mezzo della stessa cosa ignota.

E presto la ragazza passò dai singhiozzi a un pianto diretto, ripetendo ancora innumerevoli volte quella patetica tautologia: «Io sono io, io sono io, io sono io...».

Il giovane cominciò a chiamare in aiuto la compassione (dovette richiamarla da lontano, perché lì vicino non c'era) per riuscire a calmare la ragazza. Avevano davanti ancora tredici giorni di vacanza. (97)

⁶ «L'inverso del gioco non è la serietà, ma la realtà» (Freud, "Il poeta e la fantasia").

Torniamo alle storielle spiritose. La nostra immaginazione, al cospetto dei paradossi, esce sempre frastornata: specialmente nel caso del *paradosso realtà-irrealtà*, si fa strada un mondo labirintico che oltrepassa i consueti mezzi statistici di misurazione o descrizione. È l'autoreferenzialità dei messaggi-imbeccata (e di tutti i segnali verbali e non verbali) che rende inevitabile l'insorgere del paradosso, quando danno un'informazione sui processi dei quali fanno parte a propria volta. Ricapitolando, Fry fornisce la seguente definizione dell'umorismo:

L'umorismo viene quindi considerato alla stregua di un gioco: un processo o una comunicazione interpersonale che iniziano all'interno di una cornice di gioco o che rimangono improvvisamente, e a sorpresa, catturati da una simile cornice nel momento in cui stanno per concludersi. La cornice di gioco indica che il processo è irreali; il processo appartiene a un livello di astrazione diverso da quello del riso che lo segue o da un combattimento all'ultimo sangue. È una immagine fantastica o in altre parole una metafora della realtà. A causa di questa sua natura di gioco, a causa di questo suo aspetto metaforico, l'umorismo deve essere necessariamente paradossale. Ci troviamo davanti alla tremolante oscillazione senza fine dei paradossi o di "reale-irreale". L'umorismo diventa una vasta struttura a maglie di anelli ricorsivi di realtà-fantasia, finito-infinito, presenza-vuoto. (Fry 203-204)

Per descrivere l'umorismo, tuttavia, il gioco e il paradosso non bastano: come il gioco, l'umorismo è un processo interpersonale (una comunicazione) metaforico e paradossale; a differenza del gioco, un elemento necessario per l'umorismo è il culmine, la *climax*, il particolare punto conclusivo verso il quale è orientato. Il culmine è solitamente incongruo, inaspettato, sorprendente, ma ciò non basta a renderlo divertente. Il divertimento è legato all'ulteriore paradosso circolare che la *climax* fa sorgere all'interno della cornice di gioco fra il proprio contenuto e quello del resto dell'episodio umoristico. Il contenuto del culmine viene descritto da Fry in questo modo:

Fino a che non viene esplicitato, il contenuto del culmine rimane un fantasma implicito che accompagna implicitamente ciò che è presentato come realtà. Freud l'ha chiamato «l'irragionevole», «l'inaccettabile», «qualcosa di nuovo». Reich l'ha descritto come l'elemento istintuale, asociale, grottesco. In generale possiamo dire che si tratta di quell'elemento implicito, inconscio e conscio, che esiste in virtù di una suggestione o di un'associazione suscitata nel mondo delle idee dalla realtà esplicita dell'umorismo. (211)

Quando il culmine viene espresso, ci si imbatte improvvisamente nel capovolgimento degli elementi impliciti ed espliciti che obbliga a una ridefinizione interna della realtà (si pensi a quanto avviene nella psicoterapia). Combinando metacomunicazione e comunicazione, il culmine innesca un paradosso interno che riguarda il contenuto della barzelletta e che si ripercuote sul paradosso generato dalla cornice di gioco circostante.

Per comprendere quanto avviene nel fruitore dell'episodio umoristico, Fry propone di applicare i concetti di figura e sfondo come elaborati dalla psicologia della *Gestalt* per indagare i processi sensoriali (visivi) e cognitivi legati alla percezione di illusioni ottiche: a differenza e all'opposto di quanto avviene nelle illusioni ottiche, nelle quali lo sfondo è dato fin dall'inizio, nella barzelletta la realtà della situazione non include lo «sfondo» del contenuto implicito nel contenuto-«figura» del corpo della barzelletta, perché lo sfondo è presente a livelli d'astrazione più elevati rispetto all'oggetto-realtà della figura-contenuto della barzelletta, in altre parole, all'implicito non viene conferita alcuna concretezza, salvo diventare improvvisamente esplicito giunti al culmine (215). A quel punto, quando lo

sfondo diventa figura, o l'irreale diventa reale, si genera il paradosso: dalla natura paradossale dell'umorismo consegue la *possibilità di considerare qualsiasi elemento dell'episodio sia come reale sia come irreale* (ogni elemento è tanto figura quanto sfondo). Fry è giunto in questo modo a delineare tutti i caratteri necessari all'umorismo:

Nell'umorismo infatti devono esserci sia il corpo che il culmine. Il culmine dev'essere collegato al corpo in modo da mostrare un contenuto diverso da quello presentato nel corpo. Deve venire stabilita una reciprocità di contenuto. Nel momento in cui viene espresso il culmine, il contenuto che fino ad allora era stato irreale (non detto, implicito, apparentemente privo di sostanza) diventa realtà, e la definizione di realtà finisce per esplodere sotto i colpi della domanda «che cosa è irreale?». Nel processo compare l'affermazione «questo è irreale» e come conseguenza viene generato un paradosso del contenuto. Il tutto dev'essere circondato da una cornice di gioco o da un paradosso circolare che renda ancor più significative domande del tipo «che cosa è reale?» e «che cosa è irreale?». Infine il culmine, presentando il proprio paradosso, entrerà in risonanza con il paradosso esterno. (224)

Nella mente di chi ride si forma una *metafora*: Fry suppone l'esistenza interna di una *cornice di gioco autocostituitasi e autocomunicata mentalmente*, perciò lo spettatore può scegliere di interpretare una data situazione come un gioco e dire a se stesso: «Non è reale, è solo uno scherzo». La barzelletta appare come un'architettura di paradossi estremamente complessa – nella quale il paradosso esterno della cornice di gioco si combina con quello interno del contenuto – e al fruitore vengono offerti i segnali che qualificano il livello della realtà solamente nella fase conclusiva del processo. È da tali segnali che dipendono l'insorgere del paradosso e la distinzione fra lo scherzo e, per esempio, le torture compiute durante i rituali di iniziazione. Lo studio del paradosso riconferma la propria importanza nella teoria di Fry quale massimo punto di avvicinamento al mistero di fenomeni umani come l'umorismo.

Ci siamo soffermati a lungo sugli studi di Bateson e di Fry, perché è sulla scorta delle loro teorie che Felice Accame analizza nei dettagli la barzelletta del genio della lampada nel suo *L'anomalia del genio e le teorie del comico* (2008), con esiti troppo dogmatici riguardo alla lettera del motto, come dimostrato dal successo delle versioni che si allontanano molto da quella considerata da Accame (una variante vede addirittura come protagonista un uomo invece di una donna).

Un altro motivo per il quale la nostra attenzione si è concentrata su questi autori è dovuto alla possibilità che tale prospettiva offre, paragonandola a quella lacaniana, di comprendere che l'incompatibilità delle due teorie del comico – quella di Bateson e quella di Lacan – è da ricercare nei loro presupposti, nella loro concezione dell'uomo, della sua logica e dell'inconscio. Lacan stesso accenna alla teoria di Bateson nel corso del *Seminario* xx, quando riferisce:

Ho giusto avuto tra le mani un libro importante di un certo Bateson, con cui mi avevano talmente assillato da riuscire a seccarmi. Va detto che si trattava di qualcuno che era stato toccato dalla grazia di un mio testo, da lui tradotto nella sua lingua con l'aggiunta di alcuni commenti, il quale aveva creduto di trovare nel Bateson in questione qualcosa che andava sensibilmente oltre l'inconscio strutturato come un linguaggio.

Ora, dell'inconscio Bateson, non sapendo che è strutturato come un linguaggio, ha in realtà un'idea piuttosto mediocre. Tuttavia egli forgia dei graziosissimi artifici che chiama

metaloghi. Non sono niente male questi metaloghi,⁷ nella misura in cui, stando a quello che l'autore dice, comporterebbero un certo progresso interno, dialettico, in quanto si producono esclusivamente interrogando l'evoluzione del senso di un termine. (Lacan, *Il seminario. Libro xx*: 132)

L'idea «mediocre» dell'inconscio che Bateson ha è compatibile con una *concezione modulare del cervello*, come quella proposta da Michael S. Gazzaniga (1985): entrambe le teorie mirano a sciogliere il paradosso dell'esistenza di «doppie opinioni» suddividendo secondo diversi moduli o livelli il cervello e la coscienza. Gazzaniga può così affermare che l'uomo può 'credere' a qualcosa benché sia consapevole dell'inesistenza di questa, spiegando che ciò avviene in quanto *al modulo del linguaggio può sempre sfuggire qualcosa*: in questo modo, egli ritiene di sfidare duemila anni di pensiero occidentale, attaccando la concezione tradizionale che vede nelle azioni umane il prodotto di un sistema cosciente unitario. Analogamente, Fry, sulla scorta di Bateson, per sciogliere i paradossi che l'umorismo fa sorgere, si trova costretto non solo a distinguere nel discorso i livelli dell'esplicito (primario, originario, reale) e dell'implicito (commento secondario, parassitario, irreal), ma anche a postulare una *separazione fra le dimensioni della vita e dell'umorismo* insieme all'impossibilità di riconoscere come unici e genuini gli elementi che costituiscono la *storiella umoristica*⁸. Né la modularità del cervello né la concezione livellare dell'esperienza sono in grado tuttavia di spiegare l'origine dei paradossi e la logica del loro funzionamento, dal momento che *disconoscono la scissione propria del soggetto umano*: perciò Gazzaniga deve ammettere che il modulo del linguaggio non può rendere conto di tutti i nostri comportamenti e che le spiegazioni che esso riesce a offrire sono precise soltanto in alcuni casi.

Riteniamo che la soluzione a tale *impasse* sia da ricercare seguendo un'altra via: quella di *non tentare di smantellare o eludere i paradossi, ma di affrontarne la logica nella sua diversità rispetto a quella razionale, sfidando anche la convinzione errata che decreta l'impossibilità di pensare un pensiero paradossale o aporetico*. Un pensiero che cerca la verità del paradosso non può sottrarsi all'impegno dell'elaborazione di strumenti adatti a pensare una logica diversa, pena gettare un'ombra di inutilità e di rinuncia, di inautenticità e di malafede su ogni tentativo che non si riveli 'abbastanza' ardito da continuare nel proposito di descrivere e venire a capo della diversa verità del pensiero paradossale: a questo modo, per esempio, cede le armi Pier Aldo Rovatti, proprio nel primo capitolo dell'opera dedicata alla logica del paiuolo:

la storiella del paiolo bucato, per quanto si lasci intendere, e anzi, proprio se vogliamo che si lasci intendere, non può diventare la «logica del paiolo». Se diventa una «logica», scompare come gioco, e cioè come storiella [...]. (Rovatti 23)

I giochi di cornice in Bateson e in Fry assomigliano – da un punto di vista modale – alle illusioni di Escher: la loro logica è quella della *razionalità separativa* che, non riuscendo a venire a capo della *differenza fra il reale e il vero*, obbliga Fry a dichiarare la resa di fronte alla questione del senso destato dall'umorismo: «il problema del senso e del non-senso viene

⁷ Con il termine «metalogo» Bateson designa «una conversazione su un argomento problematico. Questa conversazione dovrebbe essere tale da rendere rilevanti non solo gli interventi dei partecipanti, ma la struttura stessa dell'intero dibattito» (Bateson, *Verso un'ecologia della mente*).

⁸ Nei medesimi termini è stato affrontato il problema della razionalità dell'innamorato (e delle sue credenze circa l'oggetto del proprio amore che assumerebbero la forma del paradosso di Moore, «io credo a p, anche se so che p è falsa») dal filosofo della mente Fabio Bacchini («Le acrobazie cognitive dell'innamorato»).

sospeso dall'umorismo, perché l'importante è che il contenuto della barzelletta sia riconosciuto come la realtà del momento» (Fry 210).

L'enunciato secondo cui il vero mira al reale è frutto di una lunga riduzione delle aspirazioni alla verità. Ovunque la verità si presenti, si affermi come un ideale di cui la parola può essere il supporto, non la si raggiunge tanto facilmente. Quanto all'analisi, se c'è una presunzione con cui si pone, è questa: che dalla sua esperienza possa costituirsi un sapere sulla verità. (Lacan, *Il seminario. Libro xx* 86)

A una registrazione del reale si limita il pensiero di chi, come Gazzaniga o come Rovatti, rinuncia a confrontarsi con il paradosso, con l'elaborazione di una logica che accolga il paradosso e la verità del quale esso è portatore, ma un pensiero non rinunciatario cui appellarci esiste: nutrito della riflessione sulla *verità di tipo aletico* compiuta da Nietzsche e da Heidegger e sulla *divisione del soggetto umano* introdotta dalla psicoanalisi, il programma di ricerca di Bottioli, che ha elaborato *la divisione del linguaggio e della logica in diverse famiglie, o stili di pensiero*, è la teoria cui abbiamo guardato per elaborare il concetto di «assurdo comico».

Prima di procedere, riportiamo la storiella del paiuolo, riportata da Freud quale esempio eminente della logica del *Witz*, del sogno e dell'inconscio:

A ha preso in prestito da B un paiuolo di rame. Quando lo restituisce, B protesta perché il paiuolo ha un grosso buco che lo rende inutilizzabile. Ecco come si difende A: «In primo luogo, non ho affatto preso in prestito nessun paiuolo da B; in secondo luogo, quando B me l'ha dato il paiuolo aveva già un buco; in terzo luogo, ho restituito il paiuolo intatto». Ogni singola replica di per sé è valida, prese insieme però, si escludono a vicenda. (*Il motto di spirito* 86)

Freud giudica molto simile alla storiella del paiuolo prestato – in quanto a perspicuità nel mostrare la logica inconscia, respinta come difettosa dal ragionamento conscio, e perché è tanto comica quanto spiritosa – quella del fabbro che, in un villaggio ungherese, commette un delitto punibile con la condanna a morte. Il borgomastro però decide di far impiccare non il fabbro bensì un sarto, poiché nel villaggio ci sono due sarti ma un solo fabbro, e non si può non far giustizia (227-228). A rigor di logica, non dovrebbe mai accadere (nemmeno in un villaggio ungherese! - luogo paradigmatico, agli occhi di un austriaco, della carenza di civiltà) che la Legge si trovi sottoposta a esigenze estranee a quelle della giustizia (anche per reati minori, che non prevedono la pena di morte), tanto più se la scelta di sacrificare la vita di un innocente è data da ragioni di banale comodità. Il richiamo all'inevitabilità che giustizia sia fatta, teso a giustificare un atto che va contro a qualsiasi interpretazione della giustizia è ciò che rende assurda e comica la storiella. Se il medesimo aneddoto fosse una testimonianza d'archivio di un caso avvenuto realmente, esso si tingerebbe di un'aura affatto comica: permanerebbe naturalmente l'assurdo, stavolta però, perturbante.

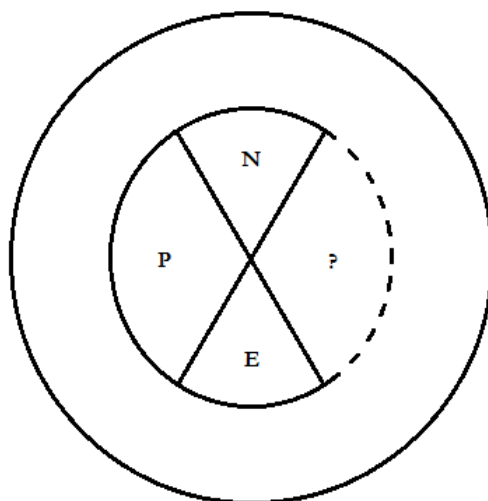
Peter L. Berger ricorda che etimologicamente «assurdo» significa «per via di sordità» e indica tutto quanto è sordo alla ragione: l'assurdo sarebbe un contro-mondo simile a quello della follia intesa come «specchio della realtà», rappresentazione inconsueta e grottesca di essa.⁹ Il senso che diamo noi al concetto di assurdo è quello che lo riconduce a *indiviso di ciò*

⁹ Già Bergson aveva accostato lo spazio logico del comico a quello della follia e del sogno, parlando di una logica che «manca di tono», perché, obbedendo a regole diverse, ci solleva dal consueto lavoro

che non dovrebbe in alcun modo (poter) essere e invece si manifesta, cioè alla miscela fra le categorie modali dell'impossibile e dell'effettuale. La mossa sembra ardita, ma provvediamo subito a giustificarla.

A partire dal *problema del senso dell'essere* (dell'essere come *modus*), è stato teorizzato un modello in grado di fornire una combinazione tra le categorie modali classiche – *effettuale, possibile e necessario* – *svincolata dalla signoria dell'effettualità* (Bottiroli, *La ragione flessibile* 45-48) Come visualizzato dallo *schema della clessidra* (o del *papillon*), il necessario, non più inevitabilmente filtrato dall'effettuale, può combinarsi direttamente con la possibilità, (a) dando luogo a uno *spazio paradossale*, nel quale *fra gli opposti che si coappartengono è garantita una distanza permanente* (che scongiura il collasso di un elemento sull'altro) e (b) *perdendo la rigidità* che gli trasmette il passaggio obbligato attraverso l'effettuale (47).

intellettuale, i cui modi di procedere sarebbero quelli tipici della razionalità separativa: «Cette inversion du sens commun porte-t-elle un nom? On la rencontre, sans doute, aiguë ou chronique, dans certaines formes de la folie. Elle ressemble par bien des côtés à l'idée fixe. Mais ni la folie en général ni l'idée fixe ne nous feront rire, car ce sont des maladies. Elles excitent notre pitié. Le rire, nous le savons, est incompatible avec l'émotion. S'il y a une folie risible, ce ne peut être qu'une folie conciliable avec la santé générale de l'esprit, une folie normale, pourrait-on dire. Or, il y a un état normal de l'esprit qui imite de tout point la folie, où l'on retrouve les mêmes associations d'idées que dans l'aliénation, la même logique singulière que dans l'idée fixe. C'est l'état de rêve. Ou bien donc notre analyse est inexacte, ou elle doit pouvoir se formuler dans le théorème suivant: L'absurdité comique est de même nature que celle des rêves. D'abord, la marche de l'intelligence dans le rêve est bien celle que nous décrivions tout à l'heure. L'esprit, amoureux de lui-même, ne cherche plus alors dans le monde extérieur qu'un prétexte à matérialiser ses imaginations. Des sons arrivent encore confusément à l'oreille, des couleurs circulent encore dans le champ de la vision: bref, les sens ne sont pas complètement fermés. Mais le rêveur, au lieu de faire appel à tous ses souvenirs pour interpréter ce que ses sens perçoivent, se sert au contraire de ce qu'il perçoit pour donner un corps au souvenir préféré: le même bruit de vent souillant dans la cheminée deviendra alors, selon l'état d'âme du rêveur, selon l'idée qui occupe son imagination, hurlement de bêtes fauves ou chant mélodieux. Tel est le mécanisme ordinaire de l'illusion du rêve. Mais si l'illusion comique est une illusion de rêve, si la logique du comique est la logique des songes, on peut s'attendre à retrouver dans la logique du risible les diverses particularités de la logique du rêve. Ici encore va se vérifier la loi que nous connaissons bien: une forme du risible étant donnée, d'autres formes, qui ne contiennent pas le même fond comique, deviennent risibles par leur ressemblance extérieure avec la première. Il est aisé de voir, en effet, que tout jeu d'idées pourra nous amuser, pourvu qu'il nous rappelle, de près ou de loin, les jeux du rêve. Signalons en premier lieu un certain relâchement général des règles du raisonnement. Les raisonnements dont nous rions sont ceux que nous savons faux, mais que nous pourrions tenir pour vrais si nous les entendions en rêve. Ils contrefont le raisonnement vrai tout juste assez pour tromper un esprit qui s'endort. C'est de la logique encore, si l'on veut, mais une logique qui manque de ton et qui nous repose, par là même, du travail intellectuel. Beaucoup de «traits d'esprit» sont des raisonnements de ce genre, raisonnements abrégés dont on ne nous donne que le point de départ et la conclusion. Ces jeux d'esprit évoluent d'ailleurs vers le jeu de mots à mesure que les relations établies entre les idées deviennent plus superficielles: peu à peu nous arrivons à ne plus tenir compte du sens des mots entendus, mais seulement du son. Ne faudrait-il pas rapprocher ainsi du rêve certaines scènes très comiques où un personnage répète systématiquement à contre-sens les phrases qu'un autre lui souffle à l'oreille? Si vous vous endormez au milieu de gens qui causent, vous trouverez parfois que leurs paroles se vident peu à peu de leur sens, que les sons se déforment et se soudent ensemble au hasard pour prendre dans votre esprit des significations bizarres, et que vous reproduisez ainsi, vis-à-vis de la personne qui parle, la scène de Petit-Jean et du Souffleur».



P = possibile E = esistente N = necessario

Figura 1

A partire da questa proposta, rifacendoci a quanto detto finora a proposito dei paradossi presenti nel gioco e nelle storielle spiritose, e interrogandoci sullo statuto modale delle manifestazioni del comico, ci chiediamo se è possibile che anche la *barriera fra l'esistente e l'impossibile sia permeabile* (tanto nella realtà quanto nella finzione). Se così fosse, sarebbe possibile, allora, pensare anche a uno *sconfinamento del necessario nell'impossibile* (e viceversa) e a un modo per sciogliere la rigidità dell'effettuale? Ci sono, dunque, fenomeni che dimorano in questi spazi paradossali e che non potrebbero trovarsi altrove? Per rispondere a queste domande, proviamo a fornire esempi di alcune esperienze che richiedono di essere collocate nel dominio dell'impossibile-necessario (necessario-benché-impossibile) e dell'impossibile-esistente (esistente-benché-impossibile) e visualizziamo tali miscele in uno schema che è solamente un'articolazione ulteriore di quello della clessidra.

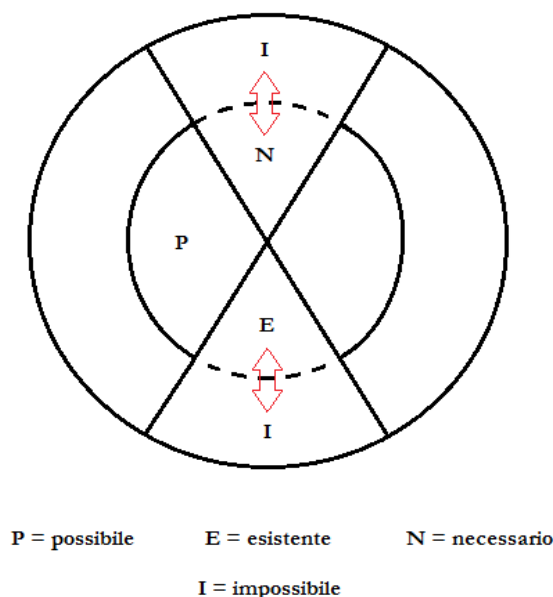


Figura 2

Necessari e impossibili (IN) sono alcuni «misteri» della religione cattolica, come la Trinità e l'Incarnazione della divinità, la Verginità di Maria, che è anche figlia del proprio figlio: benché impossibili nella realtà fattuale, questi fenomeni non possono non essere altrimenti¹⁰. Ai fedeli è chiesto di credere ai dogmi, cioè di guardare a questi ponendosi nel loro medesimo regime modale:¹¹ diversamente – da una prospettiva che privilegi l'effettuale –, o non sarebbe necessario credere perché, si penserebbe di poter giungere a una spiegazione per via di ragionamento, o non sarebbe possibile credere, perché si escluderebbe in partenza qualsiasi possibilità di spiegazione.

La rigidità insita nell'effettualità (e della quale l'effettualità si fa, in genere, portatrice) si incrina, si discioglie, nel momento stesso in cui essa si miscela con l'impossibile: lo notiamo tanto in esempi di narrazioni che suscitano il riso, quanto in quelle che procurano angoscia. Aver individuato una logica comune all'origine dei fenomeni del comico e del perturbante – l'occorrenza di qualcosa che non dovrebbe (poter) essere e che, ciononostante, si palesa – ci permette anche di giustificare due affermazioni che riguardano in maniera più generale il comico:

1. si danno casi nei quali *percezione e giudizio si mostrano quanto mai vicini, contemporanei fino alla confusione*, e la coppia di opposti correlativi costituita dal comico e dal perturbante ne è un esempio dal momento che una medesima situazione può suscitare tanto il riso quanto

¹⁰ Come quella di Cristo, anche la figura di Maria è luogo di paradossi: «Vergine madre, figlia del tuo figlio, Umile ed alta più che creatura». Il fatto stesso che tali dogmi siano stati chiamati «misteri» presuppone che non si possa parlarne – *myein*, cioè 'tacere', è l'etimo greco – non certo per un'assenza di significati, ma, da un punto di vista religioso, per una presenza di vita e di persona, e, da un punto di vista logico, per la paradossalità della loro essenza.

¹¹ Per regime si intende un sistema di riferimento, un sistema di segni caratterizzato da una determinata modalità articolatoria.

l'angoscia e a decidere per l'uno o per l'altro è, probabilmente, un'intuizione che è retaggio antico, l'impressione che si sia scampato il pericolo, che il pericolo avvertito fosse nient'altro che un inganno, un *bluff* (il sollievo è sancito da una risata, nella natura del comico permane traccia dell'inganno) oppure, viceversa, l'impressione che il pericolo sia ancora in agguato (la tensione persiste e alimenta lo stato ansioso);¹²

2. con la stessa facilità con la quale una situazione (o una narrazione) dal tono comico può ribaltarsi in una perturbante, così anche *ogni narrazione (o personaggio o soggetto) rivela di contenere sempre potenzialmente in sé il proprio doppio* (il proprio doppio parodico oppure il proprio sosia-rivale).

Riprendiamo alcune osservazioni che hanno portato la nostra ricerca sul comico a intrecciarsi con i problemi generati dal perturbante:

- i teorici più autorevoli che hanno studiato il fenomeno del comico hanno ravvisato nelle sue manifestazioni l'espressione di un *contrasto*;

¹² Si tratta del fenomeno già individuato da Freud come "percezione-attiva", cioè un genere di percezione che appare immediatamente, originariamente unita al giudizio, a un giudizio che è tutt'uno con la risata che sancisce la comicità della situazione. Ciò naturalmente non implica che si neghi al comico il carattere di evento psichico che ha la propria sede in colui che ne fruisce, ma porta a operare un rovesciamento della concezione abituale secondo la quale il riso sarebbe un momento successivo e conseguente alla percezione della comicità. In questa prospettiva, infatti, la comicità (l'oggetto o l'evento comico) appare tale solo successivamente alla risata, come sua 'conseguenza', sempre che di rapporto causa-effetto sia ancora lecito parlare. In quest'ottica, pertanto, riso e angoscia appaiono meno conseguenze che cause del comico e del perturbante, ci sembra inoltre di poter concludere che nel caso dei fenomeni del comico e del perturbante le categorie di causa ed effetto non siano adeguate per spiegarne la percezione o la comparsa. La teoria del riso come segnale di falso allarme e del comico come smentita di una minaccia è stata proposta dal neurologo Vilayanur S. Ramachandran: egli localizza nel sistema limbico (insieme di strutture che presiede alle emozioni e che comprende ipotalamo, corpi mammillari e circonvoluzione del cingolo) quello che chiama il «circuitto della risata». In un'ottica che cerca di superare la polarità paralizzante delle posizioni sostenute da innatisti ed empiristi, la spiegazione data da Ramachandran circa il riso non è che un'ipotesi sul motivo per il quale tale funzione biologica si è evoluta. Egli suppone che esista una struttura profonda alla base del riso, comune a tutti i popoli e tutte le culture, per quanto diversi: si tratterebbe di una sorta di denominatore comune, sotto forma di meccanismo genetico, che predispone all'arguzia e che si rivela nella struttura logica comune a tutte le barzellette. Lo "schema" dell'arguzia mostra numerose analogie con quello della creatività scientifica così come è stato individuato da Thomas Kuhn: in entrambi i casi, un'anomalia impone una totale (e imprevedibile) reinterpretazione dei dati precedenti (nei termini di Kuhn, un «cambiamento di paradigma»). Perché si rida di una barzelletta, la nuova interpretazione non deve soltanto essere in grado di giustificare l'intera serie dei fatti (quanto la precedente spiegazione), ma la svolta che delude l'aspettativa deve avere conseguenze banali e non terrificanti (Ramachandran e Blakeslee 224-237). Felice Accame rinviene nella teoria di Ramachandran la base neurofisiologica alla teoria del filosofo e linguista Silvio Ceccato, a parere del quale le condizioni necessarie per azionare il meccanismo del riso sono: 1) il volgersi inaspettato di una situazione; 2) ciò che è inaspettato è meno nobile (o più vile) dell'aspettato; 3) il passaggio dall'aspettato all'inaspettato deve essere brusco, repentino. Ogni dislivello di valore può, perciò, rendere comica qualsiasi situazione narrativa. A livello dell'operare mentale, dunque, il comico sorgerebbe dalla possibilità di allungare o di abbreviare i ritmi attenzionali relativi ai singoli costrutti e alla loro correlazione in più ampie strutture correlazionali nelle quali svolgiamo il pensiero-discorso (Accame 78-81). Un'ultima osservazione: potremmo chiederci in cosa consista la natura pericolosa delle barzellette e dei giochi di parole più ingenui, a che cosa questi possano attentare o tendere un inganno. Seguendo Freud, le barzellette sollevano, senza farlo notare, i veli che abitualmente poniamo sulle pulsioni aggressive e sessuali, sui desideri (o i giudizi) che non siamo propensi ad ammettere, sconfessano credenze e sbriciolano idoli. I giochi di parole, per quanto possano parere innocui, attentano a uno degli elementi che costituisce le basi più solide della quotidianità, perché su di esso si basano la maggior parte delle aspettative: il senso, inteso come le possibilità contemplate dalla logica della razionalità.

- la sede di tale contrasto è stata rinvenuta nella *possibilità di pensare il contrasto stesso*, dunque nello *spazio logico* nel quale il comico ha origine e dimora;
- il riscontro di un'affinità fra l'effetto di *spiazzamento* nel soggetto che sperimenta il *comico* e l'effetto di *spaesamento* di fronte al *perturbante* – congiuntamente alla possibilità che il medesimo contenuto possa sortire l'uno o l'altro effetto – ha sostenuto gli studiosi del comico nell'affermarne l'*ambivalenza essenziale, strutturale*.

Lo studio del comico e del perturbante, pertanto, passa attraverso la possibilità di definire lo spazio logico che ospita entrambi e la relazione che li lega. Chiariamo subito un aspetto primario della questione: benché la particolare condizione nella quale il comico e il perturbante pongono il soggetto che li sperimenta abbia indotto alcuni a collocare i due fenomeni «al di fuori» della realtà ordinaria, riteniamo che il dominio dell'*assurdo*, come di tutto quanto appare come *paradossale*, non sia una dimensione estranea all'esperienza, bensì una delle modalità che il soggetto ha a disposizione per esperirla. L'interrogativo che ritorna, a questo punto, è quello di fronte al quale il comico ci ha posti fin dall'inizio: in che modo è possibile pensare (un dominio nel quale regna) il paradosso? Strettamente connesso a questo primo problema, sorge quello della definizione dell'ambito di esperienza cui il comico e il perturbante aprono l'esperienza umana, quello che abbiamo chiamato l'*assurdo*. Se vogliamo affrontare tali questioni, non possiamo però seguire la strada scelta da Rovatti, il quale cita Derrida e Bateson per giustificare la rinuncia ad elaborare una logica paradossale che renda conto del peculiare assurdo comico. È al Derrida del *Fattore della verità* (1975) che Rovatti guarda (e, a modo proprio, interpreta) per decretare l'impossibilità di elaborare, e anche soltanto pensare, una logica che funzioni come quella della storiella del paiolo bucato riportata da Freud come esempio del meccanismo che soggiace al *Witz*, nonché del modo di ragionare dell'inconscio:

e se poi osserviamo il movimento di Derrida *con* Lacan, che muove l'intero testo, scopriamo che questa «logica» almeno doppia (la logica del paiolo) è la stessa «logica» entro cui si muove Derrida. E che, sotto il titolo di un pensiero paradossale o aporetico, guida l'intera ricerca di questo filosofo, al quale oggi molti guardano.

Paradossale anche perché Derrida sa benissimo che *questo "pensiero" non potrà mai diventare tema o oggetto di una speculazione (di una riflessione), pena il negarsi proprio come pensiero paradossale o aporetico*. Come se, appunto, non lo potessimo mai maneggiare direttamente, bensì solo attraverso dei *détours*, o magari solo *en passant* e di sfuggita. Infatti, come non lasciarsi sfuggire ciò che sfugge?

In altre parole, la storiella del paiolo bucato, per quanto si lasci intendere, e anzi, proprio se volgiamo che si lasci intendere, non può diventare la «logica del paiolo». *Se diventa una «logica», scompare come gioco, e cioè come storiella*; l'abbiamo resa presente e centrale, non più sfuggente e su quel bordo incerto (il bordo dell'umorismo?) che si invagina in se stesso, come direbbe appunto Derrida. (Rovatti 23)

La «logica del paiolo» non sarebbe pensabile altrimenti che ossimoricamente: con questa affermazione Rovatti non fa che trasferire sul comico il problema individuato da Bateson a proposito del paradosso:

gli stessi paradossi, come osserva Bateson, sono impliciti, e solo come tali entrano nella nostra esperienza. Forse non bisognerebbe neppure parlarne! *Bisognerebbe solo imparare ad abitarli. Quando essi diventano espliciti, oggetto di teoria, hanno già smesso di essere paradossi e possono facilmente passare dall'altra parte, divenire inerti.* (37)

Abitare il paradosso significa, secondo Rovatti, inoltrarsi, esercitando quella che egli

chiama «l'arte della passività» e «l'inconsapevolezza» in uno spazio di oscillazione come è quello delineato dal gioco e dal riso: si tratta questa di una zona di non pericolo che, al contempo, può apparire come la più pericolosa, se ci lasciamo spaesare entrando in *oscillazione* con noi stessi, permettendo alla nostra identità di indebolirsi (36-38). Nella misura in cui ridere significa anche tollerare la distruzione parziale dei modelli normali e delle parole che usiamo abitualmente, l'umorismo si configura come un movimento di apertura che è in grado di opporsi a ogni chiusura modellizzante. Quello di «oscillazione» è uno dei concetti che, insieme a «*double binds*»,¹³ «raddoppiamento» e alla coppia «figura-sfondo», Rovatti mutua da Bateson e che quest'ultimo utilizza per definire il meccanismo che è alla base dell'umorismo:

l'umorismo si esprime, e può dar luogo al riso (come provvisoria stabilizzazione di una situazione instabile), solo quando viene percepita (e tollerata) l'oscillazione della figura in uno sfondo e dello sfondo in una figura: solo quando riusciamo a sostenere il fatto che qualcosa resti figura diventando sfondo e viceversa. Detto altrimenti: solo quando riusciamo a sostenere (o a abitare il paradosso). Il riso che scarica la tensione apparirebbe così come la condivisione momentanea di questa precaria abitabilità. (33)

Tale oscillazione rispecchia il movimento dell'umorismo che, secondo Bateson, consiste in un *movimento di doppio incrocio*. Non appena appare la complessità di tale movimento, si fa più urgente la domanda sul quale tipo di logica e di spazio sono in grado di ospitare tale movimento:

dalla parte del soggetto che analizza si crea la medesima situazione aporetica (analizzare il gioco stando nel gioco) che sta cercando di descrivere. *Il paradosso che viene analizzato si mantiene e produce effetti solo se il modo di pensarlo riesce a non richiudersi subito in una logica normale, dell'identità, lasciando aperto uno spazio di paradossalità nel ragionamento stesso.* Questa considerazione sarebbe sufficiente per abbandonare l'analisi dell'umorismo (e di ogni processo differenziante) come un'impresa impossibile e come tale inutile. Chi lo fa ha buone ragioni, e così infatti è quasi sempre accaduto.

Si tratta di valutare se questa strettoia aporetica basta davvero a fermarci, o se ci sono margini per avventurarsi lungo una via nella quale nessun risultato è garantito, e ogni passo è sterile perché il successivo, anziché accumularne gli effetti, lo cancellerà. *Ogni analisi sull'umorismo finisce per avere un contraccolpo autoironico.* Tuttavia non sono poi così isolati i casi di chi pensa che ne valga egualmente la pena. La logica aberrante e zoppa che si disegna sembra a qualcuno fare addirittura segno a un orizzonte etico inabitabile quanto necessario, se non altro perché non sarebbe poi così estraneo ai movimenti della nostra comune esperienza. Si tratterebbe di costruire un'idea paradossale della condizione paradossale in cui viviamo, sapendo che in questo laboratorio niente può essere *davvero*, o in modo consistente e durevole, preso alla lettera.

D'altronde, come aprire spazio al pensiero se non cercando di abituarci ad abitare ironicamente la precarietà della lettera? Ciò significa che *il nostro modo di pensare dovrebbe collocarsi in un margine, o meglio in un gioco di interstizi, quegli spazi interstiziali che si aprono, quasi impercettibilmente, tra un regime di logica normale e un altro regime di logica normale.* Se non posso dire a qualcuno «ridi!» (come non posso dirgli «gioca!»), non mi è neanche possibile lavorare filosoficamente l'umorismo rendendolo figura di se stesso: *devo rassegnarmi a indicare un movimento dell'esperienza (che ho motivi per ritenere essenziale) all'interno di un esperimento di pensiero che*

¹³ Una situazione di «*double binds*» non implica soltanto l'esposizione a un duplice legame (dalla quale consegue l'immobilizzazione nel paradosso di una risposta impossibile), ma anche la possibilità di pensare e di sostenere la contemporaneità e la compresenza di due condizioni contrastanti (come involontariamente avviene nel gioco).

è già fin dall'inizio fallimentare come capacità di indicazione articolatoria. (29-31)

Rovatti ammette pertanto che:

- la logica del doppio incrocio non può più essere né solo binaria né solo oppositiva;
- gli elementi sfuggono al conteggio perché perennemente coinvolti in relazioni con altri che sono loro analoghi, opposti o opposti rispetto ai loro analoghi;
- la spazialità non si lascia disegnare geometricamente proprio a causa dell'intrico di relazioni fra gli elementi.

Se optiamo per il collocarci, insieme a Rovatti, nella prospettiva di coloro che considerano i paradossi non come ostacoli sul cammino del pensiero, ma come pietre che, al contrario, segnano il cammino e permettono di muoversi, allora ci risulta molto difficile 'accontentarci' del suo invito a vivere e ad abitare il paradosso, a metterci in 'oscillazione' e a lasciare che la nostra identità vacilli, rinunciando a un ulteriore tentativo di articolazione della logica paradossale del comico e delle caratteristiche della sua spazialità. Considerate le difficoltà incontrate da Rovatti, riteniamo che il presupposto necessario per avvicinare la questione della paradossalità della logica del comico, nella quale è racchiuso il problema della sua elusività e della sua duplicità (non soltanto linguistica e semantica), è rappresentato dal riconoscere che non esiste un unico stile logico, ma che ci sono diversi stili di razionalità che presentano funzionamenti diversi. Confidiamo di poter mostrare che esiste una famiglia di logiche che consente:

- di pensare e di parlare della paradossalità che si incontra nel comico senza comprometterla;
- di descrivere e dare ragione della particolare spazialità nella quale i fenomeni comici si collocano (osserveremo che è la medesima che ospita i fenomeni perturbanti e si chiarirà il tipo di relazione che li lega – relazione questa che, come abbiamo già osservato, è stata intuitivamente rilevata dalla maggior parte degli autori che si è occupata del comico).

Una *teoria degli stili logici (o di pensiero)* in grado di supportarci in questo passo teorico è quella che distingue *due grandi famiglie di logiche* in base al tipo di *relazioni* che è possibile istituire fra gli *elementi* che compongono il *sistema* preso in considerazione. A partire dal recupero e dall'approfondimento della polisemia aristotelica a proposito delle tipologie di opposti¹⁴ – e fatte le debite precisazioni a proposito del principio di non contraddizione e del principio di correlazione – è possibile pensare a un genere di logica che abbia un funzionamento radicalmente alternativo rispetto a quello della logica inaugurata da Aristotele e alla quale si è conformata la maggioranza dei filosofi occidentali fino a Frege e a Russell.¹⁵ Non è scontato ammettere che esistano diverse possibilità di articolazione del pensiero e del linguaggio, forse anche perché l'impresa di elaborare i principi e i meccanismi di una logica diversa da quella tradizionale è stata lasciata incompiuta da chi pure l'ha utilizzata (si pensi a Hegel e a Heidegger). Manca, così, di un linguaggio formale che ne esprima i fondamenti quella che è stata chiamata la *logica congiuntiva*, in opposizione alla *logica separativa* (o

¹⁴ Si osservi che nel quadrato degli opposti sono visualizzate le relazioni fra contrari e contraddittori, ma non trovano posto i correlativi. A proposito del quadrato logico e per una proposta di visualizzazione della relazione che lega i correlativi rimandiamo a Bottioli (*La ragione flessibile* 157, 183).

¹⁵ Deriviamo questi concetti dalla teoria degli stili di pensiero di Giovanni Bottioli (*Che cos'è la teoria della letteratura* 130-170).

disgiuntiva, come la logica simbolica, matematica). La modalità di funzionamento della famiglia di logiche congiuntive è paradossale perché i suoi elementi sono legati da una relazione di interdipendenza forte, la cui versione più forte è rappresentata dai *correlativi*, opposti che necessariamente si presuppongono a vicenda concettualmente o sul piano logico ma che, malgrado l'identità di ciascun elemento sia definita ed esista in relazione a quella dell'altro (in un rapporto di *coappartenenza*), non giungono a sintesi.¹⁶ Osserviamo che la riflessione di Rovatti sulla paradossalità comica si arresta sul piano logico e devia verso un piano esistenzialistico perché nel considerarne le caratteristiche salienti egli si pone ancora e compie le proprie valutazioni dal punto di vista della razionalità separativa: le sue affermazioni circa l'aporeticità di ogni paradosso e l'impossibilità di elaborare una logica paradossale sono rivelatrici di uno stile di pensiero che non accetta altra relazione fra gli opposti al di fuori dell'esclusione reciproca. Lo stesso può dirsi del modo di pensare dei teorici che si sono arrovelati sulla collocazione da dare al comico: i paradossi che fanno ridere appartengono alla vita o le sono estranei? Sia il comico sia il perturbante appartengono alla vita, a una particolare modalità di esperienza nella quale entrambi i fenomeni si possono manifestare e che, come abbiamo anticipato più volte e specialmente commentando la teoria kantiana del riso, vorremmo chiamare l'«assurdo». La natura stessa del comico (e del perturbante) lo fa apparire come un evento straordinario all'interno del tessuto monotono degli avvenimenti quotidiani,¹⁷ ma tale percezione è ancora una questione di logica e, in questo caso più che mai, la comprensione dell'oggetto della ricerca dipende dallo stile logico, dalla razionalità di chi interpreta i fenomeni, come ha intuito Romeo Bufalo:

il comico è allora eccentrico e stravagante nel senso che [...] è imprevedibile ed inafferrabile da parte delle maglie troppo strette della ragione discorsiva; è imprevedibile ed inafferrabile qualora lo si voglia catturare nella logica dell'identità, in quanto esso indica piuttosto l'intrusione del non-identico nell'identico (anche se, come vedremo, tutto questo non esclude affatto l'intervento di strumenti intellettivi). [...] L'esperienza del comico, ha notato P.L. Berger, è un'esperienza di tipo estatico perché è uno stare al di fuori dell'esperienza di

¹⁶ Per un'esposizione esauriente dei diversi stili di logica, rimandiamo al secondo capitolo «Tutto è diviso per i divisi. Stili e logiche in conflitto» (Bottiroli, *La ragione flessibile* 120-287). Osserviamo, per completezza, che ovunque domini la logica congiuntiva, come la rinveniamo nel caso dei correlativi, non è contraddittorio affermare per ciascun elemento l'identità e la non-identità: ogni x è x e non- x .

¹⁷ Si potrebbe anche dire, con Lacan (*Seminario XI*), che ciò è analogo all'irruzione di un evento dal carattere epifanico, una *tyche*, che sconvolge il quotidiano, abituale *automaton*: alla ripetizione nel senso freudiano (legata alla mortifera coazione a ripetere e al piacere infantile per la ripetizione) si oppone un incontro inaspettato, insperato, del tutto contingente, tanto più sorprendente e casuale perché sempre mancato, tale quale emerge nel trauma. La relazione fra comico e perturbante si rivela come un legame tra correlativi nel momento in cui rinveniamo nel funzionamento di entrambi la *realizzazione inattesa di una possibilità irrealizzabile*, carattere questo che conferma l'affinità con il trauma: «Il trauma si configura, pertanto, come una sorta di 'scheggia' di un passato mai esistito catapultata nel presente, come il riflesso di un fantasma, come la realizzazione inattesa di una possibilità irrealizzabile che alimenta il circuito della ripetizione, che pretende di risciversi, che esige che il soggetto vi faccia ritorno» (Lolli 108). Il comico ci rivela che anche la ripetizione può essere sorprendente quando è fuori luogo, quando mette in discussione l'ovvio (tutto ciò che è ovvio lo diventa assai di meno quando viene asserito ripetutamente, espediente questo noto al teatro dell'assurdo) o quando è utilizzata per deviare l'attenzione (si pensi alla storiella della cavallina riportata da Lacan) o quando, avendone compresa l'origine, viene intenzionalmente sfruttata per sdrammatizzare abbassando di colpo la tensione (un esempio su tutti: il nitrito dei cavalli nel film horror *Frankenstein Junior* ogni volta che sentono nominare Frau Blücher, che Frederik e Igor ripetono solamente per il gusto di mostrare che essi possono disporre a piacimento di un evento, perde ogni possibilità di apparire inquietante).

tutti i giorni. È una sorta di esperienza orgiastica nel senso (metaforico) che riesce a tenere insieme ciò che la morale convenzionale (e, potremmo aggiungere, la logica ordinaria) tiene disgiunto. (Bufalo 10-11)

Riteniamo di poter leggere un richiamo a considerare l'importanza del dominio logico nel quale il soggetto che osserva/sperimenta una situazione si pone (rispetto a quella: a tal punto il riso e l'angoscia umane dipendono dal linguaggio, dai modi di articolarlo) anche nell'osservazione di John Berger a proposito dell'impressione di insostenibilità che ci coglierebbe se il mondo funzionasse sempre come quello degli 'innocui' e meccanici cartoni animati di Walt Disney:

anche il mondo di Disney è carico di vana violenza. La catastrofe finale è sempre imminente. Le sue creature hanno personalità e reazioni nervose, ma mancano (quasi del tutto) di cervello. Se, prima di un cartone animato di Disney, leggessimo la didascalia "*Non esiste niente altro*" e le prestassimo fede, il film ci sconvolgerebbe quanto un dipinto di Bacon. (Berger 132)

Ora che ci siamo attrezzati degli strumenti teorici adatti, possiamo spiegare in che modo intendiamo l'*assurdo* che ospita sia il *comico* sia il *perturbante* nel loro apparire *paradossali*. Di fronte a una situazione che suscita in chi la osserva l'impressione che sia in atto qualcosa che non dovrebbe (poter) accadere, sempre la *sorpresa* e il senso del *contrasto* che ne sortiscono si tingono di un sentimento comico oppure perturbante. L'orizzonte rispetto al quale valutiamo qualcosa come bizzarro o spaventoso è rappresentato da quanto si presuppone noto e padroneggiabile, come afferma, con le debite cautele, Bataille:

in tutti i casi in cui ridiamo passiamo dall'ambito conosciuto, prevedibile, a quello dell'ignoto e dell'imprevedibile. [...] Tuttavia, ciò non vuol dire che ridiamo ogni volta che a una visione serena e conforme alla nostra attesa succede, attraverso un capovolgimento, il suo esatto contrario. Ed è fin troppo facile dimostrarlo. [...]

È vero che possiamo dire che vi sia, nonostante ciò, una qualche relazione misurabile fra il riso e l'ignoto. La causalità fra il riso e l'ignoto può essere rappresentata come proporzionale al grado di diminuzione della natura conosciuta, o alla soppressione del suo carattere noto, che ci fa ridere. Certo è che tanto più sconosciuto e imprevedibile è ciò che ci capita, tanto più forte ridiamo. È in gioco, qui, anche l'apparizione sorprendente di un elemento a noi sconosciuto; e tale sorpresa ha proprio il senso dell'intensità. Più il cambiamento è rapido, più intensi sono il sentimento e la sensazione che ne abbiamo. L'alterazione di cui parlavo prima, quindi, è tanto più sensibile quanto più grande è questa intensità. Ma, in ultima analisi, ciò non rende risibile una catastrofe improvvisa. Credo, quindi, che occorra considerare la cosa diversamente.

Penso in fondo che il torto principale della maggior parte di coloro che hanno voluto *parlare del riso sul piano filosofico sia quello di aver isolato il risibile. Il riso, per me, è una delle reazioni possibili a un medesimo fatto: la soppressione del carattere noto, la quale può produrre reazioni differenti. [...]*

[...] [D]obbiamo subito aggiungere che l'irruzione improvvisa dell'ignoto può, a seconda dei casi, avere per effetto il riso o le lacrime; o altre reazioni ancora. (Bataille 158-159)

Bataille precisa che la possibilità di diversi effetti è conseguenza dell'esperienza del non-sapere, sul quale è difficile e paradossale, ma non impossibile, riflettere, e perciò parlare:

Ma, come dicevo, altre reazioni possono essere legate allo stesso fatto. Per esempio, l'irruzione improvvisa dell'ignoto può avere come effetto il sentimento poetico o il

sentimento del sacro; oppure l'angoscia o l'estasi, ma anche ovviamente il terrore. E non credo, d'altra parte, che questo quadro sia completo; infatti ci sono altri aspetti. Ma, forse, può essere considerato completo nella misura in cui altre forme non sono esattamente riconducibili a una sola di quelle che ho appena elencato. Come nel caso del *tragico*.

Comunque sia, mi sembra che sia lecito riconoscere che non è possibile parlare del riso se non nell'ambito di una filosofia che vada al di là della sua considerazione pura e semplice, per esempio in quella che potrei chiamare una *filosofia del non-sapere* [...].

È necessario notare, a questo proposito, una reciprocità: credo sia impossibile parlare del non-sapere se non nell'esperienza che ne facciamo; esperienza che ha sempre un effetto: il riso o le lacrime, il poetico, l'angoscia o l'estasi. [...]

È evidente che di tali effetti possiamo parlare, malgrado la contraddizione di fondo che sempre il parlare del non-sapere rappresenta. Certo, resterà qualcosa di paradossale nel fatto di parlare, una volta che si è enunciato il principio del non-sapere.¹⁸ (Bataille 159-160)

Nella riflessione di Bataille, inoltre, il riso è l'esperienza esemplare alla quale la filosofia dovrebbe ispirarsi¹⁹, specialmente perché il dominio del riso è tanto flessibile e ampio da ospitare in sé e superare anche quello assai più rigido dei dogmi.

In più punti, Bataille evidenzia l'intima ambivalenza del riso, il suo legame paradossale con il sentimento del tragico e con quanto appare come una minaccia per la vita (il vero correlativo del riso è, infatti, secondo il filosofo, il pianto):

resta certo che il riso è gioioso. Ma, malgrado tutto, la gioia data nel riso, che è così paradossale vedere associata agli oggetti del riso che non sono solitamente gioiosi, non può essere separata per me da un sentimento tragico. Credo, d'altra parte, che quest'ultimo non sia affatto estraneo alla gioia che abitualmente accompagna il riso, nel senso che, per ciascuno di noi, per tutti, è sempre possibile passare dal comune moto di gioia al sentimento tragico, senza che per questo la gioia sia sminuita. Ma, nella maggioranza dei casi, è sempre quanto ci si guarda bene dal fare. [...]

Il mistero più curioso presente nel riso dipende dal fatto che ci si rallegra di qualcosa che mette in pericolo l'equilibrio della vita. E lo si fa nel modo più vistoso.

Credo, comunque, che sia giunta l'ora di dimostrare che non si può considerare una simile questione unicamente nella sfera del riso. In effetti, la stessa cosa si dà nelle lacrime.

Nelle lacrime vi è un'ambiguità profonda. Tutti sanno che piangere è di sollievo, che nelle lacrime si trova una qualche consolazione che spesso non si vorrebbe accettare, ma che ci travalica. Vi è qualcosa di inebriante nelle lacrime, così come nel riso. Non mi sarebbe difficile dimostrare che le lacrime possono essere considerate legate, allo stesso modo del riso, all'irruzione dell'ignoto, alla soppressione di una parte di quel mondo che consideriamo

¹⁸ Ricordiamo che quando Bataille parla di «sacro» sono in primo piano i fenomeni del rito e del sacrificio, non tanto quello della fede.

¹⁹ «Una filosofia deve essere in condizione di dare la chiave del problema del riso. Ma credo che tale chiave non possa aprire niente se non è fabbricata espressamente per la serratura in questione. Per cercare di risolvere il problema del riso, credo occorra partire dalla considerazione del riso nella misura in cui si fa opera di filosofia. Mi sembra che la riflessione filosofica, per risolvere il problema, debba impennarsi *per prima cosa* sul riso. [...] [C]redo alla possibilità di muovere innanzitutto dall'esperienza del riso, senza abbandonarla quando si passa da questa esperienza a quella contigua del sacro o del poetico. Ciò significa, se volete, trovare in quel dato che è il riso, il dato centrale, il dato primario, e forse anche il dato ultimo della filosofia. [...] Posso affermare infatti che, nella misura in cui faccio opera filosofica, la mia filosofia è una filosofia del riso. Si tratta di una filosofia fondata sull'esperienza del riso e che non pretende nemmeno di andare oltre. Una filosofia che non considera se non i problemi sorti, per me, in connessione con questa precisa esperienza. [...] L'oggetto che coglievo ridendo mi appariva di un interesse paragonabile all'oggetto che la filosofia si pone per la maggior parte del tempo» (Bataille 160-161, 163).

noto nel suo insieme. (165-166, 168-169)

L'affermazione dall'estrema concisione «l'ignoto fa ridere» (157) si tinge di altri significati nel momento in cui Bataille sonda la possibilità che all'*ignoto* – che è necessariamente, non accidentalmente, un attributo del risibile – si assimili quanto è *inconoscibile*: non si deve pensare, tuttavia, che ciò procuri problemi nell'intelligibilità del fenomeno del riso, anzi, Bataille è oltremodo ottimista da questo punto di vista:

quello che c'è di assai curioso nel risibile è che niente è più facile da studiare, e in ultima analisi da conoscere, del riso. Possiamo esaminare e definire con molta precisione i differenti temi del risibile: esso non si sottrae in alcun modo alla conoscenza chiara e distinta, alla conoscenza metodica. (155)

La definizione di ciò che genera il riso è la descrizione di una situazione di passaggio, che si verifica quando le aspettative conformate su un mondo fatto di elementi dai confini stabili e netti vengono deluse e lasciano il posto all'irruzione repentina di un altro ordinamento capace di 'smascherare' la vuota artificiosità del primo:

ci fa ridere insomma quel passaggio, brusco e improvviso, da un modo in cui ogni cosa è ben individuata, data nella sua stabilità, secondo un ordine generalmente stabile, a un mondo in cui tutt'a un tratto la nostra sicurezza è sconvolta e ci rendiamo conto che era ingannevole; e là dove avevamo creduto che ogni cosa fosse strettamente prevista è sopraggiunto dell'imprevedibile, un elemento imprevedibile e sbalorditivo, che ci rivela una verità ultima: che le apparenze superficiali dissimulano una perfetta assenza di risposta alla nostra attesa. (157)

Nuovamente, non possiamo evitare di constatare l'affinità di funzionamento individuata fra il meccanismo che origina il comico e quello che produce il sentimento del perturbante:²⁰ dobbiamo ipotizzare, pertanto, che lo spazio in grado di accogliere il comico, il perturbante e il legame paradossale fra i due (la possibilità che dal medesimo contenuto scaturisca tanto il riso quanto l'angoscia) sia dominato da una razionalità congiuntiva.

Bibliografia

Accame, Felice. *L'anomalia del genio e le teorie del comico*, Palermo: Duepunti, 2008. Stampa.

Bacchini, Fabio. "Le acrobazie cognitive dell'innamorato". *Che cos'è l'amor, Ciò che avete sempre saputo dell'amore ma non siete mai riusciti a spiegarvi*. Milano: Baldini Castoldi Dalai, 2003. 432-456. Stampa.

Bataille, Georges. "Non-sapere, riso e lacrime". *Ridere la verità. Scena comica e filosofia*. Trad. Rosella Prezzo. Milano: Raffaello Cortina, 1994. 155-175. Stampa ("Non-savoir, rire et larmes", conferenza del 9 febbraio 1953, *Œuvres complètes III*. Paris: Gallimard, 1970-1976. Stampa).

²⁰ Assai interessante per la nostra ricerca è l'ipotesi batailliana che la fase nella quale il bambino scopre l'affetto materno – che possiamo far coincidere con quella che Jacques Lacan individua come la «fase dello specchio» – segni la scoperta di qualcosa di assolutamente non conforme alla sua esperienza precedente e che si rivela come perturbante ed eccitante al contempo (159).

- Bateson, Gregory. *L'umorismo nella comunicazione umana*. Trad. Davide Zoletto. Milano: Raffaello Cortina, 2006. Stampa (*The Position of Humor in Human Communication*. New York: Josiah Macy, Jr. Foundation, 1953. Stampa).
- . *Verso un'ecologia della mente*, Trad. Giuseppe Longo. Milano: Adelphi, 1993. Stampa (*Steps to an Ecology of Mind*. University of Chicago Press, 1972. Stampa).
- Berger, John. *Sul guardare*. Trad. Maria Nadotti. Milano: Bruno Mondadori, 2003. Stampa (*About Looking*. London: Writers and Readers, 1980. Stampa).
- Berger, Peter L. *Homo ridens. La dimensione comica dell'esperienza umana*. Trad. Nicola Rainò. Bologna: Il Mulino, 1999. Stampa (*Redeeming Laughter. The comic dimension of human experience*. New York - Berlin: Walter de Gruyter, 1977. Stampa).
- Bergson, Henry. *Il riso. Saggio sul significato del comico*. Trad. Franco Stella. Milano: Rizzoli, 2004. Stampa ("Le rire. Essai sur la signification du comique". *Revue de Paris*, 1900. Stampa).
- Bottiroli, Giovanni. *Che cos'è la teoria della letteratura. Fondamenti e problemi*. Torino: Einaudi, 2006. Stampa.
- . *La ragione flessibile. Modi d'essere e stili di pensiero*. Torino: Bollati Boringhieri, 2013. Stampa.
- Bufalo, Romeo. "Un piacevole imprevisto. Sul carattere polisemico del comico". *Il comico fra estetica e filosofia*. Napoli: Luciano, 2001. Stampa.
- Derrida, Jacques. *Il fattore della verità*. Trad. Francesco Zambon. Milano: Adelphi, 1978. Stampa ("Le facteur de la Verité". *Poétique*, 21, 1975. Stampa).
- Frankenstein Junior*. Mel Brooks. USA, 1974. Film.
- Freud, Sigmund. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*. Trad. Silvano Daniele ed Ermanno Sagittario. Torino: Bollati Boringhieri, 2007. Stampa (*Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*. Leipzig-Wien: Deuticke, 1905. Stampa).
- . "Il poeta e la fantasia". *Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*. Trad. Cesare L. Musatti. Torino: Bollati Boringhieri, 1972. 47-59. Stampa (*Der Dichter und das Phantasieren*. 1907. Stampa).
- Fry, William F. *Una dolce follia. L'umorismo e i suoi paradossi*. Trad. Davide Zoletto. Milano: Raffaello Cortina, 2001. Stampa (*Sweet Madness*. Palo Alto, California: Pacific Books, 1963. Stampa).
- Gazzaniga, Michael S. *Il Cervello Sociale*. Trad. Gabriele Noferi. Firenze: Giunti, 1989. Stampa (*The Social Brain. Discovering the Networks of the Mind*, New York: Basic Books, 1985. Stampa).
- Grimm, Jacob e Wilhelm. "Il prode piccolo sarto". *Fiabe*. Trad. Clara Bovero. Torino: Einaudi, 1992. 77-82. Stampa ("Das tapfere Schneiderlein". 1812. Stampa).
- Kundera, Milan. "Il falso autostop". *Amori ridicoli*. Trad. Giuseppe Dierna. Milano: Adelphi, 2011. 75-97. Stampa (*Směšné lásky*. 1970. Stampa).
- Lacan, Jacques. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi (1964)*. Trad. Giacomo B. Contri. Torino: Einaudi, 1979. Stampa (*Séminaire XI de Jacques Lacan. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse (1964)*. Paris: Seuil, 1973. Stampa).

---. *Il seminario. Libro XX. Ancora (1972-1973)*. Trad. Antonio di Ciaccia e Lieselotte Longato. Torino: Einaudi, 2011. Stampa (*Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XX. Encore (1972-1973)*). Paris: Seuil, 1975. Stampa).

Lolli, Franco. *È più forte di me. Il concetto di ripetizione in psicoanalisi*. Bari: Poiesis, 2012. Stampa.

Ramachandran, Vilayanur S. e Blakeslee, Sandra. *La donna che morì dal ridere e altre storie incredibili sui misteri della mente umana*. Trad. Laura Serra. Milano: Mondadori, 2013. Stampa (*Phantoms in the Brain*. 1998. Stampa).

Rovatti, Pier Aldo. *Il paiolo bucato. La nostra condizione paradossale*. Milano: Raffaello Cortina, 1998. Stampa.