

Il gioco come prassi quotidiana: un “anello intermedio” fra i situazionisti e Wittgenstein

di *Simone Zacchini*

Una fantasia rivelatrice

In un appunto del 1940 Ludwig Wittgenstein (1889-1951, fig. 1) scrive: «Uno dei miei metodi più importanti è quello di immaginare che le nostre idee abbiano avuto uno sviluppo storico diverso da quello reale. È un modo di vedere il problema da un punto di vista del tutto nuovo».¹

Partendo da questa osservazione metodologica, propongo in questo contributo un confronto inedito fra i testi del cosiddetto “secondo Wittgenstein”² e quelli pubblicati dall’Internazionale Situazionista (IS, 1957-72) sul bollettino omonimo.

In nessun testo situazionista viene mai citato Wittgenstein, dunque per attivare questo possibile confronto non si può procedere in maniera lineare su un sentiero già battuto; c’è bisogno di mettere in atto quello che Régis Debray definirebbe un gesto profanatorio in cerca di una “fantasia rivelatrice”.³ Procedere in maniera eterodossa rispetto alle normali analisi filosofiche e storico-artistiche aiuterà a mostrare possibili analogie fra ambiti di pensiero all’apparenza molto diversi. Il tutto senza dimenticare un’altra indicazione metodologica di Wittgenstein che spiega come, per arrivare a una comprensione chiara (rappresentazione perspicua) delle cose, risulta fondamentale trovare degli “anelli intermedi” che le mettano in connessione: «In questo caso però un ipotetico anello intermedio deve limitarsi a richiamare l’attenzione sulla somiglianza, sul nesso tra i *fatti*. Proprio come si illustrava una relazione interna fra cerchio ed ellisse trasformando gradualmente l’ellisse in un cerchio, ma non per affermare che una determinata ellisse è scaturita effettivamente, storicamente da un cerchio (ipotesi evolutiva), bensì solo per rendere il nostro occhio sensibile a una connessione formale. Ma anche l’ipotesi evolutiva posso considerarla come nient’altro che un travestimento di una connessione formale».⁴

Fra gli “anelli intermedi” che accomunano le riflessioni di Wittgenstein e dei situazionisti, uno dei più importanti è l’attenzione che entrambi rivolgono al gioco, partendo da un punto di vista linguistico-pratico.⁵

Un gioco serio

Il movimento artistico-politico dell’Internazionale Situazionista [fig. 2] nasce ufficialmente il 28 luglio 1957 durante un convegno a Cosio d’Arroscia (Imperia) che sancisce la fusione tra alcuni dei più radicali gruppi artistici europei: l’Internazionale Lettrista, il Movimento Internazionale per una Bauhaus Immaginata e il Comitato psicogeografico di Londra. Lo scopo primario dell’IS, in cui la personalità sempre più dominante sarà quella del francese Guy Debord [fig. 3], è quello di fondere arte e vita in un progetto rivoluzionario unitario. Fra le espressioni vitali a cui i situazionisti tentano di riallacciare la vita quotidiana, il gioco è oggetto di una particolare attenzione, tanto che tutte le pratiche artistiche situazioniste riunite nel concetto di “urbanismo unitario” (pittura industriale, deriva, psicogeografia, *détournement*) si basano sul gioco.

Recuperando le teorie sviluppate negli anni Trenta dallo storico olandese Johan Huizinga, l’IS punta alla realizzazione di “situazioni costruite” che modifichino in maniera ludica ma drastica l’ambito della vita quotidiana, smascherandolo dalla rappresentazione spettacolare e liberandolo dall’alienazione che questa comporta.

Huizinga considera il gioco come fenomeno culturale (e, di conseguenza, sociale) e il suo *Homo ludens* inizia con questa netta affermazione: «Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. [...] Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell’attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso».⁶ Così Huizinga arriva a considerare la cultura *sub specie ludi*: data l’effettiva compenetrazione di gioco e cultura, il gioco stesso (inteso come *play*, non come *game*) è indicato come fattore base di cultura. Con l’espressione “cultura *sub specie ludi*” non si intende la maggiore importanza che rivestono i giochi fra le varie attività culturali, e neppure il fatto che la cultura provenga dal gioco per un processo di evoluzione. Per Huizinga «la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata», e ciò significa che non è il gioco a trasformarsi in cultura, ma che è la cultura, nelle sue fasi originarie, ad avere il carattere del gioco, a essere rappresentata in forme e stati d’animo ludici: «È evidente che la relazione fra cultura e gioco è da ricercarsi soprattutto nelle forme superiori del gioco sociale, là ove esiste

nell'azione ordinata d'un gruppo o d'una società, o di due gruppi in opposizione. Il gioco solitario non è fertile per la cultura che in misura ristretta».7 Il gioco è una pratica sociale che va giocata con estrema serietà, come credono i situazionisti, e anche Wittgenstein.⁸

Definizioni situazioniste di gioco

La tematica del gioco era già stata affrontata da Guy Debord ai tempi dell'Internazionale Lettrista (1952-57), come testimoniato da un articolo del 1954, in cui si leggeva: «Non dobbiamo domandare soltanto pane, ma giochi».9 Con la nascita dell'IS il gioco assume però una maggiore centralità teorico-pratica, come si nota già dal primo numero di "Internazionale situazionista". La caratteristica di base del nuovo gioco rivoluzionario proposto dall'IS è la scomparsa di ogni elemento competitivo a vantaggio di una concezione collettiva del gioco, che nasce dalla creazione comune degli ambienti ludici scelti. Con questa costruzione qualitativamente superiore del gioco si potrà, dunque, superare la distinzione fra gioco e vita quotidiana: «In questa prospettiva storica, il gioco (la sperimentazione permanente di novità ludiche) non appare affatto al di fuori dell'etica, del problema del senso della vita. L'unica riuscita che si possa concepire nel gioco è la riuscita immediata sul proprio ambiente e l'aumento costante dei propri poteri. [...] Il gioco è sentito come fittizio per la sua esistenza marginale in rapporto all'opprimente realtà del lavoro, ma il lavoro dei situazionisti è proprio la preparazione di possibilità ludiche a venire».10

Il gioco, inteso come azione comportamentale, fa parte della finalità dell'IS di allargare la parte non mediocre della vita, e di diminuire, finché sia possibile, i momenti "nulli": «Il progetto rivoluzionario non può accettare l'idea classica del gioco limitato nello spazio, nel tempo e nella profondità qualitativa. Il gioco rivoluzionario, la creazione della vita, si oppongono a tutti i ricordi di giochi passati».11 Il gioco situazionista, come ben aveva riassunto Mirella Bandini, «non appare distinto da una scelta morale, in vista del futuro regno della libertà e del gioco. È legato all'aumento continuo e rapido del tempo libero, a livello delle forze produttive della nostra epoca; e alla problematica del tempo libero, la cui importanza nella lotta di classe non è stata ancora sufficientemente analizzata».12 Se le tendenze ludiche primitive erano state represses in squallidi pseudo-giochi non partecipativi, in un'utopica società futura in cui l'automazione produttiva e la socializzazione dei beni ridurranno sempre più il lavoro, si potrà godere di una libertà che ci porterà alla disponibilità di un nuovo plusvalore, quello del gioco e della vita liberamente costruita attraverso le "situazioni". In questo modo, per Mario Perniola, «il gioco superiore

sarà non-competitivo, sociale e totale». ¹³

L'esercizio del gioco situazionista, attraverso la costruzione di situazioni (e la conseguente abolizione fra scherzo e impegno), sarà garanzia di libertà, nel quadro dell'uguaglianza garantita dal non sfruttamento dell'uomo sull'uomo: «La liberazione del gioco è la sua autonomia creativa, *che supera l'antica divisione tra il lavoro imposto e i divertimenti passivi*». ¹⁴ E ancora: «Contro tutte le forme regressive del gioco, che sono i suoi ritorni a stadi infantili (sempre legati alle politiche di reazione) bisogna sostenere le forme sperimentali di un gioco rivoluzionario». ¹⁵

Definizioni wittgensteiniane di gioco

Le riflessioni sul concetto di gioco sono fondamentali anche in Wittgenstein che, secondo Pier Aldo Rovatti, «è il filosofo contemporaneo (e probabilmente di tutti i tempi) che più si è identificato con la parola “gioco”». ¹⁶

Sorprendente è l'assonanza fra il già citato slogan lettrista/situazionista «non dobbiamo domandare soltanto pane, ma giochi» e un'annotazione diaristica di Wittgenstein del 1931: «Pane e giochi, ma anche giochi nel senso in cui la matematica e persino la fisica sono un gioco. È sempre a giochi che mira il loro spirito, nelle arti, nel laboratorio come sul campo di calcio». ¹⁷ A parte questa curiosa coincidenza, la connessione con i situazionisti va cercata, in particolar modo, nei “giochi linguistici” (parte integrante dell'attività filosofica wittgensteiniana) e nella loro necessaria attuazione in un ambito quotidiano. L'espressione “gioco linguistico”, che Wittgenstein inizia a usare negli anni del *Libro blu* e del *Libro marrone* (1933-35), è problematica, poiché lo stesso Wittgenstein non ne dà una e una sola definizione; ma è importante, in questa sede, capire che attraverso di essa Wittgenstein esercita il suo gioco filosofico e lo mette in causa, invitando anche noi a giocare.

Seguendo Luigi Perissinotto, possiamo vedere come con l'espressione “gioco linguistico” Wittgenstein indichi *in primis* due cose: da un lato quei giochi mediante i quali i bambini apprendono la loro lingua materna; dall'altro i linguaggi più semplici o primitivi del nostro complicato linguaggio quotidiano, come quello che viene descritto nel § 2 delle *Ricerche filosofiche (RF)*. Ma l'espressione “gioco linguistico” è usata da Wittgenstein anche con un terzo significato, ossia indicare ciascuno dei differenti e innumerevoli tipi e modi di impiego di ciò che chiamiamo “segni”, “parole”, “proposizioni”. ¹⁸

In tutti e tre i casi Wittgenstein, mediante l'impiego di quest'espressione, sottolinea due aspetti fondamentali del suo pensiero:

1) Ciò che chiamiamo linguaggio non è affatto quell'unità formale che il *Tractatus logico-*

philosophicus aveva immaginato, «ma una famiglia di costrutti più o meno imparentati l'uno con l'altro» (RF § 108). Né il linguaggio è qualcosa di dato una volta per tutte, poiché esistono molteplici proposizioni che hanno molteplici usi: «E questa molteplicità non è qualcosa di fisso, di dato una volta per tutte; ma nuovi tipi di linguaggio, nuovi giochi linguistici, come potremmo dire, sorgono e altri invecchiano e vengono dimenticati» (RF § 23).

2) Ancora in RF § 23 Wittgenstein afferma che «il *parlare* un linguaggio fa parte di un'attività, o di una forma di vita»; e in RF § 19 scrive anche che «immaginare un linguaggio significa immaginare una forma di vita». È per questo che l'espressione "gioco linguistico" finisce per indicare anche (o sarebbe meglio dire: principalmente) «tutto l'insieme costituito dal linguaggio e dalle attività di cui è intessuto» (RF § 7).

Dunque, per Wittgenstein tutto l'insieme del linguaggio è un gioco. Ma non dimentichiamo che il linguaggio va inteso come un'attività, come espressione di una cultura, di una forma di vita: non è la forma delle parole, ma l'uso che di queste forme si fa. A proposito di questo punto, Rovatti spiega bene come, nelle *Ricerche filosofiche*, l'oscillazione di Wittgenstein fra una visione ristretta del gioco (come il ricorrente esempio degli scacchi che poi Wittgenstein stesso ritiene non essere più adatto)¹⁹ e una allargata (che connette la regola all'uso e il gioco alla vita), si risolve a favore di quest'ultima: «Questo allargamento porta con sé una correlativa idea allargata di linguaggio. Nella visione ristretta (evidentemente indebitata con il Wittgenstein del *Tractatus logico-philosophicus*) non c'è distinzione tra la sintassi di un gioco come gli scacchi e la sintassi di un linguaggio. Osserviamo che in questo caso risultano ristrette tanto l'idea di gioco quanto l'idea di linguaggio. Quando poi Wittgenstein deve ampliare l'idea di gioco dando un ruolo centrale alla pragmatica, cioè – potremmo dire – all'esperienza effettiva del giocare (e del giocatore), il gioco non ha più la forma esclusiva di un linguaggio-sintassi. Entra in scena una grammatica diversa. Ma, intanto, anche l'idea di linguaggio si trasforma ampliandosi al di là degli elementi squisitamente verbali. Il discorso scopre nell'uso il suo carattere principale e assume in modo spiccato una connotazione sociale che lo annoda alle forme di vita concrete e storiche».²⁰ I giochi linguistici sono, dunque strumenti di chiarificazione, non "standard di senso", e Wittgenstein non cerca con il loro utilizzo una definizione essenzialista del linguaggio, bensì una sua rifondazione critica e anti-ideologica, come anche i situazionisti.

Il gioco come "fabbricatore di alternative"

Un parallelo su questo punto con i situazionisti mette ancora più in luce come in

Wittgenstein l'attenzione al gioco sia rivolta alla prassi e non alla teoria. Una prassi ludica che, sia per Wittgenstein che per i situazionisti, si svolge necessariamente nella quotidianità, e non in un ambito metafisico/spettacolare alieno al mondo. Infatti, come spiega Aldo Gargani: «I giochi linguistici di Wittgenstein sono anche giochi antropologici, cioè estrinsecazioni di una combinatoria di forme di vita possibili, nelle quali gli uomini potrebbero trattare diversamente tra loro e con le situazioni della loro esperienza».²¹

Il gioco per l'IS ha come obiettivo la rivoluzione della vita quotidiana, mentre per Wittgenstein deve essere utilizzato per raggiungere la chiarificazione linguistica: riportando le parole, dal loro impiego metafisico, indietro al loro impiego quotidiano, e puntando a quella perspicuità che manca alla nostra grammatica, possiamo sgomberare il terreno del linguaggio affinché torni scabro e ci permetta di muoverci (*RF* §§ 107, 116, 118, 122).

Nonostante la divergenza di obiettivi, in entrambi il gioco è considerato un elemento capace di sviluppare un pensiero attraverso la pratica, la quale non riduce il gioco, anzi ne sollecita una continua apertura. Si tratta di una pratica che potremmo definire performativa, in cui, attraverso la creazione di “atti linguistici” che inducano nuove forme di comportamento nell'agire quotidiano, si punti allo smascheramento della vita d'ogni giorno.

Dunque, l'attenzione al gioco, che Wittgenstein e i situazionisti condividono, porta entrambi ad aprire spiragli d'azione nella prassi sociale, con nuove e inedite possibilità d'interpretazione e di messa in pratica del loro pensiero nell'attualità. Anzi, è proprio grazie all'unione fra il concetto di gioco di Wittgenstein e quello dei situazionisti che potrebbe affiorare quell'alternativa alla civilizzazione contemporanea di cui parla Gargani: «Ora, se la civilizzazione contemporanea è, da un lato, l'instaurazione di un regime di automatismi che grava sulla coscienza del singolo, è pur vero che essa segna l'epoca di quella mobilità di tecniche e di strumentazioni espressive che configurano la nuova funzione dell'uomo contemporaneo come “grande fabbricatore di alternative”, come dichiara Musil».²²

Non a caso si può leggere sotto la categoria wittgensteiniana di “gioco linguistico” anche il *détournement* situazionista, che Giorgina Bertolino definisce «uno strumento corrosivo che muove contro l'edificio linguistico».²³ Anche nei situazionisti il linguaggio è inteso come un'attività (quasi come una “forma di vita”) e il *détournement* si presenta come uno strumento pratico: «Si impiega per abbreviazione della formula: *détournement* di elementi

estetici precostituiti. Integrazione di produzioni attuali o passate delle arti in una costruzione superiore dell'ambiente. In questo senso non può esserci pittura o musica situazionista, ma un uso situazionista di questi mezzi». ²⁴ E questa analisi ludico-critica del linguaggio inteso in senso esteso fa sì che, insieme con il *détournement*, possano essere considerate giochi linguistici anche tutte le altre tecniche dell'urbanismo unitario con cui, da un punto di vista artistico-politico, l'IS ha tentato un ribaltamento rivoluzionario della prassi quotidiana. Una rivoluzione ancora fertile di possibilità, fabbricatrice di alternative nel quotidiano, se rimessa in gioco in chiave non tautologica e extra-ideologica, come ci "rivela" Wittgenstein. Nella società dello spettacolo integrato ²⁵ (dove lo spettacolo non occupa più solo le nostre vite, ma anche i nostri sogni, le nostre aspirazioni e il ruolo simbolico che un tempo è stato della rivoluzione) una sintesi radicale fra Wittgenstein e i situazionisti ci offre una possibilità di chiarezza e di fuga. Una fuga che, però, si dà nella partecipazione creativa, nella ri-territorializzazione ludica dello spazio e del tempo delle nostre forme di vita contemporanee, perché «prima di tutto bisogna vivere, – poi si può anche filosofare». ²⁶

IMMAGINI:

1. Ludwig Wittgenstein nel 1939 presso il Trinity College. Foto di Norman Malcolm.
2. Gruppo dell'Internazionale Situazionista nel 1957.
3. Guy Debord nel 1959.

¹ Ludwig Wittgenstein, *Vermischte Bemerkungen* (1977), trad. it. *Pensieri diversi*, Adelphi, Milano, 1980, p. 78.

² Wittgenstein terminò la sua prima opera filosofica, il *Tractatus logico-philosophicus*, nel 1918 e a quel tempo riteneva di essere giunto al termine delle sue ricerche filosofiche ("primo Wittgenstein"). Il saggio venne pubblicato nel 1921 ma il suo interesse per la filosofia tornò a farsi vivo solo nel 1927-1928 (periodo in cui era a Vienna per costruire la casa sulla *Kundmannngasse* per la sorella Margarete) grazie ai contatti con il "Circolo di Vienna". Nel 1929 decise di tornare a Cambridge, dove si era formato come logico con Bertrand Russell, per ricominciare la sua carriera di filosofo ("secondo Wittgenstein"). In questi anni Wittgenstein si allontana progressivamente dall'impianto del *Tractatus* per avvicinarsi alle problematiche delle *Ricerche filosofiche (RF)*. Il momento di svolta è testimoniato dal *Libro Blu* (1933-1934) e dal *Libro Marrone* (1934-1935) dove Wittgenstein, analizzando una miriade di casi particolari nelle modalità d'impiego di un'espressione nel nostro linguaggio, demolisce l'impalcatura di macrocategorie nella quale i logici, ed egli stesso nel *Tractatus*, avevano cercato di unificare e stringere i fenomeni linguistici. La redazione delle *RF* lo terrà occupato praticamente fino alla morte (il libro uscirà postumo nel 1953), anche se per l'ultimo periodo della sua vita (1949-1951), in corrispondenza con la redazione di *Della certezza*, oggi si parla addirittura di "terzo Wittgenstein".

³ Nel capitolo "Kant secondo Castelli" del suo *Vita e morte dell'immagine* Debray mette a confronto, con un gesto profanatorio, il filosofo tedesco con il gallerista newyorchese Leo Castelli per tentare un'antistorica lettura dell'Illuminismo da parte dell'arte contemporanea. Debray spiega come questa sia «una lettura ingiusta, sfalsata, deliberatamente anacronistica, poiché il filosofo e il mercante non riflettono sui medesimi oggetti, né per i medesimi fini. Ma è anche una fantasia rivelatrice di queste stesse differenze, per meglio comprendere quel che si è guadagnato e perduto da due secoli a questa parte»: Régis Debray, *Vie et mort de l'image* (1992), trad. it. *Vita e morte dell'immagine*, Il Castoro, Milano, 1999, p. 92.

- 4 Ludwig Wittgenstein, *Bemerkungen über Frazers «The Golden Bough»* (1967), trad. it. *Note sul “Ramo d'oro” di Frazer*, Adelphi, Milano, 1975, pp. 29-30. Wittgenstein riprenderà questo punto anche nelle *RF*: «Una delle fonti principali della nostra incomprendione è il fatto che non vediamo chiaramente l'uso delle nostre parole. – La nostra grammatica manca di perspicuità. – La rappresentazione perspicua rende possibile la comprensione, che consiste appunto nel fatto che noi “vediamo connessioni”. Di qui l'importanza del trovare e dell'inventare *membri intermedi*»: Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen* (1953), trad. it. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino, 2009, § 122.
- 5 Altri “anelli intermedi” possono essere: l'attenzione all'architettura (che si concretizza in due realizzazioni: la *Kundmanngasse* di Wittgenstein e la *New Babylon* situazionista); l'attenzione all'antropologia (per Wittgenstein è fondamentale la lettura di Frazer nello sviluppare un metodo filosofico che assuma il punto di vista dell'antropologo; per i situazionisti è fondamentale Mauss con la sua teoria del *potlatch*, poi ripresa anche da Huizinga); l'attenzione alla prassi politico-sociale, attraverso il referente comune di Marx, nonché un recupero critico di Freud.
- 6 Johan Huizinga, *Homo ludens* (1939), trad. it. *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002, p. 3.
- 7 *Ivi*, p. 56.
- 8 Wittgenstein non cita mai Huizinga, ma alcuni punti di contatto sembrano esserci. In particolare: 1) la necessità, che lega i due, di arrivare a capire cosa hanno in comune i diversi giochi che l'uomo gioca (*RF* § 66); 2) la vicinanza fra la nozione di “gioco sociale” di Huizinga e il concetto wittgensteiniano di “forma di vita”, secondo cui si può seguire un regola solo in maniera pragmatica, sullo sfondo di una forma di vita, e non *privatim* (*RF* § 202). Sarebbe interessante scoprire se Wittgenstein abbia partecipato come uditore alla conferenza *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura* tenuta da Huizinga a Vienna nel 1934 e a Londra nel 1937. Anche se non partecipò in prima persona, bisognerebbe capire se e in che modo Wittgenstein ne avesse avuto notizia.
- 9 “Il minimo della vita”, in *Potlatch. Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57*, Nautilus, Torino, 1999, p. 9. Il titolo del bollettino si riferisce alla pratica del dono suntuario presso alcune popolazioni di nativi nord-americani descritta dall'antropologo francese Marcel Mauss nel suo *Saggio sul dono*, apparso nel 1923-1924. Anche Huizinga parla del *potlatch* e lo definisce «un gioco serio, un gioco fatale, un gioco cruento talvolta, un gioco sacro, ma non di meno un gioco» (in Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 72).
- 10 “Contributo ad una definizione situazionista del gioco”, in *Internazionale Situazionista*, n. 1 (giugno 1958), pp. 9-10. Anche tutti i bollettini dell'IS (12 bollettini dal 1958 al 1969) sono tradotti in italiano e riuniti in un'unica pubblicazione: *Internazionale Situazionista 1958-69*, Nautilus, Torino, 1994.
- 11 “Istruzioni per una sollevazione in armi”, in *Internazionale Situazionista*, n. 6 (agosto 1961), p. 4.
- 12 Mirella Bandini, *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948/1957*, Costa&Nolan, Ancona- Milano, 1999 (nuova edizione aggiornata), p. 119.
- 13 Mario Perniola, *L'avventura situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo*, Mimesis, Sesto San Giovanni (MI), 2013, p. 45.
- 14 “Manifesto”, in *Internazionale Situazionista*, n. 4 (giugno 1960), p. 36.
- 15 “Problemi preliminari alla costruzione di una situazione”, in *Internazionale Situazionista*, n. 1, p. 13.
- 16 Pier Aldo Rovatti, “Il gioco di Wittgenstein”, in *Indagini sul gioco - aut aut* n. 337 (2008), pp. 55-74, p. 55.
- 17 Ludwig Wittgenstein, *Denkbewegungen. Tagebücher 1939-1932 / 1936-1937* (1997), trad. it. *Movimenti del pensiero. Diari 1930-1932 / 1936-1937*, Quodlibet, Macerata, 1999, p. 39.
- 18 Luigi Perissinotto, *Wittgenstein. Una guida*, Feltrinelli, Milano, 2008 (nuova edizione rivista), pp. 102-105.
- 19 Anche i situazionisti rifiutano gli scacchi come esempio di gioco poiché «la partecipazione diretta a un gioco, anche preso tra quelli che richiedono un certo esercizio intellettuale, è altrettanto poco interessante appena si tratta di accettare una competizione, fine a se stessa, nel quadro di regole fisse» (“Contributo ad una definizione situazionista del gioco”).
- 20 Pier Aldo Rovatti, *art. cit.*, p. 58.
- 21 Aldo Gargani, *Freud Wittgenstein Musil*, Shakespeare & Company, Milano, 1982, pp. 10-11.
- 22 *Ivi*, p. 78.
- 23 Giorgina Bertolino, “I situazionisti”, in Francesco Poli (a cura di), *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi*, Electa, Milano, 2011, p. 37.
- 24 “Definizioni” in *Internazionale Situazionista*, n. 1, p. 14. Volutamente non tradotto, si può rendere in italiano con traslazione o riconversione. È interessante capirne l'uso accostandolo all’“effetto di straniamento”, tecnica usata da Bertold Brecht nel suo teatro “epico”.
- 25 *La società dello spettacolo* (1967) è il testo più famoso di Guy Debord, scritto quando ormai l'IS, epurando la sua ala artistica, si era trasformata da avanguardia estetica ad avanguardia politica. Lo stesso Debord nel 1988 pubblica i *Commentari sulla società dello spettacolo* con cui ritorna sulle sue stesse argomentazioni. Un anno prima della caduta del muro di Berlino, Debord si rende conto che le due forme

di spettacolo che aveva individuato nel 1967, lo “spettacolo concentrato” (proprio dei regimi dittatoriali) e lo “spettacolo diffuso” (proprio dei paesi consumisti), si fossero già fuse in una forma unica, valida per qualsiasi tipo di società: lo “spettacolo integrato”.

²⁶ Ludwig Wittgenstein, *Movimenti del pensiero*, *op. cit.*, p. 93.