

In-Seguire la Regola: Giochi Linguistici e Arti Performative

Marco Carapezza

Dipartimento di Scienze Umanistiche, Università di Palermo;
marco.carapezza@unipa.it

Roberta Rocca

School of Communication and Culture, Aarhus University
roberta.rocca@cc.au.dk

Abstract In this paper, we will describe some characteristics of the relationship between spectator and artwork from the point of view of the mechanisms of *comprehension* of an artwork, with a specific focus on performing arts. We will develop our argument along the lines of a comparison between art and language, focusing on analogies and differences between the comprehension of an artwork and linguistic comprehension. We will build on Wittgenstein's notion of *rule* and *language game*, and on models of linguistic interaction developed within the domain of cognitive science and psycholinguistics. Both paradigms rely on a systemic approach to linguistic interaction, with interaction being conceived as a regulated constellation of *actions* (LEVINSON 2013, HOHWY 2013). Within these models, comprehension is paraphrased as *recognition* of the pattern which regulates the interaction at stake, according to a collaborative and multimodal approach to meaning construction.

We will show how, similarly to linguistic comprehension, in some artistic domains comprehension relies on the recognition of a specific set of rules or patterns, which enables the spectator to map the events in the artwork to familiar situations. However, differently from linguistic comprehension, meaning construction in art builds dynamically on the degrees of freedom intrinsic to the rule, thus generating a constant tension between expectations and surprise, conformity and alterity to known *games*. We will discuss some examples from performing arts (Erdem Gunduz, the standing man), theatre (Samuel Beckett) and cinema (Michelangelo Antonioni), showing how this interplay between recognition and dissonance, elicited by controlled *violations* of the rule, makes room for an experience of sense peculiar to artworks.

Keywords: language game, linguistic interaction, performing arts, rule-following

Received 16 July 2017; accepted 06 October 2017; published online 3 December 2017.

1. Lingua e arte: domande di ricerca e proposta metodologica

L'idea di una forte analogia tra lingue (o linguaggi) e forme d'espressione artistica permea tanto l'intuizione comune sull'espressione artistica quanto prospettive tecniche e approfondite sul tema. Tanto in relazione alle arti visive, quanto alla musica, ci si riferisce di frequente alla creazione e fruizione artistica come all'uso di linguaggi: dato uno specifico materiale o mezzo espressivo, l'opera nasce da un sapiente uso di tale mezzo secondo specifici vincoli morfologici e sintattici (ovvero regole su come le unità minime possano combinarsi tra loro). Talvolta il parallelismo si spinge a esplicite possibilità di risoluzione semantica, sottendendo l'idea che singole componenti dell'opera, o il risultato della loro combinazione, denotino componenti del significato dell'opera stessa. Entro questa cornice, cui proporremo una visione alternativa, la comprensione di un'opera d'arte, in breve, può essere riformulata nei termini di una decodifica (esperienzialmente carica) di tale sistema semiotico: l'intelligibilità dell'opera è garantita dall'esistenza di una *grammatica* condivisa (più o meno esplicita) della specifica forma d'arte in questione.

L'esempio più familiare di tale paradigma è forse proprio la musica, un linguaggio in cui i sistemi di regole compositive sono rigidi, espliciti e in vasta misura vincolanti, sebbene variabili nel tempo. Ma la tentazione ad oltrepassare il livello metaforico nell'analogia tra lingua e musica è ulteriormente rafforzata da un sistema di risonanze lessicali tra i due domini. Oltre le analogie formali nella natura 'compositiva' della costruzione musicale elencate in precedenza, lo stesso sistema lessicale che denota le strutture fondanti di una composizione musicale sembra interamente esemplato sul lessico della lingua. Si parla infatti, ad esempio, di frasi, pause, discorso musicale, il che rende il tentativo di creare un *mapping* sistematico (o operazioni di quasi-riduzione) tra i due sistemi legittimo, se non quasi inevitabile.

Il nostro lavoro, tuttavia, intende muoversi da premesse teoriche e centrarsi su forme estetiche differenti. Sebbene tale modello, infatti, sembri fornire un modello efficace per una sistematizzazione delle forme espressive, nel nostro articolo tenteremo di proporre un approccio alternativo all'assimilazione tra forme artistiche e lingue storico-naturali dal punto di vista dei loro sistemi formali. Non ci occuperemo, infatti, di esplicitare analogie tra gli aspetti formali dei sistemi semiotici che stanno alla base della lingua e linguaggi artistici, e non prenderemo posizione sul valore di tale analogia, non impegnandoci, pertanto, nel ritenerlo puramente metaforico oppure ontologicamente o strutturalmente fondato.

Tenteremo piuttosto di situare il nostro intervento ad un livello di spiegazione che riguarda il rapporto tra spettatore ed opera dal punto di vista dei meccanismi di *comprensione*, da parte del fruitore, dell'opera d'arte in questione. Risulta necessario un chiarimento terminologico preliminare. La nozione di comprensione copre di certo una varietà di possibili declinazioni, ed esula dalle possibilità di questo lavoro (e dei suoi autori) il tentativo di trovare una definizione comprensiva e valida per tutte le pratiche di natura estetica. Nel contesto della nostra argomentazione, ci atterremo ad una definizione operativa. Parleremo di comprensione artistica intendendo la fruizione consapevole di un'opera, o, per esplicitare performativamente tale nozione, la capacità di seguire il dispiegarsi dell'opera essendo in grado di: a) ipotizzare trame di senso in cui gli eventi in scena entrino a far parte di una struttura narrativa (TURNER 1996); b) sulla base di tale struttura, pur dinamica, disporre di aspettative sugli eventi a venire. Tali aspettative possono essere disattese dal prosieguo dell'opera, retroagendo sulla stessa ipotesi di struttura narrativa.

Tale definizione, esente da pretese di esaustività, consente di render conto del rapporto tra fruitore e opera nell'ambito di opere d'arte caratterizzate dalla presenza di uno sviluppo narrativo non veicolato unicamente per via verbale. In questa categorizzazione rientrano, ad esempio, le arti performative, in cui la presenza corporea degli attori sulla scena performa la narrazione, talvolta in stretta interrelazione con le componenti verbali. In accezione più ampia, si può includere, ad esempio, anche il cinema, che talora, come nel caso di *Blow Up* trattato in conclusione dell'articolo, riprende consapevolmente stilemi delle arti performative. Utilizzando tale definizione (di cui ribadiamo il carattere operativo), intendiamo sviluppare un parallelismo tra la comprensione linguistica, intesa in termini di riconoscimento di un pattern interazionale, e la comprensione artistica nel senso sopra specificato, che poggia su una forma di riconoscimento di pattern solo parzialmente analoga.

Costruiremo il ponte teorico tra i due domini esplicitando, in primo luogo, le caratteristiche di una nozione di comprensione linguistica derivata dalla nozione wittgensteiniana di gioco linguistico ed arricchita da recenti paradigmi nelle scienze cognitive. In secondo luogo, utilizzeremo tale infrastruttura teorica per proporre una lettura di alcuni casi artistici paradigmatici: la comprensione di tali casi può essere messa in relazione con la comprensione linguistica sotto la lente di una dialettica di riconoscimento e violazione del sistema di regole di uno specifico *gioco*.

2. Le Ricerche Filosofiche: dalla proposizione al sistema-gioco

Le *Ricerche Filosofiche* si aprono, com'è noto, con un'estesa citazione dalle *Confessioni* di Sant'Agostino, che esemplifica un'intera classe di paradigmi dominanti nell'ambito delle teorie del linguaggio. A detta di Wittgenstein, ciò che tiene insieme molte delle teorizzazioni in ambito linguistico sarebbe un accordo fondamentale su un particolare resoconto dell'essenza del linguaggio:

Le parole del linguaggio denominano oggetti, le proposizioni sono connessioni di tali denominazioni. In quest'immagine del linguaggio troviamo le radici dell'idea: Ogni parola ha un significato, il significato è associato alla parola. È l'oggetto per il quale la parola sta (RF, §1)¹.

Secondo quest'immagine della lingua, apprendere una lingua significa dunque apprendere connessioni di natura rappresentativa tra lingua e mondo, calcolando per via compositiva a partire da cosa i singoli nomi rappresentano. A quest'immagine, Wittgenstein contrappone un resoconto del funzionamento della lingua come descrizione *dall'interno* di specifiche attività con cui l'uso della lingua è indissolubilmente intrecciato (RF, §2). Termini diversi hanno usi diversi da osservare nel loro naturale panorama d'occorrenza, ovvero entro i canoni di particolari *giochi linguistici*. In un passaggio cruciale, Wittgenstein spiega: «la parola *gioco linguistico* è destinata a mettere in evidenza il fatto che parlare un linguaggio fa parte di un'attività, una *forma di vita*» (RF, §23). Se, da un lato, il linguaggio è innestato nelle attività e circostanze che ne costituiscono il naturale contesto d'uso al punto tale che «immaginare un linguaggio significa immaginare una forma di vita» (RF, §19), viceversa, gli elementi del contesto d'uso sono *parte* della lingua: anche un

¹ Le edizioni di riferimento delle *Ricerche Filosofiche* (nel testo RF) e delle *Lezioni sui Fondamenti della Matematica* (nel testo LFM) sono indicate in bibliografia.

campione di colore può essere «strumento del linguaggio col quale facciamo asserzioni relative ai colori» (RF, §50). La nozione di *gioco linguistico* presentata nelle *Ricerche* mira dunque a stabilire una relazione di interdipendenza tra lingua e mondo, intendendoli come poli che si richiamano a vicenda. Allo stesso tempo, l'idea di *gioco*, radicata in un agire secondo *regole*, non può che fare appello a una dimensione intrinsecamente intersoggettiva. Seguire una *regola*, infatti, «è una prassi. E non si può seguire una regola *privatim*: altrimenti credere di seguire una regola sarebbe la stessa cosa che seguire la regola» (RF, §202). I giochi linguistici sono attività svolte (o quantomeno fondate) intersoggettivamente, che fanno leva su abitudini, usi, istituzioni, e la cui partecipazione richiede una comunanza di *forma di vita*.

Wittgenstein propone dunque un lessico nuovo con cui guardare ai fenomeni linguistici. Propone, in altri termini, un distacco da un paradigma che ha come livello di descrizione linguistico quello proposizionale, come modello di significato un modello rappresentazionale e come livello di descrizione cognitivo una concatenazione di processi di produzione e comprensione performati individualmente da due o più agenti. In particolare, rispetto a quest'ultimo punto, la creazione di significato per via linguistica non viene più analizzata nei termini di una coordinazione tra produzione e comprensione linguistica intesi come processi mentali di computazione e decodifica su un'unità linguistica data. Da meccanismi di codifica e composizione (produzione) e *parsing* e decodifica (comprensione), che hanno luogo, nel corso di un'interazione, in ordine sequenziale, Wittgenstein sposta l'attenzione verso un paradigma basato sul primato dell'interazione linguistica come *sistema*. Entro un gioco, ciascun partecipante si attiene a uno script comportamentale che *costituisce, fonda e garantisce* l'interazione.

Per porre la questione in termini più genuinamente wittgensteiniani, la nozione di gioco linguistico invita a guardare all'enunciazione e alla comprensione entro il contesto di atti, relazioni e vincoli normativi che dell'enunciato costituiscono parte integrante e presupposti di senso. L'unità d'analisi, in questo caso, è pensata come un intreccio di comportamenti linguistici e non-linguistici, che si richiamano e si strutturano a vicenda entro i vincoli dettati da *regole*, ovvero pattern radicati in una prassi.

Volgendo la questione verso temi specifici al nostro testo, possiamo affermare, con Wittgenstein, che in quest'ottica il *comprendere* non è un processo psichico, ovvero una concatenazione di eventi mentali che si svolge nel tempo. Come scrive nel paragrafo 154, in conclusione di una sequenza argomentativa in cui la nozione di comprensione viene analizzata a partire dalla stessa nozione di regola: «Non pensare affatto al comprendere come a un processo psichico! [...] Chiediti invece: in quale caso, in quali circostanze diciamo *Ora so andare avanti?*» (cfr. CIMATTI 2007, VIRNO 2005). Comprendere, in quest'ottica, significa essere in grado di riconoscere la regola del gioco e sviluppare l'interazione in corso in accordo con una prassi stabilita. Com'è evidente da questi passaggi, comprensione e produzione classicamente intesi qui si richiamano come poli dialettici: se abbiamo compreso un enunciato, ciò si mostra nel modo in cui eseguiamo la prossima mossa del gioco. E viceversa, la nostra mossa deve prestarsi ad essere riconosciuta dal nostro interlocutore, in modo che anch'egli possa *agire* di conseguenza.

Come svilupperemo meglio nel prossimo paragrafo, la nozione di regola è spesso da Wittgenstein illustrata a partire da esempi di natura matematica, ma con un'accezione diversa da quella di rigido calcolo. Nel gioco linguistico, la regola lascia spazi scoperti, disponibili a deviazioni dalle applicazioni prototipiche, ad

adattamenti, a transizioni tra diversi sistemi di regole (RF, §83). Non è difficile immaginare che una tale nozione di interazione possa legittimamente estendersi a meccanismi di costruzione del senso meno canonicamente dialogici, ma che presentano gli stessi vincoli di fondo alla base dell'interazione dialogica. Performance teatrali e cinema, per esempio, riproducono spesso pattern di attività verosimili, concatenandole entro un certo disegno, spesso narrativo, più o meno lineare. La costruzione di senso, sia pur non dialogica, è operata a partire da tali pattern, e sfruttando una varietà di elementi multimodali. In questo tipo di forme artistiche, una certa riconoscibilità delle attività in scena garantisce l'*engagement* dello spettatore nell'opera. Allo stesso tempo, tuttavia, lo sviluppo degli eventi dispone di maggior libertà e ammette maggiore imprevedibilità rispetto alle interazioni quotidiane.

3. L'interazione linguistica tra predizione, coordinazione e comprensione

Tornando alle peculiarità del paradigma esposto nelle *Ricerche*, sembra interessante rimarcare come l'approccio all'interazione linguistica secondo i suoi principi sistemici sia divenuto oggetto di discussione anche in paradigmi di orientamento più marcatamente empirico. I paradigmi tradizionali, vengono sussunti da Hurley (2008) sotto la metafora del *cognitive sandwich*. Negli ultimi anni, da modelli psicolinguistici organizzati in termini di concatenazioni di processi discreti messi in atto *individualmente* e *in sequenza* dai singoli interlocutori, recenti studi hanno tentato di spostare il *focus* dell'attenzione sugli elementi *strutturali* dell'interazione, quali il *turn-taking*, e sulle caratteristiche *sistemiche* della costruzione di senso (DE JAEGHER, DI PAOLO 2007). Per un verso, un filone di ricerca ha tentato di indagare le caratteristiche intrinseche del meccanismo di *turn-taking* (tra gli altri: HOLLER, KENDRICK 2015, LEVINSON 2006, DE RUITER *et al.* 2006, STIVERS *et al.* 2009), mostrando come tale meccanismo possieda delle proprietà almeno parzialmente indipendenti dagli specifici interlocutori in gioco e da peculiarità culturali. In un'interazione, il materiale uditivo e visivo in gioco permette agli interlocutori di coordinarsi su un *timing* rapido, con *gap* minimi tra i turni, il tutto agevolato dalla capacità degli interlocutori di predire cosa l'altro dirà e quando terminerà il proprio turno sulla base di tracce multimodali (LEVINSON, TORREIRA 2015, VIGLIOCCO *et al.* 2014). In tal modo, l'ascoltatore può pianificare una mossa successiva adeguata tanto alla struttura temporale dell'interazione, quanto al contenuto semantico in gioco. Quando ascoltiamo il nostro interlocutore, tentiamo nel contempo di comprendere, *predire* che atto linguistico compirà (LEVINSON 2013), ciò che dirà e quando lo dirà, di costruire una risposta appropriata, di stabilire il livello di interazione, di coordinarci con esso linguisticamente, di mantenere il *ritmo* dell'interazione, di aggiornare il repertorio di conoscenze condivise. Tutti questi processi, tra i quali la predizione gioca un ruolo privilegiato (HOHWY 2013) contribuiscono ad una costruzione collaborativa del senso, che ha luogo secondo regole generali e prassi particolari legate al tipo di interazione in corso (FUSAROLI *et al.* 2013, PICKERING, GARROD 2013).

A complemento di questo filone di studi, diversi altri paradigmi hanno evidenziato come la coordinazione tra interlocutori avvenga non solo nel loro conformarsi al *turn-taking*. Nel corso di un'interazione, gli interlocutori tendono a coordinarsi nel tipo di materiale linguistico utilizzato, e persino in tratti apparentemente irrilevanti quali il repertorio gestuale (KITA, ÖZYÜREK 2003), la postura (RICHARDSON *et*

al. 2007), altri comportamenti corporei (KONVALINKA *et al.* 2010) e persino i meccanismi fisiologici (KONVALINKA *et al.* 2011).

Tentando di tenere insieme i due universi teorici si potrebbe formulare la questione nei termini seguenti. La regola del gioco in accezione wittgensteiniana, ovvero il pattern che *guida* l'interazione, permette agli interlocutori di coordinarsi su un intreccio di azioni e atti enunciativi in cui la costruzione di senso avviene in maniera collaborativa. *Produrre* un enunciato richiede di produrre una mossa intellegibile per il proprio interlocutore *nel contesto* del gioco in questione. Viceversa, comprendere un enunciato, non richiede di *sapere cosa accade se esso è vero*, né di identificare correttamente i referenti delle parole e le relazioni tra le componenti linguistiche dell'enunciato. Richiede, piuttosto, di riconoscere il gioco in cui è inserito nonché il ruolo dell'enunciato stesso all'interno del contesto del gioco, per essere in grado di agire di conseguenza.

4. Dalla lingua alle arti: seguire la regola, violare la regola.

Abbiamo più volte fatto riferimento alla problematica natura del riconoscimento di un determinato gioco linguistico che, come scrive Wittgenstein è «l'insieme costituito dal linguaggio e dalle attività di è intessuto» (RF, §7) ed è un'attività sorretta da regole. Malgrado spesso si tenda a pensare la nozione di regola in modo algoritmico, la regola del gioco linguistico non governa un calcolo algoritmico: sebbene Wittgenstein abbia percorso questa strada negli anni 30, nell'ottica delle *Ricerche Filosofiche* una regola non può essere un calcolo perché un calcolo di tipo algoritmico dovrebbe fornire dei risultati certi ad ogni mossa del gioco. Al contrario, la comprensione del gioco linguistico si basa sul riconoscimento di una regolarità che è il risultato di un processo di costruzione e negoziazione flessibile messo in atto dagli attori del gioco.

Nella prima delle *Lezioni sui Fondamenti della Matematica*, Wittgenstein fa delle osservazioni tanto paradossali quanto degne di nota, menzionando, ad esempio, il caso di una retta che taglia una circonferenza solo in punti immaginari. Si tratta, osserva Wittgenstein, di un'espressione che rimane incomprensibile fino a che non è accompagnata, per esempio, dal calcolo che la giustifica; o, in ogni caso, l'espressione necessita di essere compresa nel contesto di una pratica significativa, non implicita nella proposizione stessa. Osserva Wittgenstein (LFM: 18 ss.): «i calcoli sono qui usati non per il loro fascino ma per le loro conseguenze pratiche». O ancora, Wittgenstein invita ad immaginare che un fisico dica: «ho finalmente scoperto come si fa a vedere che aspetto ha la gente al buio, cosa ignota finora». E che questa frase produca nel suo interlocutore una grande sorpresa. Si tratta essenzialmente di due tipi di sorpresa: a) una sorta di 'crampo mentale', che pure può avere una sua fascinazione – specialmente tra i filosofi; b) consiste invece nello scoprire che, per esempio, tramite i raggi X si può in qualche accezione *vedere* in assenza di luce. Malgrado la differenza tra i due casi, non si può di solito tracciare una linea netta di demarcazione tra riconoscimento e alterità. Come leggiamo sempre nella stessa lezione:

ogni giorno impariamo il linguaggio comune; certe parole ci vengono insegnate mostrandoci oggetti ecc., in connessioni con essi escogitiamo una certa immagine. Poi, gradatamente, modifichiamo l'uso delle parole e, quanto più lo modifichiamo, tanto meno diventa appropriata quell'immagine, fino a diventare ridicola.

Mettendo da parte il tono *tranchant* della citazione, dovuto al contesto enunciativo della lezione, il filosofo critica ogni ipotesi che basi la comprensione di un enunciato sulla sua presunta corrispondenza con un'immagine mentale dell'enunciato stesso o di parti di esso. Ipotesi queste che difficilmente rendono conto della variabilità del modo in cui usiamo per esempio certe parole, delle pratiche in cui sono inserite e delle regole semantiche che ad esse presiedono.

Una linea di demarcazione possiamo invece tracciarla tra due fenomeni sempre relativi all'ambito della comprensione: la comprensione propriamente detta e l'interpretazione (*Deutung*). Come troviamo nel celebre paragrafo 201-202 delle RF:

esiste un modo di concepire la regola che *non* è un'interpretazione, ma che si manifesta, per ogni singolo caso di applicazione, in ciò che chiamiamo seguire una regola o contravvenire ad essa. [...] Esiste una tendenza a dire che ogni agire secondo una regola è un'interpretazione. Invece si dovrebbe chiamare "interpretazione" soltanto la sostituzione di un'espressione della regola a un'altra. Per questo seguire una regola è una prassi.

L'idea qui espressa rimarca il fatto che le prassi in cui siamo coinvolti non necessitano abitualmente di un'azione di interpretazione. Con un'espressione molto lontana dal lessico wittgenstieniano si potrebbe dire che in esse si mettano in atto *routine cognitive motorie*, come quando rispondiamo ad un saluto.

Il gioco linguistico ci si presenta dunque, a seconda dei casi, come ciò che c'è di più ovvio nella nostra interazione sociale o come ciò che richiede un certo sforzo cognitivo per essere compreso e *giocato*. La partecipazione al gioco linguistico, infatti, non è un'attività che può essere definita una volta per tutte, ma a seconda del tipo di gioco, come scrive Licata (2008, cap. 9): «vi è un differente grado di riconoscimento dei pattern caratteristici del gioco da un lato e elaborazione e costruzione di senso a partire da alcuni indizi provvisoriamente considerati come pattern dall'altro». E ciò accade sia in casi in cui partecipiamo effettivamente al gioco, che nei casi in cui siamo chiamati a dare un senso agli eventi da spettatori. Buona parte delle attività artistiche sono caratterizzate proprio dal fatto che, in quanto spettatori, siamo chiamati non al semplice riconoscimento di un pattern ma, appunto, alla costruzione di una trama di senso in ciò che ci vede partecipi. Tale riconoscimento può avvenire sulla base di diverse forme di *partecipazione*, diretta o indiretta, all'azione in scena. Come mostrano recenti acquisizioni in ambito neuroscientifico, il riconoscimento potrebbe avvenire grazie alla capacità di stabilire un mapping immediato, a livello percettivo e performativo, tra movimento, spazio, oggetti e azioni rappresentati e l'evocazione di correlati neuro-cognitivi nell'esperienza individuale dello spettatore (GALLESE, GUERRA 2012). Per un approfondimento sul tema, ispirato da una prospettiva embodied sull'estetica del cinema, si rimanda a Gallese e Guerra (2015).

5. Antonioni, Beckett e lo *standing man*: la zona franca delle regole del gioco

Come già accennato in precedenza, le regole di un gioco linguistico emergono da inferenze tese ad identificare il gioco in corso o a immaginare un gioco possibile. Tale processo si avvale di ogni genere di elemento percepibile nell'ambiente, sia esso un segno verbale, un tono di voce, un gesto, un elemento della cornice spaziale. Non vi è, infatti, un insieme di elementi significativi dati a priori, ma ogni insieme

dipende dalla decisione pragmatica di giocare un certo tipo di gioco, e dalla comprensione che i partecipanti hanno del gioco stesso.

Secondo questo paradigma, il gioco linguistico, e con esso le sue regole, possono strutturarsi dinamicamente, aspetto relevantissimo per certi tipi di performance artistiche. Si pensi alla più celebre opera teatrale del Novecento, *En Attendant Godot*. Come è noto, nel testo due uomini parlano – meglio sproloquiano – sotto un albero in mezzo ad una campagna deserta, aspettando un personaggio di nome Godot. Di Godot non si sa nulla, né alcun indizio guida verso il comprendere cosa succeda. Sappiamo, però, riconoscere una certa familiarità nella situazione: si usa aspettare qualcuno, e nell’attesa ci si scambiano spesso due chiacchiere. L’attesa può essere più o meno lunga, ma il gioco dell’attesa non cambia: la regola del gioco dell’attesa non specifica la *durata* dell’attesa stessa. Estragone e Vladimiro si stanno attenendo a questa regola: aspettano ma non sappiamo da quanto. Sappiamo però che stanno lì a sproloquiare per moltissimo tempo, e li lasceremo lì ad attendere, perché, come recita il finale dell’opera: «non si muovono». In altri termini, in questo loro agire assurdo, e carico di significato, trovano un modo di comportarsi perfettamente compatibile con la regola stessa. L’intera opera si incunea secondo traiettorie paradossali in questo spazio scoperto lasciato dai vincoli della regola, generando la sensazione di straniamento che permea l’intero testo: in fondo, anche se non sappiamo i limiti temporali di un’attesa, crediamo che un’attesa per essere tale *debba* avere un orizzonte temporale definito. Ma in quest’opera siamo disposti a rinunciare a questo criterio. Come quest’esempio mostra, le regole di un gioco determinano certi vincoli di riconoscibilità, ma non ogni aspetto dell’azione, «non esiste neppure una regola che fissi, per esempio quanto in alto o con quanta forza si possa lanciare la palla, tuttavia il tennis è un gioco e ha le sue regole» (RF, §68). Le performance artistiche sembrano insinuarsi in questi residui di indeterminatezza entro pattern parzialmente predefiniti.

Un altro esempio di tale fenomeno, tratto stavolta da un classico cinematografico, sfrutta invece il semplice pattern di una partita a tennis, flettendolo verso una performance enigmatica e altamente significativa. Sarebbe difficile immaginare il gioco del tennis senza giocatori, come lo sarebbe immaginarlo senza racchette o, appunto, palle da tennis: il legame con la palla è così stretto da dar luogo al concetto *ad hoc* ‘palla da tennis’. Eppure un famoso film di Michelangelo Antonioni, *Blow Up*, termina con una celebre ed enigmatica scena, dal significato complesso, nella quale due attori giocano una partita di tennis senza racchette e senza palline.

Vedendo quelle scene del film non abbiamo dubbio che si tratti di una partita di tennis, anche se mancano alcuni ingredienti essenziali. Inoltre, i due giocatori, due mimi, mostrano, più che un desiderio di vittoria, una certa affettazione nel modo in cui giocano, contribuendo al valore straniante della performance. Questi elementi di scarto, tuttavia, non c’impediscono di considerare comunque la performance come una partita di tennis. Ancora, all’interno del film, gli elementi stranianti non impediscono al pubblico di seguire con partecipazione l’evoluzione del gioco e, allo stesso protagonista, Thomas, di passare da un iniziale, silenzioso, stupore, ad una sorta di ruolo attivo, raccogliendo ad un certo punto un’ipotetica pallina finita fuori dal campo e rimandandola dentro.

Come può una pallina inesistente, essere identificata come oggetto per essere raccolta? La domanda appare assurda, ma fondata: rimanda infatti all’enigma di come facciamo noi, da spettatori, a comprendere ciò che accade in scena, nonostante tanti elementi di dissonanza. Quanto accade a Thomas è analogo a quanto accade nella nostra esperienza del film, dove siamo chiamati a riconoscere pattern complessi

attraverso stimoli talvolta poveri e corrotti, talvolta sovrabbondanti, talvolta stranianti. Noi riconosciamo il pattern della partita a tennis e di fronte ad un certo tipo di movimento, il lancio della palla, ne prevediamo l'esito, anche se appunto non c'è la palla. La situazione enunciativa che ci vede coinvolti rafforza probabilmente la legittimità di una comprensione anche se in presenza di un'ostentata infrazione alla regola. Come abbiamo tentato di suggerire nel testo, tuttavia, questo interscambio tra riconoscimento e dissonanza, sollecitato da elementi in scena che suggeriscono un'*infrazione regolata* della regola del gioco, sembra creare lo spazio a una comprensione *estetica* che si dà nella forma di una peculiare esperienza di senso.

Gli elementi di scena e la scena stessa che sono di solito essenziali per il riconoscimento di un pattern così corrotto (cfr. MCFEE 2011, sulla scorta di DANTO 1981). Per quanto importantissimi gli elementi che caratterizzano la scena e guidano la nostra esperienza estetica, in talune particolari situazioni possono non essere, però, così essenziali.

Consideriamo, a tal proposito, un caso relativamente recente (CARAPEZZA 2013). Nel 2013, a Istanbul, il giovane coreografo Erdem Gunduz ha messo in scena una singolare forma di protesta nell'ambito di una dura contrapposizione tra il governo islamista di Erdogan e i manifestanti di piazza Taksim, che possiamo considerare una performance. Gunduz, divenuto noto come *the standing man*, è stato per ore, in piedi, immobile, con la faccia rivolta al grande ritratto di Atatürk, il fondatore della repubblica turca. Altre persone si sono progressivamente aggiunte alla performance, partecipando a questa singolare forma di protesta che, efficacemente fotografata, ha raggiunto fama globale. In quest'atto troviamo tutte le caratteristiche del gioco linguistico, compresa una, pur apparentemente paradossale, *linguisticità*. I manifestanti unitisi alla performance hanno compreso un gesto le cui regole non erano certamente date prima che Gunduz desse vita all'azione. La regolarità del gioco è emersa nel corso dell'azione. La prolungata immobilità del coreografo e la direzione dello sguardo rivolto verso il ritratto di Atatürk sono tracce isolatamente poco significative, e facilmente interpretabili in termini alternativi. In aggiunta, tuttavia, la piazza era in quel momento scenario di una protesta, ed era stata sgomberata dalla polizia nello stesso giorno. Si tratta di una serie di indizi che necessitano di una forte operazione abduittiva per essere riconosciuti come elementi di un pattern noto, sia pur distante. Tale operazione si basa, probabilmente, sull'associazione con altri pattern culturalmente radicati: lo sconosciuto ragazzo cinese che in piedi fronteggia una colonna di carri armati a piazza Tiananmen a Pechino, l'eco del solitario suicidio di Jan Palach a piazza San Venceslao a Praga. È interessante notare come non ci sia alcuna garanzia di comprensione interna alla performance: la riuscita della performance dipende da una sapiente orchestrazione dei tratti dell'opera (e del contesto) che ne permetta la riconoscibilità. In questo caso, la questione è particolarmente saliente. Non tutti i passanti hanno compreso il senso di ciò che accadeva nella piazza. A differenza di una performance classica, messa in atto all'interno di una cornice spaziale che predispone all'aspettativa di una resa inusuale di pattern noti, garantendo, come la chiama Marin, «la gloriosa autonomia della rappresentazione» (MARIN 1994). Al contrario, una performance rappresentata in un luogo non indicato, non garantisce nessuna certezza del fatto che sarà compresa o anche solo riconosciuta come tale.

6. Conclusione

Lungi dal fornire una teorizzazione esaustiva sulla natura dell'esperienza estetica, in questo testo abbiamo tentato di suggerire una prospettiva sul rapporto tra lingua e arte alternativa rispetto alla ricerca di analogie tra i rispettivi sistemi formali. Abbiamo proposto, nello specifico, un approccio orientato ad indagare cosa caratterizza la *comprensione* di specifiche forme d'espressione artistica rispetto a fenomeni di comprensione linguistici. Abbiamo messo in relazione la comprensione artistica con la comprensione linguistica intesa come riconoscimento di *regola* e partecipazione a un gioco linguistico in accezione wittgensteiniana. Più in dettaglio, abbiamo argomentato su come la costruzione di senso nelle forme artistiche possa far leva sulla presenza di certi gradi di libertà nell'applicazione della regola che guida un'interazione, i quali garantiscono una tensione tra riconoscibilità della conformità a un pattern e scarto. In una certa misura, come evidenziato nei capitoli precedenti, tale tensione si risolve in una dialettica tra conformità ad *aspettative*, e *violazione* di esse.

Analogamente a quanto avviene nella comprensione linguistica, la comprensione, ad esempio, di una pièce teatrale o di forme artistiche non esplicitamente verbali si basa su un riconoscimento del sistema di vincoli e regole che l'opera segue, permettendo così di mappare gli eventi in scena riconducendoli a pattern *noti* al fruitore. La cifra della comprensione artistica è tuttavia un mapping incompleto, caratterizzato da un'impossibilità di un *pieno* riconoscimento del pattern in questione. In alcuni casi, quali, ad esempio, gli stilemi del teatro dell'assurdo, la violazione di regole e aspettative dello spettatore sul pattern di eventi in questione è elemento sistematico, che colloca l'opera nella sua dimensione liminare tra plausibilità ed alterità rispetto al reale. Pur intravedendo un pattern regolato di comportamento in scena, l'opera rimane in un costante stato di tensione tra ri-proposizione e alterità rispetto a contesti o situazioni note, insistendo sulle *zone franche* nello spazio logico definito dalla regola e talvolta fluttuando tra molteplici pattern di riconoscimento. Infine, non abbiamo inteso indagare rigorosamente i meccanismi cognitivi o neurologici alla base di tale processo, quanto, piuttosto, esplorare la possibilità di una nuova prospettiva e di una cornice teorica alternativa. Salvaguardando, da un lato, la specificità delle forme artistiche, più o meno linguisticizzate, rispetto a un uso quotidiano della lingua; dall'altro, guardando a lingua e arte come fenomeni radicati entrambi in un'analogia strutturale interazionale e animati, entrambi, da meccanismi di costruzione di senso cooperativi, multimodali e in massimo grado dinamici.

Il testo ha beneficiato dei commenti di anonimi *referee*, che gli autori ringraziano. Il presente lavoro è realizzato nell'ambito del PRIN2015 *Perception, Performativity and Cognitive Sciences*.

Bibliografia

CARAPEZZA, Marco, BIANCINI, Pierluigi (2013), *Language game: calculus or pragmatic act?*, in CAPONE, Alessandro, LO PIPARO, Franco, CARAPEZZA,

Marco, a cura di, *Perspectives on Linguistic Pragmatics*, Springer, Dordrecht, pp. 523-543.

CARAPEZZA, Marco (2013a), *Il linguaggio traveste il pensiero*, Mimesis, Milano.

CIMATTI, Felice (2007), *Il volto e la parola*, Quodlibet, Macerata.

DANTO, Arthur (1981), *The Transfiguration of the Commonplace*, Harvard University Press, Cambridge, MA.

DE JAEGHER, Hanne, DI PAOLO, Ezequiel (2007), «Participatory sense-making: an Enactive Approach to Social Cognition», in *Phenomenology and the cognitive sciences*, vol. 6, n. 4, pp. 485-507.

DE RUITER, Jan Peter, MITTERER, Holger, ENFIELD, Nick J. (2006), «Projecting the end of a speaker's turn: A cognitive cornerstone of conversation», in *Language*, n. 82 (settembre 2006), pp. 515-535.

FUSAROLI, Riccardo, GANGOPADHYAY, Nivedita, TYLÉN, Kristian (2013), «The dialogically extended mind: Language as skilful intersubjective engagement», in *Cognitive Systems Research*, n. 29, pp. 31-39.

GALLESE, Vittorio, GUERRA, Michele (2012), «Embodying movies: Embodied simulation and film studies», in *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, n. 3, pp. 183-210.

GALLESE, Vittorio, GUERRA, Michele (2015), *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Cortina, Milano.

HOHWY, Jakob (2013), *The predictive mind*, Oxford University Press, Oxford.

HOLLER, Judith, KENDRICK, Kobin H. (2015), «Unaddressed participants' gaze in multi-person interaction: Optimizing Recipiency», in *Frontiers in Psychology*, vol. 6, n. 98 (febbraio 2015).

HURLEY, Susan (2008), «The shared circuits model (SCM): How control, mirroring, and simulation can enable imitation, deliberation, and mindreading», in *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 31, n. 1 (febbraio 2008), pp. 22-58.

KITA, Sotaro, ÖZYÜREK, Asly (2003), «What does cross-linguistic variation in semantic coordination of speech and gesture reveal?: Evidence for an interface representation of spatial thinking and speaking», in *Journal of Memory and language*, vol. 48, n. 1, pp. 16-32.

KONVALINKA, Ivana, VUUST, Peter, ROEPSTORFF, Andreas, FRITH, Chris D. (2010), «Follow you, follow me: continuous mutual prediction and adaptation in joint tapping», in *The Quarterly journal of experimental psychology*, vol. 63, n. 11 (novembre 2010), pp. 2220-2230.

KONVALINKA, Ivana, XYGALATAS, Dimitris, BULBULIA, Joseph, SCHJØDT, Uffe, JEGINDØ, Else-Marie, WALLOT, Sebastian, VAN ORDEN, Guy, ROEPSTORFF, Andreas (2011), «Synchronized arousal between performers and related spectators in a fire-walking ritual», in *Proceedings of the National Academy of Sciences*, vol. 108, n. 20, pp. 8514-8519.

LEVINSON, Stephen C. (2006), *On the human "interaction engine"*, in ENFIELD, Nicholas J., LEVINSON, Stephen C., a cura di, in *Roots of human sociality: Culture, cognition and interaction*, Berg, Oxford, pp. 39-69.

LEVINSON, Stephen C. (2012), *Action formation and ascription*, in STIVERS, Tanya, SIDNELL, Jack, a cura di, *The Handbook of Conversation Analysis*, Wiley-Blackwell, Malden, MA, pp. 103-130.

LEVINSON, Stephen C., HOLLER, Judith (2014), «The origin of human multi-modal communication», in *Phil. Trans. R. Soc. B*, vol. 369 n. 1651 (settembre 2014).

LEVINSON, Stephen C., TORREIRA, Francisco (2015), «Timing in turn-taking and its implications for processing models of language», in *Frontiers in Psychology*, n. 6 (giugno 2015), p. 731.

LICATA, Ignazio (2008), *La logica aperta della mente*, Codice, Torino.

MAJETSCHAK, Stefan (2007), «Arte e competenza. Wittgenstein sulla comprensione e la spiegazione delle opere d'arte», in CALDAROLA, Elisa, QUATTROCCHI, Davide, TOMASI, Gabriele, a cura di, *Wittgenstein l'estetica e le arti*, Carocci, Roma, 2013.

MARIN, Louis (1994), *De le representation*, Gallimard, Parigi.

MCFEE, Graham (2013), *Artistic Judgement. A Framework for Philosophical Aesthetics*, Springer, New York, Francoforte.

PICKERING, Martin J., GARROD, Simon (2013), «An integrated theory of language production and comprehension», in *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 36, n. 4, pp. 329-347.

RICHARDSON, Michael J., MARSH, Kerry L., ISENHOWER, Robert W., GOODMAN, Justin R., SCHMIDT, Richard C. (2007), «Rocking together: Dynamics of intentional and unintentional interpersonal coordination», in *Human movement science*, vol. 26, n. 6 (dicembre 2007), pp. 867-891.

STIVERS, Tanya, ENFIELD, Nick J., BROWN, Penelope, ENGLERT, Christina, HAYASHI, Makoto, HEINEMANN, Trine, HOYMANN, Gertie, ROSSANO, Federico, DE RUITER, Jan Peter, YOON, Kyung-Eun, LEVINSON, Stephen C. (2009), «Universals and cultural variation in turn-taking in conversation», in *Proceedings of the National Academy of Sciences*, vol. 106, n. 26, pp. 10587-10592.

TURNER, Mark (1996), *The Literary Mind. The origins of Thought and Language*, Oxford Univ. Press, Oxford.

VIGLIOCCO, Gabriella, PERNISS, Pamela, VINSON, David (2014), «Language as a multimodal phenomenon: implications for language learning, processing and evolution», in *Phil. Trans. R. Soc. B*, n. 369: 20130292 (agosto 2014).

VIRNO, Paolo (2005), *Motto di spirito e azione innovativa*, Bollati Boringhieri, Torino.

VOLTOLINI, Alberto (2013), *Immagine*, Il Mulino, Bologna.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1953), (RF) *Philosophical Investigation*, trad. di, Anscombe Gertrude E. M., Hacker Peter M. S., Schulte Joachim, Blackwell, Oxford, 2009⁴ (*Ricerche Filosofiche*, trad. di, Piovesan Renzo e Trinchero Mario, Einaudi, Torino 1999³).

WITTGENSTEIN, Ludwig (1976), (LFM) *Lectures on the foundation of Mathematics. Cambridge 1939*, trad. di, Diamond Cora, Chicago Univ. Press, Chicago, 1989² (*Lezioni sui fondamenti della matematica*, trad. di, Picardi Eva, Bollati Boringhieri, Torino 2002²).