

Università Cattolica del Sacro Cuore – Milano

Facoltà di Lettere e Filosofia

Corso di Laurea in Linguaggi dei Media

**DAL GIOCO AL GAME SHOW:
TRA REGOLE E STRATEGIE TELEVISIVE**

Relatore: Chiar.ma Prof.ssa Maria Luisa BIONDA

Correlatore: Chiar.mo Prof. Alberto BOURLOT

Tesi di Laurea di:
Eleonora NERONI
Matr. N. 3004828

Anno Accademico 2003-2004

*Alla mia bella nonna che,
con il gatto sulle ginocchia, è da sempre la vera,
silenziosa e amabile spettatrice di tutte le mie ore di studio...*

Ringraziamenti

Ringrazio la mia ingombrante e rumorosa famiglia che non chiude le porte quando studio...

Ringrazio la mia mamma che, sfidando vigili e semafori, ha fatto in modo che io non perdessi mai il treno.

Ringrazio il mio papà che mette rimedio agli oscuri pasticci che combino, e che per aiutarmi si inventa anche le cose che non conosce.

Ringrazio le mie sorelle Anna e Margherita, compagne di giochi e di complotti.

Ringrazio Maurizio, soluzione tascabile utile ed efficace per ogni eventualità, nonché mia casa ambulante.

Ringrazio Cristina, l'amica dalle mille invenzioni, generosa e ingegnosa, ma anche tutti gli amici che sono riuscita a non allontanare.

Ringrazio la mia terza nonna, Tina, perché non l'ho mai ringraziata.

Ringrazio la famiglia di Maurizio perché mi sopporta e mi supporta con amore.

Ringrazio la Prof che mi ha incoraggiato quando la mia tesi era solo un tema.

Ringrazio chi mi ha messo a tacere quando non c'era niente da dire.

Ringrazio chi mi ha lasciato parlare quando non era il mio turno.

Ringrazio chi fra i tanti 5 e ½ una volta mi ha messo 6-.

Ringrazio tutte le persone che sanno perdonare, cancellare e ricominciare da zero.

Ringrazio chi mi ha dato ragione perché è bello illudersi di averla!

INDICE

1	INTRODUZIONE: Gioco e Spettacolo.....	6
2	Dove comincia il gioco.....	8
2.1	Introduzione	9
2.2	Gioco e Sacro	11
2.3	Huizinga e post Huizinga: il gioco e le sue definizioni.....	14
2.4	I tipi di gioco	15
2.4.1	Agon	16
2.4.2	Alea.....	17
2.4.3	Mimicry	18
2.4.4	Ilinx	20
2.5	Ludus e Paidia	20
2.6	La degenerazione dei giochi	22
2.7	Gioco e Vita	22
2.7.1	Dal gioco alla cultura alla società.....	25
3	Come il gioco diventa Game Show	30
3.1	Introduzione	31
3.2	Il Game e la sua storia	33
3.3	La Televisione, La Poetica di Aristotele e il Game	38
3.3.1	Il Verosimile	39
3.3.2	Unità aristoteliche in televisione.....	42
3.3.3	Pietà e terrore in televisione	44
3.4	E così Game Show fu!	46
3.4.1	Il patto comunicativo: dalla Neotelevisione.....	47
3.4.1.1	Lo spazio	48
3.4.1.2	Il tempo	50
3.4.1.3	I patti.....	50
3.4.2	...al Game show	53
3.5	Dove finisce la poesia del gioco?.....	55
4	Il gioco in tv	58
4.1	Introduzione	59
4.2	<i>L'Eredità e Passaparola</i> : presentazione dei due giochi.....	61
4.3	La griglia di analisi.....	63
4.3.1	Dalle regole alla separatezza.....	64

4.3.2	Attitudini umane nei due programmi	68
4.3.2.1	Agon	68
4.3.2.2	Alea	70
4.3.2.3	Mimicry	71
4.3.2.4	Ilinx	73
4.3.3	La cultura dei due Game, Ludus e Paidia	74
4.3.4	A proposito di Aristotele	75
4.3.4.1	Il Verosimile	76
4.3.4.2	Le unità	77
4.3.4.3	Pietà e paura	78
4.3.5	Il patto	79
5	CONCLUSIONE: Si ritorna al gioco	81
6	Bibliografia	83

1 INTRODUZIONE: Gioco e Spettacolo

Il gioco con le sue regole, con i suoi limiti con le sue apparenti stranezze è il tema ricorrente di queste pagine, nonché unico vero oggetto della tesi.

L'idea è di cucire insieme un mondo sospeso tra sacro e magia e l'universo del piccolo schermo.

Il canale di ingresso per operare questo incontro-scontro è il Game Show. In questo semplice binomio, che tradotto suona come gioco-spettacolo, sono racchiusi i termini salienti del nostro connubio.

Il gioco entra travestito da spettacolo in quella che Caprettini ha definito "la scatola parlante"; non si tratta di un ingresso sobrio e smussato nei toni: si tratta di una partenza in pompa magna. Per l'occasione il gioco si traveste da intrattenimento, le sue regole diventano calcolo, il calcolo diventa strategia, ma la strategia torna ad essere gioco seppur in una nuova televisiva declinazione.

Nella prima parte di questo lavoro si delinea una sorta di identikit del gioco visto da una prospettiva antropologica, si cerca di definirne le componenti sulla base dei percorsi che i vari sociologi o etnologi vi hanno costruito intorno. Si cerca di individuare all'interno dell'attività ludica le attitudini umane che la animano, di definire come queste attitudini siano indici in realtà della cultura che le ospita.

Nel secondo capitolo si vuole allargare il discorso sul gioco al Game televisivo, quindi, dopo una breve introduzione sulla storia del genere, si prova a leggere il Game come l'incarnazione dello *specifico televisivo*. Ed è proprio a partire da questo presupposto che si estende il discorso a una riflessione generale sulla *neotelevisione*, mantenendo sempre come punto di fuga il Game Show.

Da queste considerazioni e dall'idea che la tv si nutre di vita e di quotidiano nasce la riflessione sulla rilettura aristotelica del piccolo schermo e poi del Game. Successivamente si prova a vedere cosa implichi l'attitudine della televisione ad appropriarsi e a stipulare dei

patti con i propri telespettatori. Nel raggio di interesse c'è dapprima tutto il panorama televisivo, poi il mirino stringe l'inquadratura nello specifico del Game.

Nel terzo capitolo si cerca di creare una sorta di griglia di analisi sulla base di tutte le osservazioni fatte nella parte precedente. Definita la griglia, si passa all'analisi di due casi concreti e attuali di giochi televisivi: *L'Eredità* e *Passaparola*. Per fare ciò si sono scelte semplicemente due puntate che fungessero da paradigma delle trasmissioni; partendo dal materiale a disposizione si tenta di scovare i meccanismi più profondi e più rilevanti dei due programmi facendo distinzioni e attuando dei confronti.

2 Dove comincia il gioco

L'attività ludica vista da una prospettiva antropologica

2.1 Introduzione

“Non è valido!” urlano i bambini per sottolineare con foga la scorrettezza di qualche furbacchione che con aria di sfida osa contravvenire alle regole di un gioco, o meglio del gioco.

Anche il mondo dello svago conosce limiti, sanzioni, anche il mondo del gioco non perdona chi viola i suoi confini. I bambini lo sanno e non esitano a segnalare le possibili anomalie.

Ogni gioco è un sistema di regole arbitrarie e imperative ma, soprattutto e sopra ogni pietà, *senza appello*; costituisce uno spazio puro, autonomo in cui la norma viene rispettata volontariamente da tutti, se non si rispetta vuol dire che si sta giocando a qualcos'altro.

La prima legge è accettare la sconfitta; ed ecco perché in televisione si sentono sempre quelle voci semiaffrante che per qualche secondo hanno annusato l'idea dei soldi (perché il più delle volte di sola idea si tratta) dire: “è solo un gioco, non importa...” o addirittura “sarà per la prossima volta!”. E da casa si è davvero abituati a questo frasario di convenienza, a questo rispetto ossequioso delle regole. Ciò che si vince può essere presto perso e non ci si deve stupire di questo apparente distacco.

Ma cos'è davvero il gioco? Dove si radicano i limiti di questo spazio diverso, di questo universo puro senza tempo?

J. Huizinga, olandese, storico del medioevo, diventato poi rettore dell'università di Leida, nel 1938 aiuta con il suo *Homo ludens* a definire i caratteri fondamentali del gioco e a dimostrare l'importanza del suo ruolo nello sviluppo stesso della società¹. La preoccupazione di Huizinga, come afferma nella prefazione del suo libro, è non di interrogarsi sul posto occupato dal gioco fra i vari fenomeni culturali, ma di stabilire in quale misura la cultura stessa abbia carattere di

¹ *Homo Ludens*, Torino, Einaudi 1973, p. 34. A p. 55, si trova tale definizione di gioco: “...gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di “essere diversi” dalla “vita ordinaria”.”

gioco. Il gioco è dunque qui trattato come fenomeno culturale, e non (o almeno non in primo luogo) come funzione biologica: è analizzato per questo con i mezzi della sociologia. Più antica del concetto stesso di cultura (gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare) l'attività ludica è qualcosa di più di una semplice reazione psichica fisiologicamente determinata, è un'intenzione ferma che mette senso nell'azione del giocare. Huizinga sottolinea con insistenza la presenza di regole nel gioco che determinano, a suo dire, ciò che vale e ciò che invece risulta esterno a quel mondo temporaneo. La base che determina suddette regole è considerata irremovibile: non appena si trasgrediscono le regole, il mondo plasmato e immaginato dalle menti di chi partecipa, crolla miseramente. L'idea della lealtà dunque è inerente al gioco. Chi si sottrae al gioco non è il baro che pur finge di giocare, ma il guastafeste che negandosi alla messa in scena svela la relatività e la fragilità di quel mondo in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Il guastafeste, ed è la sua grande colpa, toglie al gioco la sua essenza, toglie al gioco *l'inlusio*². Per semplificare, si pensi a quei bambini che, per paura, per ubbidienza ai genitori, per timore di sbagliare, non aderiscono ad una bravata o a un gioco un po' pericoloso. Questi bambini, fermi nella propria risolutezza o integrità, agli occhi dei partecipanti sono codardi guastafeste. Non imbrogliano e non mentono, ma riportano la magia del gioco a terra, le impediscono di essere completa negandola.

² L'etimologia del termine *In-lusio* rimanda proprio all'idea dell'entrare in gioco. Per una definizione più dettagliata si veda Campanini Carboni, *il Nuovo Vocabolario Latino Italiano – Italiano Latino*, Paravia, Torino, 1993.

2.2 Gioco e Sacro

Il gioco è dunque temporaneo annullamento del mondo ordinario e in questo si avvicina molto al **sacro** e alle pratiche di culto dei popoli primitivi. Si pensi, a questo proposito, alle feste d'iniziazione da cui è espulsa ogni forma di ostilità tipica della normale routine.

Huizinga afferma infatti che l'attività ricreativa è acceleratore fecondo in ogni cultura e che, andando più a fondo, si discosta poco dal mondo del sacro; gioco e sacro hanno la stessa trama visibile in trasparenza, entrambi si richiamano ad un mondo sospeso tra magia e sogno, tra regole ed eccezioni. I giochi si discostano dal sacro nella loro specifica gratuità, diventano un rito senza mito³, cioè senza rimando a qualcos'altro di superiore⁴.

La differenza sostanziale tra il gioco e le sacre rappresentazioni (manifestarsi del sacro) nel culto delle antiche civiltà consiste in un elemento spirituale profondo che appartiene principalmente alle seconde. La sacra rappresentazione è qualcosa di più di una realizzazione apparente e magari simbolica: è una realizzazione mistica. I partecipanti sono convinti che l'azione realizzi salvezza; infatti, una volta finito, "il gioco" non finisce nel suo effetto, bensì si irradia sul mondo presente al di là. Il sacro contagia infatti la vita degli individui e ha una sfera di influenza che comprende anche la quotidianità e i modi di vivere e pensare ad essa relativi. I culti che una persona pratica, il suo rapporto con il sacro possono determinare pesantemente i suoi modi di rapportarsi al mondo e di vedere le cose. Qualche importante spunto di riflessione a proposito si trova in un interessante studio di S. Dalla Palma sul teatro e sul sacro⁵.

Nel mondo antico e nel mondo medievale la sacra rappresentazione, che è tra l'altro progenitrice del teatro moderno, è profondamente

³ Caillois prende le riflessioni sul gioco come separazione tra mito e rito da un saggio di E. Benveniste, *Le jeu comme structure*, "Deucalion", 2.

⁴ Cfr R. Caillois, *L'homme et le sacré*, Gallimard, Paris 1950; *I giochi e gli uomini* [1967], tr. It. Bompiani, Saggi Tascabili, maggio 1995.

⁵ S. Dalla Palma, *Il teatro e gli orizzonti del sacro*, Vita e Pensiero, Milano 2001.

legata al clima della festa; la festa poi è il tempo attraverso cui il mito ritorna nella coscienza degli uomini, rappresenta il tempo degli dei in contrapposizione alla quotidianità che è invece tempo degli uomini. La festa anticamente non si riduce ad essere svago o puro e semplice gioco: è un tempo vissuto secondo una profonda intenzionalità religiosa dentro all'intera comunità. Il tempo che precede e quello che segue i festeggiamenti è da considerarsi fortemente influenzato dal momento focale della festa⁶.

Si ricava comunque che il sacro, che sfocia nella festa e nelle sacre rappresentazioni, ha le stesse premesse del gioco, ovvero l'interruzione del lavoro e una sorta di purificazione dal quotidiano.

Ad accomunare poi gioco e sacro c'è una forte spinta comunitaria che funge da elemento profondamente unitivo della vita del gruppo.

I bambini socializzano e si fanno parte di gruppetti quasi esclusivamente attraverso il gioco, che assume una funzione aggregante proprio come la festa/rito di un tempo per le civiltà antiche.

Quella momentanea sospensione della vita sociale, consueta per una grande e sacra stagione di ludi, si ritrova anche in numerose tracce delle culture progredite; ad esempio il Carnevale muove dalla logica del capovolgimento di ruoli e della realtà di sempre. Piano piano, con il passare degli anni e con il tramonto delle credenze popolari, il Carnevale diventa rito di travestimento senza mito, si svuota del suo significato primario diventando quasi puro gioco.

In realtà in origine il Carnevale era legato strettamente al momento di stasi e di passaggio tra un ciclo vitale e l'altro: si è concluso un ciclo della natura e si assiste, all'incirca nei primi due mesi dell'anno, al momento in cui la terra non è feconda o fertile, in cui la natura tace quasi in catalessi. Per porre rimedio a questa fase depressiva e alla frustrazione conseguente, presso le civiltà antiche si usava

⁶ La parola *feria*, con la radice che riporta a *fas*, richiama una dominante religiosa ed esprime, al plurale *feriae* (cioè giorni festivi), l'idea che le feste si succedono nel corso dell'anno in un quadro ciclico in cui si organizzano influenze religiose di natura diversa.

ingerire grandi quantità di cibo fino a sfiorare gli eccessi, ci si abbandonava a riti orgiastici ed infine ci si dedicava al culto dei morti attraverso l'utilizzo di maschere demoniache. Tutto questo portava ad una regressione alla fase caotica della proteità primigenia che serviva a ribadire la ciclicità e la continuità della vita che si rigenera.

Il Carnevale infatti si dispone nel tempo intercalare a significare la crisi e il suo superamento, la morte e la ripresa della vitalità. Ma da dove riprende la vita? Dalla morte, e da qui si spiega l'attaccamento viscerale per il culto dei morti che, proprio come i semi da cui viene la vita, stanno sottoterra rendendo fertile il terreno⁷.

Ben poco, già nel medioevo, era rimasto dei riti agresti che avevano come scopo quello di espellere l'Inverno e la Morte e di evocare la Primavera e la Vita, in un simbolico e spesso grottesco rituale di "seppellimento" del Carnevale, rappresentato da un falò o da un fantoccio che poteva essere bruciato, annegato e distrutto in vari modi. Il Martedì Grasso chiudeva con queste cerimonie il lungo periodo invernale e, nell'allungarsi dei giorni e delle ore di luce, l'uomo coglieva il presagio di una risurrezione vicina, di un rifiorire della vegetazione e della vita animale. Il Carnevale ha uno stretto legame con le religioni antiche (I Saturnali romani, I Kronia greci): è un temporaneo periodo di disordine in cui un re carnevalesco si sostituisce all'autorità costituita e le maschere consentono agli uomini di trasfigurarsi; al suo termine l'ordine normale è ristabilito apparendo nuovo o rinnovato. Si presenta quindi come una festa di fine-principio d'anno.

⁷ In *Il teatro e gli orizzonti del sacro* di S. Dalla Palma un'attenzione particolare è da riservare alle **maschere demoniache** che si collegano al culto dei morti e alla ferma volontà di tenere i contatti con l'aldilà. Morte e vita sono strettamente connesse poiché dal luogo di sepoltura dei defunti, la terra, viene la vita, vengono i frutti e la fertilità. L'ossessione per le maschere demoniache, ovvero legate al culto dei morti, parte dalla volontà di tenere in comunicazione i due mondi, apparentemente opposti. I defunti sono allora come semi nella terra che ne ribadiscono la fertilità e che scongiurano ogni forma di paura verso la fine e la cessazione dell'esistenza, che anzi permettono l'innescarsi di un nuovo ciclo vitale. Il demone rappresenta la figura dell'antenato scomparso che viene a riemergere dalla tenebre per unirsi al tripudio dei vivi. Il ritorno dei morti non è motivo di tristezza o di ansia, anzi è esplosione orgiastica che mira a produrre il massimo delle energie esprimendo tutta la possibile vitalità.

Nella cultura Cristiana il quadro si complica notevolmente e il Carnevale, che rappresenta la Grande Festa, si svuota del suo significato originario e non può più indicare solo la ripresa della natura; si colloca come ultima caotica e confusa festa immediatamente precedente alle ristrettezze della Quaresima. Il giorno di martedì grasso e il giorno del mercoledì delle Ceneri marcano in modo inequivocabile il passaggio dalla festa alla fase di rinuncia per i Cristiani dei quaranta giorni prima della Pasqua del Signore. Non a caso si usa festeggiare con pranzi e frittelle l'ultimo giorno di Carnevale, poi l'ultima grassa abbuffata lascia il posto ai fioretti e alle penitenze. Il mercoledì delle Ceneri con i suoi riti legati alla polvere ribadiscono all'uomo la sua finitezza: il sacerdote ricorda con la cenere che gli uomini vengono dalla polvere e saranno restituiti ad essa in un ciclo continuo che lascia poco spazio alla vita terrena.

2.3 Huizinga e post Huizinga: il gioco e le sue definizioni

Tra le qualifiche applicabili al gioco, vi è in *Homo Ludens* quella di tensione. Ciò significa proiettare nel gioco sospensione, incertezza, aspettativa, ma anche ammettere possibilità di una buona o cattiva riuscita. La tensione è però inscritta in uno spazio ben preciso che non è solo logico ma anche fisico (campo da calcio o da tennis, scacchiera, pedana per la scherma, ecc...).

Sia per Caillois, sociologo del novecento, che si è occupato di antropologia e di filosofia, nonché di poesia e di quanto attiene alla sfera dell'immaginazione, sia per E. Fink⁸, filosofo tedesco di scuola fenomenologica, il gioco è qualcosa di circoscritto, uno spazio a sé, sicuramente separato dalla realtà comune. Anche lo stesso Huizinga insiste su questa separatezza, parlando di uno spazio magico, in cui il quotidiano resta sospeso: ha in mente però un'oasi felice, uno spazio di gioia, un po' distante dall'isola di precarietà che inquieta Caillois. La bella e leale competizione a cui pensava Huizinga (il modello della contesa cavalleresca) diventa in Caillois un'esperienza insidiosa

caratterizzata piuttosto dall'aleatorietà, dall'ambiguità della maschera e dall'effetto squilibrante della vertigine⁹. Entrare nel gioco, *in-ludere*, non significa per lui solo entrare in una dimensione illusoria, già di per sé instabile, ma anche esporsi al rischio e infine partecipare a quello stato "incandescente" noto al giocatore d'azzardo¹⁰.

Gli interrogativi promossi dal lavoro dei colleghi porta Caillois alla ricerca di un'idea unitaria di gioco a partire però dall'osservazione delle singole situazioni ludiche da cui trarne diverse tipologie. Il ragionamento condotto da Caillois è di tipo deduttivo: dall'osservazione delle situazioni si arriva a generare una teoria; in questo caso, dall'osservazione dei singoli giochi si astrae una sorta di regola, o meglio, si traccia una linea di confine.

Da queste riflessioni si ricava che il gioco è un'attività **libera** che si sceglie di vivere nei limiti delle regole e **incerta** perché si può fallire: i partecipanti lo devono sapere; è poi **separata** dal resto perché nasce, cresce e si spegne entro limiti precisi di tempo e di spazio fissati in anticipo, spesso troncata da un impietoso "basta è ora di studiare"; è **improduttiva** perché non crea ricchezze che in certi giochi si limita a spostare¹¹; è **regolata** ovvero sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare; infine è **fittizia** nel senso che rappresenta una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

Sono tracciate così da Caillois le linee di confine di un'attività tanto fantasiosa quanto circoscritta ad un insieme di norme tutt'altro che precarie.

2.4 I tipi di gioco

Definiti i limiti, è il caso di guardare a fondo tra le tipologie di gioco distinguibili che popolano questo vasto universo.

⁸ E. Fink, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, 1957.

⁹ Vedi qui definizioni di Alea, Mimicry e Ilinx.

¹⁰ Cfr. P.A. Rovatti nella prefazione di *I giochi e gli uomini*.

¹¹ Nell'azzardo la ricchezza si sposta da un giocatore all'altro fino a tornare al banco.

Tutte le invenzioni che i bambini riescono a plasmare dal nulla nell'attività ludica sono in realtà secondo Caillois¹² riconducibili a quattro attitudini o necessità umane che sono:

1. La tendenza innata alla competizione (Agon)
2. La strana abitudine ad abbandonarsi al caso (Alea)
3. L'amore per il travestimento (Mimicry)
4. L'attaccamento alle situazioni inebrianti ovvero la ricerca di vertigine (Ilinx)

2.4.1 Agon

L'attitudine alla competizione parte dalla voglia di gareggiare per manifestare a pari condizioni di riuscita la propria superiorità su di un avversario più o meno temibile. La legge imprescindibile da cui trae inizio la gara è l'uguaglianza assoluta dei partecipanti alla partenza. Tutti dispongono nel monopolio degli stessi soldi e dello stesso numero di territori; i finalisti di un torneo di scacchi hanno le stesse identiche pedine in posizione esattamente ribaltata e solo il merito personale fa da fattore discriminante per la vittoria.

Si parla allora di meritocrazia. Vince chi al "pronti... via!" è più reattivo, vince chi taglia per primo il traguardo: l'esito della gara dipende dall'impegno dei contendenti.

Non c'è, in linea di principio, l'intento di causare un danno grave al rivale ma solo l'intenzione più ferma di dimostrare la propria superiorità su di esso. Che cosa significa vincere? Vincere è risultare superiore nell'esito. L'uomo poi con presunzione tende ad allargare il concetto di una superiorità effettivamente dimostrata all'aspirazione di apparire superiore in genere. E chi si proclama il migliore nella competizione trova in linea di principio stima e onore¹³. Si gareggia o si gioca per qualche cosa. In primo luogo si lotta per la vittoria stessa, poi per i modi in cui essa è celebrata: il trionfo che comporta

¹² R. Caillois in *I giochi e gli uomini la maschera e la vertigine* propone una suddivisione in quattro categorie principali a seconda che, nei giochi considerati, predomini: il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o, infine, quello della vertigine.

¹³ Huizinga, *Homo Ludens*, in cap 3 (*Gioco e gara come funzioni creatrici di cultura*).

onore e stima, ma anche la posta ovvero il premio materiale o simbolico. Qui interviene il concetto greco di **αρητή**, la virtù che rende un uomo degno d'onore. Esso non è nella cultura arcaica equivalente ad un'idea astratta di perfezione morale, ma significa essere atto a qualche cosa, essere autentico e perfetto nel proprio genere¹⁴.

Questa democratica abitudine alla competizione, questa equa e incontaminata forma di gioco si chiama **ἀγών**¹⁵. Ed ecco spiegato perché si gioca a calcio, perché esistono le gare di atletica, perché esistono i tornei di tennis e perché nel golf, addirittura, per ricreare una chimerica parità tra i contendenti si attribuisce un handicap ai più esperti permettendo ai principianti di confrontarsi con essi.

La necessità di competere e prevalere sugli altri nel gioco e nella vita è indice della natura ferina dell'uomo; allora è corretto dire che nell'Agon prevalgono gli istinti? In realtà in questo caso compare la ragione travestita da arbitro così che il buon senso e la voglia di giustizia monitorano dall'alto ogni sfida e garantiscono la correttezza assoluta dell'azione.

2.4.2 Alea

Gli uomini conoscono un altro metodo tutto particolare di trovare in quello che fanno una sorta di equità nel gioco e anche nella vita. Esiste la fortuna che a scuola insegnano essere *vox media* latina ovvero termine che indica sia la buona che la cattiva sorte. Esiste allora l'estrazione a sorte che qualche volta nelle classi si usa chiamare *tombolino*¹⁶ e che oltre ad essere strumento di tortura per chi lo subisce, assicura un meccanismo facile e funzionale ma soprattutto democratico di scelta rapida. E davvero al caso ci si abbandona di frequente nelle interrogazioni ma anche nelle lotterie e

¹⁴ ἀρητή-ης: virtù, pregio, dote, qualità, abilità, merito, valore e coraggio che è anche in rapporto con ἄριστος, il migliore, superlativo di ἀγαθός.

¹⁵ ἀγών - ὄνος: significa competizione, combattimento, contesa, ma anche orazione, arringa o perfino riunione. Dall'etimologia ci si rende conto della componente competitiva e relazionale dell'agon che mette a confronto i contendenti talvolta ponendoli su di una impietosa bilancia.

¹⁶ Metodo di estrazione a sorte attraverso l'utilizzo di una sorta di tombola con numeri associati alle persone.

nei casinò, e, tornando ai bambini, nelle conte o con i dadi. La dea bendata induce al rischio, stuzzica l'idea di affidarsi a metodi discutibili di vincite sfidando non un avversario ma il destino. Chi lancia la sfida è perché crede di poter vincere. Può capitare di perdere il senso della realtà e di dimenticare che la sorte, come il banco, trionfa sempre.

Da questa abitudine dell'uomo nasce l'**Alea**¹⁷, ovvero il gioco dove il concorrente non conta più su se stesso, decide liberamente di abdicare alla propria volontà e di abbandonarsi anima e corpo alla casualità.

L'Alea abolisce le differenze tra bravura, intelligenza e furbizia dei giocatori ed esercita all'azzardo perché di fronte alla sorte sono tutti uguali o almeno così dovrebbe essere.

Il gioco, Agon o Alea che sia, è tentativo di sostituire alla normale confusione dell'esistenza ordinaria delle situazioni ottimali: tutti possono godere allora delle stesse probabilità di vincere e dimostrare la propria bravura. E, se si riflette, non è difficile scovare un po' di caso in tutti i giochi. Chi fa la prima mossa negli scacchi può essere estratto a sorte, e perfino nello stesso monopoli i dadi buttati in fretta sul tavolo possono portare in "Vicolo Corto" ma anche diretti in prigione. E la sorte sta negli imprevisti o nelle probabilità. Merito e fortuna spesso coesistono e stanno fianco a fianco aiutandosi o ostacolandosi a vicenda.

2.4.3 Mimicry

Oltre ad Agon e Alea esiste un terzo tipo di attitudine che poi diventa criterio di gioco: si tratta della **Mimicry**¹⁸; questo termine si rifà alla rappresentazione, ma anche alla maschera, all'imitazione e al

¹⁷ Alea-ae, termine latino che significa dado e quindi per estensione sorte, destino. Si ricordi a proposito la celebre frase di Cesare che passando il Rubicone disse *Alea iacta est* ovvero il dado è tratto, la sorte è decisa.

¹⁸ Mimicry è un termine inglese che significa mimica, imitazione e parodia, ma anche mimetismo, con riferimento particolare alla tendenza degli insetti di camuffarsi nella natura: si parla di mimetismo protettivo. La radice è la stessa del verbo greco μιμέομαι che significa proprio imitare.

mimetismo. Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione, di un universo chiuso, convenzionale e, per certi versi, fittizio. Il gioco può consistere proprio nel partecipare attivamente a questa illusione¹⁹, assumendo le fattezze di un personaggio fittizio. Per citare di nuovo S. Dalla Palma, la maschera implica, in chi la porta, un diversificarsi dall'esistenza normale, alla cui abolizione si ricorre nella festa delle civiltà antiche. Ed è in queste antiche comunità che la maschera permette la comunicazione tra l'umano, il vegetale e l'animale: chi la indossa diviene un tutto facendo cadere ogni dualismo tra i mondi, chi la indossa si fonde interamente con il principio della natura. Le maschere che hanno sembianze zoomorfe o dendromorfe si fanno testimoni di questa fusione profonda. La maschera dunque, se investita di questo significato profondo, rende visibile la situazione umana tra un'esistenza individuale e un'esistenza più ampia, proteiforme, che abbraccia tutte le forme²⁰.

Esistono dunque dei giochi dove ci si traveste, ci si immedesima in un ruolo bussando ad una realtà diversa e immaginaria dove la regola principale è essere altro da quello che si è. Le bimbe giocano allora con le bambole a fare le mamme premurose, le maestrine puntigliose, oppure prediligono come i maschi giochi d'azione e si cimentano in ruoli polizieschi.

Mimicry richiama anche il mimetismo ovvero l'impulso organico degli animali che per regola fuggono ciò che si avvicina e seguono come per contagio ciò che si allontana come per *imitarlo*²¹.

A volte Mimicry diventa immedesimazione e da qui derivano tutti i processi di identificazione con il proprio idolo che culminano nel tifo (a volte si mima l'atteggiamento dei concorrenti all'Agon).

¹⁹ Per l'etimologia si veda la nota 2

²⁰ Vedi nota 5

²¹ Per avere alcuni esempi di mimiche degli insetti o di morfologie dissimulanti cfr. R. Caillois, *Le Mythe et l'Homme*, Parigi, 1938.

La Mimicry è vicina al rischio, l'esperienza resta quella del piacere di una messa a repentaglio della propria identità, attraverso uno scarto, uno sbilanciamento, uno spaesamento destabilizzante.

Nella Mimicry manca una caratteristica che nelle altre tipologie di gioco era forte: l'assoggettamento a regole imperative e precise che vengono ovviate qui da un flusso creativo di invenzione continua.

2.4.4 Ilinx

Ultima attitudine e necessità cui l'uomo tende è la vertigine, ovvero una sensazione di inebriamento dei sensi che per un attimo azzerava la stabilità della percezione portando ad un voluttuoso panico.

Nel gioco la vertigine trova un corrispettivo nell' **ἄλιξις**²²; questa tipologia di attività ludica abbraccia tutti i divertimenti che destabilizzano l'orientamento abituale delle persone: le giostre al luna park o la semplice mosca cieca. L'Ilinx è spesso ricercata dai bambini che girano in modo forsennato su se stessi fino a perdere l'equilibrio, si ritrova negli sport (quasi) estremi come la scalata libera o la formula 1. È come se privarsi di un senso (della vista per esempio) o dando uno scossone a tutti gli altri (nelle giostre) portasse ad un ampliamento esponenziale di tutte le sensazioni. Il controllo si interrompe dove comincia la vertigine, la vertigine esplode dove inizia la paura.

2.5 Ludus e Paidia

Ci sono dunque quattro macroinsiemi di gioco che sono per ricapitolare: Agon, Alea, Mimicry e Ilinx. Tutti quanti i macroinsiemi conoscono delle gradazioni che vanno da un polo che Caillois chiama **Paidia**²³ ad un altro che chiama **Ludus**²⁴.

²² ἄλιξις-ιγγος: parola greca che significa letteralmente gorgo, qui tradotta come vertigine.

²³ Παιδιά -άς: scherzo da ragazzo come testimonia la radice uguale a quella di παῖς -παιδός che significa bambino-ragazzo.

²⁴ Ludus-ludi: parola latina che significa gioco, divertimento, svago, ma anche al plurale ludi vuol dire giochi pubblici spettacoli sceneci.

Come già detto le regole sono inscindibili dal gioco e lo trasformano in uno strumento di cultura fecondo e decisivo. Non bisogna dimenticare però che all'origine del gioco alberga un'esigenza di libertà primaria che è necessità di distensione e di distrazione; tale impulso è appunto la Paidia. Il gioco diventa allora turbolenza, fantasia incontrollata, improvvisazione.

La Paidia si oppone al Ludus, gusto della difficoltà gratuita, ovvero al piacere che si prova nel superare una difficoltà creata di proposito. C'è Ludus quando il gioco è calcolo, capacità combinatoria, pazienza e scaltrezza; giocare equivale a mettersi alla prova, significa sondare la propria capacità ordinata di vincere gli ostacoli.

Nelle quattro forme individuate prima, può prevalere un'esigenza di svago o piuttosto il gusto della lotta contro l'ostacolo.

Spesso per esempio l'Agon è mosso dalla voglia del giocatore di oltrepassare più o meno brillantemente una situazione critica creata ad hoc.

Il Ludus è combinazione e calcolo che non si avvicina all'Ilinx se non nei giochi che prevedono dominio di sé e della vertigine (quanto si riesce a resistere per esempio in equilibrio su un piede solo e con le braccia aperte).

Il giocatore si inorgoglisce e si compiace di avere vinto le proprie debolezze. Questa combinazione con il Ludus si ritrova anche nella Mimicry per esempio nei giochi di costruzione che sono sempre giochi di illusione dove la capacità inventiva del bambino si mischia con il materiale disponibile... ecco dove nascono le bamboline costruite con i tappi di sughero con braccia di stuzzicadenti.

Ludus incontra l'alea poi nelle scommesse dove il brivido consiste nello sfidare la sorte e vincere l'ostacolo che in questi casi si chiama destino.

Poi sull'altro versante l'Agon sposa la Paidia nelle corse o nei combattimenti non soggetti a particolare regolamento. Nell'Alea la componente di libertà primaria diventa una conta spensierata per

decidere a chi tocca. Nella Mimicry la Paidia è maschera o travestimento. L'Ilinx invece con essa diventa bisogno primario di roteare in modo infantile su se stessi.

2.6 La degenerazione dei giochi

Agon, Alea Mimicry e Ilinx possono a volte diventare giochi davvero pericolosi...

Ciò che era divertimento diventa febbre, ciò che era piacere diventa idea fissa, ciò che era evasione diventa costrizione. Questo per dire che anche l'attività ludica può degenerare e non rispettare l'isolamento dalla vita reale che si prefiggeva come regola prima. I confini così possono diventare sempre più labili. Sulla vita si deposita una sottile nebbiolina che non fa distinguere il divertimento dal resto e così ad ognuna delle quattro categorie corrisponde una perversione specifica che è la risultante dell'assenza di freno.

Se la finzione non finisce con il calare del sipario, se la gara continua aggressiva anche dove non c'è Agon allora vuol dire che qualcosa si è corrotto, che si è innescato un meccanismo oscuro difficile da gestire. Nell'Agon non verranno più riconosciute forme di arbitraggio, non ci sarà più giudice e non si accetterà più nessuna sconfitta. Nell'Alea la superstizione porterà a credere in oroscopi o in riti privi di senso. Nella Mimicry l'attore o il bambino che si traveste dimenticherà il suo vero essere e si comporterà da personaggio. Nell'Ilinx, e forse è il caso estremo, la ricerca della vertigine irrompe nella realtà, suscita assuefazione che allontana tristemente la soglia dalla quale si inizia a provare lo stordimento voluto.

2.7 Gioco e Vita

Ora si tratta di vedere come il gioco possa entrare nella vita, o meglio ancora di vedere in che rapporto sia la cultura con il gioco.

La cultura, chiarisce sempre Huizinga in *Homo ludens*, sorge in forma ludica: la cultura è dapprima giocata e persino quelle attività che sono indirizzate alla soddisfazione dei bisogni materiali, come per

esempio la caccia, nella società arcaica assumono di preferenza la forma ludica. Dunque ciò non vuol dire che il gioco si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di gioco e viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici.

In tale dualità-unità di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percettibile, determinato concretamente, mentre cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico al dato caso.

La relazione tra cultura e gioco è da ricercarsi principalmente nelle forme superiori del gioco sociale, nell'azione ordinata di un gruppo o di una società. Spesso poi il gioco collettivo ha in buona parte un carattere antitetico, di contrapposizione fra partiti; questo non vuol dire necessariamente lotta, significa solo confronto, alternanza nei turni, come può essere l'azione di un coro che è antitetica ma non agonale²⁵.

Esistono dunque secondo Huizinga diverse forme di gioco con una componente più o meno agonale, ma anche con una capacità più o meno forte di elevare il clima vitale dell'individuo e di costruirne e determinarne la cultura. Sempre seguendo tale ragionamento Huizinga afferma che i giochi dei dadi sono sì curiosi oggetti di cultura, ma nondimeno sono sterili per la cultura stessa e non portano incremento allo spirito o alla vita.

In realtà si tratta di una visione riduttiva ad oggi abbastanza superata, visto che non è così forte la tendenza a demonizzare il gioco d'azzardo ancora così decisivo per la cultura orientale e cinese, ma anche senza andare troppo lontano per la cultura corrente europea dove è contemplata senza problemi la presenza di casinò e oasi del gioco. Resta il fatto che questi spazi adibiti all'azzardo rimangono spesso in un luogo comunque lontano o almeno distaccato dal normale consorzio sociale.

²⁵ Qui significa non competitiva.

Ogni attività ludica è all'origine delle convenzioni che permettono lo sviluppo della cultura, stimola l'ingegno, la sottigliezza e l'invenzione, insegna la lealtà e la correttezza verso l'avversario, a volte il gioco d'azzardo insegna forme di lealtà differenti ma pur sempre di rispetto del gioco si tratta. Il gioco poi tenta di stabilire quell'equità che nella vita non esiste, cerca di creare quella situazione quasi ideale di equilibrio.

Ma è il gioco a derivare dalla cultura o viceversa? La risposta mette insieme i punti di vista di diversi studiosi poiché l'attività ricreativa è sì essenziale allo sviluppo della cultura, ma è altrettanto vero che i giocattoli sono residui della cultura stessa e delle invenzioni reali dell'uomo.

Il divertimento dunque si presenta come attività indipendente ma parallela alla vita.

Diciamo pure che le strutture ludiche e le strutture funzionali sono spesso identiche ma le rispettive attività cui esse presiedono sono irriducibili l'una all'altra; ciò non toglie che le motivazioni da cui partono siano sempre le stesse.

Si pensi ad un settore della vita: il lavoro. In parte le decisioni che spingono all'azione sono sempre: il bisogno di affermarsi, a volte il gusto della sfida, la ricerca della ripetizione o al contrario di novità.

Oltre al lavoro che risponde in aggiunta ad una serie di esigenze pratiche che nel gioco passano in secondo piano (guadagnare), si può accostare tale attività ricreativa alle relazioni personali che appartengono alla sfera della vita normale. Come un individuo può impostare le sue relazioni con gli altri? Per esempio sulla base del mistero e della segretezza del travestimento, ma anche mettendo a punto un sistema di regole come accade nei rapporti più formali. Le relazioni con la famiglia rispondono spesso e volentieri al bisogno di ripetizione e di stabilità; una storia d'amore può finire perché come nel gioco si cerca qualcosa di nuovo, o perché si desidera provare l'ebbrezza dell'innamoramento con un'altra persona.

Il gioco ha poi stretti rapporti con il rito e con l'esigenza liturgica da cui derivano quelle formule magiche che di solito chiamiamo filastrocche.

Ogni divertimento ha una tendenza ad istituzionalizzarsi, a codificare delle norme. Ciò trova un parallelo nella vocazione sociale degli uomini e nella tendenza a burocratizzare l'esistenza; un'esistenza che diventa spesso collettiva e non individuale.

2.7.1 Dal gioco alla cultura alla società

Si è parlato dunque di quattro attitudini umane, si è parlato poi di cultura, si cercherà di vedere ora come attitudini e cultura di fatto si incontrino.

I quattro meccanismi ludici individuati sono legati e, in parte nutrono, diversi tipi di culture. Per capire questo accostamento, cultura-gioco, è prima necessario vedere come Alea, Agon, Mimicry e Ilinx si combinino tra loro.

Due sono gli abbinamenti salienti secondo Caillois ovvero: Alea con Agon e Mimicry con Ilinx.

La prima coppia poggia sul medesimo principio di equità sulla base di regole codificate. Nel caso di Agon ci si affida alle competenze personali, con l'Alea al caso. Eppure i due termini si scontrano poiché la sorte insieme alla fortuna rappresenta la resistenza opposta dalla natura o dagli dei all'abilità e all'intelligenza del giocatore; insieme occupano comunque il versante della regola contro quello della sregolatezza abitato dalla seconda coppia.

Fingere di essere un altro nella Mimicry aliena ed esalta insieme innescando un dispositivo inebriante. L'imitazione crea dunque sensazioni simili a quelle suscitate dall'Ilinx e così anche la seconda coppia trova ragione di vivere. L'unione poi tra imitazione e vertigine è fatale e appartiene alla sfera del sacro. Dove per sacro si intende qualcosa di nascosto, qualcosa di arcano e lontano, non soggetto a regolarità, qualcosa insomma di inspiegabile e viscerale.

Nelle due coppie, Agon e Mimicry costituiscono l'elemento attivo e fecondo poiché vengono considerate educative, produttive ed hanno un valore estetico. D'altro canto Alea e Ilinx non portano a nulla e derivano dalla accettazione incondizionata del verdetto della sorte o dall'abdicazione della volontà e della coscienza.

Detto questo, secondo Caillois ciascun abbinamento può essere preso in esame a partire da una prospettiva etnografica. Esiste, infatti, un'autentica solidarietà tra la società e i giochi che vi sono praticati di preferenza. I giochi sono immagini di una cultura, ne consegue dunque che una civiltà e, all'interno di una civiltà un'epoca, sia caratterizzata dai suoi divertimenti; questi ultimi paiono legati allo stile e alla vocazione delle varie culture. Si tratta in pratica di determinare lo spazio che le varie culture danno al caso, alla competizione, al simulacro o all'ebbrezza. Se ne ricava che le società primitive vedono le maschere e la possessione farla da padrone; le società a noi più vicine per esempio quella dei Romani o degli Assiri vedono nel merito personale e nella nascita, ovvero nel caso, gli elementi fondamentali del gioco sociale.

Nelle società più antiche l'irruzione di questi fantasmi e di queste creature mascherate simboleggiava l'irrompere delle potenze che l'uomo temeva e sulle quali sentiva di non avere presa. L'indossare una maschera nell'antichità equivale ad esorcizzare la paura con una smania di dominio e di controllo sull'incontrollabile.

Colui che indossa la maschera si investe di quella sacralità che altrimenti non potrebbe in alcun modo fronteggiare o controllare²⁶. Così i mascherati riescono a dominare per un attimo i demoni che temono. Il gruppo è complice e crede nella rappresentazione ed è la fede in ciò che si manifesta a creare una specie di vertigine collettiva. Le maschere fanno gruppo e costituiscono insieme un collante sociale.

²⁶ Cfr. S. Dalla Palma, *Il teatro e gli orizzonti del sacro*, Vita e Pensiero, Milano 2001, p 35, "La maschera implica, in chi la porta, un diversificarsi dall'esistenza normale, alla cui abolizione

La maschera e il travestimento stanno dalla parte della Mimicry, mentre dietro alla disponibilità a credere e dietro all'abbandono cieco al mito sta l'Ilinx.

Nelle società in cui si crede agli sciamani il binomio Mimicry-Ilinx è evidente nella continua cooperazione dell'officiante con il pubblico che crede anche dove il gesto o il trucco sono palesemente falsi. È forte in questi casi la dimensione liturgica dei movimenti.

Lo sciamano si lascia andare a crisi di isteria professionale o a crisi epilettiche per inscenare l'avvenuta occupazione del suo corpo da parte di certi spiriti. Gli spiriti scompongono il corpo dell'officiante per poi ricomporlo secondo una nuova unità. Chi assiste al rito deve deporre un grande quantitativo di fede in ciò che si trova a testimoniare affinché la magia abbia ragione di essere²⁷.

La maschera istituzionalmente era strumento delle confraternite segrete e serviva ad ispirare terrore ai profani e a nascondere l'identità degli affiliati.

Piano piano questi riti perdono significato perché il segreto viene svelato e la credenza non basta più. Le maschere allora, svuotate della loro antica importanza sono ora spesso confinate al gioco e alla fantasia: non c'è più follia né delirio solo il divertimento e le magie dei bambini.

L'uscita dall'inganno della maschera determina il nascere delle società moderne. Lentamente le tecniche del controllo della vertigine si sono evolute in direzione del controllo e del metodo. È come se il sovrano ponderato e scrupoloso prendesse il posto del Frenetico, Dio ispirato, tremendo, imprevedibile e paralizzante, rapito in estasi e mago potente.

Nell'antica Grecia la scelta per esempio non è mai stata così netta. L'ordine e la misura sono bilanciate dai Baccanali, e dai culti

essa è rivolta..." e ancora "essa (la maschera) gli consente di trasformarsi in altro da sé, di realizzare una comunicazione nuova e privilegiata col mondo".

²⁷ A proposito del sistema di credenza legato al rito si veda anche l'introduzione di G. Marrone, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2001.

orgiastici. Col tempo, con la maturità di buona parte delle culture e delle tradizioni, finiscono per prevalere l'ordine e la disciplina. La stessa Grecia sostituisce la frenesia delle feste antiche con la serenità delle processioni con un cerimoniale fisso. È tempo di Agon e di Alea. Nascono i famosi giochi olimpici da cui trae inizio un gusto che troverà conferma tra i Cristiani per la gara leale ad armi pari.

Alla sua origine, la democrazia oscilla tra Agon e Alea ovvero tra la competizione sulla base del merito dei candidati e l'estrazione a sorte dei politici.

In generale nelle attuali società si cerca di tutelare il diritto di tutti ad avere le stesse opportunità; il diritto a dimostrare il proprio valore (Agon) nell'uguaglianza che la nascita (Alea) nega. Perché è vero che siamo tutti uguali di fronte al caso, ma il caso, ovvero la nascita, può essere molto generoso o molto avaro.

Ma la Mimicry? E l'Ilinx? Dove sono finite oggi?

È scorretto negarne l'esistenza. Ai nostri giorni ci si inebria ancora ma spesso solo per delega come accade in televisione quando ci si immedesima in un personaggio o in un campione; ciascuno partecipa per interposta persona ad uno smisurato trionfo che è però solo dell'eroe di turno. La Mimicry senza maschera è qui fantasticheria.

Il termine fantasticheria sembra deputare la misera caduta della Mimicry: dal mito all'immaginazione pura e cruda. In realtà la caduta non è così devastante come sembra, non c'è questa marcata perdita di senso.

Il fatto è che insieme alla cultura e insieme alle tecnologie cambiano anche i gusti e cambiano i pubblici.

Si passa da essere eletti adepti a generici telespettatori, si passa dall'essere comunità all'essere target; il passaggio, qui davvero sintetizzato dà comunque l'idea dell'entità del cambiamento.

Come telespettatori non si è disposti a credere indistintamente a tutto come vero, ma si è tendenzialmente disposti a credere al trasmesso come televisivamente accettabile.

Il meccanismo di credenza quindi necessario alla Mimicry non viene meno, solo che quello che si vede non è reputato vero ma solo credibile.

In televisione, e questo sarà argomento delle prossime pagine, si assiste poi ad una delega delle emozioni da parte del pubblico nei confronti di chi fa la tv.

Si pensi ad un game: il pubblico da casa è portato a compatire²⁸, nel senso etimologico del termine, con i concorrenti del gioco. Questo meccanismo è frutto di una sapiente scrittura dei testi da parte degli autori²⁹.

²⁸ Cum-patire: soffrire insieme.

²⁹ P. Taggi, *Il manuale della televisione. Le idee, le tecniche, i programmi*, editori Riuniti, Roma, 2003.

3 Come il gioco diventa Game Show

Cosa resta del gioco in tv...

3.1 Introduzione

Il telespettatore vive nell'illusione di guardarla senza essere visto, ma spesso è lei ad osservarlo... si colora dei soliti colori, si nutre della vita dei suoi fedeli contatti per raccontare una storia che non è mai solo la sua. La televisione non è docile e mansueta come sembra lì da dove trasmette e scruta impertinente appolaiata su un trespolo in salotto.

Non è quello *scodinzolante* animale domestico *senza coda* che vuole far credere. È scaltra e furba la televisione, spia maliarda e divertente. Questo per dire che ciò che si vede in televisione è spesso frutto di un accurato studio su chi la guarda, a volte lo studio può essere fallimentare, a volte inconsapevole, ma quello che conta è che a chi guarda pare normale che la tv usi parlare di storie che si conoscono, usi un linguaggio familiare e consolidato per spiegare le sue "verità".

La vita di tutti i giorni con qualche piccolo accorgimento viene riproposta sul video in varie sfumature. Così il telespettatore si ritrova nell'eterno ritorno di situazioni che vagamente gli pare di conoscere.

In questa sede l'interesse maggiore è relativo al gioco e nello specifico in questo capitolo si cercherà di vedere come la tv servendosi della vita si serva anche del gioco che ne fa parte.

Il patto tra tv e telespettatore da cui qui si parte si può riassumere così: la tv mostra quello che i telespettatori si aspettano di vedere, in cambio questi le danno del tempo e degli argomenti. Detto altrimenti: all'origine dell'intesa tra emittente e destinatario televisivi pare porsi prima fra tutte una condizione essenziale: il rinvio continuo all'esperienza quotidiana del telespettatore che viene richiamata sul teleschermo (il gioco ne fa parte insieme alle piazze³⁰ e ai salotti dei talk show) e idealizzata in luogo delle "buone maniere"³¹.

³⁰ Per esempio in "i fatti vostri" dal 1990 da lun al venerdì alle 12.00 su Rai2.

³¹ F.Casetti a cura di, *Tra me e te: strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Rai- Eri, Torino 1988.

Il sistema di valori che la tv vuole creare è interno al mondo del piccolo schermo, ma anche sovrapponibile e sovrapposto al mondo della vita. È un po' come se la tv colloquiasse con l'audience e convenisse con questa di cosa parlare. Così i comportamenti degli uomini ricalcati nei tratti fondamentali diventano etichetta: sono ripresi e resi modello dalla tv. La tv, come il gioco, è un enorme dispositivo etnografico e pedagogico insieme perché in essa si proiettano stereotipi (si vedrà nel prossimo capitolo in relazione a *L'Eredità*) della vita di tutti i giorni o strambi casi umani che ricalcano come caricature la realtà.

Fatta questa breve premessa, prima di iniziare a parlare delle caratteristiche del Game e prima ancora di vedere come esso dispone della realtà è necessario ripercorrerne la storia e inquadrarne la definizione; allora sarà più facile pensare ai possibili patti che questo genere realizza/stipula con il suo pubblico.

3.2 Il Game e la sua storia

Prima di addentrarsi nelle peculiarità del Game è necessario dire qualcosa riguardo alle sue origini.

Nell'enciclopedia della televisione³² a cura di A. Grasso si trova una definizione del genere televisivo preso in esame:

"Le espressioni inglesi "quiz show" e "game show" indicano il genere televisivo del gioco a premi, uno spettacolo (show) appositamente organizzato dall'istituzione televisiva e centrato su una o più prove di abilità, di conoscenza, di memoria o di fortuna, definite da un regolamento e finalizzate a uno scopo (normalmente un premio in denaro, gettoni d'oro o in qualsiasi altra forma) che coinvolgono uno o più concorrenti."

Il gioco televisivo nasce in America nella seconda metà degli anni '40. *Twenty Question* per esempio, che è un gioco a premi classicamente definito quiz, proviene dalla radio e approda sul network NBC dal novembre del 1949.

Ma è nel 1954 che il genere comincia a diffondersi a macchia d'olio, con una sentenza della Corte Costituzionale che stabilisce che i giochi a premi basati sulla presenza di un jackpot³³ vengano rimossi dalla categoria dei giochi d'azzardo. Figlio di questo provvedimento è *\$ 64.000 Question* (cui si ispira anche il nostro *Lascia o raddoppia?*³⁴), quiz che permette ai concorrenti di vincere notevoli somme di denaro rispondendo a domande molto complesse, che richiedono una conoscenza specifica e una cultura elitaria.

Sempre negli stessi anni (seconda metà anni '50) nascono anche giochi a premi più popolari in cui non è necessaria una particolare preparazione; a proposito si pensi a *Name that tune* (cui si ispira

³² A. Grasso a cura di, *Le Garzantine. Televisione*, Garzanti editore, 2002

³³ ovvero un consistente premio.

³⁴ Quiz in onda a partire dal 26 novembre 1955 ogni giovedì alle ore 21.05, Programma nazionale, condotto da Mike Bongiorno con la regia di Romolo Siena.

in Italia *il Musichiere*³⁵) in cui i concorrenti competono l'uno contro l'altro per identificare il titolo di una canzone.

Si arriva addirittura a giochi a premi alla portata di tutti, per le famiglie, per le brave massaie che si dilettono a fare la spesa: si tratta di *The price is right*, trasmesso dalla NBC dal 1957 (antenato del nostro *OK il prezzo è giusto!*³⁶); un programma insomma che richiede una preparazione davvero limitata e quotidiana, centrata sulla conoscenza dei prezzi di vendita e dei beni di consumo.

Il pubblico è comunque sempre molto attratto da i programmi con un sostanzioso jackpot capaci di fare dei concorrenti delle vere celebrità. Ed è proprio questa ansia di fornire al pubblico dei divi dell'ultima ora che ha portato allo scandalo dei quiz; si scoprono in quegli anni imbrogli nella gestione da parte della tv delle risposte esatte che venivano fornite ad un concorrente per rendere il gioco più accattivante³⁷.

Lo scandalo, che scoppia nel 1958, porta ad una crisi notevole degli ascolti e ad un primo tramonto del quiz show che da questo episodio comincia a chiamarsi game show³⁸.

Successivamente il genere riprende la sua corsa interrotta e si assiste ad una nuova proliferazione.

Negli anni '70 la Federal Communications Commission introduce nuovi sistemi di regolamentazione per i giochi a premi televisivi, per verificarne la correttezza.

Negli anni '80 e '90 i game diminuiscono e si vanno a sostituire con altre forme ibride di intrattenimento³⁹.

³⁵ Quiz, in onda dal 14 dicembre 1957, ogni sabato alle ore 21.05, Programma Nazionale.

³⁶ Longevo gioco a premi in onda a partire dal 21 dicembre 1983, da lunedì a sabato ore 18.00, prima Italia 1, negli anni anche passato alle altre reti Mediaset.

³⁷ Si veda il film *Quiz Show*, diretto nel 1994 da Robert Redford.

³⁸ Con una connotazione più generica e non incentrata su una raffica serrata di domande/risposte, bensì su competenze più varie.

³⁹ Per esempio approdano al piccolo schermo talk show e reality show.

Dalla fine degli anni '90 c'è un'inversione di tendenza che porta nuovamente alla ribalta giochi basati su un grosso montepremi o comunque "spalmati" in diverse fasce del palinsesto.

Si pensi in particolare all'evoluzione del genere nel caso italiano; si passa dall'appuntamento in prima serata ogni giovedì, al programma a scansione feriale (giornaliera): il gioco negli anni 50 era un appuntamento fisso che sapeva di festa, oggi, salvo qualche inversione di tendenza⁴⁰, è un momento abbastanza disimpegnato di ogni giornata.

Il game show in Italia si arricchisce fin dagli esordi di una serie di elementi di contorno che hanno contribuito alla sua ibridazione con forme spettacolari. Gli elementi più rilevanti di questa operazione di traduzione nazionale delle formule made in USA sono, seguendo A.Grasso:

- La presenza di una⁴¹ valletta ben caratterizzata
- I concorrenti che a volte paiono casi umani, quindi molto definiti
- Il conduttore che in genere rispecchia e determina il marchio del programma
- La presenza di ospiti famosi oltre ai concorrenti
- L'introduzione di domande appoggiate a piccoli filmati, inserti, numeri particolari

Detto questo potrebbe essere interessante nominare qualcuno dei prodotti di quella che si potrebbe definire la "soluzione italiana".

Il primo e più famoso quiz italiano è *Lascia o raddoppia?* Figlio di *The \$ 64.000 Question*, seguito tempo dopo da giochi che suonano altrettanto famosi come *Il Musicchiere* o *Rischiatutto*⁴².

⁴⁰ Per esempio si pensi al tentativo di festivizzare l'evento che altrimenti sarebbe giornaliero spostando i programmi pre-serali come *Pasaparola* e *l'Eredità* occasionalmente e straordinariamente anche in prima serata. E un'esperienza simile è stata fatta con *Chi vuol essere milionario?*, sempre su Canale 5, a volte presentato in prima serata.

⁴¹ In certi casi le vallette possono diventare anche cinque o sei, come nel caso delle "Letterine" di *Passaparola*.

⁴² Quiz, in onda dal 5 febbraio 1970, il giovedì alle ore 21.15, Secondo Programma, condotto da Mike Bongiorno con la regia di Piero Turchetti.

Nonostante si tratti praticamente sempre di format provenienti dall'America, sarebbe falso negare che il quiz trapiantato in Italia assuma dei caratteri spontanei e distintivi, che hanno il sapore del fatto in casa. Con il *Rischiatutto* c'è una maggiore omologazione con le formule americane ma non tale da perdere il marchio italiano.

F. Doglio in *Televisione e Spettacolo* del 1961 ha definito il quiz della tv delle origini l'incarnazione dello *specifico televisivo* e perciò caratterizzato da:

- L'**immediatezza** di trasmissione dell'avvenimento colto nella sua interezza, nella sua capacità di coinvolgimento del pubblico e dai concorrenti che si aspettano qualsiasi esito
- La **spontaneità** poiché i concorrenti non sono attori
- Dall'**attualità** per cui lo spettatore si sente virtualmente presente anche se distante
- Dall'alternanza tra **realtà** e **finzione** poiché ha le caratteristiche dello spettacolo e i rischi di delusione o soddisfazione tipici di un evento reale.

Il Game in Italia guadagna ulteriore terreno con l'avvento delle televisioni commerciali private fra la seconda metà degli anni '70 e la prima metà degli anni '80. L'emergere della tv privata e il progressivo ampliamento delle ore di trasmissione in fasce precedentemente non colonizzate dal piccolo schermo rende necessario reperire ore e ore di programmazione con cui riempire i palinsesti. Si ricorre allora ai format statunitensi con i loro modelli di giochi a premi che non sono quelli che la televisione italiana ha promosso ed "eventizzato" fino a quel momento.

La televisione non è più un evento: anche il varietà e il quiz perdono la loro dimensione festiva.

Negli anni '80 proliferano accanto ai normali giochi a premi programmi denominati "love game show" basati sulla complicità

tra moglie e marito oppure sulla formazione di una nuova coppia⁴³.

Si arriva nella seconda metà degli anni '90 ad avere giochi a premi, sempre declinati secondo format stranieri, che prediligono una cultura domestica e quotidiana. Al game talvolta viene dedicato non un intero programma ma solo una porzione meglio se conclusiva della trasmissione ed è il contorno spettacolare a farla da padrone.

Uno dei programmi simbolo di questo momento è *Luna Park* condotto a staffetta su Rai 1 da Baudo, Frizzi, Lambertucci, Carlucci.

Tira e Molla, su canale 5 dal 1996 rinalda la strategia di presentare in pre-serale un gioco a premi.

Dopo qualche tentennamento è la volta di *Passaparola* condotto da Gerry Scotti⁴⁴, ispirato ad un format francese⁴⁵; il programma ha tutte le caratteristiche del gioco a premi, spettacolare e quotidiano degli anni '90. Gli ingredienti fondamentali di questo mix vincente derivano dalla presenza di una buona dose di spettacolo con ospiti di diverso tipo come aiutanti dei concorrenti, un'atmosfera divertita per tutta la prima parte del programma e una più drammatica da quiz vecchia maniera in chiusura.

Su Rai 1 dal 1998 il concorrente in controprogrammazione è *In bocca al lupo* condotto da Carlo Conti, poi sostituito da *Quiz Show* con Amadeus e dopo vari esperimenti a sua volta sostituito da *L'Eredità* dal 2002.

I giochi a premi di nuova generazione hanno il pregio della versatilità poiché possono essere trasferiti tranquillamente con piccole modifiche da una fascia palinsestuale ad un'altra perché flessibili e dinamici; per questa ragione a volte vengono eventizzati e trasferiti dal pre-serale al prime time. Si pensi a

⁴³ si pensi in quegli anni a *Il gioco delle coppie* oppure a *Tra moglie e marito* rispettivamente dal 1985 e dal 1986.

⁴⁴ Gioco a premi dal 11 gennaio 1999 da lunedì a sabato alle 18.30, canale 5.

proposito ad un quiz come *Chi vuol essere milionario?*⁴⁶ Riadattato ciclicamente alla prima serata di Canale 5; il gioco consiste nel risalire un lungo percorso che porta il concorrente alla risoluzione di 15 domande per arrivare a raggiungere un milione di euro.

Con *L'Eredità*, *Passaparola* e *Chi vuol essere milionario?*, si arriva a parlare dei giochi degli ultimissimi anni.

Fatta dunque questa debita premessa l'obiettivo diventa quello di capire come il gioco a premi possa collocarsi nell'attuale scenario televisivo, vedere poi cosa prenda dalla realtà, (concetto di verosimiglianza con essa) e come si declini nei confronti del suo pubblico e stipuli dei patti con esso. Per fare ciò è necessario un discorso generale che consideri non solo il Game come tale, ma il flusso intero della tv.

3.3 La Televisione, La Poetica di Aristotele e il Game

La tv, come detto, si nutre della realtà e, riflettendo, non è certo la prima forma d'arte, se di arte si parla, a farlo. Secondo Aristotele per esempio la Tragedia e quindi la poesia pescavano direttamente dalla realtà linfa vitale da cui trarre ispirazione.

Nella Poetica appunto Aristotele parla di imitazione della vita da parte della poesia:

*La tragedia è dunque imitazione di una azione nobile e compiuta, avente grandezza, in un linguaggio adorno, in modo specificamente diverso per ciascuna delle parti, di persone che agiscono e non per mezzo di narrazione, la quale per mezzo della pietà e del terrore finisce con l'effettuare la purificazione di cosiffatte passioni*⁴⁷.

⁴⁵ *Rire en toutes lettres*

⁴⁶ In Italia dal 22 maggio 2000, ore 19.00 Canale 5, talvolta trasportato in prima serata. Scritto da David Briggs con il titolo originale di *Who wants to be a Millionaire*, in Italia distribuito da Endemol e condotto da Gerry Scotti.

⁴⁷ Aristotele, *Poetica*, 6, 1449b 24. la traduzione è a cura di Domenico Pesce, Bompiani, Milano, 2000.

Il primo concetto che si impone all'attenzione è quello di imitazione della realtà.

In televisione succede qualcosa di molto simile, poiché è più facile e più efficace per un autore televisivo ispirarsi direttamente alla realtà che non reiventarla da zero.

Questa rilettura della televisione sulla base delle indicazioni che Aristotele a suo tempo aveva dato per la tragedia è opera di un sorprendente lavoro di Giuseppe Feyles⁴⁸ che utilizza un testo da sempre letto e commentato per riattualizzarlo e applicarlo ai palinsesti. Il lavoro di Feyles sublima in qualche modo un genere che spesso e volentieri è massacrato dai commentatori perché pare privo di etica o a volte di logica, il genere rappresentato dalla televisione.

La cosa che Aristotele evidenzia è dunque in primo avviso l'imitazione, l'oggetto poi di tale azione sono le azioni umane.

Anche il mondo creato dalla tv imita la realtà. Questo mondo ha due dimensioni:

- quello che è stato ripreso e trasmesso dalla tv (ovvero il materiale di archivio)
- quello che potrebbe essere ripreso e trasmesso (ciò che la tv può ulteriormente inventare e ricreare manipolando i dati acquisiti dalla realtà).

3.3.1 Il Verosimile

Il concetto chiave a cui la poesia si deve attenere è, sempre per Aristotele, quello di verosimiglianza che è la regola che presiede all'imitazione della realtà.

Ma che cosa si intende per verosimile? E anche qui si ricorre ad Aristotele.

Il verosimile è ciò che può accadere ma che non necessariamente accade, oppure verosimile è anche il credibile per cui anche l'irrazionale e l'impossibile possono diventare verosimili se sono resi credibili. Inoltre Aristotele precisa che la verosimiglianza non dipende

dal riferimento puro e semplice alla realtà, ma dalla fattura dell'opera e dalla sua coerenza interna.

E la televisione? Di cosa si nutre? Cos'è il verosimile in televisione?

Intanto bisogna partire dalla premessa che la tv non è specchio fedele della realtà che è sempre vista dall'occhio di un autore che piega la realtà alle sue esigenze. Ciò significa che la mediazione autoriale comporta una interpretazione e la presenza di una telecamera modifica la realtà.

Il prodotto tv non è mai completamente falso perché non è vero però potrebbe accadere. La verosimiglianza poi non abita a prima vista nel singolo programma, per cui non sempre il telespettatore subisce questo effetto di realtà, bensì abita e vive nel flusso⁴⁹ dei palinsesti e dei programmi, nel flusso della neotelevisione⁵⁰.

Lo spettatore ha la sensazione di vedere qualcosa che potrebbe essere vero e questa sensazione è data dal susseguirsi senza tregua dei programmi che scandiscono la giornata, decidono la linea di confine tra il mattino e il pomeriggio, tra cena e dopocena, tra feriale e festivo... Il fatto che tutto questo avvenga sulla base di concatenazioni logiche conosciute dal telespettatore, per cui la trasmissione potrà essere segmentata dalla pubblicità senza sembrare contraffatta, rende il tutto più accettabile, quindi credibile e infine verosimile. Secondo Feyles si tratta di una sorta di osmosi dei diversi gradi di verità (la fiction appare un po' più vera e l'informazione spesso più opinabile, brandelli di realtà sono inseriti a volte selvaggiamente come numeri nell'intrattenimento⁵¹) per cui l'effetto finale è a prova anche del più scettico telespettatore: si

⁴⁸ Vedi G. Feyles, *La televisione secondo Aristotele*, Editori riuniti, Roma 2003.

⁴⁹ Concetto introdotto da Raymond Williams nel 1974 per designare l'assenza di cesure tra i testi veicolati dal medium televisivo e il conseguente sincretismo dell'esperienza televisiva.

⁵⁰ Termine con cui si definisce il modello di televisione che si è imposto negli anni '80 con l'instaurarsi di un regime di concorrenza tra le varie emittenti. La neotelevisione mira al coinvolgimento empatico del pubblico e si connota per la marcata prossimità (la dimensione del quotidiano) e la convivialità (l'insistenza retorica sullo "stare insieme"). Il dibattito è stato avviato da un articolo di Eco, *TV, la trasparenza perduta* (in Eco 1983).

⁵¹ Si pensi ai programmi contenitore della domenica pomeriggio che fanno mostra di casi umani in alternanza con numeri e storie di vip.

avverte un'analogia con la vita, non perché la tv sia uguale alla vita ma perché si mischia con essa condizionandola.

Il flusso crea una sorta di sensazione globale di verosimiglianza che poi viene approfondita da un secondo tipo di verosimiglianza interna al singolo programma: quella che deriva dall'attitudine televisiva di nutrirsi della vita reale. Molti programmi mettono in scena storie "non vere" di persone inventate che però potrebbero con non molto sforzo essere reali. Spesso si tratta di storie romanzate, su cui si ricama parecchio; ciò non importa e non cambia la situazione: bisogna partire dal presupposto che in televisione la soglia di accettazione del trasmesso è più bassa rispetto a quella normale della vita. Si è disposti se non a credere quanto meno ad accettare senza troppe discussioni quello che si vede; questo anche perché reputando accettabile quello che si vede non si rischia di perdere nulla come invece accade nella vita normale di fronte ad un errore di valutazione. Per spiegare meglio l'idea di verosimile è necessario cominciare a pensarla all'interno dei programmi e nello specifico nel Game Show.

Allora l'idea di verosimiglianza deriva dalla forma logica delle concatenazioni che l'autore realizza. Ciò significa eliminare ogni casualità, tutto deve essere calcolato: le luci, la disposizione del pubblico, il cast, le musiche, i testi.

Il motto della tv diventa allora quello di eliminare i fronzoli o le cose inutili, niente deve essere lasciato al caso, se si sottovaluta anche un solo particolare il rischio è che il programma non scorra.

La coerenza obbedisce a logiche variabili che hanno un punto fermo: la comprensibilità da parte dello spettatore. La coerenza dovrebbe essere interna al programma e esterna, ovvero con gli altri programmi della stessa rete. Ciò significa che se Canale 5 ha come identità di rete quella di essere per le famiglie, quindi dello stare bene insieme e nello stesso tempo è rete ammiraglia per Mediaset, non potrà ospitare un programma di nicchia, un quiz per pochi eletti.

Nel gioco televisivo inoltre ci sono delle norme che un buon autore deve rispettare per rendere il suo programma verosimile ossia credibile. Ogni Game Show deve vedersi riconosciuto dallo spettatore il rigore del rispetto delle regole⁵². Allora il problema sarà l'autorevolezza del conduttore, la serietà delle domande, l'esattezza delle selezioni degli stessi e la certezza della soddisfazione delle vincite.

Ma in che rapporto sta il credibile televisivo con la vita quotidiana?

Al cinema di solito si verifica per lo spettatore il "non è vero ma ci credo"; in tv la linea che segue l'inizio e la fine dello spettacolo è meno netta perché la fruizione è disturbata dalla vita quotidiana. Quello che si crede come vero in tv dipende anche dalla vita dei singoli e da quello che ognuno è disposto a credere.

Per quanto riguarda il Game televisivo vale l'affermazione di Feyles: "L'autore è sempre di più un confezionatore del programma, il cui compito principale non è tanto l'ideazione, ma soprattutto lo sviluppo di un'idea, non la formazione, ma l'adattamento di un format, non la scelta dei contenuti, ma la loro punteggiatura, non l'invenzione, ma la strutturazione e l'organizzazione dei materiali".

Non bisogna dimenticare poi che spesso i programmi televisivi e nello specifico ancora una volta i Game non sono in diretta e quindi si avvalgono di un ulteriore dispositivo che crea verosimiglianza. Si tratta del montaggio che può essere più o meno ridotto ma che comunque aiuta a tagliare le parti superflue e a concatenare il susseguirsi dei fatti secondo una logica apparentemente limpida e scorrevole.

3.3.2 Unità aristoteliche in televisione

Il montaggio poi permette ai programmi di creare quelle che Aristotele avrebbe definito le unità di spazio, di tempo e di azione. L'idea è che in televisione un programma abbia un'organicità, un

⁵² Per questo è spesso presente in varie trasmissioni a premi la figura del notaio, quasi a legittimare la regolarità dell'azione. Si pensi a *Affari Tuoi*, in onda dal 2003 alle ore 20.35, Rai 1.

marchio di fabbrica che lo distingue dagli altri; un'affermazione del genere entra in contrasto con l'idea di flusso televisivo che pare assorbire senza pietà le trasmissioni. La progressiva dissoluzione di un programma in un altro in realtà è un pedaggio che non si può non pagare ma che non impedisce del tutto ai programmi di avere una propria quasi unica identità. La sensazione è che esistano allora programmi più o meno simili, che esistano per esempio Game diversi simili a *Passaparola*, ma non per questo indistinguibili; andando leggermente più a fondo infatti, si possono cogliere le differenze tra gioco e gioco e come dopo si vedrà tra *Passaparola* e *L'Eredità* (concorrente in controprogrammazione sulla Rai).

Si è detto nello specifico che Aristotele parla a proposito della tragedia di tre unità: di luogo, di tempo e di azione⁵³.

L'unità di tempo, nonostante il programma sia frammentato dalla pubblicità, viene richiamata con i continui rimandi al dopo e a quello che succederà, e quando la puntata finisce il rimando è all'appuntamento successivo.

L'unità di azione è data non dall'unicità dell'azione ma dalla concatenazione logica degli avvenimenti che trova legittimità anche e soprattutto con il montaggio. Il programma si raduna e si rafforza inoltre intorno al marchio, e così si rappresenta l'unità d'azione aristotelica.

L'unità di luogo è di solito data dallo studio a cui poi rispondono e tornano tutti i collegamenti in esterna. Lo studio che viene spesso menzionato da conduttori e pubblico è il punto di coesione e di convergenza di tutti i momenti della trasmissione⁵⁴. In Certe trasmissioni l'unità di luogo può essere più fragile perché lo studio è meno forte a livello di presenza fisica. Se per esempio un programma è girato completamente in esterna, le veci dello studio sono fatte

⁵³ Sono le famose unità aristoteliche che Aristotele attribuisce alla tragedia.

⁵⁴ Un esempio di studio che funge da punto di confluenza di tutti i collegamenti, come centro di smistamento delle informazioni, è quello di "La vita in diretta" Rai2 dal lun al ven 1998, poi Rai1 dal 2000.

dalle telecamere che si intravedono e indicano per metonimia lo studio stesso.

Prima di concludere questo breve rapporto sulla relazione tra Poetica e televisione è fondamentale riprendere le parole di Aristotele riportate sopra e sottolineare l'attenzione riservata al potenziale pubblico della tragedia che deve provare pietà e terrore⁵⁵.

3.3.3 Pietà e terrore in televisione

Sempre secondo Aristotele pietà e terrore sono sentimenti che si adattano bene al pubblico delle tragedie e devono provocare in chi guarda una sorta di purificazione dai sentimenti negativi⁵⁶.

La pietà è da riservare dunque al protagonista della tragedia che in genere il destino ha reso sfortunato⁵⁷; il terrore è da rivolgere a quello stesso protagonista visto però come uomo che sbaglia e che, per una serie di circostanze miste a colpe, cade in disgrazia; la vicenda del personaggio funge da monito e da avvertimento a chi guarda, che prova allora paura e terrore.

L'errore nella tragedia è imputabile al soggetto che lo compie, ma le sue conseguenze non dipendono dalle sue intenzioni e dalla sua volontà: la sventura che si abbatte sul protagonista è sproporzionata rispetto alle sue responsabilità.

La neotelevisione si fonda in gran parte sulla provocazione delle emozioni e si rivolge più alla provocazione istintiva che a quella razionale: in poche parole per la neotelevisione ha un ruolo fondamentale la compassione.

La tv, secondo Feyles, comunque è orientata alla famiglia e tende a riservare poco alla paura e al terrore poiché ripugna la vera tragicità della vita. È interessante comunque vedere come nei Game televisivi e in particolare nei quiz viene trattato il tema dell'errore da cui dovrebbe scaturire la compassione.

⁵⁵ In greco il riferimento è a ἔλεος -οὐς ovvero pietà e φόβος -ου ovvero terrore.

⁵⁶ La cosiddetta catarsi, ovvero purificazione

⁵⁷ Un esempio per tutti Edipo nella celebre trilogia di Sofocle, lo sventurato che ha ignaro sposato la madre e ucciso il padre.

L'errore è la chiave di interpretazione del Game show; viene patemizzato e esasperato per rendere il meccanismo più avvincente. La possibilità concreta e vicina di poter commettere un errore rende il quiz con domande il più immediato tra i giochi e il più facile da comprendere.

Inoltre la possibilità dell'errore esalta il conflitto tra i partecipanti: chi commette meno errori diventa personaggio⁵⁸. L'errore è poi la più semplice e la più rappresentabile delle peripezie.

In televisione riemerge, sotto altre vesti, la sproporzione della pena e della punizione: non c'è ragionevolezza tra la grandezza dell'errore e ciò che si perde, magari si tratta di migliaia di euro andate in fumo per una pronuncia scorretta.

Spesso poi quando il concorrente gareggia per molti soldi il conduttore chiede lui cosa farebbe in caso di vincita. Più si avvicinano le storie dei concorrenti, più appare evidente poi la sproporzione tra l'oggetto del desiderio (la vincita e la rappresentazione di ciò che essa può realizzare) e il merito (la risposta esatta) grazie al quale esso può essere raggiunto. La televisione si serve di questo sbilanciamento per fare dei quiz uno spettacolo che, in termini aristotelici, provoca un'emozione partecipativa analoga alla compassione.

La scelta multipla nei quiz tende inoltre a sottolineare la possibilità dell'errore in risposte che si avvicinano a quella esatta; l'errore incombe ed è sottolineato con il sonoro e con le luci⁵⁹.

Per concludere, in televisione il terrore è qualcosa che si rifugge e in particolare i giochi che vorrebbero utilizzare questo meccanismo appaiono più ridicoli che spaventosi⁶⁰; della pietà d'altra parte si abusa. La pietà è dunque compassione che significa nella sua etimologia soffrire insieme e quindi immedesimazione.

⁵⁸ Si pensi ai super campioni della storia nei quiz di Mike Bongiorno, ma anche ai più recenti strani casi di Sarabanda, in onda dal 15 settembre 1997, dal lunedì al sabato ore 19.45, poi ore 20.00, Italia 1).

⁵⁹ *L'Eredità*, in onda dal 2002, dal lunedì al venerdì dalle 19.50, Rai 1.

⁶⁰ Un programma per esempio come *L'Anello debole* in Italia quantomeno non crea un clima di tensione e paura come dovrebbe da format.

Davanti a cosa ci si immedesima nel Game? Davanti a un concorrente che arriva ad un soffio dalla vittoria e poi sbaglia miseramente per ignoranza o ingenuità. E così si prova pietà e vergogna per quell'errore che nel caso si sarebbe fatto quasi uguale...

3.4 E così Game Show fu!

Si è scelto di cominciare questo capitolo con un paragrafo che inquadrasse storicamente l'oggetto di interesse, per rendere il tutto meno sfuggibile e più concreto. In seguito, partendo da una riflessione sull'attitudine televisiva di servirsi della vita si è seguito un ragionamento sulla verosimiglianza applicando alla tv delle considerazioni aristoteliche. Il discorso si è a poco a poco concentrato sul Game Show nello specifico. Ora ci si trova a riconfermare ancora una volta l'ansia divoratrice della televisione che in fondo è il leit motive di questo capitolo. Riassumendo: prima si è visto come il piccolo schermo utilizzi la vita per trarne spunto e creare un pacchetto verosimile e credibile da sottoporre al mondo, ora questo rapporto con il reale diventa pretesto per esaminare come il gioco utilizzi il quotidiano nel contesto generale della neotelevisione.

Si cercherà di approfondire questo argomento cercando poi di definire/decifrare i patti che la tv stipula con il suo telespettatore.

La tv ingloba il gioco nel suo flusso ininterrotto, fagocitando con esso gli argomenti e i temi della vita di sempre.

Un tempo in televisione il gioco era trattato, alla stregua di tutti gli altri generi, come momento solenne basato sulle relazioni ufficiali secondo la logica dell'appuntamento settimanale. Per chiarire, si pensi ad un "Lascia o Raddoppia"⁶¹ tutto anni '50 con cerimonie annesse e connesse e con l'attesa che era in grado di suscitare.

⁶¹ Per la distinzione tra paleotelevisione e neotelevisione vedi A. Grasso, Storia della televisione italiana, Garzanti edizione aggiornata, 2000.

Con il concetto di flusso⁶² e di programmazione non stop si sfuma la sacralità dell'appuntamento e, del serio copione, rimane solo la dimensione del rito, questa volta imbevuto di quotidiano.

L'incontro con i programmi televisivi assume i connotati degli incontri reali, più casuali ed amichevoli, lontani dai cerimoniali rigidi e fissi della paleotelevisione.

Il gioco risente molto di questa scelta discorsiva della tv e diventa appuntamento giornaliero, momento di distensione e di svago tra amici. Il senso della socialità si misura sulle relazioni individuali, sulla familiarità, sulla vicinanza, sulla simpatia e sulla conoscenza.

Ciò significa che il rito è ora basato sulla ripetizione, modulato sull'abitudine e sul ritrovarsi, magari tutte le sere prima di cena.

Si vive la stessa avventura attornati da volti noti e rassicuranti, e il rito alla base del patto rimane a reggere l'interazione comunicativa perdendo la sacralità di un tempo.

A volte la programmazione assume il modello della comunicazione radiofonica, ovvero diventa sottofondo che accompagna le attività degli ascoltatori, sintonizzati sì su una data rete in una certa ora, ma intenti magari a far altro (cucinare, conversare, stirare, leggere ecc...).

Il conduttore televisivo raccoglie su di sé la responsabilità di tenere saldo questo tipo di relazione con lo spettatore, presentandosi appunto come un personaggio quotidiano al quale si presta attenzione e confidenza.

Il motto della neotelevisione e del gioco in particolare è allora: "stiamo insieme e divertiamoci insieme".

3.4.1 Il patto comunicativo: dalla Neotelevisione...

Nello specifico è interessante soffermarsi sul panorama generale promosso dalla neotelevisione e cercare di definire gli accordi comunicativi che si stabiliscono tra schermo e pubblico a partire dallo

⁶² Cfr. R. Williams, *Televisione. Tecnologia e forma culturale*, Editori Riuniti, Roma, 2000.

sfondo spazio-temporale in cui essi si collocano. Per fare ciò è utile richiamarsi al testo di Casetti relativo alle strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione⁶³.

Con questa mossa non si vuole perdere d'occhio il Game Show nella sua specificità ma solo fornire il contesto entro cui poi poterlo meglio incanalare.

Come al solito anche lo spazio e il tempo vengono fotocopiati direttamente dalla vita di sempre, poi rivisitati e corretti in funzione delle strategie della messa in onda.

Lo spazio e il tempo sono infatti indici di leggibilità e orientamento rispetto all'atto comunicativo.

3.4.1.1 Lo spazio

Quattro sono i luoghi principali individuati da Casetti in *Tra me e te* sottoposti alla ripresa da parte della logica televisiva.

Primi fra tutti, dedicati alla socializzazione, ci sono i **luoghi dell'incontro**, del tempo libero feriale, del meeting di lavoro o dell'appuntamento tra amici. Qui si modella un rituale sociale che assume le connotazioni tipiche dell'ospitalità vista nel suo lato più informale e spensierato.

Poi si trovano i **luoghi del commercio** dove l'agire implicato sottintende una valorizzazione delle merci e dei suoi prodotti di vendita.

Come dimenticare i **luoghi dell'apprendimento** che tanto piacevano alla televisione educativa di un tempo?

Infine ci sono i **luoghi della festa**, deputati ad ospitare l'appuntamento unico e irrinunciabile dell'evento secondo una scansione settimanale. La logica dell'appuntamento fisso era la modalità prediletta nella paleotelevisione.

⁶³ F.Casetti a cura di, *Tra me e te: strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Rai-Eri, Torino 1988.

La neotelevisione assume questi quattro spazi di socializzazione come referenti e poi come sfondi di istruzione per l'uso, fonti di regole di condotta.

E allora il **salotto** familiare, denso di confidenze e di poltrone, viene prescelto per raccontare gli **incontri** che popolano di frequente la vita di sempre. E il focolare domestico è lo spazio prediletto dalla tv di oggi. L'ossessione di riproporre sullo schermo il tempo feriale con le sue agitazioni e i suoi meccanismi si ripropone nel fiorire incessante di Game-Reality dove l'intento è mettere a nudo delle persone ricreando un ambiente che vuole essere familiare, ma che, il più delle volte, finisce per apparire artificioso e vicino al laboratorio⁶⁴. E allora viene meno la festa, e viene meno anche l'incontro. Resta soltanto la crudezza di un esperimento umano talvolta malriuscito.

Per il rituale del commercio, studi adibiti a **negozi** sono i luoghi prescelti; in questi mercati improvvisati rimbomba solo la voce decisa e a volte imbarazzante dei maestri imbonitori⁶⁵.

Lo spazio relegato all'apprendimento o più spesso all'informazione è generalmente spoglio. O meglio lo scenario è essenziale nella sua componente espositivo-formale; spesso c'è solo un luogo lievemente rialzato (**tribuna**) da cui gli oratori parlano al pubblico. Di recente si assiste a giochi o reality che contengono questa componente simileducativa. Nelle scelte di struttura si sceglie così di emulare lo spazio di una classe abitata da tanti attenti scolaretti. Si pensi a proposito al programma un tempo *Saranno Famosi* e ora *Amici di Maria De Filippi*⁶⁶ dove la classe è di continuo chiamata in causa e la disposizione di banchi richiama quelle grandi aule universitarie o forse ancora di più la disposizione dei teatri antichi a cerchio con al centro la cavea o le costruzioni semicircolari con gradoni ascendenti su più livelli.

⁶⁴ Vedi per esempio l'ambiente angusto e forzatamente familiare del Grande Fratello, Canale 5 dal 2000.

⁶⁵ Come dimenticare Wanna Marchi con il suo Wanna Marchi show dagli anni '80.

Più definito è lo spazio dove in televisione si fa spettacolo: il **palcoscenico** con le sue luci e scenografie maestose evidenzia il momento della festa e dell'esibizione ludica.

3.4.1.2 Il tempo

E i tempi? Come viene rappresentato o inserito il fattore tempo in questi stessi spazi televisivi?

Nel rituale dell'ospitalità il tempo è inteso **in chiave relazionale** e utilitaristica, legato alla fruizione di un sapere che prende la forma di una serie di informazioni mirate, ad esempio rubriche su argomenti che si presume possano interessare lo spettatore.

Il **tempo** è **strumentale**, quindi legato al raggiungimento di un profitto nelle trasmissioni commerciali; mentre nel rituale dell'apprendimento appare come **tempo didattico** e connesso all'imparare qualcosa. Infine il tempo dello spettacolo e della festa può essere chiamato **ludico** ovvero finalizzato al divertimento.

3.4.1.3 I patti

A questo punto, definiti gli spazi e definiti i tempi ripresi dalla televisione si può cominciare a delineare i patti che automaticamente prendono forma.

- Primo fra tutti spicca il **patto dell'ospitalità** che si sposa alla perfezione con il flusso di programmazione⁶⁷; si rifà alla logica dello stare insieme per passare il tempo rilassandosi tra amici. Spesso siamo proiettati allora in comodi salotti dai colori caldi e dall'atmosfera distesa. L'ospitalità istituisce una forma particolare di rapporto sociale per cui un soggetto si impegna ad accogliere un altro soggetto nel proprio spazio; da qui deriva il ruolo predominante, in tale accordo, del **conduttore**

⁶⁶ "Saranno famosi", Reality Show dal 2001 che tende come il Grande fratello a invadere i palinsesti arrivando addirittura in prima serata. Successivamente per problemi legali cambia nome e diventa "Amici di Maria De Filippi".

⁶⁷ Si pensi ai programmi contenitore come quelli della domenica pomeriggio (Buona Domenica e Domenica in) che sono sempre infestati da ospiti di vario genere.

padrone di casa, amorevole e attento all'esigenze del visitatore. L'ospite è sacro, il telespettatore di più! Il patto allora diventa: "stiamo bene insieme, troviamoci tutti i giorni a parlare a sorridere, a litigare, insomma a passare il tempo".

- Nelle televendite e nelle trasmissioni commerciali il patto tra chi parla e chi ascolta, o meglio tra gli attori dell'interazione è di tipo **commerciale**: spesso chi confeziona programmi di questo tipo intende venire incontro alle esigenze della vita di ogni giorno... insomma alla cellulite e alle rughe delle signore. Diretti al problema per eliminarlo alla radice. Il ruolo cardine di tale patto è **l'imbonitore** che cerca di imbambolare o a volte solo di catturare le distrazioni del suo pubblico intento spesso a far altro.
- Lo spazio della tribuna, del telegiornale o della didattica televisiva permette all'emittente di stipulare con lo spettatore un **patto legato all'apprendimento**, incentrato sulla fede e sull'ascolto, a volte sull'assorbimento di informazioni pronte, già lavate e condite per il consumo. Il ruolo che prevale su tutti è quello dello **speaker** che legge le notizie o introduce un filmato, oppure del **presentatore** che si limita ad illustrare al pubblico i numeri di uno spettacolo.
- Infine troviamo nel tempo festivo, nello spazio ludico, il **patto dello spettacolo**. In sostanza la variegata realtà dello spettacolo televisivo dà la possibilità di accedere periodicamente ad un divertimento assolutamente maestoso ed eclatante. La possibilità di evadere viene proposta su un piatto d'argento dal **presentatore** che qui è un vero **maestro di cerimonie**. Egli, data la posizione rispetto al conduttore ospitale, mantiene distacco verso i numeri o i personaggi che annuncia.

Tabella riassuntiva dei patti e delle figure derivanti⁶⁸

Tipi di patto	Ruoli del patto	Figure	Rituali
Spettacolo	Presentatore	Maestro di cerimonia Buttadentro Padrino Promoter Giudice-claque Conduttore di giochi	Esibizione Presentazione Iniziazione Propiziazione Sanzione-applausi Gioco
Apprendimento	Speaker	Informatore Anchor-man Maestro Divulgatore Moderatore	Aggiornamento Aggiornamento Formazione Divulgazione Dibattito
Commercio	Imbonitore	Intrattenitore Intermediario/informatore Intermediario/confidente	Informazione/seduazione
Ospitalità	Conduttore	Padrone di casa	Accoglienza Scambio di saluti Messaggi personali

⁶⁸ F.Casetti a cura di, *Tra me e te. Strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Rai-Eri, Torino 1988.

3.4.2 ...al Game show

Detto questo sembra rilevante provare a collocare il Game all'interno di questo scenario e all'interno di questi accordi.

Il patto che pare farsi portavoce delle dinamiche del gioco televisivo è a prima vista quello legato al divertimento e all'ospitalità.

Molti game infatti scelgono una collocazione palinsestuale nel pre-serale dei vari canali. Questo evidentemente è connesso all'esigenza di creare, in questa delicata fascia, una trasmissione in grado di fidelizzare il proprio pubblico per assicurarlo, nelle reti ammiraglie, al Tg della sera e alla successiva prima serata⁶⁹.

Quale modo migliore di fidelizzare il proprio pubblico che continuare a riproporsi senza soluzione di continuità? Generalmente le programmazioni giornaliere sono quelle che richiamano ad alta voce il patto di ospitalità: l'idea è allora quella di OSPITARE sullo stesso canale, alla stessa ora, nello stesso spazio ogni spettatore disposto a rilassarsi e a sentirsi in modo disimpegnato a casa.

Certo il più delle volte non ci si trova in un salotto ma l'atmosfera non cambia. Il presentatore in modo amabile e affabile introduce al proprio pubblico ospiti e concorrenti; non ha bisogno di presentazioni in pompa magna perché i volti dei partecipanti, pur cambiando quasi tutti i giorni, sono quelli tiepidi e innocui di chi si conosce bene.

Anche quando sullo schermo compare gente ai più sconosciuta permane di rimando la sensazione di familiarità che contraddistingue il programma.

Il conduttore nel quiz deve essere capace di evocare un vissuto collettivo, deve far sorridere, deve essere portavoce delle esigenze del suo pubblico, deve essere davvero scaltro e candido insieme, furbo e intraprendente per catturare l'attenzione, ma al contempo rassicurante e protettivo. Sta a metà tra le esigenze del programma e

⁶⁹ Si parla a proposito del cosiddetto fenomeno di traino, ovvero del fenomeno che registra la capacità di un programma di trainare la fascia più grande possibile di telespettatori fino alla trasmissione successiva. Cfr. F. Battocchio, *La produzione televisiva*, Carocci (collana Le Busssole), Roma, 2003.

quelle del pubblico, è moderatore ed intermediario attento, carnefice premuroso nei confronti delle sue "vittime" ovvero dei contatti che deve assicurare alla propria rete.

Ma non finisce tutto in un unico patto; nel Game Show si assiste a forme di contaminazione tra generi e forme dello scenario televisivo.

Non si può dimenticare che Game significa intrattenimento e dunque spettacolo; non si può dunque tralasciare l'anima scenografica e rappresentativa del gioco. E allora da qui deriva la vocazione verso stacchetti e intermezzi di letterine o ereditiere⁷⁰, per riecheggiare la tendenza all'intrattenimento più classico. E il presentatore talvolta si trasforma magicamente da padrone di casa a antico maestro di cerimonie che annuncia "la scossa" o quant'altro. Anche nel quiz dunque, come in ogni racconto, pause narrative, abbellimenti e descrizioni rendono più ricco ed attraente l'intreccio.

E cosa dire delle televendite o delle sponsorizzazioni che si affacciano con spazi propri nello spettacolo? Per pochi minuti allora il presentatore con i suoi assistenti di turno si traveste da imbonitore o da promotore della merenda o del servizio del momento. I confini di queste scene rimangono, come da norma, ben separati dal flusso del game ma ripropongono pur sempre le stesse persone.

Infine negli stessi Game Show è ancora forte, a tratti, quella vecchia e sana attitudine educativa. E allora le risposte dei concorrenti alle domande del presentatore diventano occasione per aprire parentesi più o meno didattiche su certi argomenti, proclamando a volte piccole pillole di saggezza.

Si pensi all'abitudine dei conduttori di appellarsi ai giudici o a figure che non si vedono ma che paiono simulacri invisibili di saperi e conoscenze più disparate.

⁷⁰ Sono le vallette dei game del preserale di Canale 5 e Rai1, rispettivamente *L'Eredità* e *Passaparola*.

3.5 Dove finisce la poesia del gioco?

La domanda ora è: ma in tutto questo marasma che è l'universo televisivo dove finiscono Agon, Alea, Mimicry e ilinx⁷¹?

Le quattro attitudini dell'uomo si declinano e si traducono perfettamente in Game perché, come già precisato, sono esigenze quotidiane e reali e se la vita si nutre di realtà si nutre anche di loro. Permangono allora vive e vegete competizione, sorte, imitazione e vertigine con un solo piccolo accorgimento. Prima si parlava di esigenze o attitudini dei partecipanti al gioco ed erano le loro necessità e le loro richieste ad animarlo e accenderlo. In televisione si cerca invece principalmente di accaparrare l'attenzione delle audience ovvero del pubblico a casa di cui si prova a ricostruire i bisogni. Un gioco basato sulla competizione e sullo scontro fisico deve essere in grado di creare/soddisfare nel pubblico a casa il desiderio di sfida e di azione pur lasciandolo seduto comodo comodo sulla poltrona del salotto.

I concorrenti reali del gioco così sono degli aiutanti che servono a soddisfare con gesti, parole e risposte i capricci e le esigenze di un pubblico viziato e composito. Il concorrente deve provare a ricostruire più o meno consapevolmente con la sua azione il percorso mentale del fruitore; da qui deriva l'esigenza di suscitare in quest'ultimo meccanismi di identificazione o, a volte, di distacco. Tutto questo per ossequio verso il patto, stabilito a priori tra emittente e ricevente, ovvero tra agenti coinvolti nell'interazione comunicativa... della serie "patti chiari e amicizia lunga!".

In certi giochi, con l'avvento della neotelevisione si evoca con telefonate a casa o da casa⁷² la presenza diretta della gente comune tralasciando o, solo sospendendo, la figura dell'intermediario (il concorrente) che funge altrimenti sia da cavia che da filtro.

⁷¹ Il riferimento è al primo capitolo e al lavoro di Caillois.

⁷² Si veda G. Fele a cura di, *Le piccole Cerimonie dei media. I quiz telefonici della neotelevisione*, Rai-Eri, Roma, 1998.

Tale coinvolgimento diretto avviene secondo due meccanismi:

- domande elementari con successive esigue ricompense in denaro o in mitici gettoni d'oro
- domande impossibili la cui risposta è individuabile solo per successive approssimazioni. Si cerca di indovinare una frase, una definizione o il numero di fagioli contenuti in un barattolo con "Pronto Raffaella".

Il coinvolgimento telefonico risponde a quella che Jakobson avrebbe chiamato la funzione fàtica della comunicazione, cioè la funzione che risponde all'urgenza di tenere vivo il contatto e di verificare l'esistenza, tutto sommato continua, di un interlocutore privilegiato: il pubblico che, non si dimentichi, diventa audience!

In sostanza ritornando alle quattro attitudini umane ritroviamo nel game televisivo gli stessi identici meccanismi evidenziati nel primo capitolo che generano giochi basati sulla competizione (*Passaparola*), giochi incentrati sulla fortuna (*Affari tuoi*), oppure gare di travestimenti (*Re per una notte*, ma anche trasmissioni che si allontanano dal puro game come *Bisturi*) giochi infine basati sulla vertigine e sul senso della sfida (giochi di sopravvivenza come *Survivor* o *L'Isola dei Famosi*).

Per trovare corrispondenti televisivi dei giochi della vita reale è necessario fare uno sforzo di astrazione e ricercare l'attività ludica anche dove questa non è così esplicita o non costituisce l'unico tratto del programma.

Con l'avvento della neotelevisione si assiste infatti ad una incalzante contaminazione tra generi: i confini si sfumano e diventano sempre più labili. Si impongono ai quasi ignari spettatori ibridi e pozioni esplosive in grado di stravolgere ogni definizione un tempo netta e precisa. Non è tutto o bianco o nero; l'universo del piccolo schermo è così pieno di gradazioni che spesso, pur desiderandolo, non si riesce a riproporre una stessa combinazione. Il dosaggio non è mai sempre lo

stesso e in format più o meno simili c'è sempre qualcosa che fa la differenza.

In questo incessante rimescolamento delle carte in tavola c'è però una base che rimane. Insomma i colori sono gli stessi, cambiano le quantità per cui tutto si assomiglia ma niente è davvero uguale. A dimostrazione di quanto detto si tratterà nel capitolo seguente l'analisi di due giochi televisivi identici per collocazione temporale nei palinsesti, appartenenti allo stesso genere ma molto diversi tra loro.

4 Il gioco in tv

Due strategie a confronto: *L'Eredità* e *Passaparola*

4.1 Introduzione

Per motivare, approfondire i temi fin qui trattati è necessario dotare questo lavoro di una parte operativa di analisi di due casi concreti del panorama televisivo attuale.

L'obiettivo è di mettere in luce i meccanismi del gioco evidenziati nelle pagine precedenti, rendere meno oscure e astratte le varie considerazioni fatte sulle tipologie di gioco evidenziate da Caillois, e in conclusione, vedere come la tv declini le regole del gioco in strategie mirate per il suo pubblico.

La scelta dei programmi campione per tale analisi è volutamente "caduta" su due giochi appartenenti ad una fascia palinsestuale precisa e delicata: il pre-serale delle reti ammiraglie Rai e Mediaset⁷³.

I due giochi televisivi scelti sono dunque *L'Eredità* (Rai 1) e *Passaparola* (Canale 5) in onda praticamente in contemporanea sulle due reti. Si tratta di trasmissioni di successo, cruciali tra l'altro nel determinare gli ascolti del Tg della sera e anche per estensione della prima serata; si parla a proposito dell'effetto di traino o di *lead in* per indicare lo spostamento verticale del pubblico all'intero di uno stesso palinsesto da un programma a quello successivo, ottenuto mediante l'attivazione di opportune strategie quali l'introduzione di promo⁷⁴ o annunci relativi al programma seguente o la creazione di una continuità tematica⁷⁵. L'effetto traino mira a trattenere lo spettatore nell'ambito di una rete rafforzandone il legame di fedeltà⁷⁶.

L'Eredità e *Passaparola* incarnano in sostanza due concetti che in questa sede sono particolarmente interessanti: il gioco con le sue regole e la strategia televisiva.

⁷³ Si tratta delle reti trainanti per ciascun gruppo, determinanti anche per l'immagine complessiva del network, per la Rai Rai 1, per Mediaset Canale 5.

⁷⁴ In gergo, breve filmato a carattere promozionale che mostra le immagini più significative di uno spettacolo o di una fiction di imminente programmazione o già in corso.

⁷⁵ Il riferimento è qui di nuovo all'idea di flusso televisivo.

⁷⁶ Cfr A. Grasso a cura di, *Televisione. Le Garzantine*, Garzanti edizione aggiornata e ampliata, novembre 2002.

Per attuare questo progetto, per comodità e per limitare una possibile superficialità, si prende in esame una puntata per ciascun programma che vale comunque come trend del format in questione.

La puntata di *L'Eredità* scelta per questo tipo di analisi è del 25/10/2004, quella di *Passaparola* è antecedente solo di pochi giorni e risale al 20/10/2004.

Fatta questa breve ma esplicitiva premessa si può passare al vivo del gioco.

4.2 *L'Eredità e Passaparola: presentazione dei due giochi*

L'Eredità, in onda dal 2002, dal lunedì al sabato dalle 19.50 su Rai 1, rappresenta il gioco televisivo per eccellenza della Rai. Si tratta, nella guerra degli ascolti, dell'antidoto al temuto e trionfante *Passaparola* della concorrenza Mediaset. Una formula, quella dell'Eredità, da questo punto di vista esplosiva, che ha garantito alla Rai un agognato posto al sole nella guerra degli ultimi due anni.

La strategia di fondo che sorregge la logica del programma è la controprogrammazione nella sua declinazione di *competitive programming*, ovvero la logica di costruzione dei palinsesti che consiste nel modellare la propria programmazione su quella dell'emittente concorrente, trasmettendo programmi simili (per genere o per target di riferimento) nelle stesse fasce orarie. E come si può vedere da questo caso la programmazione competitiva viene adottata, di norma, dalle reti più importanti di un network⁷⁷.

Passaparola d'altra parte è il gioco preserale di Canale 5 in onda dal "lontano" 1999 dal lunedì al venerdì/sabato dalle 18.40 circa. Si tratta di un gioco a premi che prende spunto da un format francese, *Rire en toutes lettres*. Due squadre, composte ciascuna da due vip e un concorrente, si sfidano attraverso prove in cui bisogna dimostrare di conoscere la lingua italiana: prefissi, suffissi, il significato di parole poco usate. Il finale è invece di grande tensione su domande di cultura generale. È condotto da sempre⁷⁸ e con l'approvazione del pubblico da Gerry Scotti. Il successo e la longevità del game vengono da un mix di divertimento e cultura che gratifica il telespettatore inorgogliendolo. Gli argomenti di *Passaparola* vogliono in qualche modo ripescare il gusto del quiz dal mazzo dei giochi senza senso⁷⁹.

⁷⁷ Cfr A. Grasso a cura di, *Televisione. Le Garzantine*, Garzanti edizione aggiornata e ampliata, novembre 2002.

⁷⁸ Pochi si ricordano la conduzione del programma da parte di Claudio Lippi da marzo del 1999 fino a fine stagione; dal settembre dello stesso anno torna a tenere le fila della trasmissione Scotti con grande acclamazione da parte del pubblico.

⁷⁹ Si veda per esempio Tira & Molla, varietà in onda dall'ottobre 1996, dal lunedì al sabato alle ore 18.45, Canale 5.

L'intento è riattivare quell'attenzione per il fenomeno campione-cervellone che forse solo un *Lascia e Raddoppia* degli esordi poteva assicurare. La ricercatezza delle domande, che vogliono essere quasi impossibili per i più nella ruota finale, non distolgono l'attenzione da "ingredienti" meno impegnati o impegnativi che dir si voglia. Allora sbucano dal cappello magico Letterine, balletti e voglia di sdrammatizzare.

La puntata presa in esame appartiene all'ultima edizione del gioco, che negli anni ha subito qualche modifica nei meccanismi. Nel caso della puntata del 20/10/2004 viene valorizzato l'elemento della gara tra campioni; sono tutti volti noti ai fedeli telespettatori che si battono per vincere quello che Gerry Scotti definisce il torneo autunnale.

La puntata presa in esame subisce ulteriori modifiche in termini di collocazione palinsestuale per via della presenza ingombrante del Grande Fratello che spezza il gioco a metà, introducendo una sorta di grossa pausa. La strategia è finalizzata a inserire il *Grande fratello* nella programmazione secondo la logica del flusso televisivo. *Passaparola*, che d'altra parte è un programma già collaudato, può permettersi di essere scomposto nelle sue parti senza risentirne. La logica consiste nell'anticipare la partenza del gioco e inserire come una lunga interruzione la striscia quotidiana del *Grande Fratello*. Si sono sperimentate poi altre formule di programmazione che vedevano quasi alternarsi a periodi *Passaparola* e *Chi vuol essere milionario*.

La programmazione dei palinsesti è solo in minima parte rilevante in questa sede. L'intento del lavoro è sì quello di analizzare le due puntate scelte, non però prese fuori dal contesto dell'andamento generale, bensì come paradigma del funzionamento globale delle trasmissioni con o senza *Grande Fratello* in mezzo.

4.3 La griglia di analisi

I punti che si andranno a toccare in questa fase del lavoro derivano da quanto emerso nella prima parte. Il confronto tra *L'Eredità* e *Passaparola* verrà tracciato a partire dal presupposto che si parla di quiz e, in quanto tali, di incarnazioni viventi dello specifico televisivo: immediatezza, spontaneità, attualità, mix di realtà e finzione sono ingredienti inequivocabili dei due giochi. Nelle prossime pagine si cercherà di toccare il gioco televisivo nella sua dimensione quotidiana e rassicurante.

Si è parlato per esempio delle qualifiche del gioco che qui verranno applicate al gioco televisivo.

La separatezza, caratteristica chiave del gioco che consente l'accostamento con il sacro, si ripresenta infatti anche nel Game Televisivo, e uno ad uno, tutti i punti della definizione di Caillois relativa al gioco possono essere ripresi e applicati all'*Eredità* e a *Passaparola*. In sostanza anche il Game Show è un'attività libera, incerta, separata, improduttiva, regolata e fittizia: si vedrà come.

Una volta tradotte le parole di Caillois in linguaggio da televisione, l'obiettivo diventerà quello di leggere come Agon-competizione, Alea-caso, Mimicry-maschera e meccanismo di credenza e Ilinx-vertigine permeino i due programmi nelle varie parti, vedere dove prevale una componente sull'altra e vedere come ognuno dei due giochi si faccia portavoce di tutte queste tendenze. I giochi sono immagini di una cultura, si tratterà dunque di vedere di quale cultura si fanno portavoce i due programmi. Qualcosa verrà detto anche a proposito di Ludus e Paidia come gradazioni delle inclinazioni già individuate. Si tratterà di vedere dove il gioco televisivo sia improvvisazione e dove sia calcolo.

Sulla base delle osservazioni fatte precedentemente sulla Poetica si cercherà qui di leggere "aristotelicamente" i due giochi; si toccheranno nello specifico le questioni relative all'unità di spazio

tempo e azione, i discorsi sulla verosimiglianza, sulla pietà e sul "terrore" nel Game.

Sulla base di quanto ricavato si cercherà di delineare il patto che i due programmi cercano di instaurare con il proprio spettatore, considerando in particolar modo come si pone il presentatore verso pubblico e concorrenti.

4.3.1 Dalle regole alla separatezza

Riprendendo la definizione di Caillois si scopre che il gioco è un'attività **libera** che si sceglie di vivere nei termini delle regole.

Il verbo scegliere riassume in maniera efficace la sostanza dell'affermazione, in tutta la sua potenza espressiva. Il primo livello di libertà in generale sta nella possibilità che ha chi guarda di interrompere la fruizione in qualsiasi momento. Non è da sottovalutare questa libertà insita nel telespettatore, nel gioco e nella televisione in generale, ma non si esaurisce qui la componente di scelta. Vedere *L'Eredità* significa scegliere di accettare le sue regole, vuol dire decidere di accettare i suoi tempi, le sue pause e le sue interruzioni. La stessa cosa avviene per *Passaparola* che ha una sceneggiatura anche più complessa⁸⁰. La sola decisione di rimanere sintonizzato su una certa rete costantemente sottintende una scelta. È importante vedere, come affrontato finora, dove inizia la scelta del telespettatore, ma anche, fatto determinante nel meccanismo di gioco, dove inizia quella del concorrente.

Il primo frammento di trasmissione quasi sempre presente nei giochi è il promo che annuncia l'imminente inizio della trasmissione. Si pensi alla puntata presa in esame di *L'Eredità*: nel promo si è introdotti nel clima festoso dello studio, si ironizza anche sulle domande ponendo a tutti un quesito senza senso sull'improbabile intruso nel corpo di ballo. Si chiede di individuare quale sia la ballerina fasulla anche se la

⁸⁰ Complessa dal punto di vista delle soluzioni palinsestuali, delle interruzioni, non in termini di regole di gioco interne.

cosa è ovviamente scontata poiché si tratta di un uomo/opinionista presente in studio.

Questo tipo di scelta a cui il telespettatore è sottoposto è prevalentemente televisivo/strategica, ovvero non è ancora inerente al gioco vero e proprio. L'unica cosa che si comincia a condividere del gioco è l'atmosfera, le sue regole però sono solo preannunciate dall'ironia che si fa sulle domande. Il promo, in termini sacrali, è una sorta di *presagio* delle regole che velocemente si generano ogni sera. Il meccanismo di scelta del telespettatore funziona poi per interposta persona, grazie al pubblico in sala e grazie al concorrente che accetta, candidandosi come partecipante, di sottoporsi al regime di gioco. La sola presenza in studio diventa la rappresentazione icastica della scelta: ci sono perché ho scelto di esserci e di chiamare il numero in sovrimpressione per partecipare. Oltre all'elemento di scelta emerge in maniera più forte la connotazione dell'attività ludica per eccellenza: il suo essere un'attività **regolata**.

Il concorrente dell'*Eredità* aspetta il suo turno per parlare, accetta di aver sbagliato se non risponde in tempo, accetta la spiegazione del conduttore, annuisce quando Amadeus pronuncia le fatidiche parole: "sei stato eliminato" o quando dice "un errore eccolo segnalato". Il partecipante accetta così le regole che determinano la ragione d'essere del Game.

D'altra parte anche il pubblico in studio sancisce a nome del telespettatore l'accettazione delle regole. Ad ogni risposta esatta esplode un applauso che vuole apparire⁸¹ come libero, ad ogni risposta sbagliata si sente un "ahi ahi ahi ahi" per segnalare ossessivamente l'errore. L'errore è esasperato dal meccanismo stesso del gioco che segnala senza eccezioni ogni defailance del giocatore con un dispositivo acustico e luminoso insieme.

In *Passaparola* è ben marcata la linea di inizio del programma. Gerry Scotti entrando in studio dopo essere stato presentato dalla Letterina

⁸¹ "Vuole apparire" perché in realtà è previsto dalla sceneggiatura.

di turno, presenta a sua volta il pubblico, i concorrenti, i giudici, l'orchestra, le letterine e gli ospiti. Con la rassegna di tutti quelli che si potrebbero chiamare gli ingredienti del programma si segna l'inizio del gioco. All'inizio di ogni manche vengono riassunte in breve le regole, bisogna rispondere per esempio a dieci domande per prendere 10 e lode con tredici possibilità. Vale anche per *Passaparola* il meccanismo dell'applauso come premio, non è presente però la sanzione negativa.

In entrambi i programmi si vive la **separatezza** del game dal resto della vita e dalle altre trasmissioni, poiché il programma, soggetto a vincoli palinsestuali nasce, cresce e finisce (seppur con il rimando al giorno successivo) nel trascorrere di poco più di un'ora. La stessa separatezza si conferma nei titoli di testa e di coda.

La separatezza dal resto del flusso sta nella sigla, la separatezza dalla vita sta nell'assunzione di regole diverse, globalmente e necessariamente accettate. Si pensi a quando Scotti ammonisce le signore del pubblico che vociano e suggeriscono; con la semplice frase "per favore silenzio in studio" si rimarca la presenza di regole, momentaneamente violate. Presto si ristabilisce l'equilibrio dello studio che prevede l'ordine e la "disciplina", una disciplina separata da quella della vita normale.

Si è detto nella prima parte che il gioco nella sua separatezza può essere avvicinato al sacro. In televisione la sacralità si accosta perfettamente alla logica dell'appuntamento festivo; la domanda allora è all'incirca: ma in una logica televisiva così vicina e attenta al quotidiano e alla ripetizione giornaliera dei programmi, come può permanere un alone di sacro? Come può il telespettatore cogliere questa separatezza se fin qui si è detto che tv e vita si mischiano di continuo?

La risposta in realtà è molto semplice, il sacro permane nel rito che si ripete identico tutte le sere, nel cerimoniale condotto da un sacerdote d'eccezione: il presentatore che introduce il suo pubblico alla

condivisione delle sue magie. Le frasi che Amadeus o Gerry Scotti pronunciano per inaugurare la puntata appartengono ad un frasario di convenienza che si ripete uguale ogni sera. Sono identici i rituali di ingresso, sono identici persino i volti del pubblico. Allora ogni puntata è un rito che si consuma, è una "messa" che si celebra.

Procedendo sulla falsa riga della definizione di Caillois si ricava che il gioco e qui per estensione il Game in tv è un'attività **improduttiva**.

Dire che è improduttivo un gioco che, come la puntata in questione di *Passaparola*, porta la campionessa di Voghera a vincere una macchina può creare un certo imbarazzo. Anche qui però vale la stessa considerazione che si è fatta nelle prime pagine di questo lavoro sui giochi d'azzardo. La ricchezza non è prodotta da nessuna parte, non è un lavoro vero⁸² che fa guadagnare il premio. La ricchezza si sposta dal banco al vincitore: qui dalla trasmissione al concorrente.

Si era detto poi che l'attività ludica fosse anche attività **incerta** perché si può fallire. Questo è evidente per esempio nel finale stesso di *Passaparola* dove il concorrente sconfitto totalizza un buonissimo risultato difficilmente eguagliabile ma che in quella giornata non basta per vincere. L'incertezza e la precarietà del Game sono date per esempio dalle assunzioni di provvisorietà del gioco. "non importa è un gioco", "abbiamo giocato" "tentiamo..." ecc ecc... che ammettono in modo lampante la separatezza dell'attività dalla vita, ma anche la possibilità certo non remota di sbagliare. Questo modo di pensare dei concorrenti è evidente nel comportamento di una di loro nella puntata dell'*Eredità* analizzata. La ragazza tutte le volte che si avvicina alla possibilità dell'eliminazione comincia a salutare una lista infinita di parenti e amici, manifestando così la consapevolezza che la vittoria è pur sempre solo una remota possibilità, meno remoto è il rischio di essere "cacciati".

Si pensi infine a come il gioco sia un'assunzione **fittizia**, una irrealtà nei confronti della vita normale. Nella vita normale certo i vip non si

cimentano in prove improbabili, in giochi di parole, in stranezze linguistiche. Ma ancora di più fittizio vuol dire "creato a tavolino", vuol dire che quanto si vede è frutto di un sapiente e lungo lavoro autoriale. In questo senso le telecamere, i cameramen e gli operatori spesso chiamati in causa nella puntata dell'*Eredità* diventano occasione per ribadire la costruzione del programma. Lo studio è un laboratorio dove si presenta un gioco che funziona secondo regole precise, un gioco separato dal resto e quindi un'attività fittizia perché lontana dalla realtà.

4.3.2 Attitudini umane nei due programmi

Arrivati a questo punto dell'analisi è significativo applicare le quattro categorie di gioco individuate, Agon, Alea, Mimicry e Ilinx ai due programmi oggetto di interesse.

4.3.2.1 Agon

Si è definita l'Agon una democratica abitudine alla competizione, un'equa e incontaminata forma di gioco che consiste nell'attitudine a gareggiare ad armi pari. In *L'Eredità* i concorrenti sono tutti nella stessa condizione, partono ad inizio puntata con lo stesso identico montepremi, sono sottoposti, certo non alla stessa domanda, ma alla stessa tipologia di quesiti. Ad indicare la condizione di partenza di parità c'è anche la disposizione nello spazio dei concorrenti: tutti in semicerchio intorno al presentatore, tutti con un monitor su cui possono leggere le domande, tutti in piedi. Anche il campione e il vicecampione ripartono da zero ogni puntata e incontrano gli stessi rischi di essere eliminati come gli altri; a differenziarli in genere c'è solo un applauso del pubblico più caloroso perché sono considerati ormai di casa.

Anche in *Passaparola* i concorrenti, che di fatto sono due per ogni puntata, (inseriti in squadra con due vip) sono posti nelle stesse

⁸² Si tratta di un gioco, nonostante siano implicate conoscenze che vanno oltre al gioco, probabilmente frutto di studi o comunque del bagaglio di cultura personale.

condizioni di riuscita; anche qui il campione generalmente gode del favore del pubblico.

In questo caso visto che si tratta di un torneo di campioni, a maggior ragione ci si trova di fronte ad un'equità ideale dove i giocatori dispongono degli stessi mezzi. La logica di *Passaparola* prevede che i punti totalizzati nel gioco di squadra si trasformino in secondi per la ruota per due. Il vantaggio che si matura per la ruota finale in secondi è dato dal punteggio maturato dagli ultimi due giochi.

In sostanza le armi sono le stesse: la variabile è data dalla possibilità che un concorrente ha di capitare in una squadra di vip più o meno forte e sveglia.

L'Agon è anche attenzione e rispetto delle regole, ossequio nei confronti del gioco, Agon significa assicurarsi che tutto avvenga nel modo corretto.

Agon è comunque prima di tutto scontro diretto, esasperato per esempio nel momento focale del gioco di Rai 1 quando il concorrente che ha commesso il doppio errore deve puntare il dito simbolicamente contro qualcuno che vuole sfidare. A volte è vero, la scelta pare casuale, ma si tratta pur sempre di un duello in tutta regola. La componente di sfida che emerge dall'Agon trova un coronamento nel meccanismo che prevede che il concorrente si appropri dell'eredità dell'avversario dopo averlo eliminato.

In "La patata bollente" (altro esempio di meccanismo "aggressivo") per esempio ogni partecipante al suo turno legge le opzioni di risposta alla domanda che non conosce e in base all'argomento che deduce decide di rifilarla o meno a un altro giocatore. Ognuno in sostanza gioca e corre per sé.

In *Passaparola* lo scontro diretto tra i due concorrenti è abbastanza smorzato nei toni: la competizione non viene meno, ma il gioco consiste nel vincere e non nel far perdere l'avversario; nell'*Eredità* d'altra parte la chiave del successo sintetizzando è sopravvivere. Il concorrente dell'*Eredità* rimane comunque, una volta lanciata la sfida,

inerte e passivo davanti al responso del presentatore che si pronuncia sulla risposta dell'avversario e informa su chi dovrà uscire.

In *Passaparola* il gioco che sottolinea maggiormente questo dispositivo piuttosto aggressivo di approfittare degli errori dell'avversario è il "quante ne sai..."; le due squadre per l'occasione sono scomposte e i loro componenti divisi per categoria si battono in tre manches⁸³. Se il giocatore sbaglia e si autocorregge, la sua seconda risposta non è valida e può essere rubata dall'avversario che deve semplicemente prenotarsi per ripeterla e prendere i punti.

4.3.2.2 Alea

L'Alea, il caso, è rappresentata dalla decisione di abdicare alla propria volontà, una decisione che a volte è necessaria e non conosce scappatoia. Dove le conoscenze di un individuo non rispondono, dove il buon senso non basta il concorrente di *L'Eredità* dice: "confesso di non sapere la risposta, mi butto". si appoggia alla stessa casualità nel scegliere la domanda (a, b, c) che potrà essere indifferentemente più facile o più difficile. Anche in *Passaparola* a volte i concorrenti rispondono a caso al gioco delle parole impossibili, o comunque seguendo una logica discutibile. L'elemento di casualità però è meno forte in questo secondo gioco soprattutto per la tipologia di domande che nel complesso sono più *ragionevoli* di quelle del gioco concorrente.

Si pensi idealmente alla ruota finale di *Passaparola* e all'ultimo gioco dell'*Eredità*. La domanda tipo del primo Game riguarda il titolo di un libro o di un film particolare, una delle domande tipo dell'altro Game riguarda invece il risultato di un sondaggio, una curiosità su usi e costumi popolari oltre che qualche domanda di cultura generale. Insomma la preparazione richiesta nei due giochi è sostanzialmente diversa; nell'*Eredità* ci si appella di più al caso, conta di più la sorte, in *Passaparola* conta molto di più la preparazione, il campione deve

⁸³ Donna vip di una squadra contro donna vip di un'altra, uomo vip contro uomo vip, infine concorrente contro concorrente.

avere certe conoscenze, deve sapere ciò di cui si sta parlando, in sostanza è più difficile buttarsi. Il semplice fatto che nel gioco finale della Rai le risposte che si possono dare sono circoscritte in poche opzioni è un'agevolazione per il concorrente che effettivamente non conosce la risposta ma che può indovinarla. Nel format trasmesso da Mediaset è più difficile per il giocatore indovinare casualmente una domanda secca che non prevede agevolazioni se non quella di indicare l'iniziale della parola che varrà da risposta⁸⁴.

4.3.2.3 Mimicry

Prima si è definita come terza categoria di gioco la Mimicry, ovvero l'attitudine alla maschera "all'indossare un ruolo".

Si potrebbe parlare di maschera grottesca in relazione ai concorrenti dell'*Eredità* che vogliono apparire più naturali e vicini alla quotidianità: non c'è grossa distanza tra il pubblico e i concorrenti che non sono dei cervelloni detentori di un qualche sapere particolare, perché all'*Eredità* possono giocare tutti.

Si pensi sempre al gioco finale: le domande oltre ad avere le opzioni di scelta compaiono in sovrimpressioni sullo schermo per permettere a chi sta a casa di giocare. In questo senso il concorrente è l'immagine deformata da uno specchio dello spettatore: è deformata perché caricata e esasperata nella sua umanità. Si tratta di attori così vicini alla vita normale che in realtà paiono spesso delle caricature: il signore in pensione che fa il simpatico con le ragazze, la nonna arzilla e vivace, il giovane aitante ma imbranato, la ragazza intraprendente. I partecipanti all'*Eredità* sono delle maschere carnevalesche, sono degli stereotipi anche troppo umanizzati.

I concorrenti sono chiamati a portare tutti se stessi in studio, il risultato però è che se ne ricava un riassunto contraffatto dove prevalgono certe esasperate componenti. Il rischio è che il riassunto possa apparire ridicolo, dai toni un po' troppo vivaci. In genere un

⁸⁴ In "La ruota finale", ultimo gioco di *Pasaparola* il presentatore chiede per esempio: "il titolo di una canzone di ... con la lettera a".

concorrente a puntata anima con la sua esuberanza il programma e viene eletto a giullare di turno; la cosa avviene in modo apparentemente spontaneo, eppure, riflettendo, nelle puntate è una costante. Nella puntata presa in esame c'è la ragazza Barese che cerca in maniera piuttosto vistosa di movimentare il gioco e di farla da protagonista.

In *Passaparola* nel gioco finale le domande vengono poste dal presentatore in maniera veloce ai concorrenti, non compaiono in sovrimpressioni, non contemplano la presenza partecipante del telespettatore, o meglio gli riservano solo una partecipazione emotiva, confermando il suo ruolo di voyeur.

In *Passaparola* il discorso sulla maschera è più complesso poiché è presente una diversa e particolare categoria di partecipanti: i vip.

I personaggi famosi sdrammatizzano e rendono più scanzonata e meno critica la gara dei due campioni. I vip sono quindi delle maschere divertenti che addolciscono il programma, sono delle note folcloristiche in una gara che per tipologia di domande sarebbe più seria. Le stesse Letterine che giocano un ruolo di secondo piano in *L'Eredità*, sono qui delle note di colore. L'orchestra, le Letterine, i giudici, il Gadano, gli stessi vip fanno parte del teatrino televisivo, i loro numeri, i loro siparietti appartengono alla logica dell'intermezzo tra una gara e l'altra. Si tratta di espedienti che garantiscono l'accesso dello spettatore ad un gioco che altrimenti potrebbe risultare nella fase finale elitario per i più.

Maschera però vuol dire travestimento e il travestimento significa diventare altro da quello che si è. Allora seguendo tale logica i concorrenti persone potenzialmente comuni diventano campioni e anche qui stereotipi. Nella puntata del 20 ottobre i concorrenti vengono presentati dallo stesso Scotti rispettivamente come la casalinga di Voghera (nel senso che è di Voghera ed è davvero una casalinga) che vince tutto e trova un riscatto come tipologia, e l'outsider, emarginato divoratore di libri.

Sono dunque delle maschere anche i concorrenti, delle maschere la cui quotidianità è lasciata normalmente in secondo piano. Sono sì una casalinga e un "eremita", ma diventano per l'occasione dei protagonisti che si riscattano dai loro normali ruoli e che vincono non per essere quotidiani ma per essere cervelloni intelligenti.

Fatte queste considerazioni non bisogna dimenticare però che entrambi i programmi sono collocati in una fascia palinsestuale dove l'elemento di forza è il familiare, non bisogna dimenticare che chi vince sono i volti che si ripresentano uguali tutte le sere, sia che vincano come caricature di uomini e donne comuni (*Eredità*), sia che vincano come casi isolati di gente comune che diventa un po' meno comune sul palcoscenico (*Passaparola*). Anche i concorrenti di *Passaparola* sono stemperati in parte e umanizzati perché così la tv vuole. Per questa ragione Gerry Scotti parlando del campione racconta frammenti della sua vita presumibilmente normale. La vita del campione però si svolge sempre al di fuori dello studio; nell'*Eredità* la vita fuori si sposta momentaneamente dentro la televisione e continua ininterrottamente e marcatamente a svolgersi sotto gli occhi delle telecamere.

Per concludere il discorso sulla maschera non si deve trascurare l'essere di per sé maschera dei personaggi famosi che oltre ad impersonare il ruolo che interpretano normalmente (il mago, la showgirl, il teleimbonitore) recitano la parte dei concorrenti, agguerriti e divertiti che vogliono vincere la partita.

4.3.2.4 Ilinx

Ora rimane da analizzare dove finisce la vertigine nelle due trasmissioni considerate: dove c'è l'ilinx.

La vertigine televisivamente parlando è da vedere dalla parte del telespettatore che intrappolato nel meccanismo di gioco dovrebbe provare il famoso inebriamento dei sensi.

Dalla parte di *L'Eredità* lo spettatore si inebria provando a rispondere alle domande che sono più o meno alla portata di tutti, si inorgoglisce

e si compiace della sua abilità, non necessariamente parteggia per il concorrente a cui non delega la partecipazione; ciò significa che si riserva di partecipare al gioco in prima persona, magari, estremizzando, "combattendo" contro il campione stesso.

Non dimentichiamo però che anche in *L'Eredità* il gioco prevede un meccanismo di suspense, per cui la risposta esatta viene proclamata per le domande finali solo alla fine. Questo implica un tentativo di creare tensione in vista della vittoria o perdita del concorrente. Questo meccanismo permette di dilazionare nel tempo l'emozione, ma diventa anche espediente per verificare a poco a poco l'esattezza o meno del percorso personale del telespettatore che dice tra sé: "io avrei risposto così", "io avrei vinto" oppure anche "io avrei risposto nello stesso modo".

In *Passaparola* la tensione e la vertigine sono invece vissute dal telespettatore in relazione al concorrente. Ci si immedesima di meno nel suo percorso però si soffre con lui e si tifa per lui.

L'ilinx in sostanza trova nei due programmi declinazioni diverse ma risulta più forte nel gioco dove si tende meno a provare a rispondere. In *Passaparola* infatti il momento finale è davvero più serio e più solenne tanto da implicare un'attenzione profonda di chi guarda. Le luci sono basse, il concorrente è da solo con le sue cuffie. Nell'*Eredità* spesso il giocatore risponde alle domande con accanto il proprio accompagnatore a cui peraltro Amadeus a volte chiede "Tu cosa avresti risposto?" Ed è proprio l'interrogativo posto dal conduttore a un terzo, ed è proprio il parere di un altro che proclama a gran voce la presenza partecipante del pubblico a casa, il trionfo del telespettatore.

4.3.3 La cultura dei due Game, Ludus e Paidia

Da tutte queste considerazioni si ricava che i due giochi rispecchiano un tipo di cultura differente.

L'Eredità si abbandona nelle sue parti sicuramente più al caso, utilizza domande accessibili o comunque relative a dei sondaggi a cui si può

arrivare con il buon senso e con un po' di fortuna, domande che comunque variano di difficoltà a partire dal montepremi in palio. La cultura di riferimento è piuttosto popolare e di conseguenza anche il target si definisce con un generico "va bene per tutti, il livello di istruzione non è così determinante".

Passaparola si fa in parte portavoce di una cultura abbastanza popolare nella prima parte del gioco a cui possono partecipare più o meno tutti; ma nell'ultima parte, e il fatto è davvero discriminante il tipo di cultura richiesto è più specifico e più alto. *Passaparola* veicola dunque una cultura basata sulla competizione e dunque sull'Agon. *L'Eredità* si sofferma di più sull'Alea e sul caso facendosi portavoce di quel tipo di cultura e di società che crede ancora un po' superstiziosamente alla fortuna.

L'Eredità dunque diventa anche fantasia e libertà, è lontana dal calcolo del Ludus, è esigenza di distrazione e divertimento; d'altra parte *Passaparola* è in generale nelle sue componenti un gioco dove prevale il calcolo, la pazienza, la scaltrezza, insomma il Ludus. L'Agon diventa occasione per farcela e vincere, per misurarsi e risultare il migliore. Nel gioco concorrente, l'agon e l'alea si mischiano per dar vita ad un mix divertente dove ci si sfida ma in fondo lo si fa per divertirsi, in modo a volte abbastanza disinteressato. Non c'è quest'ansia di vincere, c'è al limite l'ansia di esserci e di comparire, c'è lo scherzo e il divertimento di chi in fondo non si prende troppo sul serio.

4.3.4 A proposito di Aristotele

Si è provato precedentemente a leggere la televisione e il game in termini aristotelici. Si tenterà ora in breve di applicare il concetto di verosimiglianza emersa ai due programmi, in seguito si cercherà di riprendere e riflettere sulle unità di spazio tempo e azione ed infine si ricercheranno pietà e terrore.

4.3.4.1 Il Verosimile

Verosimile in televisione significa anche accettabile televisivamente; si è visto che l'accettabile implica qualcosa di coerente e comprensibile. Verosimile non significa che tutto debba seguire la realtà (è difficile che nella realtà ci siano Gadani, giudici e maghi vestiti da concorrenti di un gioco) ma che tutto avvenga secondo una logica di concatenazioni, che ci sia il rispetto delle regole del gioco, che per esempio in *L'Eredità* un concorrente eliminato scompaia dallo studio. Nonostante il programma sia montato non devono esserci discrepanze o salti troppo forti tra una pausa e un'altra. Si pensi alle interruzioni pubblicitarie: sono sempre annunciate, non spezzano un gioco a metà senza logica, se lo spezzano poi è perché il conduttore si riserva di rispondere dopo la pubblicità. Verosimile vuol dire che in *Passaparola* se c'è un dubbio su una risposta si chiede ai giudici se è possibile accettarla, all'*Eredità* invece si interpella uno degli autori per chiedere spiegazioni plausibili (Santucci che per il pubblico è solo una voce fuori campo). Verosimile allora significa accettabile, e implica che il pubblico sanzioni positivamente con un applauso le risposte corrette.

Si noti poi che lo scomparire dei concorrenti eliminati in *L'Eredità* trova un corrispettivo in *Passaparola* con la scomparsa dei vip subito prima della ruota finale, in quella fase infatti gli unici personaggi richiesti sono i due campioni, tutti gli altri sarebbero inutili fronzoli.

Verosimile in *Passaparola* diventa trovarsi davanti un concorrente all'altezza del gioco che sia in grado se non di vincere, almeno di arrivare potenzialmente ad un passo dalla vittoria. Nell'altro programma invece è verosimile avere dei concorrenti più umanizzati, più quotidiani.

Fa parte di quello che viene definito lo specifico televisivo la tendenza dei game di presentare la ripetizione costante delle stesse formule.

Il telespettatore per reputare credibile il gioco deve essere rassicurato dal volto amico del presentatore e delle sue vallette, che magari

come nell'*Eredità* pronunciano (Amadeus) le stesse parole quando un concorrente viene eliminato come fossero formule magiche, oppure in *Passaparola* compiono (le Letterine) i soliti gesti "rituali" tutti i giorni sulle note della sigla.

4.3.4.2 Le unità

Riassumendo, le tre unità aristoteliche sono unità di tempo, azione e luogo.

Parliamo dell'unità di tempo in relazione ai due programmi che hanno tra l'altro una durata pressoché identica. *Passaparola* è nella puntata campione presa in esame spezzato a metà dal Grande Fratello; la cosa curiosa è che non risulta a chi lo vede incoerente o pasticciato. Il motivo di questa affermazione sta nella modularità del programma che è appunto strutturato al suo interno per episodi, ovvero dichiarazioni esplicite del testo dove cambiano i soggetti e il senso dell'azione. I vari giochi che compongono il programma sono in qualche modo autonomi e possono essere seguiti anche singolarmente senza perdere senso. La stessa cosa vale per *L'Eredità* che gode comunque di una scorrevolezza di per sé maggiore perché ha solo due interruzioni nell'arco della messa in onda.

La scomponibilità dei due programmi paradossalmente agevola l'unità di tempo. I due game sono interrotti dalle pause ma nello stesso momento sono contraddistinti da un marchio di fabbrica che li rende davvero distinguibili dal resto. Il marchio di fabbrica è dato dallo studio, dai volti noti del presentatore e delle vallette, dal clima festoso. Inoltre subito prima di ogni interruzione il presentatore annuncia la pubblicità e annuncia il ritorno imminente in studio. Questo rimando continuo in termine temporali agevola l'unità di tempo ma anche l'unità di azione garantita dalla concatenazione logica degli avvenimenti. Le pause tra l'altro si inseriscono sostanzialmente tutte le sere negli stessi spazi di trasmissione così da assicurare il telespettatore sulla continuazione dell'azione.

L'unità di spazio è ancora più facile da individuare poiché si riassume in entrambi i game nell'idea di studio e, soprattutto nell'*Eredità* nell'idea autoreferenziale di studio televisivo dove spesso sono inquadrati cameramen e il resto dello staff.

4.3.4.3 Pietà e paura

Per spiegare l'essenza della pietà in televisione è da chiamare in causa il meccanismo della segnalazione dell'errore nei giochi. La cosa è sicuramente più evidente nell'*Eredità* dove l'errore è esasperato dalle segnalazioni acustiche e visive, dalle risposte multiple che oltre a fornire la risposta giusta forniscono un buon numero di risposte sbagliate e a volte ridicole. Di fronte all'errore lo spettatore più genuino prova se non pietà almeno un po' di compassione, lo spettatore più smaliziato prova un pizzico di vergogna; probabilmente di fronte ad una risposta sbagliata si sente a disagio pensando che il concorrente in studio potrebbe essere una sua proiezione e una sua rappresentazione libera, è possibile allora che si voglia dissociare dalla risposta o che provi, e qui scatta il secondo sentimento previsto da Aristotele, un po' di paura: forse nella stessa situazione avrebbe potuto a sua volta "tragicamente" cadere in fallo.

In *Passaparola* la pietà scatta dal semplice assistere passivamente alla scena (sensazione tanto forte nella parte finale) se il concorrente per poco non riesce a vincere allora è possibile che da casa lo si compatisca, se poi come nella puntata del 20 ottobre il concorrente che perde in realtà ha totalizzato quasi il massimo, la compassione può crescere a dismisura.

Risulta invece davvero complesso trovare la paura in *Passaparola*, non essendo così forte l'immedesimazione⁸⁵ nel protagonista.

In realtà riflettendo la forma di paura più esasperata in questo gioco è la paura e l'ansia del tempo. Si enfatizza infatti moltissimo sui secondi che scorrono velocemente. La paura è quindi declinata a misura d'uomo in una forma davvero comprensibile qui esasperata

dal continuo riferimento al tempo. Paura allora non è generica ansia di non farcela, ma è paura di non farcela in tempo. Si pensi per esempio al fatto che l'avanzo di secondi sia visibile in sovrapposizione al telespettatore in molti giochi; nell'*Eredità* il tempo è esasperato realmente solo nel gioco "la sfida" per vedere chi diventa campione. Riflettendo è in quel punto critico che *L'Eredità* per poco assomiglia davvero a *Passaparola*, è lì che l'ansia del tempo e della rapidità di risposta avvicinano le due trasmissioni attivando sensazioni simili in chi guarda.

4.3.5 Il patto

Il patto che viene stipulato da queste due trasmissioni può essere ricavato alla luce di quanto detto finora.

Se volessimo eleggere uno dei quattro patti esaminati nel capitolo precedente (dello spettacolo, dell'apprendimento, del commercio e dell'ospitalità) a patto determinate di *L'Eredità*, probabilmente sceglieremmo quello dell'ospitalità. Questo per una semplice ragione: l'ospitalità si confà perfettamente all'idea di familiarità e quotidianità che il programma vuole trasmettere. L'idea che i concorrenti siano tanti e tutti disposti intorno al presentatore, fa del presentatore un padrone di casa che scambia convenevoli con i suoi ospiti e dispensa saluti a casa⁸⁵. Bisogna poi considerare che il gioco va in onda su una rete pubblica e che quindi contiene di suo una componente simil-educativa, facendosi portavoce della missione istituzionale del network. Si pensi alla grossa digressione geografica relativa ad una domanda della puntata del 25 ottobre che richiede delucidazioni sui confini dell'Italia. Amadeus per l'occasione si "traveste" da maestro e il megaschermo diventa lavagna. Il presentatore con tanto di bacchetta spiega una domanda e la sua risposta servendosi di supporti vagamente scolastici.

⁸⁵ Diversa dalla partecipazione emotiva che invece è sicuramente decisiva.

⁸⁶ La valletta Giovanna per esempio ha il compito di leggere la posta che arriva in studio e salutare le persone che hanno scritto con baci e ringraziamenti.

Passaparola si riserva rispetto all'*Eredità* di stipulare un patto leggermente più vicino allo spettacolo che all'ospitalità vera e propria. È vero che in studio ci sono sempre vip che in fondo sono accolti come ospiti dal padrone di casa, ma è anche vero che questi ospiti sono espediente per fare spettacolo. Si pensi al numero di magia fatto dal mago in studio nella puntata esaminata. Le stesse Letterine sono molto più visibili delle pallide e meno famose Ereditiere. Le Letterine parlano e a loro è riservato più di uno spazio. Al limite non le Ereditiere ma Giovanna, valletta di Amadeus, fa da sola sulla Rai quello che fanno in Mediaset le sei ragazze. In *Passaparola* poi c'è anche una band, non presente nel gioco della Rai, ogni sera c'è uno spazio dedicato all'esibizione dell'orchestra. Gerry Scotti si riserva di commentare per i suoi telespettatori "l'operato" di Letterine, orchestra concorrenti e vip, fungendo oltre che da speaker anche da maestro di cerimonie che decide quando aprire un siparietto e quando chiuderlo⁸⁷.

In entrambi i programmi poi le telepromozioni ricoprono un ruolo abbastanza impattante, nel senso che insieme alla pubblicità spezzano il programma in tanti episodi.

Il patto dell'apprendimento d'altra parte è vivo in *Passaparola* grazie alla figura dei giudici e alle digressioni di Gerry Scotti ma non è così forte come sul programma di Rai 1 che rispecchia in tal senso i vincoli della rete che lo ospita.

⁸⁷ Anche qui l'esempio di come Scotti decide quando far fare il numero al mago e quando c'è poco tempo ed è necessario rimandare.

5 CONCLUSIONE: Si ritorna al gioco

Arrivati alle ultime righe di questo lavoro ci si potrà rendere conto che effettivamente il percorso svolto è riassumibile in tre parole: gioco - Game Show - gioco. Questa affermazione, a costo di sembrare una esagerazione, in realtà descrive il punto di partenza, il paletto intermedio e il punto di arrivo della tesi.

Nel primo capitolo il motivo di fondo delle riflessioni è stato il gioco visto e pensato da un punto di vista antropologico; nella seconda parte l'oggetto di interesse si è allargato ed è andato a spaziare tra la televisione e, nello specifico, il mondo del Game Show. Nell'ultima fase l'idea era quella di estendere il discorso fino a quel momento abbastanza astratto a due casi inseriti nell'attuale contesto televisivo del presente. In realtà questa operazione di allargamento si è rivelata essere un esercizio di restrizione di interesse che ha portato di nuovo a trattare il materiale in questione secondo le direttrici individuate in precedenza. Non è servito un grosso lavoro di riadattamento del materiale, non è servito tagliare e cucire Agon, Alea, Mimicry e Ilinx a misura di programma tv. Le regole del gioco sono la base di tutto il discorso, perché ne determinano la validità, ne determinano i meccanismi, il tipo di domande. Dalla tipologia di domande si autogenera un target di riferimento, una tipologia di concorrente.

Ma allora se le strutture di fondo del Game sono le stesse del gioco, in cosa davvero questi due campi possono essere differenti?. La risposta si trova non sul piano del contenuto, ma su quello dell'espressione. La differenza sta non in quello che viene detto, ma in come viene detto. Il gioco classico gode di norma di una maggiore snellezza e semplicità che invece il Game non può vantare. Dove ci sono difficoltà o defailance nei contenuti e nella costruzione dei meccanismi, il Game- Show sfrutta quel suo essere prima di tutto uno

spettacolo, tappa le sue carenze con un balletto, o ne costruisce un punto di forza.

Alcuni giochi infantili riescono nella loro complicatezza a eguagliare l'attitudine spettacolare e rappresentativa del piccolo schermo; ma prima di essere spettacolo sono immancabilmente gioco.

Qui c'è la grossa differenza: in televisione il gioco prima di diventare gioco è necessariamente spettacolo: uno spettacolo che per funzionare deve rispondere alle esigenze rappresentative della televisione e solo dopo alle regole del gioco.

Il nodo si scioglie e la differenza si attenua se si pensa che le regole nel Game Show si declinano in strategie e comprendono nel loro statuto oltre ai meccanismi di funzionamento del gioco funzionali ai partecipanti anche i meccanismi di funzionamento dello spettacolo da usare su chi rimane in panchina: i telespettatori.

6 Bibliografia

- Aristotele, *Poetica*, traduzione di Domenico Pesce, Bompiani, Milano, 2000
- Battocchio Fabrizio, *La produzione televisiva*, Carocci, Roma, 2003
- Caillois Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, [1967] tr. It. Bompiani, Milano, 2004
- Caillois Roger, *L'homme et le sacré*, Gallimard, Paris, 1950
- Caillois Roger, *Le mythe et l'homme*, Gallimard, Paris, 1938
- Campanini-Carboni, *Nuovo vocabolario Latino-Italiano Italiano-Latino*, Paravia, Torino, 1993
- Caprettini Gian Paolo, *La scatola parlante*, Editori Riuniti, Roma, 1996
- Casetti Francesco, Di Chio Federico, *Analisi della Televisione*, Edizione Strumenti Bompiani, Milano, 2001
- Casetti Francesco, *Tra me e te. Strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Rai-Eri, Torino, 1988
- Dalla Palma Sisto, *Il teatro e gli orizzonti del sacro*, Vita e Pensiero, Milano, 2001
- Fele Giolo, *Le piccole cerimonie dei media. I quiz telefonici della neo-televisione*, Rai-Eri, Roma, 1998
- Ferretti Claudio, Scaramucci Barbara, *RicordeRai*, Rai-Eri, Roma, 2003
- Feyles Giuseppe, *La Televisione secondo Aristotele*, Editori Riuniti, Roma, 2003
- Fink Eugen, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, 1957
- Grasso Aldo a cura di, *Le Garzantine. Televisione*, Garzanti, Torino, 2002

- Grasso Aldo, *Storia della Televisione italiana*, Garzanti, Milano, 2000
- Grignaffini Giorgio, *I generi televisivi*, Carocci, Roma, 2004
- Huizinga Johan, *Homo ludens*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1973
- Marrone Gianfranco, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino, 2001
- Montanari Franco, *GI Vocabolario della lingua greca*, Loescher, Torino, 1995
- Taggi Paolo, *Il manuale della televisione. Le idee, le tecniche, i programmi*, Editori Riuniti, Roma, 2003
- Taggi Paolo, *Un programma di. Scrivere per la televisione*, Pratiche Editrice, Milano, 1997
- Williams Raymond, *Televisione. Tecnologia e forma culturale*, Editori Riuniti, Roma, 2000