



## *Elogio dell'inutilità: a piccoli passi verso la trascendenza*

Riccardo Fesce (\*)

*Si tratta di reimparare a giocare, da grandi, pressati da mille attività obbligate, evitando di trasformare ogni gesto in strumento per ottenere qualcosa - vincere, essere accettati, apprezzati, aver successo, denaro, potere e, riscoprendo il valore di attività che non occorre diano nulla, non occorre siano viste ed apprezzate, semplicemente ripagano grazie al loro valore intrinseco.*

Per vivere bisogna ben sopravvivere!

Ma non basta. Forse per un verme è sufficiente avanzare ingoiando terra, assorbendo quel poco nutrimento che se ne può ricavare, e così crescere e invecchiare, senza bisogno di ingannare il tempo, perché il tempo basta appena per fare ciò che occorre per sopravvivere.

Già gli erbivori, che pure son costretti a passare quasi tutto il loro tempo a ingozzarsi di quantità abnormi di cibo (sano e dietetico, per carità!) – e ruminarlo nei momenti liberi – solo per sopravvivere, non pare possano dedicare granché attenzione alla metafisica, e neppure a divertirsi.

Ma quando si diventa tanto furbi da cercare cibi più nutrienti, e energie e neuroni cominciano ad abbondare, si comincia a fare cose inutili: correre per il gusto di farlo, appostarsi per catturare gomitoli...

E se neuroni ce n'è davvero troppi per limitarsi a sopravvivere, e si espande il repertorio e si affina la varietà dei movimenti, finisce che ci si annoia se non si corre, manipola, parla, scarabocchia, scimmietta, senza bisogno, per il gusto di farlo.

### ***Per il gusto di farlo.***

E perché mai, gusto?

Ciò che colpisce provando a capire i neuroni – intendo non solo studiarli per comprenderne i meccanismi e modi di funzionamento, l'organizzazione, la connettività, le capacità di elaborazione dell'informazione, ma provare a cogliere che cosa li guida nel loro operare – è che sono cellule che, come ogni altra cellula, ininterrottamente fabbricano e rielaborano i loro stessi componenti per crescere e anche solo persistere, ma in più giocano ininterrottamente con tutto ciò che li circonda.

Il loro interno ha composizione diversa dal liquido che li circonda e ciò genera una differenza di potenziale elettrico attraverso la membrana. Questo è vero per tutte le cellule. In più, però, i neuroni hanno una infinità di proteine che, sulla loro membrana, rispondono alla presenza di segnali

(sostanze chimiche, trasmettitori, ormoni, proteine solubili o fissate alla matrice extracellulare o a altre cellule), producendo variazioni delle proprietà elettriche della membrana – e quindi variazioni di potenziale – e/o interferenze con il continuo lavoro biochimico interno del neurone, che continuamente cambia così la sua stessa organizzazione, i suoi rapporti con altri neuroni, le sue modalità di risposta ai segnali esterni.

Infaticabili, inarrestabili, senza sosta.

Come la musica generata dal continuo variare delle vibrazioni dell'aria, così l'attività elettrica della cellula nervosa incessabilmente varia; e neppure può fermarsi, come la musica, al segnale del direttore d'orchestra: come le vecchie radio che, se non trovavano stazioni che suggerissero parole o musica, ci mettevano del loro, ronzii e gracchiamenti, quasi fosse loro vietato zittirsi anche solo un istante.

La visione tradizionale della neurofisiologia guarda al cervello come una scatola nera che produce risposte agli stimoli (e cerca di capirne il funzionamento). Ma questo va bene per capire come funziona il sistema nervoso di un mollusco; forse, entro certi limiti, il cervello di una rana, che se ne sta lì, respira, gracchia, e prova a prendere al volo con la lingua quel che le vola vicino. Fine.

Nel *nostro* cervello una infima minoranza dei neuroni sono necessari per sopravvivere, producono risposte agli stimoli esterni che sono necessarie alla nostra sopravvivenza.

La stragrande maggioranza dei neuroni gioca traducendo in una continua variazione della sua attività elettrica tutto ciò che gli succede intorno, liberando a sua volta sostanze chimiche (neurotrasmettitori) sui neuroni con cui fa contatto, e raccontando loro in questo modo il risultato della sua elaborazione (elucubrazione?); e intanto, come effetto collaterale di questa sua attività, modifica il suo modo di elaborare, di rispondere ai segnali che gli pervengono, in funzione della loro intensità, dell'ordine, delle associazioni tra tali segnali e di come gli sono arrivati (per dirlo semplicemente, impara).

Una attività continua su cui gli stimoli esterni intervengono – e in questo modo l'informazione che essi costituiscono viene “elaborata” – ma senza necessariamente produrre risposte visibili.

La stragrande maggioranza delle risposte dei neuroni agli stimoli esterni si esaurisce in cambiamenti del loro modo di elaborare, della struttura e efficienza dei contatti tra neuroni, della attività che d'ora in poi svolgeranno sia in risposta a nuovi stimoli, sia nel loro continuo e infaticabile gioco.

E' il meccanismo che permette al cervello di costruire sempre nuove, molteplici e complesse rappresentazioni del mondo, una immagine di sé e un racconto della propria storia.

Se proviamo ad assumere questa prospettiva, allora si capisce bene come uno non possa “star lì senza far niente”. Se proprio non fa nulla, non potrà però evitare di elaborare sensazioni passate, ricordi, letture, emozioni, intuizioni, desideri, progetti e fantasie, e di *pensare*. E se riesce a “non pensare a nulla”, e perdersi nell'estasi orientaleggiante di un nirvana di identificazione con il tutto, vorrà solo dire che ha sopito il faro dell'attenzione cosciente, quel sistema neuronale (il cosiddetto “*central executive*” nella corteccia prefrontale) che di volta in volta mette a fuoco e muove nei circuiti della “memoria di lavoro” i dati e le informazioni che occorre esaminare e elaborare per seguire il filo del pensiero. Ciononostante, fategli un elettroencefalogramma e vedrete che l'attività elettrica dei neuroni non è per nulla spenta. Loro continuano a giocare: semplicemente, “lui” non vi presta attenzione.

Per curiosità, avete mai provato a ottenere da un bambino – non addestrato alle tecniche di meditazione orientale – di stare fermo e zitto?

Se, come me, siete contro la violenza e non potete considerare bavagli, cerottoni e legacci come accettabili strumenti di persuasione, non credo ci possiate essere riusciti. La promessa di una caramella o di un giocattolo può forse reggere qualche minuto, ma se solo lo guardate non potete insistere oltre un certo limite senza scoppiare in lacrime e chiedergli perdono per l'insulsa sofferenza che gli avete imposto.

### ***A che serve far ciò che non serve?***

Ma che senso ha? Che utilità ha? A che serve questa infaticabilità, questa insopprimibile petulanza dei neuroni?

Che cosa ha mai spinto l'evoluzione – o il Padre Eterno – a metterci in testa tutti questi neuroni in eccesso, e a permettere che anziché starsene zitti in adorante ammirazione di quelli giusti e necessari, che servono per respirare muoversi e mangiare, continuino a leggere e rileggere, raccontarsi, interpretare, fingere, inventare, giocare, e a farci fare cose inutili quando non ve ne sono di necessarie da fare (o talora anche quando qualcosa di necessario ci sarebbe), a farci pensare qualcosa sempre e comunque, anche quando non occorre pensare nulla?

Una risposta ce la suggeriscono il verme e la mucca di cui sopra.

Costruisci un sistema che può solo accorciarsi e allungarsi come un intestino, che invece di mandare avanti il contenuto digerendolo va avanti lui digerendo la terra, e chiamalo “verme”. Ora prova a domandarti: che cosa gli posso insegnare?

In realtà il sistema ha dei neuroni, e quindi potrà imparare. Un buon numero di articoli scientifici mostrano che è sperimentalmente possibile “addestrare” un verme, insegnargli a modificare reazioni agli stimoli e a farsi guidare verso sorgenti di cibo. Ma non è che potete fargli fare granché di diverso da quello che già sa fare: potrà essenzialmente modificare il modo in cui combina quei pochi comportamenti che ha a disposizione, non altro.

A una mucca potreste già insegnare qualcosa di più, ma non potrà certo imparare a far le capriole, suonare la chitarra o a andare in bicicletta, a meno che – forse – non sappiate voi inventare e costruire qualche sofisticato marchingegno che le permetta di coordinare il numero limitato di movimenti che può fare in un modo insolito e adeguato a produrre l'avanzamento di un veicolo a due ruote.

Ma una scimmia può fare un mucchio di cose in più di quelle che le servono per arrampicarsi su un albero a cogliere banane: una volta che le avete dato le mani con la loro straordinaria varietà e finezza di movimenti – e una adeguata fornitura di neuroni per guidarle – il numero di comportamenti possibili diviene infinito. E senza bisogno di insegnarle, sarà capace di inventare procedure nuove per ottenere ciò che vuole.

### ***Inventare...***

Se una scimmia attivasse solo i neuroni necessari per reagire agli stimoli, se non facesse nulla di più di ciò che serve per sopravvivere, che possibilità avrebbe di scoprire il risultato di gesti che non sono semplici “reazioni”? che possibilità avrebbe di aggiungere a comportamenti istintivi nuovi gesti, fatti per caso o senza scopo, ma il cui risultato è inaspettatamente utile o piacevole?

Se non cominciasse ad avere un adeguato sistema corticale prefrontale, che le permette di immaginare e simulare comportamenti e prefigurarne i risultati, come potrebbe scegliere tra le mille manipolazioni possibili la più adatta in una certa situazione? ma soprattutto, se questo sistema non lavorasse continuamente, anche quando nessuno lo chiama in causa, e se non provasse le mille manipolazioni anche quando non c'è alcun bisogno di farlo o alcuna indicazione che possano essere appropriate e utili, come potrebbe arrivare a simularle e predirne i risultati?

Un sistema nervoso che non si ferma mai, e che impara. Un sistema che impara non solo da successi e fallimenti di comportamenti attuati in risposta a stimoli esterni (*reazioni*), ma anche da comportamenti che non originano da alcuna causa esterna (*azioni*). In realtà “ma anche” è parecchio riduttivo: è ovvio che la potenza della seconda modalità – agire, e non solo reagire – è straordinariamente superiore, per arricchire le capacità di intervento efficace sulla realtà.

### ***Homo faber, Homo ludens***

La scuola neuropsicologica sovietica, ovviamente radicata in una prospettiva marxiana, metteva in

luce un aspetto cruciale dell'essere umano, che lo distingue dalle altre specie: non solo e non tanto la razionalità, l'intelligenza come competenza e alta prestazione cognitiva – certo tanto più sviluppate nell'essere umano, anche grazie al potere dell'astrazione simbolica e del linguaggio, da divenire fattori qualitativamente diversi – ma piuttosto la *produttività*, la capacità – e la apparente inevitabilità – di intervenire sulla realtà per modificarla, non contentandosi di sviluppare le migliori strategie di reazione, ma ingegnandosi a agire attivamente, modificare, combinare, costruire.

Modificare la realtà, costruire oggetti, utili o no, per usarli, per goderne, anche solo per guardarli, per averli, *per il gusto di costruirli*.

Elaborare strategie per perseguire scopi, ma anche no, immaginare e simulare azioni e vicende anche solo per fantasticarci sopra, per raccontarle, per il gusto di immaginarle.

Guidati dalle mille letture possibili della realtà che i nostri neuroni continuamente propongono.

In questa prospettiva l'*alienazione* del lavoro si colora di aspetti psicologici interessanti: non è solo il fatto che il produttore non produce più per l'utilità del suo prodotto ma per alienarlo, non è solo che l'attività lavorativa diviene una merce anziché una nobile funzione dell'uomo, è anche la perdita di quel valore di realizzazione che il produrre comporta e contiene in sé.

E' il non poter più agire, intervenire, modificare, costruire godendo anche del piacere *di farlo* – perché questo ci caratterizza come esseri umani – ma doverlo fare solo per uno scopo esterno.

In quell'orizzonte culturale *Leontjev* proponeva una deriva specifica e stimolante: *homo* animale produttivo, inevitabilmente attivo sulla realtà per una sua esigenza esistenziale, non solo per conseguire un risultato; ma dunque anche *animale ludico*. Perché che altro distingue il gioco da ogni attività non ludica, che cosa distingue ogni attività quando è fatta per gioco, se non il fatto che ad avere rilevanza non sia il risultato dell'azione, ma lo scopo dell'azione stia nell'azione stessa?

*Basta guardare un bambino...*

Mai fermo, mai inattivo. Un cervello predisposto per apprendere, stabilire e rimodellare in ogni istante connessioni nuove, per fissare nuove conoscenze, sviluppare nuove interpretazioni, rileggere la realtà in ogni momento. E un cervello fatto per agire, intervenire sulla realtà e modificarla. E i neuroni-specchio che imitano e spingono a simulare e riprodurre, e così imparare.

Il bambino che gioca ripete azioni che ha visto eseguire dall'adulto. Le ripete *per il gusto di ripeterle*. Raramente il gesto dell'adulto è privo di uno scopo, raramente l'azione ha in sé il suo significato: più spesso è strumentale, ha il suo fine e il suo valore in ciò che determina e produce. Il bambino invece riproduce il gesto in sé, il suo unico scopo è nel gesto stesso, il suo valore nella riproduzione per sé.

Non fa differenza se il cavallo è una scopa, se il volante è un piatto di carta, non deve portarti da qualche parte, non deve far girare le ruote, deve solo permetterti di *essere* il papà che guida, e provare l'indubbio piacere che lui prova guidando (deve essere così, se no, perché lo farebbe?).

Facciamo che io ero... e tu...

*Essere. Come se...*

Liberi da vincoli pratici, dalla pressione delle cose, impariamo a rilasciare il giudizio di realtà quel tanto che basta per cambiare prospettiva, guardare appassionatamente, sfocare il confine tra "essere" e "come se" dando libero gioco alla metafora, sbrigliare la fantasia e raccontarsi.

Fortunatamente, non è qualcosa che abbiamo perso crescendo, anche se fanno di tutto per togliercela: siamo ancora capaci di giocare, di perdere un pomeriggio a costruire la cuccia del cane invece di comprarla già fatta – per la sola soddisfazione di averla fatta con le nostre mani, e ancor più per il gusto di farlo, – di leggere un libro per meravigliarci, per provare emozioni, per il gusto di leggerlo... Di fare una partita per il gusto di stare insieme, di battersi, di impegnarsi e faticare e sorridere e abbracciarsi alla fine – dio che delitto trasformare le squadre sportive di bambini in eserciti, con graduati e ufficiali, e promozioni e esclusioni, e alienazione del piacere di giocare in bisogno di vittoria! E che disgusto i genitori tifosi che spingono su questa strada, e fanno dello sport

dei figli un mezzo di autoaffermazione e aggressione indiretta...

### ***Un privilegio evolutivo***

Dunque c'è qualcosa dentro che spinge, a fare per il gusto di fare, a guardare per il gusto di guardare, di stupirsi, scoprire e capire, a imparare per il gusto di scoprire. Un cervello incapace di fermarsi, curioso, avido di emozioni e produttivo.

Un grande privilegio evolutivo, perché favorisce l'apprendimento, lo sviluppo di sempre nuovi approcci e soluzioni di fronte ai problemi vitali, la possibilità di sopravvivere in qualunque situazione e di fronte ad ogni cambiamento. Magari anche di vivere meglio.

In conseguenza e a muovere questo, una baracorda di impulsi motivazionali che bombardano ininterrottamente i centri che muovono all'azione. Ma perché, che senso ha? La causa, va bene, sta nell'organizzazione stessa del sistema nervoso, nell'instancabilità dei neuroni. Ma il fine? È un bene questo accavallarsi di richieste di attenzione e di azione? A che serve tutto ciò?

Serve a rimescolare, muovere, arricchire il gioco motivazionale. A renderlo più bello.

Per certi versi è un circolo vizioso (meglio, forse, virtuoso): la continua attività cerebrale di rilettura, e ricerca di nuove interpretazioni, prospettive, sguardi unificanti è caratteristica intrinseca della organizzazione della corteccia cerebrale stessa; d'altra parte il successo di questa attività – sorpresa, meraviglia, intuizione, comprensione, riscontro di armonie – si traduce in *piacere*: il sottile brivido della scoperta, del capire, l'incanto della musica, dell'arte, la soddisfazione di un lavoro ben fatto, il premio interiore del gesto etico. Piacere che rinforza e sollecita ulteriormente questa attività, questa ricerca infaticabile di sempre nuove letture e armonie.

E al tempo stesso tutto ciò arricchisce e complica il quadro pulsionale, trasformando l'originale confronto tra poche e banali esigenze fisiologiche in un variegato, molteplice e mutevole, complesso gioco motivazionale.

Fare per il gusto di fare. Azioni che hanno il loro scopo in se stesse.

Da un lato il gioco che aiuta a imparare, dall'altro la dimensione ludica che ogni attività produttiva in origine ha, e che ne fa attività creativa, spazio di immaginazione e di realizzazione individuale.

Giocare, *jouer*, *to play*, recitare, suonare... la musica.

Se eleviamo un po' lo sguardo, ci rendiamo conto che non si tratta di cose da bambini, di quisquillie. Guarda l'artista, che dipinge, modella la cera, scrive, compone, inseguendo emozioni, stati d'animo, intuizioni che gli scombussolano l'anima. Guarda il medico che in Afghanistan ricuce le membra distrutte dei feriti di guerra, e certo fa qualcosa di utile, ma se glielo chiedi ti confesserà che lo fa perché si sente vivo e vero nel farlo. Guarda chi si sacrifica, certo per una giusta causa, ma soprattutto perché sente che è giusto farlo, che ciò che va fatto ha valore in sé. Guarda un atto d'amore, e finché provi a trovarvi una giustificazione razionale e utilitaristica non riuscirai a capirlo.

*Agnes Heller*, nella "Sociologia della vita quotidiana", non chiamava più "gioco" ciò che facciamo non perché è utile o ha uno scopo esterno alla azione, ma perché ha valore in sé: lo chiamava "attività generica", dove "generico" fa riferimento al genere umano. Attività non quotidiane, attività che non sono guidate da uno scopo ma da una motivazione interna, dalla motivazione a fare ciò che ha valore in sé, perché persegue un bisogno interiore, di armonia, di assoluto, di intensità, di vita.

Attività che permettono di vivere invece di sopravvivere. Forse qui sta la soluzione stessa del paradosso kantiano dell'*imperativo categorico*: sarà pur vero che nessuna azione è totalmente morale in senso stretto, perché conterrà comunque il suo premio in se stessa, nella sensazione di giustizia e compimento che offre, talora accompagnata anche dal benessere empatico nel vedere l'altro felice. Ma forse proprio nel bisogno interiore di perseguire questo premio sta la forza dell'*imperativo categorico*, e che c'è di male se "attività generiche" e atti etici ci fanno vivere davvero, se il privilegio di vivere da esseri umani completi ci fa star bene?

Ecco il bello di questa inarrestabile attività cerebrale, sempre in cerca di nuove riletture, e di questa necessità di intervenire sempre e comunque sulla realtà. Ecco il bello del piacere che ci regala ogni nuova scoperta, ogni metafora illuminante, ogni riscontro di nuove e più elevate armonie. Una

nuova dimensione di pulsione etica, estetica, trascendente, una forza motivazionale verso l'armonia, l'infinito, l'assoluto, e il *piacere* (sì, proprio “piacere”) che ne deriva.

Altro che tempo e fatica gettati, in attività che non hanno uno scopo fuori di sé!

Il cervello non ha altro da fare e i neuroni, loro, zitti non ci stanno.

Ma che ci sarà mai da lamentarsi, se questo circolo vizioso-virtuoso, questo spreco di energia neuronale ci regala la bellezza, il piacere, l'emozione, la gioia di un gesto d'amore...

### ***Gioco e trascendenza***

Si tratta allora di imparare fin da piccoli a giocare.

Si tratta di non distruggere la capacità di giocare dei bambini, confinando il gioco in regole e vincoli alla realtà, svuotandolo del suo valore e spostandone il significato sul risultato – vincere, essere più bravo, avere successo – fino a convincerli (no, per carità!) dell'insulsaggine di giocare per il gusto di giocare.

Si tratta di reimparare a giocare, da grandi, pressati da mille attività obbligate, evitando di trasformare ogni gesto in strumento per ottenere qualcosa – vincere, essere accettati, apprezzati, aver successo, denaro, potere – e riscoprendo il valore di attività che non occorre diano nulla, non occorre siano viste ed apprezzate, semplicemente ripagano grazie al loro valore intrinseco.

Si tratta, in poche parole, di prendere un minimo di distanza dalla realtà, dalle sue regole di causa-effetto, dai suoi vincoli, dai calcoli e dai bisogni, dalla sopravvivenza. Prendere un minimo di distanza dalla rilevanza pratica e concreta di ogni dettaglio, e imparare così a guardare gli altri con disincanto, ma a vedere anche se stessi da fuori, da sopra. Un primo passo verso quello sguardo obliquo, quella capacità di leggere in diversi modi, cambiando sguardo e punto di fuoco, tipica dell'*ironia*: ricerca di armonia ma anche gusto per le dissonanze nascoste, che suggeriscono di rivolgersi verso armonie altre e nuove, gusto del paradossale, che mina ogni risposta semplice quando viene presa alla lettera...

Un primo passo verso l'ironia, sì. Che è un gran buon inizio nell'addestramento alla trascendenza – saper guardare gli altri, noi stessi e ciò che ci succede un po' da lontano, spassionatamente, da angolature insolite, un po' *da sopra* – a giocare di metafore e coltivare il dubbio. Ironia che è componente irrinunciabile della intelligenza con la *i* maiuscola: non una collezione di risposte,

foss'anche ricchissima, e una buona capacità di individuare di volta in volta quale sia la più appropriata, ma piuttosto la capacità di porsi nuove domande, dare letture diverse e imboccare strade mai percorse. La genialità della soluzione inattesa.

Ironia che originariamente significa dissimulazione, e dunque primo passo verso il saper cambiare prospettiva ma anche strada maestra verso l'arte, quella dissimulazione che rivela inaspettatamente altro. Non a caso – con un colpo di genio – *Romain Gary* definisce l'ironia come “una dichiarazione di dignità, l'affermazione della superiorità dell'uomo su ciò che gli capita”.

Una dignità e superiorità di cui oggi si sente gran bisogno...

Vien da chiedersi, se il gioco ci insegna metafora e ironia, e queste ci fanno avviare alla trascendenza, verso territori più alti, verso il dubbio e l'assoluto, che il dubbio comprende, potrebbe dunque questo costituire l'ultimo baluardo della civiltà, a fronte della demolizione di ideali e valori, a fronte dello straripante pensiero debole?

Gioco. E ironia, penultima dea, prima di abbandonare ogni giudizio di realtà e affidarsi solo alla speranza, per il futuro del genere umano e la sopravvivenza della civiltà...

(\*) **Neurofisiologo, o meglio appassionato di neuroni.** – Centro di ricerca in Neuroscienze, Università degli Studi dell'Insubria, Busto Arsizio (VA) e SISPI, Scuola Internazionale di Specializzazione con la Procedura Immaginativa