

Antonio Brusa

Historia e Philosophia ludens

Intervista a cura di A. Caputo

Abstract: Antonio Brusa recalls the origins of the association *Historia Ludens*, which he founded in 1995; and then he tells us that already at that time he dreamed the possibility of a *Philosophia ludens*, with a similar path. Finally he explains the importance of educational gaming in teaching philosophy and history.

Antonio Brusa ricorda le origini dell'associazione *Historia Ludens*, da lui fondata nel 1995; e ci racconta come già allora egli sognasse la possibilità di un percorso simile con la filosofia (*Philosophia ludens*). Infine ci spiega l'importanza del gioco nell'insegnamento della storia e della filosofia

Keywords: *Playing, Philosophy, History, Teaching, High Schools*

Parole chiave: *gioco, filosofia, storia, didattica, Scuola media superiore*

Cominciamo da quello che in diverse occasioni, tu, insieme ad altri studiosi del gioco, hai chiamato «compatto dispositivo dequalificante». Puoi spiegarci di che cosa si tratta?

A. Brusa: In realtà, la definizione non è mia ma di Maresa Bertolo, che ne ha parlato a *Play*, la bella manifestazione modenese organizzata ogni anno da Andrea Ligabue (<http://www.historialudens.it/didattica-della-storia/141-gioco-di-storia-e-creativita.html>).

Mi sono limitato ad applicarla alla mia disciplina e, soprattutto, al suo insegnamento. Si tratta di un sistema di parole, concetti, pratiche, pregiudizi ormai introiettati dall'amministrazione e dal suo personale, in base al quale il termine 'gioco' diventa un'etichetta che automaticamente abbassa il valore dell'oggetto al quale è applicata.

'Historia ludens' è nata ufficialmente come associazione nel 1995, ma come pratica, è nata decisamente prima. Regalaci un ricordo. Com'è sorta questa idea di mettere la storia in gioco? E, poi, com'è nata l'idea dell'associazione 'Historia ludens', di una collana di testi¹, di un sito...

A. Brusa: I ricordi 'fondanti' sono due. Il primo veniva dal mio lavoro universitario. Quando facevo gli esami una domanda mi ronzava nel cervello: *come faccio a sapere se ciò che mi sta spiattellando lo studente è frutto della sua capacità di ragionamento o una rielaborazione più o meno raffinata di quello che ha ascoltato o letto?* Insomma, quando si studia la storia, si impara a praticare delle abilità retoriche o qualche capacità di ragionamento? Se fossi rimasto dentro il mio studio, nel secondo piano di Lettere, probabilmente non avrei ottenuto le risposte che volevo: anche perché stava iniziando quello che venne subito definito il '*linguistic turn*' e ci si orientava inesorabilmente verso la soluzione retorica. Fortunatamente, alcune insegnanti mi proposero di lavorare con loro, per capire in che modo applicare i programmi del 1979 (furono definiti, e tali restarono per trent'anni, '*I Nuovi Programmi*'). La loro parola d'ordine era appunto 'imparare a ragionare storicamente'. Fu allora che ebbi un'idea. Stavamo preparando una Unità didattica sulla preistoria. Dissi: proviamo a inventare. Chiediamo ai ragazzi di immaginare di essere una tribù del paleolitico. Uno di loro ha inventato il fischiello. Che succede? Mi guardarono fra lo strano e il divertito, ma (donne straordinarie) decisero di andare a

¹ Si tratta della collana *P come gioco*, edita dalla Meridiana, Molfetta.

vedere. Quella sera erano tutte a casa mia, entusiaste del putiferio che era scoppiato in classe, della gioia che una lezione di storia (per la prima volta nella loro esperienza) aveva provocato presso i bambini. Ragionare e divertirsi. In altri termini: se non ti fa ragionare, la storia che studi è triste. Così, sul finire degli anni '70 del secolo scorso, nacque la mia didattica ludica della storia.

Quando il mio Dipartimento mi concesse di insegnare Didattica della storia, pensai che questa disciplina non poteva non avere un momento di prova tecnica in classe. Così, presi l'abitudine di portare i miei allievi con me, nelle classi dove facevo delle sperimentazioni. Poiché la cosa piaceva moltissimo, a poco a poco il mio studio diventò un centro di ritrovo, di decine e decine di studenti. Nel frattempo, dopo la riforma Ruberti, si ebbe un blocco dei concorsi. I ragazzi si laureavano e non sapevano che fare. Proposi loro un'associazione che fungesse da luogo dove sostavano, lavorando e impegnandosi in qualcosa di utile, in attesa della ripresa delle assunzioni. Doveva essere indipendente da me. Se la dovevano gestire da soli: studenti e insegnanti. L'impegno di tutti era quello di condividere i materiali prodotti, a partire dai miei. Un obiettivo: fornire al docente di storia un'alternativa ludica o laboratoriale per ogni argomento di studio del programma.

Il progetto marciò alla grande fino all'introduzione della laurea triennale, perché si fondava essenzialmente sui miei laureati quadriennalisti. Nel frattempo i 'vecchi', come era negli auspici, trovavano lavoro (non tutti nella scuola: la formazione ludica serve anche altrove). Oggi, che non insegno più, *Historia Ludens* è una sorta di 'cattedra digitale', dove man mano riverso i materiali che ho prodotto in questi anni.

P come gioco è invece la collana della casa editrice La Meridiana, dove abbiamo pubblicato i giochi, non solo i nostri, ma di un buon numero di autori, italiani e stranieri. È nata da un'idea di Isidoro Mortellaro, che provò a mettere insieme due esperienze, fino ad allora indipendenti. La mia, di storia e quella di Bibò Cecchini, che allora insegnava allo IUAV e aveva inventato 'Gradara Ludens', una manifestazione che aveva l'ambizione di mettere insieme gli appassionati e gli studiosi. Cecchini proviene da materie scientifiche e si è sempre occupato di giochi 'sociali', non scolastici. Credo che la collana abbia pubblicato oltre sessanta titoli, e che, quindi, debba essere considerata un buon investimento culturale.

Ora il ricordo, per iniziare, lo tiro fuori io dallo zaino della memoria. Era il 2007 e visto che, con un percorso diverso ma per certi versi analogo, stavo iniziando a fare delle sperimentazioni sistematiche di 'filosofia in gioco', il professor Ferruccio De Natale, comune collega e amico, ha deciso che doveva farci incontrare. E mi ha portato nel tuo studio. Ricordo la tua faccia tra lo stupito e il divertito: 'anche i filosofi iniziano a giocare!?' – mi dicesti. E in maniera entusiastica sponsorizzasti il folle sogno di un libro di giochi di filosofia (Philosophia ludens²).

Che cosa ti colpì e che cosa credi sia stato decisivo e interessante in questa sfida?

A. Brusa: In realtà, quando cominciai a vagheggiare una strada didattica per l'apprendimento storico, invidiavo due discipline. La geografia, perché nel frattempo Andrea Bissanti aveva inaugurato un'autostrada didattica magnifica; e la filosofia, perché da sempre, questa disciplina mi sembrava connaturata con l'approccio ludico. Non ne parlavo con i colleghi (ma con Ferruccio De Natale qualcosa ce l'eravamo detti in passato, perché con Giuseppe Semerari avevamo lavorato insieme in un progetto didattico³), dal

² Inserito, appunto, nella collana *P come gioco*: Annalisa Caputo con la collaborazione di A. Mercante e R. Baldassarra, *Philosophia ludens. 240 attività per giocare in classe con la storia della filosofia*, Meridiana, Molfetta, 2011.

³ G. Semerari (a cura di), *Pensiero e narrazioni. Modelli di storiografia filosofica*, Dedalo, Bari, 1995 (all'intern: A. Brusa, *Note sulla tradizione didattica filosofica in Italia*, pp. 241 sgg.)

momento che mi sembrava azzardato parlarne con colleghi che dialogavano con Aristotele e Hegel. Il mio stupore era tutto lì: nel vedere che una collega filosofa la pensava come me, ed era di fronte a me, a parlarmene. Anche i sogni si avverano, qualche volta.

Homo ludens⁴ resta un punto di origine imprescindibile per ogni ‘pensiero’ teorico e pratico sul gioco. Che cosa credi che abbia ancora di dire, oggi, alla didattica ludica, un libro come quello di Huizinga?

A. Brusa: Huizinga, come tutta la generazione di storici attiva nella metà del secolo scorso, vive in un’atmosfera di fermenti, incroci disciplinari, voglia di innovazione e, soprattutto, voglia di rompere con gli assetti che avevano cristallizzato il sapere umanistico, dopo le grandi battaglie storico-culturali della fine dell’Ottocento. Il gioco crea un piano di interrelazioni disciplinari, che provocano domande nuove e punti di vista nuovi. E questo è ancora valido. Ma non dimentico che si tratta di un autore che parte dallo studio del ‘buffone’ nella cultura indiana, specialista di sanscrito e di lingue orientali. E, infine, dello stesso autore dell’*Autunno del Medioevo*, una riflessione dolente sul mondo occidentale, che fu imprigionato dai nazisti. A distanza di settantenni dalla sua morte, Huizinga avverte la nostra età, preda di una gamification banalizzante, che il gioco è un’attività umana profonda e seria.

‘Teoricamente’, dopo tanti anni, oggi la storia in gioco e in parte anche la filosofia in gioco sono una realtà (e non solo italiana). Che cosa credi che si possa ancora fare in questa direzione? Quali sono le sfide nazionali e internazionali che questo tipo di didattica può e deve ancora affrontare?

A. Brusa: Esistono ormai molte didattiche basate sul gioco, o ‘ludiformi’. La produzione culturale specifica è andata avanti. Ovunque, però, il problema è quello della diffusione di queste pratiche nelle strutture scolastiche. Stranamente, esse hanno preso piede nella formazione aziendale e privata. Nella scuola no. Ci sono, dunque, delle sfide culturali da vincere (la prima è quella contro il dispositivo dequalificante). Delle sfide professionali: addestrare i docenti a gestire attività ludiche, il che vuol dire assumere un ruolo straniante, rispetto a quello del ‘professore’. Ma vuol dire anche impegnarsi nella ricerca. Occorre lavorare sulla ‘giocabilità’, cioè su quell’insieme di caratteristiche che trasformano il gioco in una struttura dell’apprendimento quotidiano: durata ragionevole, numero limitato di regole, facilità di uso e, soprattutto, la scelta delle conoscenze che un gioco deve veicolare. Troppo spesso, i giochi esistenti veicolano notizie marginali, rispetto al loro obiettivo migliore – imparare a ragionare. Per esempio, sono pieni di particolari su battaglie, pensieri di imperatori, dati ecc. Cose utili, naturalmente. Ma in un’epoca che vede progressivamente ridursi il tempo per l’insegnamento delle materie umanistiche, mi sembra un lusso eccessivo.

Consegnaci una delle tue caratteristiche staffilate finali: filosofia in gioco... perché?

A. Brusa: Perché, se non è un gioco, che filosofia è?

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. Einaudi, Torino, 1973.