La degustazione edonistica del vino è gioco?

ALICE LUPI

Perché la degustazione edonistica del vino ha tanti proseliti? Forse il vino è polisemicamente spiritoso? L'ambivalenza, lungi da essere ambiguità, della parola *spiritoso*, richiama al contempo l'alcolicità della bevanda e l'umorismo; ciò permette di inquadrare l'atto di degustazione edonistica come gioco, un gioco per adulti, un gioco socialmente accettato e condiviso: «*[…]non bisogna dimenticare che gli adulti non cessano di giocare, per conto loro, a giochi complessi, vari, a volte pericolosi, ma che restano pur sempre giochi, in quanto collaudati come tali*[1]».



Ma quali sono gli elementi che caratterizzano il gioco e chi si possono ritrovare nell'atto degustativo?

Il vino è chiaramente un artefatto; non esiste in natura, è il risultato della trasformazione di un frutto deperibile in un bene conservabile ad opera dell'uomo. Ad esso, nella fattispecie, è stato attributo nel tempo un **carico sacrale, simbolico e valoriale**. Passi letterari, narrazioni mitologiche… sono numerosi i racconti dedicati alla scoperta e alla diffusione del nettare dionisiaco tra gli antichi greci e romani, senza dimenticare l'importanza assunta nell'ambito della religione giudaico-cristiana. Il riferimento ad un tempo oramai lontano, dove affondano le radici del vino nella letteratura e nella società, non può certo bastare a spiegare l'*appeal* che esercita oggigiorno. Occorre rintracciare altri elementi, tratteggiandoli brevemente, tra i quali il palese concetto di **relazione** che va oltre l'aspetto di pura convivialità. Durante gli eventi enoici, si allacciano rapporti, siano essi fugaci siano essi durevoli; difficilmente una degustazione edonistica avviene in stile eremitico. Sia durante le cerimonie e i festeggiamenti - dove si presume che i presenti si conoscano - che durante gli eventi degustativi di carattere enologico - dove vi è un'alta probabilità che i partecipanti possano essere tra loro estranei -, si assaggia *assieme* ad altri individui-degustatori e ciò stimola l'interazione tra i presenti.

1 R. Caillos, I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, Bompiani, Bologna, 2010, p.82.

Una peculiarità, da non sottovalutare, della degustazione edonistica del vino è che essa è un'**esperienza facilmente fruibile**, non solo tra le mura domestiche, cerimonie o feste. Numerose e svariate sono, infatti, le attività (come i banchi d'assaggio, i corsi, le degustazioni guidate, ma anche le visite in cantina e in vigna) che permettono di prender parte a gruppi di eterogenei degustatori, nei quali si trovano valori e linguaggi che sono poi forme di riconoscimento e di identificazione reciproca. Inoltre, tale esperienza non richiede necessariamente un capitale scolastico, ciò la rende facilmente accessibile. E' evidente che la degustazione edonistica implica la **volontarietà**, un atto compiuto liberamente, privo di costrizioni, ciò ricorda gli atti ludici: «*Ogni gioco è anzitutto un atto libero*[2]».

Oggi, più che in passato, gli assaggiatori di tale bevanda individuano, o tentano di individuare, le peculiarità che la caratterizzano. La degustazione del vino passa per l'analisi organolettica, che giocoforza è **coinvolgimento sensoriale**. Quest'analisi rientra nella tipologia di giochi che Emile Guillen definisce "g*iochi all'interno"* che *«richiedono: l'osservazione; la memoria; l'odorato, la vista, il tatto; l'attenzione; la prontezza dei riflessi...*[93]». In questo modo, i sensi sono chiamati, affinché il gioco si compia, ad essere desti.

L'analisi sensoriale (detta anche organolettica) è costituita da una **ripetizione di atti,** ossia una reiterazione di gesti e movenze, che avvengono con una certa cadenza e che, come appena accennato, coinvolgono necessariamente i nostri sensi. Seguendo questo ragionamento, si può inquadrare l'analisi sensoriale lungo un "tempo ciclico", ossia un tempo che ritorna; allo stesso modo sì può affermare che ad ogni degustazione (che, appunto, è una reiterazione di gesti caratterizzati da un ritmo sequenziale di analisi sensoriale: vista, olfatto e gusto), il vino suscita emozioni diverse. A ben vedere, vi è una sorta di fusione dei contrari, tra la ripetitività dell'esercizio degustativo e la novità che se ne ricava praticando i medesimi esercizi.

All'atto pratico, non sono coinvolti solo la *vista*, l'*olfatto* e il *gusto*, ma anche il *tatto*, il quale, è sì indice di riscontro della temperatura, ma allo stesso tempo ci permette di ottenere un contatto fisico - seppur mediato dal bicchiere o dalla bottiglia - con la materia vino; l'*udito* che ci consente di ascoltare la bevanda versata dalla bottiglia nel calice - indice di fluidità o densità del prodotto enologico - e, al contempo, ci riconnette all'aspetto relazionale.

In vigna, così come in cantina, l'aspetto valoriale, simbolico e tradizionale sono ancora saldi; ma è innegabile che, in questi luoghi di lavoro, l'innovazione sia ben presente coinvolgendo non solo la fase di trasformazione ma anche quella di conservazione del vino. Qui, l'individuo-degustatore vive la sensazione di **distensione,** in quanto non è assoggettato allo stress prodotto dagli elementi contrari che caratterizzano un tema, un valore, perché vive l'armonizzazione delle polarizzazioni "dell'antico con il nuovo" ad opera dell'intera squadra enologica: «*[…] l'aspetto dicotomico, nel mondo enoico, si esprime equilibratamente riducendo, in parte, le tensioni insite nell'individuo; risultando sinonimo di accettazione della dualità, di integrazione dei contrari*[3]». A bene pensare, il vino dentro una bottiglia è dunque sintesi di un iter di trasformazione arcaica di un frutto in bevanda che si avvale dell'ausilio della tecnologia e dell'innovazione (es. regolazione termica delle vasche di fermentazione). Quando beviamo un calice di vino non pensiamo a scindere i due aspetti, tradizione da una parte e innovazione dall'altra; i due lati risultano fusi e danno come risultato l'artefatto vino come oggi lo intendiamo.

C'è una consuetudine che caratterizza il mondo edonistico del vino: il consumo equilibrato. Il degustatore, durante i suoi assaggi, è stimolato (da operatori del settore, degustatori navigati…) ad un consumo misurato, parco, che deve esulare consapevolmente dall'eccesso. Così, l'assaggiatore, educato al concetto di limite, non esagera nel consumo di questa bevanda ma assapora e non abusa; egli gusta e degusta il nettare di Bacco perché sa che è proprio nel suo essere senziente che può ricavarne il totale piacere.

Nei giochi, così anche durante l'esame organolettico, il giocatore intento e concentrato nella sua attività dimentica i problemi e le difficoltà della vita quotidiana. Il gioco suscita distensione, **disimpegno cognitivo.** In altre parole, con il gioco si riesce a "staccare la spina"; nel caso specifico, tanto la concentrazione quanto il coinvolgimento emozionale, prima ancora sensoriale, hanno la funzione di presa di distanza, seppur temporanea e relativa all'evento, rispetto alla propria quotidianità: **«***Quando proviamo un'emozione siamo coinvolti, in senso cognitivo e pratico, in ciò che sta succedendo. […] Il divertimento, invece, comporta un distacco cognitivo e pratico da quanto sta succedendo*[4]**»**.

Inoltre, ciò che gemella ancora l'atto degustativo al gioco, è la **gratificazione** che ne scaturisce. Il piacere che ne deriva spinge i degustatori alla ripetizione delle esperienze enoiche. Un piacere che non è dettato solo dal gusto palatale ma anche da altri elementi che entrano in gioco.

La sensorialità solletica la memoria e anche il **linguaggio**. Durante l'esame organolettico, grazie ad un lavoro di ascolto di sé, si tenta di assegnare un nome ad ogni elemento che si rintraccia, che si riconosce durante l'assaggio del vino. C'è soddisfazione nel soggetto che individua (e non indovina) i profumi, i sapori, gli odori che si esprimono chiaramente là dove il bagaglio memonico (olfattivo, gustativo, visivo), acquisito con gli anni, sia ben presente nella persona. Questo perché il linguaggio aiuta a descrivere e a comunicare anche ciò che è *assente*, di cui si è stati testimoni.

Inoltre, «*[…] con il linguaggio possiamo giocare*[5]». Con la selezione di parole e consoni descrittori si tenta di connotare le sensazioni che richiamano qualcosa di acquisito. Un

2 J. Huizinga, *Homo ludens*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1979, p. 10.

3 A. Lupi, *Il vino è spiritoso*, Booksprint edizioni, Buccino, 2014, p. 68.

4 J. Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origini, etica e virtù della risata*, Sironi Editore, Zibido San Giacomo, 2011, p. 66.

5 E. Bencivegna, *Filosofia in gioco*, Editori Laterza, Bari, 2013, p. 123.



vocabolario appropriato facilita tale operazione e scambio di considerazioni e di individuazioni tra gli astanti. Del resto, la parola assume diverse funzioni: «[…]*ha prima di tutto una fondamentale funzione conoscitiva e concettuale, in quanto con le parole classifichiamo il mondo, formiamo i concetti, calcoliamo, valutiamo, misuriamo, ma ha anche una funzione comunicativa altrettanto fondamentale, perché serve a chiedere, a rispondere, a spiegare[…]*[6]».

Dare un nome a ciò che i profumi e i sapori evocano è importante, è, nella fattispecie, l'anima del gioco stesso: definire qualcosa di nascosto, presente in noi come un ricordo più o meno appannato. Qui, si incastra l'importanza del linguaggio, in questo caso verbale, che fa da ponte di collegamento tra il nostro interno e il mondo esterno a noi, con il quale comunichiamo ed entriamo in contatto.

La reminiscenza può essere a volte opaca, sbiadita portando ad un tentennamento nella definizione della stessa. In questo passaggio, si valorizza ancor di più la presenza degli altri individui degustatori; con essi ci si confronta, a maggior ragione con gli assaggiatori che hanno individuato prima di noi il nome del ricordo che un certo profumo ha fatto affiorare.

Assegnando un termine ad un ricordo sollecitato (es. rosa canina) quel ricordo non è più anonimo o vago ma definito, circoscritto, quindi può essere svelato con chiarezza agli astanti; i quali a loro volta - attraverso la pratica degustativa e l'esperienza sensoriale acquisita - confermeranno, negheranno o si asterranno (ad es. l'astante non può conoscere quale profumo sia emesso dalla rosa canina) dal concedere una valutazione rispetto ai risultati fino ad allora riportati dal proprio gruppo di degustatori in occasione di un determinato evento.

La degustazione diviene un momento partecipante non solo dal punto di vista sensoriale ma anche relazionale. Qui, si rintraccia un altro elemento di fusione dei contrari: pur essendo la degustazione un'esperienza primariamente soggettiva richiede, come visto, una cooperazione, uno scambio di informazioni, con altri assaggiatori più o meno navigati.

Tutti gli elementi citati (coinvolgimento sensoriale, fruibilità dell'esperienza, volontarietà dell'atto degustativo, disimpegno cognitivo, gratificazione…) tratteggiano il profilo sia della degustazione del vino che del gioco; alcuni punti, poc'anzi riportati, esprimono anche un concetto di doppiezza armonizzata (tradizione-innovazione, ripetizione di gesti-sensazioni nuove, soggettività-relazioni). Lungo questo concetto ci si incammina verso l'aggettivo polisemico "spiritoso", all'inizio citato. Nel contesto rappresentato, esso - proprio per la peculiarità di plurimi significati che contiene - diviene fondamentale perché permette di raccordare i due aspetti insiti nella parola stessa «[…] *da una parte esso ha valore alcolico e dall'altro giocoso. A far da ponte di collegamento tra questi due significati interviene l'atto di degustazione*[7]» grazie al quale si può affermare che il "vino è spiritoso".

6 M. Alinei e F. Benozzo, *Dizionario etimologico-semantico della lingua italiana. Come nascono le parole*, Edizioni Pendragon, Lavis, 2015, p. 13-14.

7 Lupi, ibidem, p. 108.