

Angela Ales Bello

PER I SENTIERI DI UN PENSIERO LUDICO

La riflessione sul gioco scorre quasi sotterranea nella speculazione occidentale, mostrandosi con maggiore insistenza a partire da J. Huizinga nella filosofia del Novecento e soprattutto in pensatori dell'area fenomenologica come E. Fink e H.G. Gadamer. Quello del gioco, infatti, può essere considerato un tema secondario o evasivo, esso stesso ludico, assumendo tale ludicità proprio dal contenuto, dall'argomento trattato; quindi una cosa non seria. L'indagine di Francesca Brezzi (*A partire dal gioco - Per i sentieri di un pensiero ludico*, Prefazione di Paul Ricoeur, Marietti, Genova 1992), non solo ricordando le tesi ormai classiche dei pochi che ne hanno parlato, ma soprattutto avanzato una sua proposta originale, dimostra tutta l'efficacia speculativa racchiusa in questa tematica. Il suo lavoro consta di una parte in cui ella instaura un dialogo teoretico serrato con i pensatori che hanno affrontato l'argomento e una parte costruttiva in cui esplora le valenze teoretiche della dimensione ludica; tuttavia questi due aspetti, benché formalmente distinti, corrono intrecciati lungo la trattazione che si presenta avvincente, stimolante, poetica in alcuni punti, letterariamente pregevole.

Non si tratta, pertanto, di una qualsiasi ricerca ben condotta sul tema del gioco, ma di un ripensamento personale, di un'assimilazione e di un'elaborazione che conduce ad un frutto teoretico, maturo e originale. Quindi non solo riflessione sul gioco, ma, fenomenologicamente, il gioco come via, come ambito, come testimonianza di un modo, un modo privilegiato, di accostarsi alla verità. E, sempre fenomenologicamente, si tratta di fissare l'attenzione sulla *Sache* del gioco, distinguendola da tutte le altre cose

con le quali spesso è stata confusa, facendola parlare come si presenta in se stessa. Alla domanda, allora, che cosa sia il gioco, provvisoriamente, ma in ultima analisi validamente, Francesca Brezzi risponde con una serie di aggettivi, disposti in modo peculiare e fra loro apparentemente poco coerenti, che esso è: libero, fittizio, disinteressato, separato, indispensabile, regolato. La compresenza di caratteristiche così diverse consente di cogliere la complessità della dimensione esistenziale e la pluralità dei campi del sapere, pertanto il gioco si rivela esplicativo proprio di ciò che su cui l'essere umano più insistentemente si interroga, cioè il significato della vita. «Se la vita è, come è, - scrive l'Autrice - scelta e scacco, medietà di finito e infinito, progresso e stasi, contraddittorietà e precarietà, eppure tensione finalizzata, allora il concetto di gioco, lungi dall'essere semplicemente una pausa o un vuoto estetizzante, può acquistare densità storica e semantica di grande valore, in cui anche la 'formalità' e la funzione irrealizzante, della quale esso è dotato, assumeranno una valenza positiva» (p. 17).

Nel corso della trattazione ella riesce a dimostrare tutto ciò; in primo luogo mettendo in crisi una concezione evasiva e alternativa del gioco nei confronti della serietà dell'esistenza.

L'emergenza dell'importanza del pensiero nella cultura occidentale è testimoniata, a suo avviso, dalla vittoria di Platone su Omero e sui tragici. Pertanto da Aristotele a Hegel si afferma la serietà del pensiero contro la vacuità del giocare e Dio non è un solo dio che gioca, ma che pensa. Per ritrovare le radici lontane dell'attività ludica - già, d'altra parte, indicata in tutta la sua importanza da Eraclito nel famoso frammento 52 - è necessario, in verità, sottoporre a critica gran parte della filosofia occidentale e Francesca Brezzi, consapevole di ciò, non rinuncia a denunciare l'irrigidimento della contrapposizione fra realtà e immagine, che si è operata proprio con Platone - o per lo meno attraverso alcuni aspetti del pensiero platonico il quale è difficilmente riducibile a schemi - come aveva già indicato E. Fink.

L'Autrice propone una vera e propria metanoia per riscoprire il valore del gioco come simbolo e non apparenza, non copia, non illusione e miraggio, ma simbolo. Il gioco, pertanto, non è evasivo nel senso che fa dimenticare la realtà, anzi è rivelativo di come siamo, di come potremmo essere, di cosa ne è di noi. Tutto ciò indica che esso può avere una funzione esplicativa.

Della galassia dei significati del ludico fanno parte, anche se non c'è coincidenza, il comico e il riso, argomenti questi solo sfiorati dai pensatori occidentali e poco indagati da chi ricostruisce la speculazione del passato. Anche essi si presentano come dimensioni ambigue, rivelando la complessità dell'esistenza umana, del difficile e precario equilibrio fra anima, pensiero,

sensibilità, come aveva intuito Kant. A questo proposito l'indagine scivola dall'ambito strettamente filosofico a quello più ampiamente culturale e letterario; come non ricordare accanto a *Le rire* di Bergson le analisi di Freud in *Der Witz* oppure *Il saggio sull'umorismo* di Pirandello e la sua stessa opera teatrale? Il riso e il comico rivelano, secondo l'acuta analisi di Francesca Brezzi, sul piano della prassi i legami non superficiali con il ludico.

Se il gioco può essere la via - addirittura la via maestra, secondo l'Autrice - per la comprensione dell'esistenza, esso è altamente rivelativo dell'aspetto più importante dell'esistenza stessa, quella dimensione sulla quale si gioca, appunto, il suo senso, cioè la dimensione religiosa. Introdotta dal breve racconto di Federico Peltzer, *Il professore di scacchi*, si apre la seconda parte dell'indagine di Francesca Brezzi su gioco e religione. Si tratta di un completamento necessario della ricerca, non di una parte semplicemente aggiunta, ma di una opportuna estensione a quella dimensione esistenziale che la razionalità ha spesso eliminato lungo il suo trionfale cammino, raramente riconoscendola valida nella sua autonomia e alterità - un esempio di questo riconoscimento si è avuto in particolare nella speculazione medioevale. La domanda che l'Autrice si pone riguarda, allora, la possibilità di rintracciare «... i significati impliciti ed espliciti che, presenti nella categoria ludica, fungono per una rinnovata comprensione di Dio e dell'uomo, e dei loro rapporti» (p. 65).

Esaminando «con occhi nuovi» tale categoria l'Autrice osserva che i partecipanti al gioco sanno bene che la realtà che vivono è apparente, ma sono anche consapevoli che non si tratta di una illusione, ma di gradi diversi di realtà, di un rimando ad *altro*. Questo lega profondamente il gioco al *sacro*, anzi consente di riscoprire l'originaria ludicità del tutto. Francesca Brezzi cerca di riallacciare gli esili fili che legano a noi il frammento di Eraclito («L'aion è un bambino che gioca spostando le pedine. Governo regale di un bambini») per poter di nuovo parlare di un Dio che gioca: «la sua opera è logica (perché divina), ma infantile» (p. 73). Ciò è valido, secondo l'Autrice, per la tradizione dionisiaco-orfica, per quella eleusina, per le religioni medio-orientali, ma anche per quella ebraico-cristiana, alla quale ella dedica in particolare la sua attenzione.

Prendendo spunto da alcune osservazioni di K. Rahner e di U. von Balthasar e ripercorrendo alcuni momenti significati della tradizione vetero e neotestamentaria e delle interpretazioni dei Padri greci, l'Autrice dichiara di non voler proporre una teologia del gioco, ma piuttosto di voler leggere la storia della salvezza non esclusivamente attraverso un'interpretazione teologico-giuridica, ma «più fecondamente nella dimensione ludica, sulla linea di un

mistero sacramentale, in cui il valore religioso dell'osservanza di certe regole o atteggiamenti è la risposta all'offerta da parte del Padre del proprio Figlio, quindi ancora una volta riconducibile al gioco di Dio» (p. 77).

Nelle pagine conclusive del cap. V, dedicato a *Homo faber e homo ludens* - con il quale P. Ricoeur si dichiara in consonanza nella sua Prefazione - si indica la funzione costruttiva della dimensione ludica proprio in relazione al rapporto uomo-Dio e si risolve contemporaneamente la questione del significato ultimo dell'esistenza - si potrebbe dire del problema metafisico - e del comportamento più valido - e quindi il tema dell'etica: «... il gioco evita l'*impasse* (tipica dei nostri giorni) di cadere o nella esaltazione della temporalità e poi nella disperazione, o nella fuga nell'eternità. Esso ristabilisce ogni pedina nella sua casella e ne regola le mosse, ma il tutto non è che un gioco: l'uomo si impegna seriamente nei fatti storici ma evita atteggiamenti di integralismo o di fanatismo, convinto che essi sono 'penultimi'» (p. 107).

Tale modo di porsi nei confronti del tema dell'esistenza e dell'impegno umano non ha nulla di evasivo, come si è già sottolineato; d'altra parte la critica ad una razionalità assoluta non deve essere confusa con tendenze nichilistiche o indulgenze verso il pensiero debole. A più riprese l'Autrice sottolinea la sua distanza da tale cedimento e l'interesse teoretico della sua indagine consiste proprio in questo atteggiamento che si può definire largamente ermeneutico, ma che non ha nulla di debole, anzi tende a rintracciare punti di partenza e criteri in dimensioni e in aspetti che si mostrano altamente 'rivelativi'. Se il gioco e la festa si presentano come 'gratuiti' possono essere simbolo della creazione, l'atto d'amore per eccellenza; anche se l'intento di Francesca Brezzi, come si è già osservato, non è quello di elaborare una teologia ludica, ella riconosce che il merito di tale teologia è quello di aver reso più chiaro il concetto di fine: «... che è danza, gioco dei credenti, canto di lode, *menuchà*, contemplazione come gioco beato e partecipato, armonia di anima e corpo» (p. 122).

Gioco e danza sono, allora, mezzi non per negare una qualsiasi permanenza, per rimanere in una situazione di dubbio o di scetticismo, ma «preludio dell'eterno» (p. 125) per l'essere umano che può scoprire la sua consistenza nell'atteggiamento di serietà - serenità, senza assolutizzare la storia, quindi la dimensione immanente, ma impegnandosi in essa con la serietà del fanciullo che gioca, ma è sempre pronto ad interrompere il gioco stesso.

Con la saggezza racchiusa in questo atteggiamento che relativizza il transeunte senza negarlo, ma lo illumina di una luce che rimanda all'eterno si chiude la riflessione di Francesca Brezzi.

Mi sia consentito di sottolineare il carattere 'femminile' di questa ricerca; sopra ho insistito proprio in questo suo modo analitico di procedere, in questa esigenza di radicalità che non coincide, però, con una assolutizzazione della razionalità, elementi che l'avvicinano ad altre fenomenologhe - penso a quelle che ho studiato con particolare interesse: Hedwig Conrad-Martius, Edith Stein, Gerda Walther - e non tanto per una coincidenza di tematiche, quanto per uno stile di indagine, analitico, descrittivo, esplicativo del fenomeno - in questo caso si tratta del fenomeno del gioco - per dilatare l'indagine verso prospettive ed aperture che tendono in una maniera tutta particolare verso la totalità. La lettura del libro di Francesca Brezzi convalida una ipotesi interpretativa che le fenomenologhe citate mi hanno suggerito, cioè la congenialità fra la prospettiva fenomenologica e la sensibilità di una ricerca al femminile.

Certamente l'atteggiamento della Brezzi è caratterizzato ad un interesse ermeneutico, legato anche alle tendenze culturali dei nostri giorni, ma esso, come si sottolineava sopra, non ammette nessun cedimento nei confronti di una relativizzazione del sapere - cosa che accade in alcune posizioni ermeneutiche contemporanee - e consiste, piuttosto, nella ricerca di una via di indagine duttile che permetta di recuperare dimensioni dimenticate o volutamente tenute nascoste, come per altri versi accadeva anche per le pensatrici citate - uno fra i tanti punti di incontro potrebbe essere l'interesse per la religione. Se è vero che gli interlocutori dell'Autrice sono tutti pensatori e che ella non fa nessun riferimento alla peculiarità della sua stessa ricerca, non discutendo, per lo meno in questa sede, la questione del rapporto fra l'essere donna e compiere una indagine filosofica, dalle sue pagine emerge la sua particolare sensibilità femminile che il lettore avvertito non potrà evitare di riconoscere.

NOTE E DISCUSSIONI