

FELICE LOPRESTO, F. BREZZI, *Gioco senza regole*. Homo ludens, Castelvecchi, Roma 2018, 140 pp.

Non è facile definire questo lavoro di Francesca Brezzi, in quanto la stessa autrice, come afferma nelle pagine iniziali, lo pone volutamente al di fuori di schemi statuiti, al di là di un *logos* totalitario e unificante. «Quello che si vuole tentare è una filosofia del gioco che verifichi la fecondità euristica di questo concetto in vari ambiti, con specifica comprensione del dato religioso: filosofia fragile e difficile, cantiere aperto e in costruzione, senza punti fissi di riferimento»¹. Si può quindi individuare subito una filosofia che mette in gioco se stessa.

L'ideologia imperante, che ha esaltato i risultati della tecnica e della scienza, ha messo al centro del mondo l'*homo faber*: come già con preveggenza aveva annotato Nietzsche, l'elogio del lavoro redditizio e utile ha generato la civiltà dell'abbondanza e del consumismo, dell'efficienza e del rendimento, ma ha altresì prodotto una cultura dalla serietà esasperata, una 'cultura' che ha smarrito il senso della creatività festosa, della fantasia immaginativa e infine anche il suo legame-rinvio al Trascendente.

L'uomo della società secolare, l'*homo faber*, ha atrofizzato la fantasia, la lucidità [...]; nell'esistenza si afferma la razionalità burocratica, il calcolo matematico dell'utile [...] così facendo, l'*homo faber* non ha soltanto perso la propria connotazione interiore, ma [...] anche smarrito gli orizzonti [...] di senso².

Come afferma Bataille, il dominio assunto dal lavoro si è trasformato in una prigionia. La contemporaneità, obbligata a registrare questa inadeguatezza, ha avvertito il desiderio di un sapere che superasse i confini della conoscenza organizzata e predefinita per conseguire una verità che il *logos* non riusciva a esplorare compiutamente. Quale allora il possibile rimedio? La proposta è quella dell'acquisizione di un armamentario ludico per superare tale insufficienza e angoscia dell'esistere.

«Sappiamo ancora giocare?» Questo il quesito che l'autrice pone al

¹ F. BREZZI, *Gioco senza regole*. *Homo ludens: filosofia, letteratura e teologia*, Castelvecchi, Roma 2018, pp. 25-26.

² *Ivi*.

Libri ed eventi

lettore, al quale cerca di rispondere offrendo una visione molto ampia che spazia in ambiti diversi, ma che soprattutto lascia intravedere un umanesimo altro.

Il tema, infatti, è stato affrontato da molta letteratura e dall'arte, (ma altresì dalla pedagogia, dalla psicologia e dalla sociologia), che hanno scandagliato le diverse forme espressive ludiche e fatto emergere la profondità e la ricchezza dell'anima umana.

Si potrebbero fornire infiniti esempi, come *Il gioco delle perle di vetro*, nell'opera omonima Herman Hesse, nella quale il gioco diventa percorso verso la verità, ricerca di un sapere definitivo, di una conoscenza totale conseguita con il carico di impegno e responsabilità.

O come ancora *Il giocatore* di Fedor Dostoevskij, nel quale il momento ludico è vissuto con ansia febbrile. Anche in campo economico il gioco può rappresentare un fecondo strumento euristico (come nella teoria dei giochi) per costatare, senza grande stupore, che le decisioni irrazionali sono possibili e spesso preferite.

Il gioco in ambito artistico, a sua volta, consente di esplorare fino in fondo le pieghe della nostra sensibilità, del nostro spirito e delle nostre capacità espressive al di fuori di schemi rigidi, basti pensare ad alcune composizioni musicali di Iannacci e Gaber, alle improvvisazioni jazzistiche, al linguaggio musicale fatto di sonorità senza parole, come quello creato da Ella Fitzgerald o Lucio Dalla. Vale la pena ricordare che molte lingue utilizzano lo stesso termine per esprimere le azioni di suonare e giocare: in inglese *to play*, in francese *jouer*, in spagnolo *jugar*, in portoghese *jogar*, in tedesco *spielen*, *ioacă* in rumeno, e così anche in polacco e russo.

Particolarmente significativo è l'uso delle sonorità della parola piegata ora alle *pièces* teatrali di Dario Fo, ora al surreale agile e canzonatorio di alcune trasmissioni di Arbore, quali *Indietro tutta* o *Quelli della notte*, ora alle volute assurdità di taluni intrecci presenti nelle opere di Samuel Beckett e Eugène Ionesco; ma si pensi anche al gioco messo in scena con un protagonista inconsapevole nel *Quijote* di Miguel de Cervantes, o alla commedia dell'arte e alle maschere di Pulcinella, Arlecchino, le quali con il gioco delle parole, arricchite di specifica musicalità espressiva, ci consegnano verità universali.

Il gioco quindi sembra agire a tutto campo, ma, come ha affermato Umberto Eco, «il gioco è nemico dei filosofi» e, infatti, Francesca Brezzi concorda: «La filosofia [...] è sempre apparsa molto altera nei confronti del gioco, relegandolo in una posizione marginale, reputandolo non degno di attenzione, o al più oggetto di studi settoriali o minori»³.

Per giungere al sapere filosofico e teologico, dunque, si devono superare molti ostacoli, come rileva Paul Ricoeur nella dotta *Prefazione* alla prima edizione del volume nel 1992 – di cui il testo odierno rappresenta una ripresa riflessiva con notevoli aggiunte – dal momento che il gioco non è un argomento frivolo, ma tema fondamentale e originario, come la morte, l'amore, il lavoro e la lotta e può aprire una dimensione altrimenti preclusa, «esso schiude [...] all'altro, sia Dio, o il mondo»⁴. In altre parole, attraverso la griglia del ludico è possibile far emergere la dimensione ontologica più nascosta e profonda della realtà tutta.

Frammentario, discontinuo, spezzato e sospeso, ma insieme finalizzato, 'volto a', il gioco filosofico è l'esplorazione di uno spazio sconosciuto, il superamento del limite, e il raggiungimento dell'altrove. «Il *ludus* non solo come interruzione della trama del quotidiano, ma anche quale sperimentazione del possibile di fronte alla limitatezza [...] del reale»⁵. Intrecciando Huizinga e Caillois l'autrice mostra come il gioco si muova sempre entro due poli, quello della libertà e della regola, con un procedere dell'una verso l'altra; il gioco, infatti, è azione autonoma all'interno di determinate regole, in esso la libertà non può essere mai disgiunta dalla regolarità, la creatività dalla limitazione, il caso dall'intelligenza, la fortuna dall'abilità.

Il percorso dell'autrice si snoda attraverso richiami che vanno da Aristotele e Platone fino ad arrivare a Hegel passando per Kant e Fichte, per soffermarsi infine su autori contemporanei come Eugen Fink, al quale è dedicato un intero capitolo per analizzare la nota tesi del gioco come simbolo⁶, quale segno speciale polisemantico, carico di un *plus* di senso che apre un mondo di significati.

Un interlocutore presente in maniera carsica, è José Louis Borges,

³ *Ibid.*, p. 38.

⁴ *Ibid.*, p. 39.

⁵ *Ibid.*, p. 109.

⁶ L'etimologia di simbolo deriva dal greco *symbollein*, ricomporre ciò che era spezzato frammentario.

grande giocatore, prestigiatore di concetti, al quale Francesca Brezzi ha dedicato nel 2016 un altro importante testo, *Nel labirinto del pensiero. Borges e la filosofia*, per le Edizioni ETS.

Interessanti e inusuali sono anche i capitoli dedicati al significato del comico che, intrecciato molto spesso con il riso, rientra nella galassia dei significati del ludico: nella storia del pensiero anche il riso e il comico (come il gioco) sono stati condannati o colti nelle loro ambiguità. Si ricordano in queste pagine Aristotele, che lo classifica come qualcosa di vergognoso ed erroneo però senza dolore e senza dramma, e Kant per il quale il riso non si manifesta nel gioco delle sensazioni, ma in quello dei pensieri; riso che in verità è un fragile elemento di equilibrio, che non tende ad alcuna conoscenza, ma è una ‘messa in gioco’ dell’intelletto e dell’immaginazione.

Il comico e il riso – in questa interpretazione di Brezzi – possono essere intesi come un’uscita dal *logos*, un allontanamento da una prigione di senso, come emblema di un’autenticità finora mascherata e ancora come esperienza e verità; essi rappresentano il superamento dell’ovvietà, di un pensiero facile e debole, come sono descritti nelle pagine della rivista *Le Grand jeu*, o nel surrealismo⁷.

Il comico e il ludico assumono, infatti, un valore liberatorio e dissacrante che impegna tutti i momenti dell’esistenza e del comportamento, sono «ribaltamento e fuga da ogni vincolo istituzionale, sbeffeggiamento senza fine delle sicurezze e abitudini borghesi, perpetua demistificazione e svuotamento del tutto, persino di se stessi»⁸. Il portato eversivo e l’avversione verso il quotidiano e la sua logica convenzionale lasciano intravedere comunque «un fondo segreto dell’universo, che talvolta assume una valenza mistica sacrale». Significativi, sempre alle frontiere della filosofia, le concezioni dell’umorismo in Pirandello e Freud, mentre sul piano propriamente filosofico inaspettate sono le pagine di Bergson, che coglie il lato amaro e inconsistente del riso.

Nella seconda parte, teoreticamente molto impegnata, che si presenta

⁷ Rivista fondata da R. Daumal e da altri intellettuali francesi, di cui uscirono solo tre numeri, dal giugno del 1928 a maggio del 1929. Cfr. BREZZI, *Gioco senza regole. Homo ludens: filosofia, letteratura e teologia*, cit., p. 56.

⁸ *Ivi*.

con un titolo ironico *Scacco al Re* e con un racconto altrettanto ironico e surreale di Borges, l'autrice, dopo aver esplorato le origini del *ludus sacer* nell'ambito della filosofia classica, che si dipana tra Eraclito e Platone, approfondisce il tema nella teologia cristiana per rintracciare le cifre del *Deus ludens*, che non si mostrerà come Pensiero di pensiero e Re degli eserciti, primo *Ens*, di cui si può fare a meno nel mondo diventato adulto, ma come Dio che gioca.

A sua volta, Hans Urs von Balthassar – ricordato qui – nel richiamare Sant'Agostino, ripensa a Dio con il sussidio di categorie estetiche, soffermandosi sul compiacimento di Dio per l'opera della creazione, quale atto ludico; compiacimento che si estende nei confronti del figlio al momento del battesimo nel fiume Giordano e della trasfigurazione sul Monte Tabor.

Partendo dall'atto della creazione l'Autrice procede ulteriormente e mostra come la storia della salvezza possa essere compresa, pur con prudente cautela, come storia ludica, dove la tentazione, la prova, ne divengono il momento culminante.

La scelta di Cristo fra varie alternative possibili rinvia a Giobbe che subisce la scommessa di Dio con Satana e richiama il *Pensiero 451* di Pascal, il 'pari', che l'uomo è chiamato quasi necessariamente a compiere, da cui deriva l'ineluttabilità della scelta e l'incertezza che è insita in ogni ricerca.

Irrompono nuove categorie, quale la gratuità, che come il gioco, è cifra di una logicità non necessaria, logicità misteriosa quale è quella del verbo incarnato, che supera ogni filosofia categoriale⁹.

Se Harvey Cox, in un celebre libro degli anni Settanta, *La Festa dei Folli*¹⁰, accosta la figura del Cristo al clown, un Cristo che sfida le consuetudine e disprezza il potere e mette in discussione l'autorità costituita, come il clown mette in discussione i ruoli codificati, rompe le certezze e l'ovvietà dei comportamenti, qui si rileva come la resurrezione del Cristo rappresenti la possibilità di giocare una terribile beffa alla morte, come ricorda l'inno pasquale della *I Lettera ai Corinti*: «La morte è stata inghiottita nella vittoria. Dov'è o morte la tua vittoria?

⁹ *Ibid.*, p. 96.

¹⁰ H. Cox, *La festa dei folli*, Bompiani, Milano 1971.

Libri ed eventi

Dov'è o morte il tuo pungiglione»¹¹. La Pasqua, come festa, dà avvio a un gioco inatteso o al gioco di una nuova creazione, al gioco dei liberati come recita il titolo di una nota opera di J. Moltmann.

Conclusivamente queste riflessioni non rendono pienamente la ricchezza del testo e anche la sua attualità, dal momento che si pongono interrogativi urgenti per il nostro oggi, per tutte/i noi che viviamo in una comunità lavorativa, sociale, pubblica o privata; uno scopo ultimo può essere intravisto anche in un'etica nuova, attraverso il lavoro di scavo dietro l'apparenza, ma anche attraverso il gioco come espressione di una cultura dell'«evasione» in vista di una prassi altra.

¹¹ *I Corinti* 15, 55-57.