

Seminario di filosofia. Germogli

IL PRINCIPIO DEL GIOCO. Riflessioni a partire da *In un lampo* di Enrico Redaelli

Matteo Angelo Mollisi

Questo mio contributo si propone di sviluppare qualche riflessione a partire dal breve e incisivo testo di Enrico Redaelli intitolato *In un lampo*, condiviso nell'archivio di Mechrí un po' di tempo fa e in seguito inserito tra i materiali della prima giornata delle *Costellazioni* (28/01/2018). I temi emersi nel corso di quest'ultima non sono certo estranei al contenuto di queste mie righe (penso soprattutto a questioni come quelle del conflitto, dell'inclusione e dell'esclusione, della prassi, della legge e molte altre); non mi ricollegherò, tuttavia, direttamente alle discussioni su questi temi dal momento che esse facevano in buona parte riferimento al lavoro svolto nel corso degli ultimi due anni, durante i quali io non facevo parte di Mechrí. Integrazioni in questo senso, credo, potranno facilmente subentrare in un secondo momento, magari con l'aiuto di altri contributi in un dialogo con voci che provengono da più lontano della mia.

Ho scelto di suddividere il testo in cinque passi, ciascuno dei quali si impernia su una formula-chiave, in una progressione che dal già detto e dal visibile tenta di muoversi verso l'ipotesi e la suggestione. Dovrò, inoltre, fare riferimento diretto ad alcuni testi; la relativa notorietà, quanto meno a livello del "sentito dire", dei passi in questione dovrebbe sgravare, almeno in minima parte, sia il mio compito sia quello del lettore, facilitando la comunicazione.

1. *Differenziazione*

Nel suo testo, Redaelli prende in esame la proibizione dell'incesto che Lévi-Strauss, nel suo studio sulle strutture elementari della parentela, identifica come unica costante antropologica, fondamento universale della cultura umana. In una prospettiva che non si limita neanche per un istante ad un contesto empirico pre-filosofico, l'interrogazione si rivolge allo statuto di questa invariante in quanto *principio*. Appare subito che la proibizione dell'incesto non è una regola tra le altre: essa, «regola in quanto regola», è piuttosto il principio stesso di ogni altra regola, capace com'è di dare avvio alla logica dello scambio che su di essa si fonda. Ma che significa questo "fondarsi"? Non stiamo certo parlando di un vero e proprio *Grund*, di un fondamento (o ancora meno di un'essenza) nel senso della metafisica classica. È proprio il peculiare statuto di questa specie di fondazione ad aver attirato la mia attenzione, grazie soprattutto al parallelo che Redaelli istituisce col gioco degli scacchi e con la figura della scacchiera.

Credo che il senso della proibizione dell'incesto in quanto principio, o in quanto fondamento *sui generis*, possa essere catturato nell'espressione che dà il titolo a questo contributo: esso è un *principio di gioco*. La proibizione, dice infatti Redaelli, è un «principio di dispiegamento» – ma di che cosa? Della scacchiera, e cioè, più o meno metaforicamente, di un vero e proprio gioco. Si capisce, a partire da qui, in che senso essa possa vantare una sorta di priorità rispetto a ogni regola (pur essendo, ricordiamolo, al contempo essa stessa una regola): ciò che fa il gioco, come è ovvio, fa le regole, e viceversa. Porre il gioco è un tutt'uno col porre le regole, il gioco è le sue regole.

Ma che cosa significa, a sua volta, aprire il gioco? Come può una regola generare altre regole e creare in tal modo un contesto di gioco? Redaelli spiega bene anche questo: essa deve essere un principio *differenziante*. Meglio ancora: esso può essere principio *solo in quanto* differenziante. Non vi è, infatti, alcun gioco senza una differenza che dis-pone, senza un gesto preliminare che assegna le parti, che mette l'uno contro l'altro gli antagonisti ciascuno nei rispettivi ruoli, inscrivendoli nel gioco sulla base della differenza che già la regola stessa è essenzialmente (*questo, e non quello*: ecco lo schema della regola, capace di generare una virtualità). Se stiamo alla dialettica dell'Uno e del Due (e qui mi piacerebbe sentire il parere del professor Sini), potremmo dire: esso non è né un Uno dal quale scaturisce il Due (mediante uno dei vari modi dello "scaturire" pensati dalla metafisica: emanazione, processione, creazione, ecc.), né, propriamente, un Due che precede l'Uno. Esso è piuttosto un Uno che è già Due, un Uno che è già da sempre un Due e proprio in quanto Uno, un principio che è tale solo in virtù della differenza che ha già messo in gioco: un tutto e un intero, potremmo dire, la cui totalità e interezza consiste nientemeno che nel suo farsi parte, nel suo fare le parti. Ma questo è un punto delicato, che ci rimanda subito al secondo passo.

2. Ritrazione

È relativamente facile, credo, capire perché il principio del gioco non possa essere un Uno che precede il Due, quanto meno in senso classico (cioè, potremmo dire, in uno schema secondo il quale *in un primo momento* viene l'Uno e poi il Due, prima l'intero e poi la sua rottura: momenti e precedenza ontologici e non temporali, si intende): decenni di pensiero post-heideggeriano, tutti incentrati sull'ineludibilità della differenza, hanno relegato una simile visione nell'inattualità filosofica (ammesso che di una tale inattualità abbia senso parlare). Meno intuitivo, forse, è comprendere come questo Due, a sua volta, non possa in alcun modo precedere l'Uno, e come in questo caso non sia del tutto possibile alcun tipo di precedenza, di priorità, di antecedenza e simili, e ciò in quanto questo Uno è *esso stesso* un Due: un principio che è la sua differenza (si farebbe volentieri riferimento a Spinoza, se non fosse che in questo caso non sono pensiero ed estensione ad essere dispiegati dalla differenza, essendo quest'ultima situata ad un livello forse ancora più formale).

Pensiamo di nuovo al gioco: esso, paradossalmente, è tale proprio in quanto non è tale. Non vi sarebbe "serietà" nel gioco, se il gioco stesso non fosse preliminarmente cancellato in quanto gioco, e cioè in quanto "non-serietà" (in quanto, appunto, *ludus*). Non si tratta di una formula dialettica o di un sofisma, ma di un modo in realtà molto semplice di introdurci alla visione di una dinamica ben nota: il gioco inizia davvero soltanto quando ci si dimentica del suo inizio, si inizia a giocare solo nel momento in cui ci si dimentica di essere in gioco, e cioè nella sua differenza. Il gesto che pone in gioco, inevitabilmente, *si ritrae*: il senso della sua posizione è un movimento di ritrazione. Non vi è mai, in altre parole, un gioco del tutto "esplicito": non si tratterebbe di un vero gioco. Lo spazio di gioco trae la sua luce da un abombramento preliminare, e ciò che dà luce inabissandosi nell'ombra è precisamente la "decisione" che dà inizio al gioco. Ma non vi è alcuna priorità di questa decisione su ciò che da essa è aperto, o viceversa; non vi è precedenza del gesto che apre sull'apertura: il gesto stesso è l'apertura, o comunque non è nulla al di fuori di essa. È per questo che, in questo caso, il Due non viene prima dell'Uno: l'Uno è il Due, e nient'altro che il Due. Siamo di fronte ad un'identità, e si tratta solo di coglierne il movimento. Il principio del gioco è una *contrazione dispiegante*, un gesto iniziale che differenziando si ritrae.

3. Alienazione

Questo abbozzo di una fenomenologia del gioco serviva da integrazione ad un'idea che mi sembrava implicata nella funzione dell'immagine degli scacchi nell'opera di Lévi-Strauss per come viene esposta da Redaelli: l'idea che questa immagine valga un po' di più di una semplice metafora. Ad uno sguardo più attento, sembra che ci si possa servire del gioco per mettere a tema con efficacia dinamiche appartenenti a diverse dimensioni, antropologiche e non solo.

Leggendo il testo di Redaelli mi è subito venuto in mente un altro passo nel quale compare il gioco degli scacchi, in un contesto particolarmente interessante e credo piuttosto rilevante per molti tra coloro che leggeranno questo testo. Si tratta della sezione *g* del fondamentale §9 della *Crisi delle scienze europee*, dedicato alla matematizzazione galileiana della natura e considerabile il fulcro della *pars destruens* dell'opera di Husserl. In questa sezione si descrive il processo che Husserl chiama «tecnicizzazione»: esso consiste nello *svuotamento di senso* di una pratica o di una serie di pratiche che avviene nel momento in cui esse, per così dire, si riducono all'osso di un metodo e di una serie di operazioni, cieche e meccaniche, volte esclusivamente al conseguimento di un risultato. Husserl descrive questo processo riferendosi alla scienza naturale matematica:

«Si opera con lettere dell'alfabeto, con segni di collegamento e di relazione (+, X, = ecc.) e secondo le *regole del giuoco* della loro coordinazione; si procede in realtà in un modo che non è sostanzialmente diverso da quello del giuoco delle carte o degli scacchi. Il pensiero *originario*, che conferisce propriamente un senso a questo procedimento tecnico e una verità ai risultati ottenuti conformemente alla regola, [...] è qui escluso».¹

Ci si trova al cuore della descrizione della dinamica nella quale, in senso più ampio, Husserl crede di poter ravvisare la crisi delle scienze, che come è noto per lui equivale alla crisi dell'umanità intera: lo sviluppo delle scienze, avvenuto a causa della loro esemplarità metodica (e cioè della superiorità del loro metodo, quanto ad esattezza e ad efficacia, rispetto a quello della metafisica), ha fatto sì che la realtà da esse

¹ E. Husserl, *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, trad. it., Il Saggiatore, Milano 2015, p. 79.

costruita (il «mondo obiettivo») venisse sovrapposta (Husserl dice «sustruita») all'unico mondo reale, allo strato originario dell'esperienza dal quale qualsiasi altra presunta realtà riceve il suo senso: la *Lebenswelt*. È a causa di questo oblio del mondo-della-vita, dice Husserl, che al senso si è per così dire sostituito il fatto, e che le uniche domande davvero rilevanti per l'esistenza e la civiltà (quelle di pertinenza della metafisica) non hanno più potuto trovare spazio, oscurate com'erano dalla tirannia dei fatti e degli uomini di fatto messi in campo dalla scienza. La tecnicizzazione è un momento fondamentale di tale processo di crisi, forse il tratto che lo cattura meglio.

Ora, sulla scorta di questo passo possiamo notare come un nuovo elemento possa essere aggiunto alla nostra riflessione: quello dell'*alienazione*. Potremmo dire, richiamandoci ad Husserl, che l'alienazione della prassi avviene tanto più quanto la ritrazione di cui si è parlato prima viene portata fino in fondo. Che altro è, infatti, questo "pensiero originario" di cui parla Husserl se non il nostro principio del gioco? Esso è originario perché origina il gioco, escludendosi; ma il gioco è alienato tanto più quanto non si "sa" in gioco, dimenticando il momento della propria istituzione e nascondendosi in quelle stesse strutture che questa istituzione originaria ha dispiegato: le regole, i procedimenti, le tecniche, il saper fare. Le regole *assorbono* il senso del gioco, che in virtù dell'oblio della sua origine non si sa più tale.

Il tema del gioco, dunque, sembra poter assumere anche una decisiva funzione *critica* (e perciò *etica*). Almeno su un punto, tuttavia, il modo in cui Husserl conduce la sua critica, sulla base di quanto detto, mi pare ingenuo: esso non si rende conto della *necessità* dell'esclusione di cui parla (quella del pensiero originario), non comprende come questo gesto iniziale debba per essenza ritrarsi per poter aprire ciò che può aprire, e come non vi sia apertura senza ritrazione. Husserl non parte dalla necessità dell'esclusione e della ritrazione, ma dalla sua possibilità: e infatti la crisi viene intesa come una contingenza storica e non come una componente irriducibile e sempre implicata da ogni agire umano, come lo sfondo incancellabile di inautenticità, direbbe Heidegger, sul quale ogni autenticità non può che stagliarsi. In quest'altro senso, invece, la crisi (del gioco) risulterebbe essere un'invariante almeno quanto quelle presunte invarianti che la *Crisi*, nel momento in cui vuole mettere capo ad un'ontologia della *Lebenswelt*, pretende di individuare (invarianti legate ad una pura dimensione percettiva che l'ermeneutica heideggeriana rifiuta categoricamente).

4. Mezzi e fini

Potremmo, a questo punto, tentare di interpretare quanto detto fin qui mediante le categorie di *mezzo* e di *fine*. Sulla scorta soprattutto del punto 3), dovremmo dire: nel gioco, i mezzi tendono sempre a diventare fini, o lo sono già da sempre diventati. L'orizzonte a cui la regola e la prassi dovrebbero condurre, ricevendo senso da esso, viene occupato dalla regola e dalla prassi stesse, sicché sono infine queste ultime ad assorbire (o a nascondere) tutto il senso. Si tratta in fondo di una reinterpretazione di ciò che dice Husserl stesso quando afferma che il fatto sostituisce il senso (l'orizzonte è appunto la prima figura della quale la tradizione giudaico-cristiana si è servita per pensare il senso, come si accorge benissimo Nietzsche quando annuncia la morte di Dio e forse anche quando propone l'eterno ritorno come nuova figura del senso). Il valore "trascendentale" di una simile constatazione non verrebbe scalfito dalla sottolineatura della *storicità* di un simile processo, per la quale ci si potrebbe richiamare alle riflessioni dell'ultimo Severino e allo «scambio delle parti» (la sostituzione, appunto, dei mezzi ai fini) nel quale egli rintraccia la tendenza cruciale dell'età della tecnica.

Ma una questione, mi pare, sorge immediatamente (non solo per me, ma per chiunque faccia riferimento, anche solo in parte, al "retrotterra" filosofico di Mechrí): può una categorizzazione come quella mezzo-fine sopravvivere ad una *genealogia*? O non è forse il soggetto che "vive" tra mezzi e fini riconducibile ad una dimensione pre-soggettiva (una serie di pratiche, ad esempio) che lo costituisce come tale? (Peraltro, una simile questione concede che le categorie di mezzo e di fine siano abbastanza forti da riuscire a mantenere una salda presa su ciò che vorrebbero catturare: cosa che è già di per sé abbastanza discutibile, come forse tutto questo discorso su gioco, crisi, senso, orizzonte, prassi ecc. implica, e come lo stesso Severino di recente invita a pensare quando afferma che compito della riflessione contemporanea è appunto ripensare le categorie di mezzo e fine).

Al momento, non saprei davvero cosa rispondere alla domanda sulla genealogia di mezzi e fini (ogni suggerimento è benvenuto). Una mezza idea, invece, l'avrei quanto alla *posizione* del gioco rispetto alla genealogia. Decostruire mezzi e fini equivale forse a decostruire anche il gioco, ad esibire il fondamento di un soggetto *ludens*? Avrei qualche dubbio, considerando che un buon modo di descrivere la pratica genealogica potrebbe essere il seguente: la genealogia è un'indagine che vuole risalire a ciò che *mette in*

gioco una determinata realtà, fatta di determinati oggetti, soggetti, valori ecc. Il gioco, forse, sta prima della genealogia e non dopo, e fare genealogia consisterebbe precisamente nel risalire a quel principio che è il gioco, per diverse vie. O quanto meno, nel caso in cui si voglia ammettere la possibilità di decostruire il gioco, ci si ritroverebbe ad avere a che fare col solito circolo: decostruzione e genealogia, infatti, sono anch'esse una sorta di gioco, con il loro dispiegamento di un campo, le loro regole, i loro giocatori e via dicendo. Qualsiasi opzione si voglia scegliere, siamo rimandati ad un quinto punto.

5. *Evento*

Alcune citazioni possono aiutarci a mettere a fuoco la concezione di un gioco come “fondo non decostruibile”, oppure del gioco come valida immagine per pensare ad un fondo sfuggente della decostruzione. Anzitutto (e qui il parere dell'autore sarebbe molto gradito) è il testo stesso di Redaelli a definire la proibizione dell'incesto, “espressione” del gioco da cui ho tentato di prendere le mosse, con una parola emblematica: *evento*. La proibizione è «l'*evento* della scacchiera e la sua logica interna di distribuzione». Questa definizione mi ha riportato alla mente non solo i testi di Sini, ma anche il passo di *Identità e differenza* nel quale Heidegger arriva ad affermare che il gioco (*Spiel*) è probabilmente l'essenza stessa dell'essere².

Ma il riferimento ultimo di tutto questo discorso, come si potrà facilmente capire, può essere soltanto l'oscura luminosità dei detti di Eraclito. Anzitutto, il frammento B 52 D-K secondo il quale «*Aiòn* (il tempo, il tutto) è un bambino che gioca con le tessere: di un bambino è il regno»; poi, e soprattutto, il B 53 D-K, per il quale «*Pólemos* è padre di tutte le cose, di tutte re; e gli uni disvela come dèi e gli altri come uomini, gli uni fa schiavi e gli altri liberi». Verrebbe da pensare ad una trasposizione cosmologico-agonistica dell'antropologia di Lévi-Strauss. “Essere padre di tutte le cose, di tutte re”, e cioè mettere in gioco, essere il principio in quanto gioco; “disvelare, fare gli uni (...), gli altri (...)”, ossia dis-porre, porre la differenza e nella differenza che apre il gioco, che dispiega come luce.

E a proposito di luce, ecco che per finire Eraclito ha qualcosa da dire anche sulla conclusione (e sul titolo stesso) del testo di Redaelli: il frammento B 64 D-K, amato tra gli altri proprio da Heidegger e anche da Fink (per il quale lo *Spiel* era nientemeno che *Weltsymbol*), infatti, recita: «Il fulmine governa ogni cosa». Redaelli direbbe: il lampo, non il fulmine; l'immanenza e non la trascendenza. Ma la trascendenza, in qualche modo, rientra sempre dalla finestra: non è forse una *notte* quella su cui si staglia il lampo? Non è forse una sorta di “Zero” che precede questo Uno che è in se stesso Due? In generale, mi pare di poter condividere la formula proposta dal testo: la questione è *come leggere* il verticale e l'orizzontale (mentre non mi sento di dire nulla sulla proposta di leggerli come una partitura musicale: forse che mi fa venire in mente Schopenhauer, o il *Timeo* di Platone). Penso che si possa dire che il fulmine di Eraclito, in questo senso, pur non essendo un lampo, si pone comunque come una lettura immortale.

(2 febbraio 2018)

² M. Heidegger, *Identità e differenza*, trad. it., Adelphi, Milano 2009, p. 87.