Critical Hermeneutics, 1 (2017)
Biannual International Journal of Philosophy
http://ojs.unica.it/index.php/ecch/index
ISSN 2533-1825 (on line); DOI 10.13125/CH/3227

Articolo presentato il 3/1/2018
Articolo accettato il 3/1/2018
Articolo pubblicato il 15/2/2018

# *Il gioco come arte o L'arte in gioco*

(*The Game as Art "or" The Art in Play*)

***Francesca Brezzi***

**Abstract**

In this essay the Author traces the search for "truth" in the game of understanding, one of the central themes of Gadamerian hermeneutics. Starting from the well-known Gadamerian reading, she attempts an unfaithful reading, a sort of inverted hermeneutics, through which she will be able to demonstrate the ontological dignity of the game, of play as truth experience.

**Keywords**: Gadamer, art, game, truth, *mimesis*, image, ontology

***Abstract***

In questo saggio l'Autrice ripercorre uno dei temi centrali dell'ermeneutica gadameriana, quello della ricerca della «verità» del gioco. A partire dalla nota lettura gadameriana tenterà una lettura «infedele», ovvero una sorta di ermeneutica rovesciata, attraverso cui riuscire a mostrare la dignità ontologica del gioco, del ludus quale esperienza veritativa.

**Parole chiave**: Gadamer, arte, gioco, verità, *mimesis*, immagine, ontologia

«Ciò che ci viene incontro nell'esperienza del bello e nella comprensione del senso del dato storico trasmesso ha davvero qualcosa della verità del gioco» (Gadamer, 1983: 558).

Questa citazione di Gadamer, uno dei massimi esponenti della ermeneutica contemporanea, mette a fuoco un tema particolare, una ricerca della «verità» del gioco, e – impegnata personalmente in un itinerario che indaga il valore ermeneutico del *ludus* – ne ricerco alcune cifre in una rilettura di talune pagine gadameriane.

Come è noto, il pensatore tedesco ha interrogato in maniera nuova l'esperienza estetica per ricercare ciò che in essa è verità e arrivare in fine a fondare una ontologia dell'arte; tesi presente non solo in *Verità e metodo*, ma altresì in *L'attualità del bello*, lavoro successivo, in cui il filosofo dilaterà tale proposito a una domanda sulle fondamentali esperienze umane che nell'arte si dischiudono (Gadamer, 1986).

La nostra, tuttavia, sarà una lettura «infedele» o meglio non una semplice ricezione, bensì una sorta di ermeneutica rovesciata: se, infatti, il filosofo nella fondazione di tale ontologia inserisce il concetto di gioco con un ruolo centrale – esso rappresenta «il filo conduttore della esplicitazione ontologica» (*Ib*.: 24)[1] – da quell'affermazione della verità dell'arte vorremmo invece mostrare la dignità ontologica del gioco, *ludus* quale esperienza veritativa.

Prima di addentrarci nell'analisi riteniamo che, trascorsi gli anni 80, nei quali in Italia si è definita l'ermeneutica come *koiné,* e autori come Ricoeur e Gadamer – senza tralasciare Heidegger e altri – erano "di moda" (e giustamente Busacchi lo ricorda nell'editoriale di questa rivista), oggi sia consentito uno sguardo e un'indagine più meditata

[1] Cfr. In questo saggio non possiamo considerare le pagine finali di *Verità e metodo* nelle quali Gadamer si riferisce ai giochi linguistici, né possiamo approfondire la centralità del gioco rintracciabile per il filosofo nella «comprensione del dato storico trasmesso», cioè nel recupero della tradizione come riacquisito dialogo significante con un passato, che è tale in quanto comunica ancora con il presente. Contro la coscienza storica tipica del romanticismo storiografico, che insegue una illusoria oggettività cancellando la distanza temporale, Gadamer fa valere la intrinseca storicità del comprendere, al quale «applica» il concetto di gioco.

ed emerga altresì la possibilità di cogliere l'eredità di quegli autori in percorsi inediti.

Gadamer stesso, ha sostenuto che il termine interpretazione ha fatto fortuna come spesso accade alle parole che esprimono in modo simbolico l'atteggiamento di tutta un'epoca (Gadamer, 1969: 29) richiamandosi esplicitamente a Heidegger per sostenere che l'interpretazione è categoria essenziale dell'esistenza, sì che non si può più considerare il comprendere come una delle tante forme possibili di comportamento del soggetto, ma modalità originaria dell'esistenza stessa.

Si è detta ermeneutica capovolta, e che tale inversione sia ammessa (e possibile) è mostrato proprio da Gadamer, quando dichiara che il gioco è l'autentico evento dell'arte, ritrovandosi in buona compagnia, in quanto, come è noto, anche Schiller aveva sostenuto la validità mediatrice dell'istinto del gioco, «forma vivente», nei confronti dei dualismi classici di sensibilità e formalità. Schiller attestava il primato dell'estetico sul gnoseologico e sul morale, e identificava la disposizione estetica con l'impulso al gioco, dando inizio ad una forma di ontologizzazione del concetto di gioco stesso[2].

Tenendo sullo sfondo la tesi di Schiller – e altresì quelle teorie che attribuiscono al gioco valore significativo (Huizinga, Caillois, Fink, Axelos, autori vissuti nella stessa temperie culturale di Gadamer)[3] – attraverso l'opera del Nostro, si potrà giungere non solo ad una

[2] Per quanto riguarda Schiller, non si può affrontare adeguatamente una lettura complessiva ed esauriente, sia sufficiente un richiamo alle *Lettere sull'educazione estetica*, in particolare la *Lettera XV*, in cui, tra l'altro, leggiamo: «E che cosa invero significa un semplice gioco, dal momento che sappiamo che tra tutti gli stati dell'uomo per l'appunto il gioco ed unicamente il gioco è ciò che lo fa completo e nello stesso tempo sviluppa la sua duplice natura? ... Io direi dunque, piuttosto: con il piacevole, con il buono, con il perfetto, l'uomo si comporta unicamente con serietà, ma con la bellezza gioca ... la bellezza realmente esistente è degna dell'istinto del gioco realmente esistente; ma con l'ideale della bellezza che la ragion pone, è anche posto un ideale dell'istinto del gioco, che l'uomo in tutti i suoi giochi deve avere dinanzi agli occhi» (Schiller, 1971). Gadamer ricorda il grande pensatore in Gadamer, 1986: 63, 185.

[3] Rinviamo al nostro testo: Brezzi, *Gioco senza parole*, in corso di stampa.

comprensione del gioco che ne chiarisca la verità, ma, essendo chiamati in causa l'immaginazione, la rappresentazione, *bild* e *mimesis*, si getteranno lampi di luce sull'essenza stessa del gioco, che in quei contesti è centro irradiatore, o come dice Heidegger «coscienza di una radice ontologica» (Heidegger, 1996: 7)[4].

Il momento ludico secondo Gadamer è significativo ed essenziale per l'uomo non solo nel suo versante «negativo», cioè come vita non reale, luogo dell'indeterminismo, non finalizzato ecc., ma per la sua valenza ontologica, dirà poi il filosofo, per la sua «eccedenza ontologica» (Gadamer, 1986: 25); pertanto non si può relegare questa esperienza (come quella dell'arte) fuori dall'ambito gnoseologico o ontologico, ma si deve assumere come espressione di una realtà più complessa.

Se il gioco pertanto rappresenta, come è stato detto, una provocazione per l'intelletto[5], un approccio corretto non sarà di tipo soggettivistico, gioco come sogno o illusione, ma ermeneutico, teso cioè a comprendere il gioco come evento, che modifica chi compie tale esperienza e in essa tenta di raggiungere anche la comprensione di sé, evento lontano, quindi, da astrazioni e purezze dannose (Gadamer, 1983: 127).

Il gioco cos'è? Gadamer, come gli autori sopra ricordati, non può sfuggire a tale interrogativo, e le sue risposte, né semplici, né univoche, manifestano un continuo e fecondo rinvio all'esperienza estetica; il filosofo rileva, infatti, la suggestiva complessità, non la contraddittorietà, del gioco, tralasciando pertanto le notazioni più consuete, come il gioco quale libero impulso, o automovimento,

[4] Argomento inesauribile e non ancora giunto a una soluzione definitiva è quello relativo ai rapporti Heidegger-Gadamer. Si veda di Gadamer stesso: Gadamer, 1970; oltre naturalmente a Gadamer, 1983: pref. alla II edizione.

[5] Cfr. R. Dottori, 1986: XVI; «Perché il gioco contiene quegli elementi di intellegibilità e di conformità a leggi (pur con tutta l'aleatorietà e l'infinita possibilità di esso proprie) che fa sì che esso possa dirsi riuscito o meno, o che possa o non possa riuscire».

(atteggiamento questo fondamentale dell'essere vivente in quanto tale) e accetta i risultati delle analisi psicologiche e antropologiche che disegnano la spontaneità, leggerezza e reciprocità del gioco. Gadamer va oltre, elaborando la caratteristica *mediale* del gioco, il suo primato sulla coscienza del giocatore, che costituisce il nucleo di origine da cui prende le mosse e si svolge l'analisi.

Dichiarare che «ogni giocare è un esser-giocato» comporta una circolarità significante della ricerca gadameriana, un continuo rinvio dal gioco al giocatore, in cui entrambi acquistano risonanze altre: innanzi tutto si sottolinea la fascinazione che il gioco esercita sul soggetto, attirandolo nel proprio spazio e nel proprio tempo e investendolo di una sorta di ammaliazione[6].

Da qui il comportamento ludico, che se è un fare privo di scopi, nel senso che non ha un *telos* fuori di sé, acquista tuttavia una densità pragmatica in quanto è un volere, seppure «un volere ciò che il gioco vuole». Situazione tutta particolare, dunque, in cui la ragione non è assente, anzi è coinvolta nell'«assegnare regole nella forma del fare libero» e il soggetto, a sua volta, si impegna con partecipazione e sforzo, sì che il gioco è anche il primo tempo di un fare comunicativo, poiché l'essere giocato ci comprende tutti come partecipi di un gioco[7].

È possibile in tale maniera rispondere ancora alla consueta obiezione sull'evasività del gioco (e dell'arte), sulla sua astrazione dal mondo «vero», con il mostrare che il gioco non è un regno sostitutivo o un sogno, in cui si dimentica la realtà o il nostro esistere, ma è uno specchio riaffiorante (termine questo finkiano) «nel quale spesso in

[6] «L'autentico soggetto del gioco – come è particolarmente evidente dai giochi in cui il giocatore è uno solo – non è il giocatore, ma il gioco stesso. E il gioco che ha in sua balia il giocatore lo irretisce nel gioco, lo fa stare al gioco» (Ivi, 138).

[7] Significativa la notazione del traduttore italiano Dottori che ricorda come nel termine *Mitteilung*, comunicazione, usato da Gadamer «risuoni fortemente il suo etimo originario di con-partecipazione che è anche compartecipazione dell'essere-messo in gioco» (Gadamer, 1986: 25 e 182).

modo sorprendente e spesso in modo estraneo ravvisiamo noi stessi: come siamo, come potremmo essere e che cosa ne è di noi» (Gadamer, 1986: 182). Pertanto mostrare la dignità ontologica del gioco consente l'emergere di tale intreccio di arte e vita, di costrizione e libertà, che assume portata universale (e non quindi un valore unicamente ricreativo), non appena se ne colga l'intenzionalità o finalità interna; infatti, seppure il comportamento ludico sia considerato diverso e separato da altre condotte, ha una sua «esigenza di validità», è espressione di una oggettività e di un riferimento intenzionale all'uomo.

Asserire l'intenzionalità del gioco, tuttavia, non è senza conseguenze, perché comporta il rifiuto della istintualità di quello a favore di un fare che sceglie e mira a un fine, non solo, ma la 'tensione' del gioco apre a una dimensione più vasta di quella dell'«effettuazione reale», schiude il livello del *come se* o del mondo simbolico[8].

Gioco come simbolo, non è una novità, ma Gadamer lo assume nel suo significato originario: se per i greci era il pezzo di coccio donato in ricordo a un amico, o a un ospite come segno di riconoscimento, e destinato ad essere ricongiunto, anche per noi essere umani di oggi deve esprimere tale rimando o rinvio, sia che si intenda come frammento che perfeziona il nostro esistere finito, sia che esso stesso sia elemento da completare. E Gadamer, da buon discepolo di Heidegger, accentua nel simbolo questo nesso inscindibile – eppure impalpabile – tra nascosto e mostrato, tra rinvio e sottrazione, «evocazione magica di un possibile ordine sacro, dovunque esso sia» (*Ib*.: 35)[9].

[8] «Il fare dell'uomo conosce una straordinaria varietà di tentativi e di rinunce, riuscite e fallimenti. L'*arte* ha precisamente inizio solo dal momento in cui risulta possibile anche ciò che tale non è» (Gadamer, 1986: 180).

[9] e diversamente dall'allegoria «il simbolo, l'esperienza del simbolico, significa che questo singolo, questo particolare, rappresenta come un frammento di essere, che

Così inteso, il simbolo testimonia anche una eccedenza di essere, in quanto non solo rinvia ad altro, ma lo rappresenta, lo fa essere, e nuovamente siamo ricondotti nell'ambito della valenza ontologica del gioco e dell'arte; Gadamer inizia proprio da tale ambito per compiere una magistrale indagine su un insieme di concetti, su una galassia di significati che danno a pensare, quali *mimesis*, immagine, rappresentazione, il cui scopo finale è di rivendicare, come in Eugene Fink, «l'essere dell'apparenza»

Prima di addentrarci nell'analisi gadameriana, va evidenziato quanto il rapporto Gadamer-filosofia greca sia fondamentale e nient'affatto marginale (si pensi solo ai numerosi studi da lui dedicati al pensiero greco), ma soprattutto sia vitale per la sua stessa prospettiva ermeneutica, perché ne evita un appiattimento alla posizione heideggeriana. Se la verità, sostiene Gadamer, non è l'esattezza, ma l'autenticità della connessione, e il comprendere non è semplicemente un atto di conoscenza, ma un'esperienza che si fa storia, la dialettica (platonica) deve "intrecciarsi" con l'ermeneutica. In altre parole egli vuole collegarsi nuovamente al nucleo dialogico di quella, all'aspetto di instancabile autocorrezione di tutte le unilateralità astratte, dialettica come intreccio relazionale di *logoi*, e questa è l'*alétheia* di Platone e non l'*orthotes* di cui argomenta Heidegger[10].

Gadamer ricerca sentieri nuovi e inesplorati della *mimesis*: se la strada maestra della riflessione ne ha svelato una progressiva depauperizzazione, la sua svalutazione a semplice copia, è giunto il momento di unirsi con «la misteriosa ambiguità della *Bild*», così il filosofo la definisce, pure presente nella speculazione greca. Gadamer

un essere a lui corrispondente può completare in un tutto e portare alla salvezza; o anche che esso è l'altro frammento sempre cercato, che completa in un tutto il nostro frammento di vita» (*Ib*.).

[10] La prima citazione è in Gadamer, 1983: 33; per il riferimento alla dialettica platonica si veda Gadamer, 1981.

coglie nella metafora dello specchio l'origine di questo significato debole di immagine e di rappresentazione: lo specchio, infatti, esprime sì l'inseparabilità ontologica della cosa con la sua immagine, ma la connota subito come esistenza effimera, apparenza di realtà presente solo nello specchiarsi[11].

Il gioco invece (e l'immagine estetica), forte della sua dichiarata medietà, aspira a compiti più alti e densi e non già al proprio autoannullamento: la *mimesis* ludica non è copia, ma l'essere presente del rappresentato, il gioco non simula ma esplicita rappresentando, e dice di più dell'originale. Il filosofo ricorda il significato originario di *repraesentatio*: «tenere in luogo di», di tipo mediale, quindi, e nel Cristianesimo acquisterà ulteriore pregnanza come «rappresentanza» o far essere presente.

Ugualmente, riferendosi alla preistoria dell'immagine, il filosofo si ricollega alla indistinzione e identità di immagine e soggetto, che poi si è venuta perdendo[12]; il valore conoscitivo dell'immaginazione e della rappresentazione quindi, non consiste in una ripetizione, ma in un «riconoscimento», non un conoscere precedente, ma un conoscere di più, non anamnesi, bensì attingimento della verità, in cui il rappresentato viene alla luce nella sua autenticità[13].

Scavando nel concetto di *mimesis* pertanto Gadamer individua un rapporto diverso tra originale e copia, un rapporto rovesciato, in cui il significante è l'immagine stessa come rappresentazione di

[11] Cfr. Gadamer, 1986: 182 e Gadamer, 1983: 174.
[12] Cfr. Gadamer, 1983: 174–175.
[13]«Ciò vale pienamente per quel tipo di riconoscimento che ha luogo nei confronti della rappresentazione ludica: essa lascia appunto da parte tutto ciò che è accidentale e inessenziale, […] ma ciò che viene rappresentato viene innalzato dalla rappresentazione alla sua verità definitiva. Dal punto di vista della conoscenza del vero, l'essere della rappresentazione è più che l'essere del materiale rappresentato», Ivi, 146. E in testi successivi Gadamer ripete: «*Mimesis* non significa imitare qualcosa che già conosciamo, quanto piuttosto produrre la rappresentazione di qualcosa, tanto che essa sia in tal modo presente nella pienezza sensibile» (in Gadamer, 1986: 39).

essere, «evento ontologico in cui l'essere si presenta in una manifestazione visibile dotata di senso».

Si deve abbandonare pertanto quel fraintendimento naturalistico che, seppure con varie tappe[14] ha considerato l'arte (e il gioco che caratterizza l'autentico evento dell'arte) come semplice imitazione, o illusione, sogno, evasione, e comprendere entrambi come eventi veritativi, espressioni di verità, «incontri conoscitivi».

Come è noto, per dare alcune indicazioni ulteriori di questo "esercizio" di verità così particolare che si realizza nell'arte, Gadamer usa la quasi intraducibile espressione di *Verwandlung ins Gebilde* (trasmutazione in forma) che, in questo nostro contesto, può essere ancora euristicamente utilizzata per leggere il gioco e la sua verità. Lontano ancora da forme di soggettivismo ludico Gadamer assicura che la trasmutazione:

> «non è una specie di incantesimo magico che aspetta sempre la parola che ce ne liberi facendoci ritornare al mondo di prima; è invece essa stessa una tale liberazione, e un ritrovamento del vero essere. Nella rappresentazione del gioco viene in luce ciò che è. In essa viene tratto in luce ciò che altrimenti sempre si sottrae e si cela» (Gadamer, 1983: 144).

Pertanto, non si deve interpretare, e Gadamer lo ripete continuamente, trasmutazione come sinonimo di travestimento, o come trasferimento in una sfera illusoria, ma intendere trasmutazione nella verità che postula la medietà del gioco: questo ha la possibilità di rivelare se stesso, oltre che l'identità dei partecipanti, e mostrare

[14] Il filosofo ricorda a tal proposito l'agnosticismo kantiano nei confronti del valore conoscitivo dell'arte, il nominalismo della scienza moderna e il soggettivismo estetico, che considera l'esperienza estetica quale serie di mutevoli *Erlebenisse* (Gadamer, 1983: 147ss).

una forma[15], e significativamente Gadamer privilegia quale esempio la poesia.

La scelta del termine *Gebilde* non è casuale e consente al filosofo di far emergere caratteri altri: innanzi tutto indica una realtà diversa dalla quotidianità, che ha in sé la propria misura e quindi non confrontabile con niente che le sia estraneo; in secondo luogo «forma» è termine più esaustivo di opera, ancora troppo legata al procedimento del suo nascere, e pertanto è aperta a tutte le possibilità, libera e non legata deterministicamente[16].

Forma dunque, esprime un fenomeno da percepire, cogliere e comprendere, momento irripetibile che chiede anche di essere messo in gioco, poiché «essa non è già ciò che è, ma qualcosa che non è ... qualcosa che si manifesta come ciò che appare nello svolgersi del gioco». Collegata a queste affermazioni si può individuare anche la questione relativa al ripetersi della rappresentazione, e quindi il problema della forma nella sua identità o diversità, che sarà poi espressa in maniera paradigmatica nella festa, quale cifra della temporalità del gioco[17].

---

[15] Gadamer, 1986: 180–181: *(Gebilde*) «In questo termine forma è implicito che il fenomeno si sia lasciato alle spalle in maniera singolare il procedimento del suo sorgere, oppure l'abbia respinto nell'indeterminato, così da reggersi totalmente su se stesso nel suo peculiare aspetto ed apparire».

[16] Già in *Verità e metodo* Gadamer aveva dichiarato: «Il gioco è forma e ciò significa che, nonostante il suo necessario rimando alla rappresentazione, esso è un tutto significativo che come tale può essere ripetutamente rappresentato e compreso nel suo proprio senso. La forma dal canto suo è anche gioco in quanto nonostante questa sua ideale unità, raggiunge il suo essere pieno solo nelle singole rappresentazioni, nell'essere via via "giocata"» (Gadamer, 1983: 199).

[17] Interessanti le pagine che Gadamer dedica a disegnare le caratteristiche della festa, nelle quali emergono affinità sottili e suggestive tra la festa e l'arte, su cui non possiamo soffermarci; ricordiamo unicamente il valore comunitario di entrambe, il raccogliersi e riunirsi in vista di un fine, laddove il lavoro può dividere e separare. Inoltre una celebrazione, come l'arte, è "recita" con i suoi modi particolari, le sue strutture, i suoi discorsi e i suoi silenzi. Se nella rappresentazione, come abbiamo visto, emerge l'unità e identità di una forma, *Gebilde*, relativamente alla festa il suo ripetersi (essenziale sia quale rito sia quale rappresentazione) non è rinvio o richiamo più o meno fedele ad un originario, ma originario esso stesso, sì che la cerimonia si mostra sempre identica e sempre nuova, diversa; in questo è espressione di un presente, o di una temporalità *sui generis*, che non indica una

Ancora la soluzione consisterà nell'abbandono del soggettivismo a favore della mediazione totale nell' interpretazione: se il gioco e l'arte sono forma, la sua pluralità è espressione del «modo di essere dell'opera stessa che in certo senso interpreta se stessa nella varietà dei suoi aspetti», l'identità dell'opera è presente contemporaneamente nei molteplici e vari aspetti di essa che sono le rappresentazioni[18].

Prima di concludere questa ricerca di una perduta valenza ontologica del gioco e della *mimesis* artistica, si possono ricordare le notazioni, invero poco lette, che Gadamer dedica all'immagine religiosa, considerata quale esempio paradigmatico della portata ontologica della *Bild;* acutamente il filosofo, ricordando che nell'antico alto tedesco *Bilidí* esprime sempre «potenza», rileva come il senso dell'immagine religiosa consista non in un segno commemorativo, o nell'esser copia, che comporterebbe una facile caduta nella venerazione degli idoli, ma in «una comunione ontologica con il raffigurato». Se l'apparizione divina acquista il suo carattere di immagine attraverso la parola e la figura, sostiene Gadamer, allora: «Parola e immagine non sono semplici aggiunte illustrative, ma fanno sì che ciò che esse rappresentano sia davvero completamente ciò che è» (Gadamer, 1983: 558)

Ne *L'attualità del bello* Gadamer dichiara:

---

successione storica, né un fatto avvenuto una volta per tutte, ma celebrazione, *Begehung*. L'autenticità della ricorrenza, la sua essenza è tale temporalità, radicale e problematica, insieme ricordo e presenza, unicità e ripetitività, misteriosa sospensione del tempo e insieme immersione in esso. In contrapposizione al tempo vuoto o a quello della vita quotidiana, si può dire che il rituale ha il proprio tempo e questo è il tempo proprio, «che non sottostà ad un astratto calcolo, ma è attimo o durata di celebrazione della festa, in cui l'altro tempo è come arrestato». Il filosofo evidenzia che tale tempo proprio ci è noto anche in base alle nostre esperienze di vita, come la fanciullezza o la maturità, la vecchiaia e l'approssimarsi della morte, momenti tutti in cui non serve il tempo calcolato, tempo dell'orologio (Gadamer, 1986: 44–46).

[18] Cfr. Gadamer, 1983: 152ss.

> «Io sono dell'avviso assieme a Lutero che le parole di Gesù, questa è la mia carne e questo è il mio corpo, non intendono dire che il pane e il vino *significhino* questo. Lutero ha tenuto fermo in questo punto all'antica tradizione romano-cattolica che il pane e il vino del sacramento *siano* la carne e il sangue di Cristo» (Gadamer, 1986: 38).

Volendo riprendere le fila di questa analisi, che ha seguito i dotti sentieri gadameriani sull'arte e la sua verità, intravedendo anche molte tematiche sottese, ricordiamo che abbiamo «capovolto» l'ipotesi gadameriana utilizzando la sua ermeneutica in riferimento al gioco: sono emerse in tal modo alcune caratteristiche del ludico, e soprattutto si può confermare, la dignità ontologica del gioco e insieme il suo essere cifra antropologica, cifra dell'umana finitezza che tende continuamente a un superamento. Lungi dal trasportarci in un mondo illusorio, di sogno o di pura fantasia, il gioco chiama i giocatori a partecipare a una realtà altra, ed è espressione di questa realtà, che si caratterizza come regno della libertà regolata, dell'identità e della differenza, dominio di creatività e ricezione.

La ricchezza ontologica presente nel gioco, Gadamer allude a una eccedenza o sovrabbondanza, chiama l'uomo adulto a questo *ludus* come pensa Nietzsche, dal momento che la maturità dell'uomo è l'aver ritrovato la serietà che si aveva da bambini nel gioco, senza escludere o dimenticare tuttavia l'inquietudine e l'incertezza che sempre accompagnano tale momento, poiché la maschera ha soltanto una faccia rivolta a noi, è una superficie senza nulla dietro.

Ma con Rilke diciamo: «Al di sopra di noi gioca [*spielt*] l'angelo» (Rilke, 2006: *La quarta elegia).*

## Bibliografia

Brezzi, F. (in corso di stampa). *Gioco senza regole. Homo ludens tra filosofia, letteratura e teologia*. Roma: Castelvecchi.

Dottori, R. (1986). *Introduzione* a Gadamer, H.-G. Gadamer, *L'attualità del bello*. Trad. it. di R Dottori e L. Bottani, Genova: Marietti, 1986.

Gadamer, H.-G., (1969). *Il problema della coscienza storica*. Napoli: Guida. Gadamer, H.-G. (1970). *Kleine Schriften*, vol. I, Mohr, Tubingen 1970. Trad. it. parziale a cura di U. Margiotta, *Ermeneutica e metodica universale*, Casale M.: Marietti, 1973.

Gadamer, H.-G. (1981). *Hegel e l'ermeneutica*. Napoli: Bibliopolis.

Gadamer, H.-G. (1983). *Verità e metodo*. Trad. it. e cura di G. Vattimo. Milano: Bompiani.

Gadamer, H.G. (1986). *L'attualità del bello*. Trad. it. di R. Dottori e L. Bottani. Genova: Marietti.

Heidegger, M. (1954). *Was heisst Denken*?, Tubingen: Max Niemeyer Verlag. Trad. it.: *Che cosa significa pensare?* Milano: Sugarco Edizioni, 1996.

Rilke, R. M. (2006). *Elegie duinesi*, Milano: Feltrinelli.

Schiller, F. (1971). *Lettere sull'educazione estetica*. Trad. it. di A. Negri. Roma: Armando Editore