

Il caffè filosofico

Gioco e cultura

Varese - 25 febbraio 2018

Gioco in tedesco

Spiel

Spielen

Schauspiel

Schauspieler

Trauerspiel

Das Piano spielen

Eine Rolle spielen

Gioco e lavoro

H. Marcuse (1898-1979)

Gioco e lavoro

Differenza tra gioco e lavoro.

Uomo / Oggetto

Gioco e lavoro

Il lavoro nel trattare, utilizzare, dar forma al suo oggetto deve conformarsi al contenuto oggettivo di esso.

Al contrario il gioco sopprime, nei limiti del possibile, questo contenuto.

In sostanza nel lavoro è l'uomo che deve conformarsi all'oggetto, nel gioco è l'oggetto che deve conformarsi all'uomo.

La libertà del gioco

Nel lavoro c'è sempre costrizione, necessità.

Nel gioco si è liberi, anche se bisogna rispettare le regole (regole comunque che vi sono solo perché noi le facciamo essere).

Nel gioco l'uomo fa degli oggetti quel che gli pare, si pone al di sopra di essi, è, tra gli oggetti, "libero" da essi.

L'uomo giocando è presso se stesso e non presso gli oggetti (che sono l'altro da sé): egli riversa sugli oggetti la sua libertà.

La civiltà (*Kultur*) umana sorge e si sviluppa nel gioco.

Il gioco è attività dotata di senso

Esso si fa portatore tra i fenomeni della vita di un nuovo elemento immateriale fin allora non presente.

Rispetto alla dimensione biologica dell'esistenza, il gioco rappresenta qualcosa di superfluo, al di là del necessario.

La filosofia: scienza al di là del necessario

Solo quando disposero di tutto il necessario e anche di ciò che procura benessere agiatezza, gli uomini cominciarono a praticare questa attività intellettuale. (Aristotele, *Metafisica*).

Le principali attività umane sono fin dall'origine compenstrate con il gioco: lingua, mito, culto sono in sé forme ludiche. La cultura nel suo insieme allora va considerata *sub specie ludi*.

Il culto come gioco

Lingua, mito e culto sono compenetrati dalla forma del gioco.

Nel culto delle civiltà arcaiche qualcosa di invisibile e di inespresso prende forma bella e sacra.

I partecipanti al culto sono convinti che l'azione rappresentativa produca qualcosa di sacro ed un ordine salvifico delle cose.

Lo spettacolo viene "giocato" come festa.

Secondo l'antica concezione cinese danza e musica hanno la funzione di tenere il mondo sul giusto cammino. Dalle gare in occasione delle feste stagionali dipende la prosperità dell'annata.

Tesi principale

Quello che H. si propone di dimostrare non è semplicemente che la cultura derivi dal gioco, e cioè dunque che vada cercato nel gioco l'origine della cultura, ma che la cultura ha caratteristiche di svolgimento che ne fanno un gioco. Si tratta quindi non di derivazione della cultura dal gioco quali entità eterogenee, ma dell'identificazione della cultura stessa con il gioco.

Cultura dice H. sorge in forma di gioco, originariamente cultura è ciò che si manifesta in forma di gioco.

Nelle sue fasi originarie la cultura è qualcosa di non diverso dal gioco. Essa si dispiega nel gioco e come gioco.

Se non tutti i giochi sono cultura, non c'è dubbio che la cultura appartiene a tutta una serie di giochi.

Poesia

Poesia è giocare con le parole. Essa è situata in quella zona primeva dove s'incontrano il bambino, il selvaggio, l'indovino.

Nella fase arcaica della cultura la poesia è contemporaneamente culto, sollazzo, gioco di società, abilità, insegnamento, divinazione, profezia, contesa. Le forme della poesia sono molte, tuttavia esse si ritrovano identiche in tutto il mondo.

Poesia

La forma poetica all'inizio era ancora ben lontana dal presentarsi come occasione di mero soddisfacimento estetico, mentre invece serviva come espressione per tutto ciò che per la vita della comunità era importante o vitale.

La poesia è la forma naturale di espressione, quando si tratta delle cose elevate.

Tutto ciò che è poesia si manifesta in forma di gioco: nel gioco sacro della venerazione per gli dei, nel gioco festoso della pubblicizzazione, nel gioco litigioso della gara di ingiurie e scherni, nel gioco di arguzia e abilità.

La lingua poetica si differenzia dal modo consueto di esprimersi, essa parla per immagini. Ma questo uso di immagini non è altro che gioco.

Musica

Più marcato il carattere ludico presente nelle arti ed in primo luogo nella musica. Ritmo ed armonia sono allo stesso modo fattori tanto del gioco quanto della musica. Per molto tempo la musica è stata principalmente *divertissement* e l'ammirazione si rivolgeva principalmente alla virtuosità dell'artista.

Arte

Anche nelle arti figurative l'elemento ludico va cercato nella competizione in cui gli artisti si sentono impegnati a mostrare le loro abilità, la loro capacità di produrre opere superiori a quelle degli altri. Arte e tecnica, abilità e forza creativa si trovano ancora unite in età arcaica all'eterno impulso a superare gli altri e ad ottenere vittoria.

Caratteristiche del gioco

Il gioco è un atto libero.

Il gioco non rientra nella vita vera o abituale.

Esso ha il suo posto in una sfera che va al di là dei processi biologici vitali come nutrirsi, accoppiarsi, proteggersi.

Si va oltre l'ambito dell'interesse materiale diretto o del soddisfacimento individuale delle necessità vitali.

Il gioco si separa dalla vita abituale per il posto che esso occupa e per la sua durata. Si gioca all'interno di determinati limiti di tempo e di spazio. Temporalmente un gioco inizia e finisce, ma può essere ripreso, cioè ripetuto.

Anche lo spazio del gioco è nettamente delimitato.

Il gioco crea ordine ed in particolare quel tipo di ordine che è proprio dei fenomeni estetici. Come questo anche il gioco presenta ritmo ed armonia.

Il gioco si svolge in una situazione di tensione. Tensione significa incertezza, possibilità di una buona o cattiva riuscita. Nello stesso tempo esso è ricerca di distensione.

Ogni gioco ha le sue regole, chi non si cala in esse rompe l'incanto del gioco.

Nella sfera del gioco le leggi e gli usi della vita consueta sono sospesi.

Culto come gioco

L'azione sacra è un'azione che si compie sia nella forma di uno spettacolo sia in quella di una gara.

Essa rappresenta un avvenimento cosmico, non solo come rappresentazione, ma anche come identificazione; essa ripete l'avvenimento.

Il culto pone in atto quel che nell'azione si presenta in modo figurato. La sua funzione non è soltanto imitare, ma prendere parte, partecipare.

Nel rituale abbiamo:

a) rappresentazione di un evento cosmico

b) il cui scopo è quello di costringere gli dei a lasciar accadere nuovamente questo evento.

c) Il culto è pertanto uno spettacolo.

d) Il gioco, l'azione scenica, in cui il culto consiste, ha lo scopo di assicurare l'ordine del mondo.

e) Le cose si svolgeranno esattamente allo stesso modo.

Maschera

Fink

La maschera non serve a nascondere, ma piuttosto ad aprire un accesso verso un'altra dimensione. Essa è la porta per il regno dei demoni.

La maschera non incanta solo gli spettatori, ma innanzitutto incanta lo stesso portatore della maschera.

Lo trasforma in stregone, sciamano, in sacerdote e mediatore tra la cerchia invisibile e inquietante degli spiriti e quella dei suoi simili.

Musica come gioco

La musica va posta nella sfera del gioco. La musica contiene tutte le caratteristiche formali del gioco.

Si tratta di un'attività che si compie all'interno di un ambito delimitato, è ripetibile, consiste di ordine, ritmo e cambiamenti regolari, traspone in una sfera di serenità ecc.

Il principio agonale come fattore culturale

Il principio "agonale", introdotto da J. Burckhardt per designare il carattere fondamentale della cultura greca, va esteso, secondo Huizinga, ad ogni civiltà in quanto tale. Il principio agonale è ovunque istitutore di cultura. «La base antitetica ed agonistica della cultura è data dal gioco, il quale è più antico e più originario di ogni cultura».

La competizione è un'attività saldamente radicata in tutte le civiltà ed assume diverse forme. Si gareggia in forza, abilità, coraggio, astuzia, perfino in millanteria. Non sono pochi i campi in cui si compete. L'uso degli enigmi è presente in molte circostanze.

Gioco nel diritto.

La lite giudiziaria veniva intesa dai Greci come agone, come una lotta impegnata con regole fisse, in cui due contendenti si rimettevano all'arbitrato di un giudice. L'oratoria giudiziaria era tenuta in sommo onore.

La guerra

La guerra viene condotta come gioco. Ogni combattimento si svolgeva in forma di una competizione regolata.

Gli ideali di onore cavalleresco, fedeltà, coraggio, dominio di sé e senso del dovere hanno favorito in modo decisivo lo sviluppo della cultura.

Scienza

Tutta la scienza in quanto tale ha carattere agonale.

La scienza è polemica e la polemica non può scindersi dall'agonale.

Con la nascita della nuova scienza vediamo come si formino dappertutto partiti avversi in polemica tra loro. Si è per la rivelazione o per il sapere empirico, cartesiani o galileiani, per o contro Newton e così via.

Forme ludiche della filosofia

Con i sofisti si inscenava una specie di agonismo, in cui si trattava di addurre tutti gli argomenti necessari per uscire vincenti in una disputa. I sofisti sono ammirati come taumaturghi, paragonati a lottatori, la loro pratica si svolge completamente nella sfera dello sport.

Sintomatico del carattere ludico della cultura è il prodotto tipico del sofista, cioè il sofisma, che trovava spazio in una società che si appassionava ai giochetti di ingegnosità e alle domande capziose. Ma anche la forma del dialogo presente in Platone manifesta un carattere ludico.