

Benedetta Zavatta
Università di Urbino

IL MONDO DEL GIOCO E IL GIOCO DEL MONDO
IN FRIEDRICH NIETZSCHE

SOMMARIO

1. UNO SGUARDO SUL GIOCO.....	4
2. IL GIOCO DELL'ARTE E IL PRENDERSI GIOCO	7
3. UNO SGUARDO DAL GIOCO.....	12
4. IL GIOCO DEL SOGGETTO E IL SOGGETTO DEL GIOCO.....	17
BIBLIOGRAFIA.....	21

ABSTRACT

The theme of play is found in all Nietzsche's productions, from the ones belonging to his youth to the latest works and its progressive evolution shows a process of modification which also takes place in Nietzsche's thought: from the artist's metaphysics to the free spirit's scepticism, the doctrine of the eternal recurrence of the same and the will to power. In this work we have tried to demonstrate how the evolution of the metaphor of the world as play is strongly indicative of Nietzsche's research for a radically extra-metaphysical philosophy. So the sight of the artist, who is looking the play of the world, becomes the 'play without player' of the will to power in which both God and the subject disappear. Thus nihilism is overcome by recognizing and affirming the play-character of existence.

Ero anch'io un giocatore: lo capii in quel preciso istante.

Le gambe e le braccia mi tremavano, sentii come un colpo alla testa

(Dostoevskij, *Il giocatore*)

Molto è stato scritto sul gioco, sia dal punto di vista fenomenologico, sia socio-antropologico¹. E molti sono i filosofi che hanno accordato al gioco, per un motivo o per l'altro, un privilegio ed un ruolo particolare all'interno della vita dell'uomo, rendendolo pertanto un tema possibile e degno della riflessione filosofica, oltre che un importante concetto operativo² per tematizzare il rapporto fra gli uomini all'interno della società o quello fra uomini e dei. Già Platone scriveva che «l'uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio, e ciò è veramente la migliore cosa in lui. Egli deve, dunque, seguendo quella natura e giocando i giochi più belli, vivere la sua vita, proprio all'inverso di come fa ora»³. Per Aristotele la società è un grande gioco, nel quale ogni pezzo si muove secondo regole predeterminate⁴. Anche Hegel parla del gioco, dicendo che esso «nella sua indifferenza e nella suprema leggerezza è la serietà più elevata e quella unicamente vera»⁵.

Tuttavia il grande maestro che ha insegnato ai filosofi a ridere e a *giocare con la filosofia* – pensiamo ad esempio a Derrida, o a Bataille – è stato senza dubbio Nietzsche, che ha giocato con i suoi interpreti ed è stato, a volte, 'giocato'. Ma, come rileva Fink, è necessaria una particolare modalità di scrittura per parlare del gioco, in quanto esso non può essere oggetto di una trattazione 'seria' se non al prezzo di falsare l'intenzione di fondo del discorso⁶, e possiamo dire che Nietzsche ha ben compreso questa necessità, accettando – dunque – di 'stare al gioco' e affrontando il rischio di non essere compreso. Oltre a questa scrittura ironica e ambigua, seducente e mistifi-

¹ Desidero ringraziare la Prof.ssa Laura Piccioni per i preziosi consigli e l'attenta e costante supervisione di questo lavoro.

² L'espressione è di E. Fink che in *Oasi della gioia* li definisce come gli schemi intellettuali in cui si muove il comprendere, a differenza dei 'concetti tematici' che sono quelli in cui la riflessione filosofica sintetizza il proprio 'pensato'.

³ Platone (1983, 228 e ss.). Nel gioco di Platone l'uomo è soltanto un giocattolo nelle mani degli dei, non un giocatore che possa sedersi al loro tavolo. In realtà la concezione platonica del mondo rimanda ad una compagine perfettamente razionale e prende dunque nettamente posizione contro la comprensione tragica del mondo di cui, come vedremo, il gioco è espressione.

⁴ Aristotele (1983, 6).

⁵ E. Fink (1986, 50).

⁶ «L'elemento stilistico adatto a una trattazione sul gioco sembra essere il saggio ricco di humour, che in un certo senso gioca con l'ascoltatore o il lettore, e trae astutamente fuori il magico senso nascosto delle parole e delle cose in sorprendenti giochi verbali. Parlare infatti *seriamente* del gioco, e proprio con la tetra serietà di chi pilucca parole e spreca concetti, risulta alla fine mera contraddizione e spregevole corruzione del gioco» (ivi, 26).

catrice, possiamo notare che il *tema* del gioco è presente un po' in tutti gli scritti di Nietzsche, a partire da quelli appartenenti al periodo giovanile fino alle opere della maturità, e che la sua evoluzione progressiva è segno di una parallela evoluzione del pensiero di Nietzsche, dalla 'metafisica d'artista', allo scetticismo dello spirito libero, fino alla dottrina dell'eterno ritorno e della volontà di potenza degli scritti della maturità. Nel presente lavoro tenteremo dunque di mostrare come l'evoluzione della metafora del mondo come gioco sia fortemente indicativa della ricerca intrapresa da Nietzsche in direzione di una filosofia radicalmente extra- (od oltre-) metafisica.

1. Uno sguardo sul gioco

Nietzsche riprende la metafora del *pais paizon* da Eraclito, paragonando il corso del mondo al gioco del fanciullo cosmico Zeus o, in altri termini, a quello che il fuoco cosmico gioca con se stesso⁷: «Il corso del mondo è un bambino che gioca a dadi, è il regno sovrano di un bambino» (DK 52)⁸.

Eraclito è citato esplicitamente da Nietzsche come uno dei suoi maestri⁹, in quanto fu il primo filosofo a negare in primo luogo l'esistenza di *due* mondi distinti, quello metafisico e quello fisico, ed in secondo luogo l'essere: infatti nel suo pensiero il fuoco non è ciò di cui le cose sono fatte, una sorta di sostanza originaria, ma è la potenza sistematrice del mondo, un principio ordinatore che unisce tutte le molteplici differenti cose in un tutto unico. Inoltre, contrariamente ad Anassimandro che considerava il divenire come un'emancipazione dall'essere eterno degna di punizione, espiabile solo con la morte¹⁰, Eraclito non ha «contemplato la punizione di ciò che è divenuto, bensì la giustificazione del divenire» (OFN, III, II, 290-291), trovando conferma di una tale giustizia nel riscontrare nel mondo «unicamente la legge e la figlia di Zeus, Dike» (ibid.).

Ciò che esiste è unicamente il divenire, il «mutamento conforme a leggi» (ibid., p.293) che sorge dalla lotta dei contrari: per questo la cessazione della

⁶ Cfr. OFN, III, II, 297.

⁷ I frammenti di Eraclito sono riportati nella traduzione che ricorre nel testo di E. Fink (1991). Si tiene conto, naturalmente, anche della traduzione di H. Diels e W. Kranz (1975). Per approfondire i rapporti tra Nietzsche ed Eraclito, cfr. il secondo capitolo di A. Negri, (1984, 117-184).

⁸ «Nel considerare il mondo un gioco divino e al di là del bene e del male – ho come predecessori la filosofia dei *Vedanta* ed Eraclito» (OFN, VII, II, 182).

⁹ Era l'unico modo in cui egli potesse spiegare come dall'uno potesse scaturire il molteplice, e oltre a ciò dava risposta al «più profondo problema etico. Come potrà perire un qualcosa che ha diritto ad esistere?» (OFN, III, II, 288).

lotta fra le cose distruggerebbe l'unità e la coesione del cosmo¹¹. Nel rapporto tra l'uno e il molteplice, l'uno non è pensato al di là e al di sopra del molteplice: «l'apparire, il darsi dell'uno è la molteplicità stessa»¹², il trapassare incessante dei contrari l'uno nell'altro. Dunque, dice Eraclito, la lotta non solo è necessaria ma è anche ordine giusto e incontrovertibile:

Quest'ordine universale, identico per tutti, non l'ha creato né un dio, né gli uomini, ma è sempre stato e sarà fuoco eternamente vivo che si accende con misura e si spegne con misura (DK 30).

Neppure gli dei sono padroni di modificare quest'ordine, poiché come gli uomini – anche se in misura differente – essi traggono la propria potenza dal loro essere costitutivamente in rapporto con il fuoco originario.

Per Eraclito dei e uomini stavano in rapporto al “fuoco perpetuo”, erano imitatori e creatori subordinati della prima onnipotenza creatrice. La loro forza poetica si fonda sul gioco del mondo. Da allora furono essenzialmente dei giocatori¹³.

L'immagine del gioco in Eraclito esprime dunque il processo di individuazione degli enti, la regolarità del loro nascere e perire nello spazio-tempo del mondo. Nietzsche, ne *La filosofia nell'epoca tragica dei greci*, la riprende per descrivere l'operare dell'artista:

Un nascere e un perire, un costruire e un distruggere, che siano privi di ogni imputabilità morale e si svolgano in un'innocenza eternamente uguale – si ritrovano in questo mondo solo attraverso il giuoco dell'artista e del fanciullo. Come giuocano il fanciullo e l'artista, così il fuoco eternamente vivo giuoca, costruisce e distrugge in piena innocenza. Questo è il giuoco che l'Eone giuoca con se stesso. [...] Un attimo di sazietà, e poi egli è colto di nuovo dal bisogno, così come l'artista è costretto a creare dal bisogno. Non è la scelleratezza, bensì è l'impulso a giuocare, risorgente sempre di nuovo, che suscita alla vita altri mondi. Talvolta il fanciullo getta via il suo giocattolo, ma tosto lo riprende, per innocente capriccio. E non appena costruisce, egli collega, adatta e forma in obbedienza ad una legge e in base ad un ordine intimo. Soltanto l'uomo estetico può contemplare il mondo in questa maniera: egli ha sperimentato nell'artista e nel sorgere dell'opera d'arte [...] in quale misura necessità e giuoco, contrasto e armonia debbano accoppiarsi per generare l'opera d'arte. [...] Eraclito non ha alcuna ragione per *dover* dimostrare (come accadde invece a Leibniz), che questo mondo è addirittura il migliore di ogni altro: a lui basta dire che esso è il giuoco bello e innocente dell'Eone. [...] Eraclito descrive soltanto il mondo esistente, e trae da esso il diletto contemplativo con cui l'artista contempla il sorgere della sua opera (OFN, III, II, 300-302).

Il gioco evoca l'idea di una totalità chiusa in se stessa, con le sue regole non determinate da nulla di esterno al gioco, né aventi alcuna finalità pra-

¹⁰ «Le cose stesse, nella cui consistenza e nella cui durata il cervello ristretto degli uomini e degli animali crede, non hanno affatto una vera esistenza, ma sono il lampeggiare e la scintilla tra due spade che cozzano» (OFN, III, II, 295).

¹¹ L. Saviani, (1998, 109).

¹² E. Fink, (1991, 27).

tica. Il gioco è un fare non serio, un fare ‘come se’ che svincola l’uomo dalla pesantezza della vita reale; dunque è leggerezza, gioia, spensieratezza ed è assoluta libertà della creazione. Così, come il mondo è privo di ogni impuntabilità morale, innocente e perfetto in se stesso, eternamente giustificato e necessario, anche l’artista crea e distrugge liberamente, svincolato dal regno della morale, ma non in modo arbitrario, bensì obbedendo ad un ordine intimo. Possiamo dunque rilevare che il mondo – negli scritti giovanili – viene ricondotto da Nietzsche ad un fenomeno estetico, in cui la volontà, il principio originario, produce come per gioco il regno dell’individuazione, delle forme. Esso è giustificato solo come fenomeno estetico, poiché nella prospettiva dell’arte anche il brutto e il terribile dell’esistenza risultano trasfigurati. Ne *La nascita della tragedia* attraverso il gioco e la lotta di apollineo e dionisiaco si manifesta «la forza plasmatrice del mondo» che «viene paragonata da Eraclito l’oscuro ad un fanciullo che giuocando disponga pietre qua e là, innalzi mucchi di sabbia e di nuovo li disperda» (OFN, III, I, pp.159-160). Nietzsche stesso, nel *Tentativo di autocritica*, rileva come quest’opera veda, dietro ad ogni accadere,

un senso recondito d’artista, – un “Dio”, se si vuole, ma certo solo un Dio-artista assolutamente noncurante e immorale, che nel costruire come nel distruggere, nel bene come nel male, vuole sperimentare un uguale piacere e dispotismo, e che, creando mondi, si libera dall’*oppressione* della pienezza e della *sovrabbondanza*, dalla *sofferenza* dei contrasti in lui compresi. Il mondo è in ogni momento la *raggiunta* liberazione di Dio, come la visione eternamente cangiante, eternamente nuova dell’essere più sofferente, più contrastato, più ricco di contraddizioni, che sa liberarsi solo nell’*illusione*: si chiami pure arbitraria, oziosa, fantastica tutta questa metafisica da artisti – l’essenziale in essa è che rivela già uno spirito che un giorno [...] prenderà posizione contro l’interpretazione e il significato *morale* dell’esistenza (OFN, III, I, 9).

In queste prime opere, in cui è ancora forte l’influsso wagneriano e schopenhaueriano, l’artista è in grado di penetrare l’essenza del reale grazie alla consonanza del processo di creazione della propria opera con il gioco del fanciullo cosmico. L’artista dunque, grazie a questa consonanza, a questo legame, è dotato di uno sguardo privilegiato che contempla il divenire del mondo così come assiste al sorgere della propria opera.

In questa prima fase del pensiero di Nietzsche è ancora molto netta la distinzione tra l’artista e l’uomo teoretico¹⁴, tra il dionisiaco e il socratismo scientifico, e all’arte è assegnato il compito di far risorgere l’elemento dionisiaco di contro alla sua mortificazione ad opera della razionalità socratica, che ha dato inizio alla parabola decadente della civiltà occidentale. L’impulso poietico, creativo, artistico dell’uomo, dunque, mentre viene represso nella realtà

¹³ Egli vede esemplarmente incarnato l’uomo intuitivo in Eraclito, quello teoretico in Aristotele.

pratica trova libero sfogo nel sogno, nel mito e nell'arte¹⁵. Questa distanza verrà in seguito notevolmente ridimensionata, così come ridimensionato sarà il ruolo assegnato all'arte. A partire da *Umano, troppo umano*, infatti, Nietzsche riconoscerà nell'arte soltanto un'illusione da spazzare via nel nome della conoscenza, sottoponendola al vaglio di un severo scetticismo scientifico e smascherandola nella sua illusorietà. Tuttavia, nella complessa parabola del rapporto tra arte e scienza all'interno della filosofia nietzscheana, questo stadio non è ancora quello definitivo. Nelle opere del periodo più maturo (*La gaia scienza*, *Così parlò Zarathustra*, *Al di là del bene e del male*¹⁶) Nietzsche infatti vedrà in questa sua condanna astiosa dell'arte un segno non di salute ma di malattia, e tenterà di sperimentare una loro alleanza per fondare un modo radicalmente nuovo di fare filosofia.

Tuttavia, come dice lo stesso Nietzsche alla fine del passo prima citato, è importante notare che in questa metafora sono già rintracciabili le idee di libertà, di innocenza, di casualità che egli tenta di imprimere al divenire del mondo, nella sua opera di distruzione della divisione tra un mondo vero ed un mondo apparente, di un ordine morale immanente alle cose del mondo, di ogni pretesa di finalismo nella natura¹⁷. Possiamo dunque riconoscere in questa metafora del 'fanciullo che gioca' il primo nucleo di quell'innocenza del divenire che verrà poi ripresa dal fanciullo dello *Zarathustra*. Essa, inoltre, segna il primo motivo di distacco dalla *noluntas* schopenhaueriana, poiché il dolore del mondo non viene superato tramite l'annullarsi della volontà, bensì viene trasfigurato come godimento estetico e dunque compensato dalla gioia della creazione.

2. Il gioco dell'arte e il prendersi gioco

Ancora per un verso sulla scena dell'arte, ma per altro verso contenente importanti elementi di innovazione, è un aforisma che troviamo ne *La gaia*

¹⁴ In questa giovanile "metafisica d'artista" è rintracciabile anche l'eco dell'impulso ludico (*Spieltrieb*) schilleriano. Nelle *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* Schiller parla del mondo dell'apparenza, un mondo della bellezza creato dall'immaginazione dell'uomo per evadere dalla realtà, nella quale bellezza e perfezione trovano posto assai raramente. Mentre il lavoro, essendo al servizio della soddisfazione dei bisogni, si colloca nell'ambito della necessità, il gioco dispiega un regno della libertà che compensa le pressioni della realtà sociale sull'uomo.

¹⁵ Queste tre opere sono strettamente legate per spirito e tematiche. Ricordiamo che il V libro de *La gaia scienza* è stato scritto da Nietzsche nell'inverno '86-'87, dopo aver terminato *Al di là del bene e del male* e le *Prefazioni* alle riedizioni delle sue opere (estate '86); la prima genesi di *Al di là del bene e del male* risale all'autunno dell'81 (cfr. nota dei curatori dell'edizione Adelphi vol. VI, t. II, pp.381-383), cioè è precedente allo *Zarathustra*.

¹⁶ Oltre alla distruzione del concetto di colpa e del risentimento ad esso connesso.

scienza, in cui centrale è ancora il tema del gioco e della leggerezza che lo caratterizza:

In quanto fenomeno estetico, ci è ancora *sopportabile* l'esistenza, e mediante l'arte ci è concesso l'occhio e la mano e soprattutto la buona coscienza per *poter* fare di noi stessi un siffatto fenomeno. Dobbiamo, di tanto in tanto, riposarci dal peso di noi stessi, volgendo lo sguardo là in basso su di noi, ridendo e piangendo su noi stessi da una distanza di artisti: dobbiamo scoprire l'*eroe* e anche il *giullare* che si cela nella nostra passione della conoscenza, dobbiamo, qualche volta, rallegrarci della nostra follia per poter stare contenti della nostra saggezza! E, proprio perché in ultima istanza siamo gravi e seri e piuttosto dei pesi che degli uomini, non c'è nulla che ci faccia tanto bene quanto il *berretto del monello*: ne abbiamo bisogno di fronte a noi stessi – ogni arte tracotante, ondeggiante, danzante, irridente, fanciullesca e beata ci è necessaria per non perdere quella *libertà sopra le cose* che il nostro ideale esige da noi. Sarebbe per noi una *ricaduta*, incappare proprio con la nostra suscettibile onestà nel pieno della morale e per amore di esigenze più che severe, poste a questo punto in noi stessi, diventare anche noi dei mostri e spauracchi di virtù. Dobbiamo poter *sovrastare* anche la morale: e non soltanto starcene impalati lassù con l'angosciosa rigidità di chi teme a ogni istante di scivolare e di cadere; ma, inoltre, ondeggiare e giocare su di essa! Come potremmo perciò fare a meno dell'arte, e anche del giullare? Finché continuerete a provare in qualche modo *vergogna* di voi stessi, non entrerete in mezzo a noi! (OFN, V, II, 115-116).

La capacità di giocare con se stessi senza prendersi troppo sul serio è un segno di salute¹⁷, di potenza sovrabbondante, di grandezza¹⁹. Nietzsche, a partire da *Umano, troppo umano*, cerca infatti di creare uno spirito libero che sappia affrancarsi dal peso dei valori tradizionali, imposti all'uomo come assoluti, imm modificabili e trascendenti, e che si conquisti lo spazio per una trasvalutazione di tutti i valori. Prima ancora, che modifichi la *forma* di questi valori, riscoprendo dietro di essi la vita che progetta e valuta. Per una tale liberazione è necessaria in primo luogo una presa di distanza dal proprio tempo e da tutto ciò che è moderno, il raggiungimento di un'altezza tale da poter vedere sotto di sé l'intera storia della metafisica occidentale e dei suoi dogmi. Ma è anche necessario superare, insieme al proprio tempo, il *disprezzo* per il proprio tempo, o si rischia di ricadere «proprio con la nostra

¹⁷ Cfr. l'af. 382 de *La gaia scienza* intitolato *La grande salute*: «Un altro ideale ci precede correndo [...]: l'ideale di uno spirito che ingenuamente, cioè suo malgrado e per esuberante pienezza e possanza, giuoca con tutto quanto fino a oggi fu detto sacro, buono, intangibile, divino; uno spirito per il quale il termine supremo, in cui il popolo ragionevolmente ripone la sua misura di valore, significherebbe già qualcosa come pericolo, decadenza, abiezione, o per lo meno diversivo, cecità, effimero oblio di sé; è l'ideale di un umano-sovrumano benessere e benvolere, un ideale che apparirà molto spesso *disumano*, se lo si pone, ad esempio, accanto a tutta la serietà terrena fino a oggi esistita [...] – un ideale con cui, nonostante tutto ciò, comincia forse per la prima volta *la grande serietà*, è posto per la prima volta il vero punto interrogativo, con cui il destino dell'anima ha la sua svolta, la lancetta si muove, la tragedia *comincia...*» (OFN, V, II, 262-263).

¹⁸ «Non conosco altra maniera di trattare i grandi compiti che non sia il *giuoco*: fra i segni della grandezza, questo è un presupposto essenziale» (OFN, VI, III, 306).

suscettibile onestà nel pieno della morale». Le immagini del riso, della danza, del volo, suggeriscono tutte quella leggerezza necessaria per vincere lo spirito di gravità, il risentimento e la reattività che avevano prodotto i valori da cui si intende liberarsi, creandosi – attraverso una tale presa di distanza – uno *spazio di gioco*.

Come avevamo prima accennato, qui Nietzsche inaugura un modo ‘gaio’ di fare scienza, completamente nuovo rispetto a quello della tradizione, che non teme di mettere in discussione le proprie acquisizioni perché non nasce dalla paura, e quindi dal tentativo disperato di fissare il divenire con concetti quali essere, sostanza, causa, ecc.²⁰, ma che al contrario *gioca* con le prospettive e fa tesoro degli strumenti propri dell’arte per rinnovare il campo d’indagine e i suoi mezzi. In questo nuovo modo di fare filosofia si ha un superamento della tendenza alla fondazione propria della metafisica, e allo smascheramento si sostituisce il metodo genealogico che, consapevole del carattere divenuto e diveniente delle cose, non ne cerca più l’origine o la causa prima. A questa rivoluzione nel metodo, si accompagna – inevitabilmente – un’analoga rivoluzione nel linguaggio. Siccome non c’è più un’essenza ultima delle cose cui pervenire, il linguaggio nietzscheano si limita a suggerire prospettive, ad indicare una direzione più che a dimostrare. E la metafora è lo strumento che più si adatta a questo scopo: essa rompe – come nel mondo del sogno – i confini netti fra le cose, mescola materiale e immateriale, scompone e ricompone diversamente gli oggetti e i fenomeni noti, sostituendo alla definizione rigida del concetto una suggestione immaginativa che resta sempre aperta, suscettibile di essere arricchita o reinterpretata.

Dobbiamo dunque parlare non solo di una metafora del gioco ma anche di un *gioco di metafore*: la filosofia nietzscheana

utilizza procedimenti inusitati e sovversivi. Fra i quali, un uso privilegiato, non comune in filosofia, delle metafore. Uso non retorico ma strategico, che implica non solo un nuovo trattamento della “forma” del discorso filosofico ma una sovversione completa del suo “contenuto”. Tale uso è destinato ad annullare l’opposizione della “forma” e del “contenuto”, del gioco e del serio, dell’immaginazione e dell’intelletto. [...] Conoscere [...] significa [...] moltiplicare le prospettive per vedere il “mondo” con il maggior numero possibile di “occhi”, per comporre e scomporre i mondi da artista. Il moltiplicarsi delle metafore simbolizza la pluralità dei punti di vista con i quali deve giocare colui che cerca la conoscenza. [...] La metafora, quindi, esprime sì un “proprio”, ma un “proprio” provvisorio e molteplice. [...] Tale cambiamento

¹⁹ «Il concetto è propriamente catturare-comprendere il tempo. Contenuto dell’atto del *begreifen*, del *Begriff*, è il divenire. Ciò che nel discorso si vuole togliere-superare è il divenire, il puro divenire delle cose che si manifestano nel tempo [...]. Che il divenire vada lavorato verso la forma dell’essere, che il divenire debba essere stabilizzato in questa forma, sussunto in essa, e *così* programmabile-anticipabile, ciò non esprime che l’essenza stessa della volontà di potenza del discorso metafisico [...]. Si potrebbe dire: il lessico della metafisica produce gli idoli che debbono difendere dal divenire in quanto tale» M. Cacciari (1980, 55).

di prospettiva implica un'arte della "messa in scena" di fronte a se stessi senza la quale ciascuno [...] vivrebbe nella schiavitù di un'unica ottica in cui si prenderebbe per [...] "realtà in sé" una prospettiva grossolana²¹.

A partire da *La gaia scienza* Nietzsche infatti perviene a quella che Vattimo chiama «liberazione del simbolico»²², a quel voler continuare a sognare pur sapendo di sognare, a quel gioco di maschere e di interpretazioni che ha reso per noi ancora una volta il mondo *infinito*²³.

La coscienza dell'apparenza. In che modo meraviglioso e nuovo e insieme tremendo ed ironico mi sentivo posto con la mia conoscenza dinanzi all'esistenza tutta! Ho scoperto per me che l'antica umanità e animalità, perfino tutto il tempo dei primordi e l'intero passato di ogni essere sensibile, continua dentro di me a meditare, a poetare, ad amare, ad odiare, a trarre le sue conclusioni, – mi sono destato di colpo in mezzo a questo sogno, ma solo per rendermi cosciente che appunto sto sognando e che *devo* continuare a sognare se non voglio perire: allo stesso modo in cui il sonnambulo deve continuare a sognare, per non piombare a terra. Che cos'è ora, per me, "apparenza"! In verità, non l'opposto di una qualche sostanza: che cos'altro posso asserire di una qualche sostanza, se non appunto i soli predicati della sua apparenza? In verità, non una maschera inanimata che si potrebbe applicare ad una X sconosciuta e pur anche togliere! Apparenza è per me ciò stesso che realizza e vive, che va tanto lontano nella sua autoderisione da farmi sentire che qui tutto è apparenza e fuoco fatuo e danza di spiriti e niente più; che tra tutti questi sognatori anch'io, l'"uomo della conoscenza", danzo la mia danza; che l'uomo della conoscenza è un mezzo per tirare in lungo la danza terrena ed in questo senso fa parte dei soprintendenti alle feste dell'esistenza; e che la sublime consequenzialità e concomitanza di tutte le conoscenze è, forse, e sarà il mezzo più alto *per mantenere* l'universalità delle loro chimere di sogno e la generale comprensione reciproca di questi sognatori e con ciò appunto la *durata* del sogno. (OFN, V, II, 75-76).

In un primo momento si ha dunque il distacco, la presa di coscienza di quanto siano effimere ed illusorie – in fondo *troppo umane* – tutte le con-

²⁰ S. Kofman (1976, 147-164). Coerentemente all'abolizione delle distinzioni *essenza/apparenza*, *vero/falso*, ecc. sul piano del linguaggio Nietzsche adopera metafore *appartenenti a tutti i sensi*, con un attacco diretto alla predilezione della vista da parte della tradizione metafisica. «Con la nozione di "prospettiva", Nietzsche riprende una metafora leibniziana che s'inscrive nel modello più generale della conoscenza: la visione. La metafisica prendeva questo modello perché considerava la vista come il senso più "speculativo" [...]. Ad eccezione dell'udito, tutti gli altri sensi, e in particolare il gusto e l'odorato, erano invece esclusi dal campo della conoscenza, rimossi come il sesso. Con Nietzsche, questa gerarchia dei sensi sparisce. [...] Così, nel medesimo istante in cui ripete la metafora dell'occhio, Nietzsche si fa beffe di essa in mille modi. Le affibbia tutti gli altri sensi. [...] Il "contemplativo" è anche un degustatore che, di ogni affermazione, deve scoprire anche il sapore, buono o cattivo. [...] Il filosofo è colui che sa annusare il profumo delle cose, l'odore plebeo o aristocratico delle parole [...]. Così, nessuno dei sensi viene escluso dalla nuova metaforica: tutti rappresentano a loro modo una forma della volontà di potenza del filosofo» che per mezzo loro si 'appropria' delle cose (*ibid.*).

²¹ Cfr. G. Vattimo (1974, 154).

²² «Il mondo è divenuto ancora una volta per noi 'infinito': in quanto non possiamo sottrarci alla possibilità che esso racchiuda in sé interpretazioni infinite» (OFN, V, II, p. 298).

quiste della scienza, tutte le creazioni di valori, tutto quanto è opera dell'uomo nei secoli (e Nietzsche si sente posto con questa sua consapevolezza «dinanzi all'esistenza tutta»). Ma nel momento in cui ci si desta da questo sogno millenario, si avverte immediatamente che è necessario *continuare a sognare*, se non vogliamo perire. Il nichilismo minaccia di atrofizzare nell'uomo quella volontà di potenza che finora – anche se nel nome di Dio o di una morale contro la vita – lo ha portato oltre se stesso, lo ha reso capace di comandare a se stesso.

Questo 'sognare sapendo di sognare' è, in fondo, ciò che costituisce l'essenza stessa del gioco: esso è, per così dire, un continuare a giocare (con la massima serietà di cui si è capaci), pur sapendo che si tratta 'solo' di un gioco, che non c'è nulla oltre questo gioco che lo motivi o lo giustifichi. È questo assunto che permette all'uomo di fissare scopi e obiettivi nella propria vita, di continuare a creare valori, pur avendo coscienza del loro non essere necessitati da un fine esterno e trascendente rispetto ad essa. E, allo stesso modo, avendo coscienza del fatto che essi non sono né potranno mai essere definitivi, perché la volontà di potenza che la vita è porta l'uomo ad un continuo movimento di autotrascendimento. L'uomo, dunque, può proseguire la propria avventura della conoscenza anche dopo aver sottratto a questo suo ricercare il tendere ad una meta ultima e definitivamente acquisita. Ci sono, sì, delle conquiste conoscitive intermedie presso cui è possibile 'sostare', ma non luoghi dove stabilirsi, perché il cammino della conoscenza è quel movimento incessante, *nomade*, che crea il gioco. L'uomo della conoscenza nietzscheano è il *viandante* che sosta per brevi periodi presso dei giudizi, dei sentimenti, delle considerazioni a cui la sua ricerca è approdata (non fosse altro che per considerarli da diversi punti di vista, così da poterli approfondire) – che costituiscono dunque delle mete provvisorie – per poi fare di essi dei punti di partenza verso nuovi territori. Raggiungere una meta definitiva, infatti, significherebbe la fine del viaggio, l'irrigidimento e l'assolutizzazione di un unico punto di vista. Inoltre, questo viaggio rimette continuamente in discussione anche il viaggiatore stesso, poiché il confrontarsi con nuove realtà e nuove percezioni delle cose comporta anche un viaggio dentro se stessi, verso ciò che in noi è ancora un mistero. Mettersi in viaggio è dunque anche e soprattutto un *mettersi in gioco*, un continuo andare 'oltre se stessi', affrontando il rischio della scomposizione e ricomposizione del proprio essere, delle proprie opinioni, dei propri gusti, dei propri affetti. Nell'aforisma citato, la maschera «non è più un segno di decadenza; non è il 'ruolo' entro cui l'individuo della metafisica cerca una falsa identità e una stabilità che nega ogni possibile trasformazione. Al contrario essa è il luogo della dislocazione dell' 'io', lo spazio entro cui il soggetto – 'giocandosi' – riacquista la propria ambigua potenza metamorfica, quella potenza

che si realizza nel volersi sempre come contraddizione, ‘crisi’, discontinuità, divenire»²⁴.

Ciò che è importante sottolineare, inoltre, è che Nietzsche qui non propone più un ritrarsi nell’arte come alternativa alla decadente volontà di verità, bensì piuttosto un portare a compimento la passione della conoscenza, fino a scoprire che ogni verità è interpretazione, è una prospettiva. Attraverso il gioco l’uomo realizza una ‘presa di distanza’ dalla propria vita: ‘gioca’ il lavoro, ‘gioca’ l’amore, ‘gioca’ la lotta, ed in questo modo si autorappresenta. Il gioco è dunque innanzitutto una modalità rappresentativa, ed il gioco di Nietzsche è un gioco di prospettive, di avvicinamenti e distanziamenti dalle cose, che ci permette di vedere ‘meglio’ la realtà, di comprenderla nel suo divenire molteplice ed incessante cambiamento. Questo è per Nietzsche ciò che ci insegna l’arte, questa capacità di autorappresentazione che è tentativo di fissazione di una prospettiva in un’opera e – al contempo – è consapevolezza dell’inesauribilità delle prospettive e dei significati, in una tensione continua tra forma e forza produttiva²⁵.

Tuttavia nel gioco non dimentichiamo mai la realtà, proprio perché essa è – per così dire – il ‘materiale’ esistenziale sul quale e a partire da quale si gioca. Agli attori dunque non è concesso di togliersi la maschera, così come non è concesso lo sguardo di uno spettatore, uno sguardo esterno *sul* gioco del mondo: non c’è nessun luogo esterno al mondo da dove esso possa essere giudicato, neppure in quanto fenomeno estetico. Così la seconda presa di coscienza è uno sguardo *interno al gioco*, che riconosce l’apparenza non di contro ad una ‘sostanza’, ma come tutto ciò «che realizza e vive». In questo modo la volontà di verità ‘trapassa’ nell’accettazione di un’ermeneutica infinita, che non ha come assunto la mancanza di senso del mondo, ma al contrario la consapevolezza che esso ha *innumerevoli* sensi. Il mondo dunque è conoscibile nel senso che è infinitamente interpretabile: si affaccia ora nella filosofia di Nietzsche la possibilità per l’uomo di un nuovo inizio.

3. Uno sguardo dal gioco

È in *Così parlò Zarathustra* che la metafora del fanciullo che gioca assume un rilievo del tutto particolare e perviene alla più compiuta e ricca formula-

²³ G. Franck (1980, 123).

²⁴ L’eredità romantica di Nietzsche, oltre che in questa tensione, può essere vista nella capacità che egli accorda all’arte di mostrare «la verità secondo libertà» e di opporla «alla verità secondo necessità». Egli infatti «oppone la verità che si lascia (non si lascia se non) sempre di nuovo dire, raccontare, inventare, alla verità che, quando sia detta, lo è una volta per tutte. Ma quella, a differenza di questa, è anche la verità che si lascia professare pur non chiedendo affatto, di per sé, alcuna professione di fede: nel senso che ci si può decidere per essa contraddittoriamente, sapendola oggetto di contraddizione, e sapendo in ogni caso ch’essa non è a sua volta decisa (garantita, provata) da nulla» (S. Givone, 1992, 30).

zione, legandosi ai temi maturi della filosofia nietzscheana: la volontà di potenza e l'eterno ritorno. Essa compare, in prima battuta, nel capitolo *Delle tre metamorfosi*, dove Nietzsche delinea il percorso che dall'uomo di oggi dovrà portare al superuomo. Tale evoluzione prevede tre trasformazioni dello spirito: in cammello, in leone, ed infine in *fanciullo*. Il primo momento, rappresentato dal cammello, è quello del confronto con i valori del proprio tempo e con la malattia e la decadenza che lo consuma, che deve essere assunta su di sé e vissuta fino in fondo. Il leone, invece, incarna lo spirito libero che prende congedo dal passato e si conquista lo spazio per creare valori nuovi; la sua forte volontà e tracotanza ride di tutto ciò che fino ad ora era stato adorato e venerato, e sottopone ogni credenza al vaglio dello scetticismo e della diffidenza.

Ma ditemi, fratelli, che cosa sa fare il fanciullo, che neppure il leone era in grado di fare? Perché il leone rapace deve anche diventare un fanciullo? Innocenza è il fanciullo e oblio, un nuovo inizio, un giuoco, una ruota ruotante da sola, un primo moto, un sacro dire di sì. Sì, per il giuoco della creazione, fratelli, occorre un sacro dire di sì: ora lo spirito vuole la *sua* volontà, il perduto per il mondo conquista per sé il *suo* mondo (OFN, VI, I, 25).

Il leone (la passione della conoscenza che raggiunge il suo culmine nella 'morte di Dio', il nichilismo compiuto) ha il compito di assumersi il diritto e il dovere di 'dire di no', cioè di prendere congedo dal passato e dai valori della tradizione, ma non è ancora pronto per 'creare di nuovo il mondo'. La nuova creazione, alla luce e in funzione della quale soltanto acquista un senso la distruzione di tutto ciò che era sacro e venerato, dovrà essere infatti quella di un mondo redento dalla colpa e dalla vendetta, innocente, così come solo gli occhi di un fanciullo possono vederlo. E ciò che redime dal risentimento è il dire di sì alla vita, pur con tutto il dolore che può contenere, il dire di sì alla casualità, al reale nelle sue molteplici sfumature e contraddizioni: è quel *sì* di chi è «abbastanza forte per giocare a dadi con gli dei», abbastanza forte per l'*amor fati*²⁶.

Saper affermare il caso significa saper giocare [...]. Il cattivo giocatore si affida a più colpi di dadi, a un gran numero di colpi: può disporre così della causalità e della probabilità per far riuscire la combinazione dichiarata, da lui posta come un fine da raggiungere nascosto dietro la causalità [...]. Per giocare bene è necessaria la certezza che l'universo non ha scopo, che non ci sono fini in cui sperare né cause da conoscere [...]. Non quindi una probabilità ripartita in più volte, ma tutto il caso in una volta; non una combinazione finale che sia stata desiderata, voluta, sperata, ma la combinazione fatale, fa-

²⁵ Crediamo sia importante sottolineare che è l'*amor fati* che rende possibile volere l'eterno ritorno dell'uguale, e non è il pensiero di quest'ultimo che lo produce (altrimenti esso sarebbe nient'altro che un'accettazione di ciò che è inevitabile). Amare la vita in tutte le sue possibili manifestazioni è ciò che rende l'uomo desideroso *in ogni istante* (e non solo retrospettivamente, dopo averla vissuta tutta e aver fatto un bilancio) che la sua vita si ripeta identica per l'eternità.

tale e amata, *amor fati*; non il ritorno di una combinazione attraverso il numero di lanci, ma la ripetizione del colpo di dadi in virtù del numero fatalmente ottenuto²⁷.

L'immagine del gioco suggerisce inoltre quel diverso rapporto con il tempo che, dopo la morte di Dio, Nietzsche si propone di instaurare con la dottrina dell'eterno ritorno. Il tempo del gioco, innanzitutto, è un tempo circolare, che gode della ripetizione: come nell'eterno ritorno, la ripetizione (o almeno il pensiero di essa) tenta di impedire che lo scorrere del tempo sia «una perdita inarrestabile, una fuoriuscita disastrosa, dando ad esso un battito, un ritmo, una scansione»²⁸.

Come alternativa alla vita seria, poi, il tempo del gioco è dissipabile, organizzabile in modo più libero, godibile. Ancora, nel gioco noi possiamo in ogni momento azzerare l'accaduto e ricominciare da capo, assumere una nuova identità, annullare il già successo attraverso la creazione di nuove maschere, di nuove possibilità²⁹. L'eterno ritorno di Nietzsche cerca appunto di stabilire un diverso rapporto dell'uomo con il tempo sotto il segno della *leggerezza*, per cancellare il risentimento verso il 'così fu', verso il passato, e vincere lo 'spirito di gravità'³⁰.

In tutto il nostro agire quotidiano, infatti, noi tendiamo ad un fine *trascendente* e giustifichiamo le nostre azioni in rapporto ad esso: così ogni attimo fagocita il senso di quello precedente, e il tempo della vita è vissuto in modo angoscioso. È quella che Vattimo chiama «temporalità estatico-funzionale», o «struttura edipica del tempo», in cui il presente è 'strangolato' tra passato e futuro e non vissuto pienamente³¹. Non così nel gioco, che è un tempo di cui si gode totalmente e con gioia proprio perché esso non ha nessun fine esterno che lo determini:

Sono proprio l'autosufficienza pura e il senso in sé chiuso dell'azione ludica a far chiaramente apparire nel gioco una possibilità del soggiorno umano nel tempo, dove questo non ha l'impeto distruttivo e dissipatore, ma piuttosto concede indugio ed è per così dire un lampo di luce dell'eternità³².

²⁶ G. Deleuze (1992, 56-57).

²⁷ A. Dal Lago e P. A. Rovatti (1993, 37).

²⁸ «Nel gioco viviamo una creazione singolare, una felicità nel creare; possiamo essere tutto, tutte le possibilità sono aperte, abbiamo l'illusione di cominciare liberamente e illimitatamente» E. Fink, (1991, 69).

²⁹ Leggerezza chiaramente non sta a significare irresponsabilità, perché l'eterno ritorno è per l'uomo anche 'il peso più grande', dato che ogni sua decisione è sì libera, ma si dovrà ripetere per l'eternità. L'impotenza verso il passato, piuttosto, è vinta in nome della creazione nel presente e di un progetto di riappropriazione del mondo in senso umano: «Creare – questa è la grande redenzione dalla sofferenza, e il divenir lieve della vita» (OFN, VI, I, 101).

³⁰ G. Vattimo (1974, 249 e ss.).

³¹ E. Fink (1986, 37).

Nietzsche dunque insegna l'eterno ritorno perché il tempo possa essere finalmente un tempo *umano*, vissuto pienamente e non determinato in funzione di fini trascendenti e contro la vita:

Imprimiamo il riflesso dell'eternità sulla *nostra* vita! Questo pensiero ha più contenuto di tutte le religioni che hanno insegnato a disprezzare questa vita come fugace, e a guardare verso un'*altra* vita indeterminata [...]. Non mirare verso beatitudini, *benedizioni, grazie*, lontane sconosciute, ma vivere in modo tale da voler vivere ancora una volta e voler vivere *così* per l'eternità! (OFN, V, II, 389).

«Il gioco dona presente», ma non quel presente della quieta contemplazione dei fenomeni del mondo: «gioco è attività e creatività»³³. Perché innanzitutto il gioco è un gioco di conferimento di senso reciproco fra i giocatori e gli oggetti coinvolti³⁴. E all'oltreuomo nietzscheano è conferito un senso a partire dal gioco di interpretazione della storia e dei fenomeni del mondo: è essenziale, dopo la morte di Dio, che egli sappia essere un *giocatore*.

Perché la terra è un tavolo divino, fremente per nuove parole creatrici e per divini lanci di dadi (OFN, VI, I, 280).

Masullo rileva come all'immagine del gioco pertenga una 'felice' ambivalenza: esso è infatti sia *game* che *play*, sia gioco 'giocato', immagine dunque del tutto degli enti nella loro unità, del *mondo*, che gioco 'giocante', immagine «dell'unità che lascia agli enti di essere tali nel tutto», dunque dell'*essere*³⁵. Parallelamente l'uomo è quindi sia 'giocattolo', ente fra gli altri enti del mondo, sovrastato da regole delle quali non può comprendere il significato, sia 'giocatore': è il *sì* detto al pensiero dell'eterno ritorno l'attimo che supera la concezione ed il sentimento del tempo come flusso, come durata, e porta l'uomo al 'tavolo da gioco degli dei', gli concede la possibilità di imprimere la propria volontà alla 'curva della necessità'³⁶. Nell'attimo immenso del meriggio l'uomo si riafferma sempre di nuovo come giocatore e riscatta in un solo gesto passato e futuro³⁷.

³² E. Fink (1986, 38).

³³ Così la scopa può essere un cavallo e il bambino un cow-boy.

³⁴ A. Masullo, introduzione a L. Saviani (1998, 10 e ss.). «L'uomo, in quanto parte del mondo, è raffigurato dal giocare giocato ma, in quanto comprensione dell'*essere*, dal giocare giocante» (ivi, p.12).

³⁵ Nelle culture arcaiche il gioco è una pratica culturale che permette all'uomo di interagire con gli dei, entrando in una dimensione 'magica' nella quale esso non è più giocattolo impotente ed impaurito bensì acquista poteri che lo elevano al di sopra dell'umano.

³⁶ Per una trattazione più approfondita del tema dell'attimo in Nietzsche, cfr. M. Cacciari (1980) e G. Franck (1980). Cfr. inoltre R. Bodei (1979, 106 e ss.); G. Agamben (1978) ma soprattutto G. Pasqualotto (1998, 53-86). L'attimo immenso di Nietzsche non si contrappone come eccezionalità alla quotidianità dell'esperienza della durata, dato che in questo modo non farebbe altro che replicare la scissione tra tempo-vero e tempo-falso propria della metafisica. L'attimo immenso è sentire presenti passato e futuro, sentire l'intera storia degli uomini come la *propria* storia, collocarsi come erede di un passato millenario e *insieme*

Il pensiero del ritorno comporta dunque per l'anima dell'uomo una trasformazione radicale: o lo distrugge, o lo porta oltre-l'uomo. Come rileva anche G. Franck³⁸

L'origine della salvezza è nell'accettazione del rischio; ma il rischio [...] ci appare ora nella forma del *gioco*. Accettare il pericolo dell'esistenza, l'immensità senza fine del tempo, il dominio del caso, la trascendenza del destino, non significa affatto "sopportare", "rassegnarsi". Vuole dire invece – prima di tutto – "benedire", affermare la propria serena adesione alla vita in ogni suo aspetto: è questo il livello della comprensione tragica. Ma affinché una simile comprensione sia piena ed effettuale, occorre che essa si realizzi nell'orizzonte dell'attività ludica dell'uomo che si libera e si "redime" nel gioco, dell'uomo che accetta e ama la dimensione di precarietà (di rischio) della propria esistenza, che rifiuta di radicarsi nelle false certezze del Senso, e riconosce come suoi unici "fondamenti" la propria "divina" finitezza e la sacra eternità del divenire³⁹.

L'anima dionisiaca dell'oltreuomo, sovrabbondante e grata, si dona al mondo, si riconosce – meglio: *si vuole* parte di questo mondo in costante divenire, accetta di 'stare al suo gioco', e non nega più nulla, riconoscendosi parte di «quell'economia che ha ancora bisogno di tutto e sa servirsi di tutto» (OFN, VI, III, 83). Possiamo perciò concludere che, come già si poteva intuire ne *La gaia scienza*, nello *Zarathustra* il gioco è tematizzato esplicitamente in un'accezione radicalmente nuova: non si ha più produzione di un mondo di evasione, irreali, fittizio, ma immersione piena e consapevole nel divenire *dell'unico mondo* di cui Nietzsche riconosce l'esistenza⁴⁰.

L'ultima trasformazione dello spirito, dunque, avviene nel segno di un ritorno alla vita che progetta, di una esperienza del tempo che non maledice più il passato ma, anzi, lo giustifica e lo rivuole per l'eternità. Non dobbiamo tuttavia immaginare che questo determini il recupero di un orizzonte di esperienza 'originario', ap problematico. L'anima del fanciullo non è raggiunta tramite un processo di regressione, peraltro impossibile, al periodo felice dell'infanzia; non si tratta neppure più di una qualche forma di evasione artistica dal dolore che la vita comporta: il superuomo si riconosce figlio del suo tempo e ne prende in carico le contraddizioni. La fanciullezza che qui è

come nuovo inizio. «Il gioco tra gli aspetti terribili e quelli sublimi della vita esige giocatori eccezionali, tali cioè da sopportare tutto il peso, il rischio e la felicità di un'immensa συμπατεια» (G.Pasqualotto (1998, 65).

³⁷ Riprendendo i versi iniziali del *Patmos* di Hölderlin: «Dove però è il rischio anche ciò che salva cresce».

³⁸ G. Franck (1980, 119-120).

³⁹ Nello *Zarathustra* infatti Nietzsche riconosce di aver visto anche lui, un tempo, un 'mondo dietro al mondo', con chiaro riferimento allo spirito wagneriano e schopenhaueriano col quale è stata scritta *La nascita della tragedia*: «Un tempo anche Zarathustra gettò la sua illusione al di là dell'uomo, come tutti coloro che abitano un mondo dietro il mondo. E allora il mondo mi sembrò l'opera di un dio sofferente e torturato. Un sogno mi sembrò allora il mondo e l'invenzione poetica di un dio; il fumo variopinto davanti agli occhi di un essere divinamente insoddisfatto» (OFN, VI, I, 30).

auspicata è piuttosto uno stadio che si raggiunge nel modo della progressione, della crescita: è una potenzialità non ancora sviluppata, un stato ancora da raggiungere, il punto massimo di maturità raggiungibile dall'uomo⁴¹.

E l'ultimo ed estremo superamento che è richiesto al leone, l'animale più potente della terra, è quello del riconoscimento del proprio io come maschera. Solo chi riesce a distaccarsi dal pensiero della conservazione della propria individualità può abbracciare la vita nella sua totalità, può comprendere – e amare – il fatto che l'uomo è solo un frammento dell'universo, una piccola ma non per questo insignificante pedina nel gioco 'che l'Eone gioca con se stesso'. L'*io voglio* del leone approda all'*io sono* del fanciullo, compagno di giochi del mondo che, andando oltre se stesso – rinunciando, per così dire, a sé – si protende estaticamente verso le cose del mondo e le riconquista in una nuova prospettiva. Questa 'rinuncia a se stessi' non ha nulla a che fare con la mistica, né tantomeno è una negazione di sé alla maniera del Cristianesimo: è invece l'unico modo in cui l'uomo può conquistare la sua più propria essenza.

4. Il gioco del soggetto e il soggetto del gioco

Fink rileva come prima di Nietzsche il rapporto uomo-dio avesse oscurato quello più originario uomo-mondo: dunque solo dopo la morte di Dio questo fondamentale rapporto diviene nuovamente pensabile e si apre per l'uomo la possibilità di raggiungere la dimensione che gli è più propria, quella dell'esistere estaticamente aperto al mondo. E il mondo per Nietzsche è *volontà di potenza*:

E sapete anche cos'è per me "il mondo"? (...) giuoco di forze e onde di forza esso è in pari tempo uno e "plurimo", che qui si gonfia e lì si schiaccia, un mare di forze tumultuanti e infurianti in se stesse, in perpetuo mutamento, in perpetuo riflusso, con anni sterminati del ritorno, con un flusso e riflusso delle sue figure, passando dalle più semplici alle più complicate, da ciò che è più tranquillo, rigido e freddo a ciò che è più ardente, selvaggio e contraddittorio, e ritornando poi dal molteplice al semplice, dal giuoco delle contraddizioni fino al piacere dell'armonia, affermando se stesso anche in questa uguaglianza delle sue vie e dei suoi anni, benedicendo se stesso come ciò che ritorna in eterno, come un divenire che non conosce sazietà, disgusto, stanchezza: questo mio mondo *dionisiaco* del perpetuo creare se stesso, del perpetuo distruggere se stesso, questo mondo di mistero dalle doppie voluttà, questo mio al di là del bene e del male, senza scopo, se non c'è uno scopo nella felicità del circolo, senza volontà, se un anello non ha buona volontà verso se stesso –

⁴⁰ Cfr. P. A. Rovatti (1998, 53-61). Rovatti, ancora, commentando la definizione finkiana di gioco come «oasi della gioia» ribadisce che con il gioco «non giungiamo ad alcuna oasi, né ci trasferiamo in alcun corpo celeste». Il gioco «assomiglia piuttosto a un corpo a corpo con la realtà, e semmai a un agone e a una sfida, e in ogni caso a una messa a repentaglio di se stessi» (A. Dal Lago e P. A. Rovatti, 1993, 18).

volete un *nome* per questo mondo? (...). *Questo mondo è la volontà di potenza – e nient'altro!* E anche voi stessi siete questa volontà di potenza – e nient'altro! (OFN, VII, III, 292-293).

È chiaro dunque come il gioco di Nietzsche sia alla fine un *gioco senza giocatore*: sia Dio che il soggetto infatti 'scompaiono', e rimane soltanto il gioco di forze della volontà di potenza⁴². Lo *Übermensch*, dunque, ben lungi dall'essere un soggetto conciliato, si frantuma in «una pluralità di forze di tipo personale, delle quali ora l'una ora l'altra vengono alla ribalta come ego» (OFN, V, I, p.439). L'oltreuomo è dunque oltre l'uomo inteso come sostanza: Nietzsche rimpiazza il concetto metafisico di soggetto con l'idea di un *centro dinamico di forze* interagenti fra loro. In questo senso, esso non è più qualcosa di distinto dal mondo, qualcosa di esterno ad esso, ma è parte di questo gioco di forze: è volontà di potenza⁴³.

Gadamer, nell'analisi fenomenologica del gioco che in *Verità e metodo* utilizza per approcciarsi all'esperienza dell'arte, rintraccia la vera essenza del gioco proprio in questo «rapimento», in questa attrazione spossessante⁴⁴:

Il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma è il gioco che si produce attraverso i giocatori [...]. Il fascino del gioco, l'attrazione che esso esercita, consiste appunto nel fatto che il gioco diventa signore del giocatore [...]. L'autentico soggetto del gioco [...] non è il giocatore, ma il gioco stesso. È il gioco che ha in sua balia il giocatore, lo irretisce nel gioco, lo fa stare al gioco [...]. Il gioco come tale è [...] una tale trasmutazione che non lascia più sussistere per nessuno l'identità di chi gioca. Tutti domandano solo più che cosa è il gioco, che cosa esso significa. I giocatori [...] non sono più; ciò che è, è solo ciò che da essi è "giocato"⁴⁵.

La volontà di potenza di Nietzsche, che nella lotta e nell'opposizione vede la struttura base dell'autosuperamento, è – come il fuoco originario di Eraclito – il principio dinamico che governa il divenire del mondo e costi-

⁴¹ «L'introduzione della nozione di forza nell'ermeneutica significa [...] la messa in luce del suo carattere sempre "differenziale"; una forza non è mai assoluta, si misura e si dispiega solo in relazione ad altre. Non c'è una lotta tra soggetti pretesi ultimi per imporsi gli uni sugli altri; c'è, invece, un loro costituirsi come soggetti in un gioco di forze che in qualche modo li precede» (G. Vattimo, 1981, p.34).

⁴² L. M. Hinman (1974) sottolinea come non possa esistere un giocatore 'puro' o un giocattolo 'puro': ognuno è in parte giocattolo ed in parte giocatore, a seconda della concentrazione di forza che l'interazione dei propri istinti, pensieri, affetti sviluppa. In questa interpretazione, l'oltreuomo è una figura 'ideale', nella quale viene raggiunta la massima concentrazione di potenza; in questo senso, esso è il giocatore *par excellence*.

⁴³ Egli mette in rapporto il gioco con l'esperienza estetica – nella quale lo spettatore non è però qualcosa di esterno allo spettacolo, ma una sorta di «quarta parete» (H. G. Gadamer, 1983, 141) – riconoscendo tuttavia il carattere derivato dell'arte rispetto alla natura, «gioco che sempre si rinnova senza scopo, senza intenzione e senza sforzo» (ivi, 136). Egli cita a questo proposito F. Schlegel: «Tutti i sacri giochi dell'arte sono solo remote riproduzioni del gioco del mondo, dell'opera d'arte che eternamente da se stessa si produce» (*ibid.*).

⁴⁴ H. G. Gadamer (1983, 133-143).

tuisce un collegamento fra le cose e i fenomeni più diversi⁴⁶. Essa non è un'entità astratta che sovrasta l'uomo e la sua *vis* poetica, ma è la possibilità globale (cioè in tutte le sue manifestazioni: naturali, umane, ecc.) di tale *vis*: per questo fonda e determina nei suoi caratteri l'essere dell'uomo. Ciò a cui Nietzsche mira è recuperare nell'uomo la consapevolezza di quella volontà di potenza che giace al fondo di tutti i valori, concetti e giudizi morali, di quella forza poetica che costituisce la sua propria essenza e attraverso la quale esso prende parte al gioco del mondo.

La metafora del gioco⁴⁷ si estende dunque da una sfera puramente estetica ad una per così dire esistenziale e cosmica. Rinunciando ad uno sguardo *sopra* le cose, la volontà di potenza nietzscheana compie se stessa non come sguardo oggettivante, come dominio del mondo *da esso separata*, bensì nell'*essere parte* della necessità cosmica⁴⁸. L'uomo, insomma, non è più *spettatore* del gioco, ma contribuisce, come ogni altro ente, al fatto che il gioco sia giocato; non è più, come nella metafora delle opere giovanili, l'artista che comprende il gioco del mondo perché, nel suo creare, ne gioca uno simile, bensì *è esso stesso il gioco cosmico*.

Nel "fanciullo" della "terza metamorfosi" non si ha una semplice ripresentazione di quello eracliteo, nel quale Nietzsche vedeva l'istinto del gioco assimilato a quello dell'artista: non si tratta più di una giustificazione estetica del divenire, bensì di una tensione estatica strutturante l'anima dionisiaca⁴⁹.

Seguendo dunque l'evoluzione di questa metafora si può comprendere come Nietzsche abbia pensato il superuomo non tanto come il 'padrone' dell'essere, ma come il *luogo* in cui la voce del tutto viene a manifestazione. La vita nel suo insieme è una forza di interpretazione, è volontà di potenza, è gioco di continue trasformazioni, e l'uomo – dopo la morte di Dio – è questo stesso potere ermeneutico, un 'sognare sapendo di sognare', un *giocare mettendosi radicalmente in gioco*. Infatti se dall'esterno il gioco appare uno

⁴⁵ Per quanto riguarda la differenza tra il *logos* eracliteo, che mantiene misura e proporzione all'interno del cambiamento, e la volontà di potenza nietzscheana, che vuole sempre superare se stessa e perciò è fatta di «eccessi» e «straripamenti», cfr. J. Hershbell and S. Nimis, (1979).

⁴⁶ Fink riconosce nel gioco un *simbolo* del mondo, Heidegger invece una *metafora* di esso. Masullo sostiene che «parlare del gioco come "simbolo del mondo" allude inevitabilmente ad un nesso di "fondazione" (*Fundierung*), reale o ideale, comunque "ontologico" tra il gioco ed il mondo. Tale nesso, in quanto *prelinguistico*, non può non risultare "metafisico" agli occhi dell'ultimo Heidegger e dell'estremo heideggerismo. È perciò inevitabile che, a partire da questo punto, il gioco declini da "simbolo del mondo" a "metafora del mondo"» A. Masullo, introduzione a L. Saviani (1998, 31).

⁴⁷ «Questo sguardo non può allora essere quello della teoria, non può essere lo sguardo che tiene (il soggetto) a distanza (dall'oggetto), ma deve in qualche modo provenire (anche) dal mondo stesso, dalle cose stesse [...]. Così come la differenza o distinzione tra soggetto e oggetto tenderebbe allora a scomparire, potrebbe venire meno anche quella, per certi aspetti, forse meno irriducibile, tra uomo e cosmo in quello che [...] può essere considerato l'universale gioco cosmico» (F. Polidori (2000, 8).

⁴⁸ F. Masini (1978, 134).

svago, un trastullo senza impegno e senza conseguenze, per chi è dentro il gioco, per chi sta giocando, esso comporta la massima serietà ed il massimo impegno.

Allora, come gioca davvero soltanto colui che s'impegna seriamente nel gioco, così soltanto chi crede nella serietà della vita, nella sua absolutezza, veramente la gioca, realizza in essa la sua libertà, si storicizza [...]. Chi al contrario presume di giocare con la vita è come chi tenta di barare al gioco e, in fondo, ne resta fuori⁵⁰.

Così come il gioco ha le sue regole ferree ma assolutamente arbitrarie, non determinate da nulla e assolutamente non finalizzate a nulla di esterno al gioco, il mondo come totalità non è causato né determinato da nulla. Allora, pensando il mondo come gioco, l'uomo pensa l'essere come senza-fondamento, come non necessitato da nulla e, al tempo stesso, fonte di ogni necessità. Non si tratta, dunque, di una «oggettivazione cosificante»⁵¹, ma dell'autocomprensione, da parte dell'uomo, del proprio essere e della propria libertà⁵².

Dunque Nietzsche, ponendo il mondo sotto il segno del gioco, espone il mondo (e l'uomo) al nulla del fondamento, alla sua non-necessità e assoluta libertà di essere altrimenti o non essere affatto. Gli ultimi sviluppi del suo pensiero vanno collocati – in netta opposizione al pensiero della metafisica – sotto il segno del tragico, di un pensiero che ha al suo centro l'idea che l'essere sopporti la contraddizione, sottraendolo così al principio di ragione. Un pensiero in cui non c'è una verità che spieghi e che salvi, in cui non c'è fondamento e dunque neppure possibilità di trovare un senso ultimo delle cose. Un pensiero che, poggiando sul nulla, vede le cose nel loro essere effimere, mortali, non necessarie e le ama nella loro fragilità, nel 'dono' del loro esserci⁵³.

⁴⁹ A. Masullo, introduzione a E. Fink (1986, 22).

⁵⁰ E. Fink (1986, 15).

⁵¹ Si potrebbe obiettare che, nel momento in cui il gioco si pone come rappresentazione del mondo in senso extra-metafisico, esso ricada proprio nell'atteggiamento che si proponeva di superare. Fink (1986) affronta questo problema parlando del costante tentativo, da parte della filosofia, di «saltare la propria ombra». Essa infatti è un dover parlare dell'esperienza pur non potendo cessare di appartenervi, un problematizzare la realtà e insieme il proprio modo di comprensione della realtà. Per questo il gioco è sia una pratica di autorappresentazione dell'esistenza che una rappresentazione di questa stessa comprensione, dunque della filosofia. Cfr. anche D. Lambrellis (1989) il quale sostiene che in Nietzsche, oltre alla 'visione' del mondo come gioco abbiamo – insieme – la lettura genealogica di questa 'visione', la coscienza e l'accettazione dell'inevitabile antropomorfismo che la caratterizza.

⁵² Un pensiero, aggiungiamo, in linea con quello del 'secondo' Heidegger, che coglie il senso dell'essere nella sua infondatezza, nella sua libertà e gratuità, e per il quale la 'domanda fondamentale' non mira ad una risposta ma a mantenere l'ente nella possibilità del non essere. Cfr. M. Heidegger (1991).

Bibliografia

Le opere di Nietzsche sono citate con la sigla OFN seguita dal numero del volume, del tomo ed eventualmente della sezione, secondo l'edizione a cura di G. Colli e M. Montinari, Adelphi, Milano 1964 e sgg.

AA.VV., 1980, *Crucialità del tempo. Saggi sulla concezione nietzscheana del tempo*, Liguori, Napoli.

Agamben, Giorgio, 1978, *Infanzia e storia*, Einaudi, Torino.

Aristotele, 1983, *Politica*, in *Opere*, vol. IX, Laterza, Roma-Bari.

Bodei, Remo, 1979, *Multiversum. Tempo e storia in Ernst Bloch*, Bibliopolis, Napoli.

Cacciari, Massimo, 1980, «Concetto e simboli dell'eterno ritorno», in *Crucialità del tempo. Saggi sulla concezione nietzscheana del tempo*, Liguori, Napoli.

Caillois, Roger, 1981, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* [1967], Bompiani, Milano.

Carse, James, 1987, *Giochi finiti e infiniti. La vita come gioco e come possibilità* [1986], Mondadori, Milano.

Colli, Giorgio, 1980, «Eraclito», in *La sapienza greca*, vol.III, Adelphi, Milano.

Dal Lago, Alessandro e Rovatti, Pier Aldo, 1993, *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Cortina, Milano.

Deleuze, Gilles, 1992, *Nietzsche e la filosofia* [1962], Feltrinelli, Milano.

Detsch, Roger, 1985, «A Non-subjectivist Concept of Play – Gadamer and Heidegger versus Rilke and Nietzsche », in *Philosophy Today*, vol.XXIX (1985), n. 2/4, pp.156-172.

Diels, Hermann e Kranz, Walther, 1975, *Frammenti dei presocratici* [1922], Laterza, Roma-Bari.

Eigen, Manfred e Winkler, Ruthild, 1986, *Il gioco. Le leggi naturali governano il caso* [1985], Adelphi, Milano.

Fink, Eugen, 1991, *Il gioco come simbolo del mondo* [1960], Hopeful Monster, Firenze.

Fink, Eugen, 1986, *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* [1957], introduzione di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno.

Franck, Giorgio, 1980, «Nietzsche: Tempo sacro, tempo del gioco nel pensiero dell'eterno ritorno», in *Crucialità del tempo. Saggi sulla concezione nietzscheana del tempo*, Liguori, Napoli.

Freud, Sigmund, 1975, *Al di là del principio di piacere* [1920], Boringhieri, Torino.

Gadamer, Hans-Georg, 1983, *Verità e metodo* [1960], Bompiani, Milano.

Givone, Sergio, 1992, *La questione romantica*, Laterza, Bari.

Heidegger, Martin, 1987, «L'essenza del fondamento» [1928], in *Segnavia*, Adelphi, Milano, pp. 79-132.

Heidegger, Martin, 1991, *Il principio di ragione* [1957], Adelphi, Milano.

Hershbell, Jackson and Nimis, Stephen (1979), «Nietzsche and Heraclitus», in *Nietzsche-Studien*, (8), pp. 17-38.

Hinman, Lawrence, 1974, «Nietzsche's Philosophy of Play», in *Philosophy Today*, n.18, pp.106-124.

Huizinga, Johan, 1982, *Homo ludens* [1949], Einaudi, Torino.

Kofman, Sarah, 1976, «La scrittura nietzscheana, gioco di gran stile», in *Il Verri*, n.39-40, pp. 147-164.

Kofman, Sarah, 1972, *Nietzsche et la métaphore*, Payot, Paris.

Lambrellis, Dimitris, 1989, «The world as play. Nietzsche and Heraclitus», in AA.VV, *Ionian Philosophy*, edited by K.J. Boudoris, Athens, pp.218-228.

Lambrellis, Dimitris, 1990, «The one and the many in Nietzsche», in *Nietzsche-Studien*, n.19, pp.129-142.

Masini, Ferruccio, 1978, *Lo scriba del caos. Interpretazioni di Nietzsche*, il Mulino, Bologna.

- Mongardini, Carlo, 1994, *Saggio sul gioco*, Franco Angeli, Milano.
- Monod, Jacques, 1970, *Il caso e la necessità* [1970], Mondadori, Milano.
- Negri, Antimo, 1984, *Nietzsche e/o l'innocenza del divenire*, Liguori, Napoli.
- Pasqualotto, Giangiorgio, 1998, «Nietzsche: attimo immenso e con-sentire» in *Id.*, *Saggi su Nietzsche*, Franco Angeli, Milano, pp.53-86.
- Perkins, Richard, 1983, «The genius and the better player. Superman and the elements of play», in *International Studies in Philosophy*, XV/2, pp.13-23.
- Platone, 1983, *Leggi*, in *Opere complete*, vol.VII, Laterza, Roma-Bari.
- Polidori, Fabio, 2000, «Il gioco di Nietzsche», in *Aut-Aut* n. 295, pp. 6-14.
- Prezzo, Rossella, 1994, *Ridere la verità. Scena comica e filosofia*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Rovatti, Pier Aldo, 1988, «Nietzsche: un fanciullo gioca in riva al mare», in *Id.*, *Il declino della luce. Saggi su filosofia e metafora*, Marietti, pp. 53-61.
- Saviani, Lucio, 1988, *Ermeneutica del gioco. Dal gioco come simbolo alla decostruzione come gioco*, introdotto da un saggio di Aldo Masullo, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli.
- Saviani, Lucio, 1994, *A dadi con gli dei. Su Nietzsche*, Salerno, Roma.
- Schiller, Friedrich, 1970, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* [1795], La Nuova Italia, Firenze.
- Vattimo, Gianni, 1981, *Al di là del soggetto. Nietzsche, Heidegger e l'ermeneutica*, Feltrinelli, Milano.
- Vattimo, Gianni, 1974, *Il soggetto e la maschera. Nietzsche e il problema della liberazione*, Bompiani, Milano.
- Vincenzo, Joseph, 1989, «The great disciple of Heraclitus», in AA.VV., *Ionian Philosophy*, edited by K.J. Boudoris, Athens, pp.412-416.