

Il titolo richiama volutamente il noto *Homo ludens* di I. Huizinga, il libro che 60 anni fa ha focalizzato il dibattito sull'uomo a partire dalla sua capacità di essere ludico. Per la verità fino ad allora tale specificità era stata come emarginata dal pensiero ufficiale, o perché relegata a un livello minimo di considerazione, oppure perché poca cosa di fronte alle espressioni altamente razionali del pensiero occidentale. Huizinga, in modo analogo a quanto proposto precedentemente da altri autori, per i quali l'uomo era di volta in volta un essere economico, un essere filosofico, un essere teologico o altro, ha focalizzato non tanto un'estrinsecazione o una manifestazione dell'uomo, ma una sua essenzialità: ciò che si riferisce a lui in quanto uomo. L'uomo è tale perché è colui che gioca, ovvero il giocare non è dell'uomo o dall'uomo ma è l'uomo stesso. Il termine "ludens", utilizzato dall'autore, è un participio presente. Il participio è un modo verbale indefinito, cioè senza indicazione di persona, ed è detto anche aggettivo verbale, perché partecipa di due nature. Esso ha infatti le qualità proprie di due parti del discorso: come modo, in quanto ha il tempo presente e passato, è verbo; come attributo, in quanto concorda con il sostantivo che accompagna, è aggettivo. Puntuale, a questo riguardo, la chiarificazione apportata dal termine latino *participium* (da partecipare), che significa propriamente: ciò che partecipa della natura dei nomi e dei verbi. Ciò suggerisce che il *ludens* è ciò che "prende parte a...", "partecipa", "comunica" lo stesso nome, nella doppia forma di verbo transitivo ed intransitivo. Come intransitivo equivale alla possibilità hegeliana che l'uomo ha insita in sé di automanifestarsi con il gioco e, soprattutto, nel gioco. Come transitivo corrisponde alla potenzialità di ampliare il proprio livello di autocoscienza fino agli altri e, addirittura, fino alla soglia in cui il senso di tutto ciò che compie giocando gli permette di recuperare un significato non quotidiano. Il gioco è l'eco dell'Altro. Il gioco è un luogo-perfezione per il senso dell'uomo.

Questi accenni a significati più o meno nascosti nell'etimologia o nell'uso di questo o quell'altro termine (ci sarebbe da chiedersi come mai Huizinga prediliga il termine *ludere* al termine *ocari*) non sono in grado di esaurire il contenuto della ricerca, che l'uomo pone in atto ogni qualvolta mette se stesso in discussione nel gioco. In questo senso si potrebbe parlare di momento critico costituito dall'uso terminologico sia del termine *ludere* sia della descrizione letteraria dei giochi risalenti alle differenti tappe della storia umana. Nasce, quindi, spontanea la necessità di dirigersi verso un ambito più ristretto, consistente nella ricerca della stessa radice significativa di che cosa sia l'uomo, quale sia la sua vocazione fondamentale, in che misura egli sia come un'apertura, uno spiraglio diretto al recupero di un alcunché che sfugge ad ogni tentativo, a meno che non ci si orienti sulla via del gioco. Quanto accennato sopra costituisce, anche se in maniera sommaria, la cadenza dei capitoli di questo lavoro.

Infatti, ad un approccio al problema, partendo prima di tutto dal recupero di un significato celato nello stesso uso terminologico, farà seguito un approfondimento ulteriore basato sul recupero di un senso nascosto nell'esercizio e nella discussione dell'attività ludica indipendentemente dal tempo e dallo spazio nei quali essa è praticata o descritta. Il cuore di ogni cosa si cerca nel perenne significato dell'essere a partire da ciò che è ludico, indipendentemente da una attualità troppe volte assunta come alibi per discriminare quanto resiste al tempo, nonostante il tempo ed il progresso. Il paradosso del periodo moderno, al quale Huizinga ha richiamato l'attenzione del pensiero ufficiale del suo tempo, è che nello stesso anno in cui la Germania causava lo scoppio della II guerra mondiale, si sforzava di dimostrare l'assurdo che, tra le motivazioni illogiche di comportamenti nazionalistici ed autoritari, sarebbe stato opportuno rispettare livelli più umani. "Quando noi uomini non risultammo così sensati come il secolo placido del culto della Ragione ci aveva creduti, si dette alla nostra specie, accanto al nome di homo sapiens, ancora quello di homo faber - uomo produttore. Termine che era meno esatto del primo perché anche più di un animale è faber. Ciò che vale per fare, vale anche per giocare: parecchi animali giocano. Tuttavia mi pare che l'homo ludens, l'uomo che gioca, indichi una funzione almeno così essenziale come quella del fare, e che meriti un posto accanto all'homo faber". Dalla citazione si evince che per Huizinga ludens è ciò che si addice di più all'homo non in modo univoco, ma in modo correlativo e dialogante con il termine Taber. Inoltre, i termini faber e ludens non sono né generatori né generati dal termine classico della cultura tradizionale, per la quale l'uomo era soprattutto un animal rationale: in un tempo poco distante dal dramma della I guerra mondiale alla soglia della II guerra mondiale risultava essere una provocazione affermare che il senso vero della storia non si celava nell'eccessiva serietà o compostezza delle parate, delle manifestazioni o altre cose del genere, ma in ciò che di più risibile potesse essere accostato all'ufficialità dell'epoca. Per questo Huizinga è un contestatore del suo tempo. Il fatto, infine, che abbia scritto espressamente che l'homo ludens "meriti un posto accanto all'homo faber", rappresenta un'anticipazione della crisi che qualche decennio dopo attraverserà la cultura marxista, la quale considerava l'homo unicamente ed assolutamente a partire dal suo essere faber o, in senso più specifico, economicus. A partire da questa provocazione, diventa necessario recuperare il messaggio del volume Homo ludens di Huizinga, reso ancora più attuale dal contesto altamente ludico dei nostri tempi. Ad essi sarebbe più opportuno riferire, infatti, più il termine "giocosità", così come lo utilizza Huizinga. Oggi non si tratta, cioè, di rivendicare un'autonomia per il gioco, ma di recuperare un senso nell'abbondanza e nelle molteplicità del gioco. L'opera di Huizinga rappresentò non solo la rottura con il modo assolutistico ed univoco di concepire l'uomo e le categorie che gli appartengono, ma anche la proposta di perseguire il filo di un senso nel momento dell'oblio di senso nel gioco e nel momento della sovrabbondanza non del senso del gioco ma delle manifestazioni dalle quali esso dovrebbe scaturire. Questa la via, dall'Homo ludens di Huizinga, di A partire dal gioco di Francesca Brezzi, di

Danzare la vita di R. Garaudy ad altri testi che in modo provocante ci invitano a riconsiderare il gioco, il suo tempo e il suo dove. Dunque, l'uomo in cammino verso la verità, dalla fonte del gioco.