

Oltre il tempo e lo spazio: questo, in sintesi, il senso della ricerca riguardo al gioco. Ma come è da intendersi sia 'itinerario da percorrere per arrivare a ciò, sia il contenuto, che è racchiuso nel gioco indipendentemente dal fatto che esso venga svolto qui o lì, oppure ora o prima? In ultima analisi è da porre in rilievo il di più che caratterizza il gioco dai vari giochi o dalle varie forme di gioco. "L'esistenza del gioco conferma senza tregua, e in senso superiore, il carattere sopralogico della nostra situazione nel cosmo. Gli animali sanno giocare, dunque sono già qualche cosa di più che meccanismi. Noi giochiamo e sappiamo di giocare, dunque siamo qualche cosa di più che esseri puramente raziocinanti, perché il gioco è irrazionale".

Dalla citazione ci sembra giusto rilevare alcune considerazioni interessanti: non far esaurire il regno animale, a motivo del gioco, al solo livello meccanicistico, non ritenere come qualità precipua dell'uomo né l'attività meccanicistica né quella logica o razionale, ma la sola attività ludica, al ritenere che al mondo animale e umano non corrisponda il binomio istinto-ragione, ma gioco incosciente - gioco cosciente. Molta cultura occidentale afferma che il privilegio dell'uomo risieda nella sua razionalità. Secondo Huizinga, è da riscoprire che il vero volto dell'uomo, degli animali, delle cose, delle divinità e della deità consiste nel gioco.

È come un filo conduttore che, a differenza della censura che la razionalità pone nei confronti del regno animale e spirituale, si specializza sempre di più senza mai venir meno. È come dire che lo stesso cosmo è caratterizzato dal gioco armonico ed equilibrato di tutto ciò che esiste in esso. E non sarebbe un pretendere troppo se si dicesse: dal momento che il verbo greco *κόβναι* tra gli altri significati ha anche quello di ordino, dirigo, regolo, governo, e orno, adorno, abbellisco, fregio, il cosmo è una sorta di puzzle che qualcuno ha cura di ordinare, di abbellire, come in un gioco. Riferimenti di questo tipo potrebbero essere riscontrati in alcuni brani sacri di religioni diverse. Come esempio riferibile al solo ambito umano può essere considerato quello inerente l'assetto politico vigente a Creta: Cosmo veniva chiamato, infatti, il magistrato supremo di ogni città. Per questo, se si considera che la cultura cretese non fu caratterizzata da tonalità tipiche della sola razionalità, si può supporre che il Cosmo fosse un ordinatore politico il cui compito precipuo consistesse nell'equilibrare gli interessi di parte.

L'essere deputato a ciò, però, era visto più nell'ottica della saggezza e del decoro, perché questo significa *κόβναι* vale a dire uno degli effetti di *κόβναι*. Al contrario, in Grecia avremo che, secondo Platone, il gioco dell'equilibrio delle parti sarà gestito unicamente e solamente dal filosofo. Importante, a nostro parere, l'affermazione dello Huizinga, secondo il quale il gioco testimonia "il carattere sopralogico della nostra

situazione nel cosmo". In senso specifico il termine "sovralogico" deve essere inteso come ciò che ha precedenza e superiorità nei confronti della stessa razionalità. Dunque: il gioco non solo è superiore e precede nel tempo l'attività logica ma è anche ciò che può accumunare come unica attività tutto quanto esiste nel cosmo: dalle semplici immagini che si riferiscono al mondo delle cose a quelle che si attribuiscono figuratamente alla divinità, dal momento della morte a quello dell'amore, dall'arte della guerra alla voglia della pace. importante recuperare il valore del gioco a partire dall'evidenziazione di un filo conduttore che dal passato si dipana fino al presente e che da luoghi insoliti e distanti da noi è anche qui, proprio di fronte a noi.

Nel tempo e nello spazio

Il gioco nella preistoria

L'uomo è naturalmente inquisitivo: vuole, cioè, conoscere le ragioni di sé, di ciò che lo circonda, dei suoi affetti e delle sue azioni. Basta vedere quante a quali domande un bambino pone ai suoi genitori ed educatori per poter affermare in modo analogico che l'umanità nel corso dei secoli si è comportata proprio come lui. Alle stesse domande si possono dare diversi tipi di risposte: mitiche, scientifiche, teologiche, filosofiche ed altre. Tutte, però, sono precedute, oppure seguono un periodo nel quale non si opera alcuna richiesta e al quale non si dà alcuna spiegazione. Si tratta, dunque, di un periodo nel quale non esiste la formulazione di alcun perché, ma soltanto la meraviglia di ciò che accade e si verifica. Parafrasando alcuni momenti concernenti la psicologia evolutiva, si può dire che l'ambito al quale ci riferiamo non corrisponde alla domanda del perché si esiste, ma al periodo concernente l'acquisizione di un'autonomia capace di far emergere tale richiesta. Non siamo ancora al livello del bambino che si interroga sul perché il treno si muova e neppure alla risposta che esso si muove perché spinto da un mago (fase mitologica), oppure per un procedimento concatenante, quale quello relativo al legame esistente tra causa-effetto (fase scientifica).

C'è un mondo nella coscienza dell'uomo nel quale egli matura la consapevolezza dei suoi perché. È opportuno non limitare questo aspetto né nello spazio né nel tempo, perché il periodo risalente a ciò che viene comunemente definito Preistoria riserva e potrebbe riservare sorprese impensabili fino a pochi anni fa. È un periodo nel quale l'uomo gioca e non è cosciente di giocare se non nel modo di colui che gioca perché tutto gioca, compresa la sua esistenza. Egli è immerso in una totalità e non si interroga ancora se giochi o perché giochi. La sua è un'esigenza naturale di giocare non il proprio ruolo e neppure il ruolo che gli compete tra tutti gli altri esseri. Nel gioco non afferma la sua alterità perché non è matura in lui la coscienza di alcuna alterità. L'uomo è come innervato e vitaldipendente dalla natura e, per questo, non capace di essere autonomo ed indipendente. Vorrebbe giocare ed agire come vorrebbe, ma qualcosa di più forte lo

costringe a rispettare la sua volontà. È un essere non ancora adulto e timoroso o, forse meglio, non troppo sicuro di fare cose a partire dalla propria volontà e conoscenza. I graffiti paleolitici ritrovati nelle grotte di Lascaux in Francia ed in Altamira in Spagna, risalenti all'età paleolitica "secondo l'opinione pubblica prevalente, avevano un significato propiziatorio: la raffigurazione sulla parete dell'uccisione di un animale anticipava infatti l'esito desiderato di una battuta di caccia".

I grandi animali che popolavano l'Europa preistorica erano al centro non solo della vita materiale, ma anche delle espressioni religiose e culturali dell'uomo del Paleolitico. Non è un caso se gli esempi più noti di pittura rupestre di quest'epoca raffigurano animali o scene di caccia, nelle quali l'uomo non usa ancora né l'arco, né la fionda. Si suppone che queste pitture fossero l'espressione di credenze religiose e magiche, anche se non è facile stabilire quale fosse il loro significato preciso e a quali rituali fossero collegate. Immagini di animali in movimento, come quella proveniente dalle grotte di Altamira, in Spagna, avevano probabilmente la funzione di propiziare la caccia. Si rappresentava ciò che si desiderava accadesse durante la battuta di caccia, ossia l'uccisione dell'animale.

“Infatti, secondo uno schema di magia, impadronirsi dell'immagine significa anche controllare l'oggetto che essa rappresenta. Impadronirsi dell'animale, quindi, è come catturarlo fisicamente. Tanto più l'immagine dipinta è verosimile, tanto più racchiude un potere magico: fu forse per questa ragione che la pittura paleolitica giunse a perfezionare il realismo delle forme”. Tale inclusione nell'arte magica è avvalorata dal fatto che i riti magico-propiziatori venivano celebrati soprattutto negli angoli più inaccessibili delle caverne, lontano dagli occhi dei profani. Ciò, probabilmente, per far assecondare le esigenze umane da una volontà ancora del tutto imperscrutabile e dalla quale si dipende in massima parte. In questo senso "le immagini erano dunque la trappola in cui, per una sorta di magia, la selvaggina sarebbe caduta. Si tratta, dunque, di un'arte non dettata da esigenze decorative o espressive, ma da un preciso scopo pratico".

In questo periodo non è avvenuta ancora la scoperta dell'arco e della fionda: ecco perché il "gioco" più mediativo, tra ciò che era ritenuto come un'avversità o difficile da controllare e ciò che era ritenuta come una necessità impellente e vitale, era praticato con la danza e con la caccia. Il movimento che anima tanto le scene di caccia quanto le scene di donne che danzano, come nel caso della grotta paleolitica di Cogul, in Spagna, manifestano un unico intento simbolico: assecondare nel movimento ciò che sfugge e ciò che è necessario. Donne in movimento esattamente come animali in movimento: tutto colto non nella staticità, ma nello spirito vitale che anima ogni cosa. L'uomo cacciatore è armato di utensili fornitigli dalla natura, esattamente come un toro oppure un cervo è in possesso delle proprie corna. Il fatto, poi, che "tutte le pitture si

trovino nelle parti più recondite delle caverne, lascia intuire che quelle sale affrescate fossero ritenute sacre e accessibili solo in particolari occasioni".

Ciò può far ritenere, di conseguenza, che il movimento, vale a dire la danza sia animale che umana, non solo fosse sacra in sé, ma anche in relazione a quanto si compiva. Esso permetteva di uscir fuori dall'abitudinario e dall'abituale per inserirsi, insinuarsi vicendevolmente tanto nelle forme che nei contenuti. Dall'esteriorità all'interiorità, dal superficiale all'intrinseco, dal quotidiano all'avvenimento, dal fatto alla vita. Il gesto, compiuto esteriormente, era prima richiesto e possibilizzato, interiormente. Il nascondimento del rito visualizza quasi geograficamente l'impenetrabilità di una volontà che rende possibile tale accadimento.

L'uomo riteneva di poter dominare le forze della natura non comportandosi contro natura, ma assecondandola. la centralità occupata dal gioco-danza per l'uomo primitivo è testimoniata dall'uso che di esso fece l'Uomo di Cro-Magnon, così detto dalla località francese nella quale fu ritrovato nel 1868 il primo dei suoi numerosi resti fossili. Le tracce lasciate dall'Uomo di Cro-Magnon ci dicono che abitò all'incirca le stesse zone dell'Uomo di Neandertal (Europa ed Asia) con l'aggiunta del continente africano. Mentre l'Uomo di Neandertal visse 120.000-35.000 anni fa, quello di Cro-Magnon popolò la terra tra i 100.000 e i 35.000 anni fa. Quest'ultimo non solo seppelliva i suoi morti, ma produceva una gamma variegata di opere d'arte: pitture rupestri nel Sahara, pitture nelle caverne europee, statuette femminili chiamate Veneri. Le ultime ricerche lasciano intuire che questa vastissima produzione artistica fosse legata a cerimonie di caccia che comprendevano canto, musica e danza, che erano coordinate da stregoni, personaggi a tre facce: sacerdote, che parlava con le forze misteriose della natura; medico che guariva con le erbe; poeta, che cantava le gesta passate e stimava le future.

Un richiamo particolare richiede la pittura parietale rinvenuta in un riparo presso Santa Cruz, in Spagna, opera dell'Homo sapiens sapiens (40.000 anni fa circa). Essa costituisce una delle testimonianze più spettacolari della produzione artistico-ludico del Paleolitico. La pittura è un accavallarsi di mani in negativo: mani grandi e mani piccole, mani femminili e maschili, mani di bambini e mani di adulti. Tante mani la cui caratteristica essenziale dal punto di vista visivo consiste soprattutto nell'essere aperte come nell'atto di scacciare o afferrare qualcosa. Esse sembrano essere tutte colte nell'istante in cui il palmo della mano viene aperto completamente per distanziarsi oppure per appropriarsi di qualcosa o di qualcuno.

L'impressione che si riceve è più inerente al primo aspetto, ma il fondo nero su cui si staglia la riproduzione di molte mani bianche fa intravedere come una sorta di contrasto simbolico emergente dal gioco contrapposto tra il bianco ed il nero o altre tonalità scure. Non ci sono né figure umane né animali e neppure di altri arnesi, ma unicamente questa parte del corpo umano. L'uomo dalle mani in negativo gioca nella riproduzione di sé, scegliendo un qualcosa di proprio che meglio di ogni altra si addicesse alla sua

situazione. Chi potrebbe negare del tutto che presso Santa Cruz l'uomo sapiens sapiens non maturasse, anche se in piccolissima parte, il senso del suo distaccarsi dalla natura, proprio a motivo del gioco che la sua manualità gli permetteva di attuare? Se è vero che le pitture preistoriche magicamente propiziavano la caccia, lo scontro, la sfida con l'animale che cosa possono aver motivato questo gioco di mani? Fuori da ogni critica strutturata al di là di qualsiasi commento perché non sostenuto da nessuna cultura sistematica ci si trova forse davanti un gioco, anzi, il gioco per eccellenza, il gioco come espressione di verità? Ricerca di verità oltre le contingenze quotidiane?

Forse l'uomo di 40.000 anni fa si chiedeva se mangiare, dormire, difendersi, procreare, potesse essere sufficiente, oppure il gioco delle mani sono strumento per scoprire la verità dell'uomo che non si esaurisce nelle fattualità. Nel tardo Paleolitico l'uomo era in grado di padroneggiare il fuoco, usava utensili di corno e d'osso, onorava i morti, esprimeva le proprie capacità artistico-magiche con graffiti e sculture. con l'avvento della fase mesolitica si verifica la produzione di manufatti in selce di piccole dimensioni (industria microlitica), per lo più punte di frecce, fissate con mastici vegetali su supporti di legno. Ma i cambiamenti climatici e la riduzione o lo spostamento degli animali di grossa taglia favorirono la diffusione di una nuova arma: l'arco, frequentemente raffigurato nelle pitture rupestri mesolitiche, che permetteva di colpire a distanza la piccola selvaggina.

Un esempio tipico è la pittura rupestre di Gola di Gusella nella Spagna orientale, raffigurante cacciatori con l'arco. Un altro strumento col quale l'uomo mesolitico si procura- va la selvaggina era l'amo da pesca. l'arco e l'amo racchiudevano una profonda carica simbolica riguardo al nuovo ruolo che l'uomo stava assumendo nel mondo. Secondo alcuni studiosi la circolarità nel suo significato essenziale indica lo stesso mediarsi e, quindi la natura dello spirituale come ritorno su di sé. Essa è sinonimo di unità e di perfezione. Per il filosofo Parmenide la verità aveva un aspetto rotondo, come per significare la sua unità, immobilità e perfezione. L'arco può essere considerato come il semicerchio dal quale deriva la sfera, figura geometrica per eccellenza, roteandolo intorno al proprio diametro. Se questo ritorno del diametro su sé stesso è assoluto la circolarità esprime l'essenza dell'assoluto che è un porsi secondo sé, come se il suo essere secondo sé fosse il suo stesso porsi. Al contrario, se questo ritorno del diametro è incompleto oppure immobile potremmo trovarci di fronte a una realtà incompleta e, pertanto, non fondante.

Di circolarità parla anche Carlo Melchiorri che nel suo libro *La Gimnica* o filosofia dello sport dice quanto segue: "Circolare è anche l'azione sportiva dell'atleta che pervenuto all'attingimento del compito e gustato l'attimo catartico è colto da una divina insoddisfazione che lo forza a distruggere la forma raggiunta e a riassumere il compito, per crearsene un'altra, più in alto. Così nell'intero processo l'ultimo momento si ricongiunge al primo con una specie di circolarità una sorta di morte e resurrezione".

Anche l'uso dell'amo nasconde un gioco simbolico facilmente intuibile. È come passare dalla quotidianità all'eccezionalità, dall'accettazione e dall'attesa alla ricerca e al tentare. Un conto è dire che l'uomo primitivo si nutre di quello che la natura gli offre, un altro conto è dire che l'uomo primitivo va a caccia e a pesca. L'amo rappresenta il tentativo di liberarsi dalla dipendenza della natura e la voglia di dipendere dalla propria autonomia e possibilità.

È il gioco del districarsi dal ciclo naturale per gestire autonomamente corrisponderà al gioco della propria esistenza e ricerca. Il filo dell'amo, il filo dell'arco corrisponderà al filo di Teseo ed Arianna. Un notevole passo avanti può essere considerato quello relativo all'introduzione di nuovi strumenti risalenti al periodo neolitico: ceramica, telaio, imbarcazione, ruota, fionda e flauto, Ciò permette agli studiosi di parlare di "rivoluzione neolitica" in analogia con la più recente "rivoluzione industriale", in riferimento soprattutto alla "rivoluzione agricola" attuata nel Neolitico. Nel corso dei secoli alla danza e al canto si sostituì il suono e strumenti di caccia più primitivi (pietre e bastoni) furono sostituiti da strumenti di caccia artificiali quali l'arco e la fionda. Gli elementi più significativi dal punto di vista simbolico, riguardo al ruolo che l'uomo attribuiva a sé stesso nel "giocare" la propria parte nel mondo, possono essere considerati in primo luogo il flauto e la ruota e solo in modo relativo i manufatti di argilla e tessili.

Tra i due gruppi è possibile inserire, poi, la scoperta delle imbarcazioni e della fionda. La ruota è simbolo del gioco più di molti altri, antica è la sua provenienza ed attuale ancora il suo uso. Pensiamo alla ruota della fortuna, alle ruote dei nostri mezzi di comunicazione. Riflettiamo anche sul fatto che essa può descrivere una distinzione dell'uomo nei confronti degli altri viventi, nel senso che con il suo uso non striscia e cammina lare. come gli altri e neppure vola come tanti altri, ma gioca tra il camminare e volare.

Mito e gioco

Ritornando indietro nei secoli, nel periodo in cui non avveniva una trasmissione della cultura dalla bocca-testa al testo, ma dalla bocca-testa all'orecchio, ci rendiamo subito conto che il raccontare ed il ricordare i miti era utile e necessario per collocare il singolo e la comunità dentro una visione armonica con la realtà circostante, inquietante ed oscura. Il mito, infatti, è stata la prima risposta dell'uomo nella spiegazione di tutto ciò che lo circondava del quale, però, non riusciva a darsi una spiegazione se non mitologica.

L'uomo primitivo si chiedeva il perché del bene e del male, della vita e della morte, del fuoco e del vento e, sotto la spinta della fantasia e dell'immaginazione, talvolta molto

intuitiva, elaborava una spiegazione per tali eventi. E, fino a quando la vita umana era avvertita come inserita entro delle coordinate religiose, la maggior parte dei riti risenti di un non autonomo carattere religioso. Lo studioso J. Sanguinetti afferma: "Le religioni primitive trovano un accesso al divino o sacro attraverso le rappresentazioni mitiche. Il mito è come l'organo della conoscenza delle antiche religioni" e B. Mondin aggiunge: "Il mito è una rappresentazione fantastica, intuitivamente delineato dal processo mentale dell'uomo, al fine di dare un'interpretazione e una spiegazione ai fenomeni della natura e della vita".

Il mito esprimeva la struttura del mondo, degli dei, degli uomini e delle cose. Nel loro insieme o singolarmente sono opera di una immaginazione acritica, non razionalmente vagliata, normalmente in funzione della religiosità originaria dell'uomo e, secondariamente, anche del desiderio umano di conoscere e di spiegarsi l'origine di tutto. In un certo senso ogni mito corrisponde ad una risposta prelogica ai problemi dell'esistenza umana da parte dell'umanità primitiva. Per gli uomini coevi al mito, "per i primitivi che interpretano la realtà mediante la rappresentazione mitica, il problema della sua verità certo non si pone: il mito è vero (solo noi dal di fuori ne vediamo l'invenzione)", l'artificiosità". L'idea del gioco, del giocare e del prendersi gioco di... è alquanto comune nell'ambito mitologico mediterraneo (Greci), nordico e medio-orientale (Ebrei).

Nel Vecchio Testamento prendiamo come esempio il racconto relativo allo scherzo che Giacobbe giocò ad Esaù per impossessarsi della primogenitura. Oggi si direbbe che quello fu uno scherzo mancino. Per certi aspetti Giacobbe può essere paragonato all'Ulisse greco: il primo si celò per attirare su di sé la benedizione spirituale di Dio, il secondo si nascose dentro il cavallo per entrare a Troia e fare così trionfare la sua divinità su quelle dei suoi nemici. Il rapporto Esaù-Giacobbe è tanto più stridente con quanto ci si aspetterebbe dalla narrazione del fatto, perché Giacobbe non si prende gioco solo del padre, ma anche del fratello e, per di più, per un piatto di lenticchie. Se, poi, si aggiunge che il cibo che Isacco vuole mangiare era proprio il frutto di una battuta di caccia e che Esaù non ha voglia di un cibo particolare ma di uno qualunque tutto si risolve in un gioco ad imbrogliare il cui fine, però, tende inaspettatamente a dare un riconoscimento durevole: Giacobbe è scelto e sarà benedetto da Dio. È Dio che per mezzo di Giacobbe e del suggerimento dato a lui dalla madre è capace di mutare la propria volontà, o Dio muta i paradigmi umani a suo piacere e godimento? Oppure il mito tenta di giustificare il passaggio da un periodo storico in cui l'uomo era cacciatore ad uno in cui si tramuta in agricoltore ed allevatore?

In ultima analisi Isacco, il cui cibo preferito è la cacciagione, non può nulla al modo in cui non può nulla lo stesso Esaù, il quale mangerebbe qualsiasi cosa. Nel mondo culturale del nord Europa è noto un poema sulle cose celesti dal titolo Edda, composto da Snorri verso il 2200 a.C. In esso si parla di Loki, un tipo che non si lascia sfuggire

nessuna occasione per giocare brutti tiri a chiunque. Come quando rapò a zero Sif la bella moglie del dio Thor. Sif aveva capelli bellissimi, lunghi e biondi che Loki, senza pensarci tagliò senza curarsi per nulla delle lacrime della dea. Loki fu soddisfatto solo quando vide il cranio dell'affascinante Sif rapato a zero. Loki divertito non si curò di Sif, che corse disperatamente a lamentarsi con Thor il quale voleva uccidere Loki, ma costui con il suo modo di fare lo convinse a lasciarlo libero, perché avrebbe posto rimedio al danno chiedendo ai nani di fabbricargli una chioma fatta di fili d'oro che, non appena posta sulla testa di Sif, si sarebbero trasformati in capelli d'oro.

L'imbroglione va dai nani e, oltre alla chioma, si fa costruire altri oggetti magici con i quali imbrogliare i nani stessi, gli dei e tutti quelli che incontrerà. Gli dei cercheranno in tutti i modi di ucciderlo oppure di cucirgli la bocca, in modo da privarlo della sua facoltà peculiare, ma tutto risulterà inutile. Loki è un dio imbroglione ed, in quanto dio, non deve morire, perché dio, e non può cessare di imbrogliare appunto perché dio anche in questo. Questa storia procede ciclicamente, ampliandosi verso altri innumerevoli scherzi. Loki ne verrà sempre fuori e gli altri dei cercheranno in tutti i modi di liberarsene, ma senza alcun esito. Nel regno dell'eterno e dell'immortale tutto è senza fine, ma sempre nella propria identità: Loki è scherzoso, dotato di creatività e di inventiva, di un carattere impensabile, per esempio, all'interno del rapporto esistente nel dogma cattolico della Trinità. Senza dubbio il mito del dio Loki è un tentativo di spiegare in modo prelogico la presenza del gioco e dell'imbroglio all'interno del gruppo nel quale il mito era narrato e tramandato. E, secondo, i popoli nordici, il mito spiega il perché esiste il gioco e l'imbroglio senza, però, suggerire una soluzione perché ad esso venga posta una fine.

È come dire: il gioco è gioco ed esso non avrà termine perché il gioco è gioco solo quando esso viene giocato. Interessante nel mito di Loki è che il dio non solo gioca con gli altri, dei e non, ma si pone in gioco egli stesso diventando personaggio principale della narrazione del suo stesso mito. Loki gioca e si pone in gioco. E tutto ciò che egli compie è in funzione di questa sua essenza peculiare. Anche qui, come in altri miti, leggende ed epopee posteriori, appartenenti ad un mondo culturale differente, quale per esempio quello greco, appare la simbologia del filo: gli dei condannano Loki ad aver cucita la bocca ma, per quanto essi tentino di farlo nei migliori dei modi possibili e per sempre, il dio riesce sempre scucirsi la bocca.

Pensiamo a Teseo e Arianna. Loki è come Ulisse, il quale sa inventare con astuzia le trappole e trova sempre una via di uscita nelle difficoltà. per quanto riguarda il mondo culturale greco-miceneo ricordiamo il mito di Tantalo e quello di Teseo. Tantalo si prende gioco degli dei secondo alcune versioni del mito in diversi modi offre per cibo il corpo di un figlio di Giove, oppure ruba loro l'ambrosia celeste. per questo è condannato ad essere legato per sempre ad un tronco, con l'acqua di un fiume che arriva fino alla sua gola e con i frutti dell'albero che, maturando, pendono fino alle sue labbra.

Tantalo vorrebbe bere e mangiare ma, ogni volta che si accinge a farlo, l'acqua ridiscende ed i frutti spariscono. Quindi ricomincia tutto di nuovo. Sempre di nuovo, fino all'impossibilità di terminare in qualche modo. In questo modo Tantalo è come racchiuso dentro un procedimento ciclico che lo condanna a subire in modo inverso, pene simili alle due versioni dell'imbroglio perpetrato da lui nei confronti degli dei: ha giocato con loro offrendo un cibo impuro? Non potrà mai più mangiare! Si è preso gioco degli dei, sottraendo loro la bevanda dell'eternità? Non potrà bere più nulla, per l'eternità!

Il gioco per eccellenza, per sviluppare il tentativo dell'uomo di rendersi autonomo nei confronti del compimento degli dei, è il mito di Teseo ed Arianna. Il filo donato dalla giovane al suo amato è un qualcosa da dipanare, mentre si cerca di arrivare a compiere qualcosa, ma ciò non basta se, poi, non si fa ritorno al punto di partenza senza ripeterlo all'infinito quanto già fatto. È un filo che unisce due limiti oltre i quali si situano due situazioni diverse e mai più ripetibili. Sarà il filo che tesserà Penelope e Circe, sarà il filo dell'arco di Ulisse. Un filo: una sicurezza, una certezza di partire dall'aperto, di attraversare il labirinto e di poter ritornare da esso. Immaginiamo Teseo felice per aver superato la prova del labirinto e la gioia che da essa derivò. Secondo una tradizione antica Teseo istituì, dopo il suo ritorno a casa e la morte di suo padre, le feste Panatenee. L'uscita di Teseo dal meandro può essere paragonata all'uomo primitivo che, giocando con danze e canti nel fondo delle caverne, è diventato ormai così adulto tanto da svolgere quei gesti e quei canti alla luce del sole. L'uomo primitivo era come sedotto da qualcosa che lo inchiodava alle tenebre, a qualcosa di misterioso e di grande. L'uomo Teseo è, invece, chiamato ad uscir fuori. Ma Teseo non è un tipo che si rifiuta di entrare dentro la caverna appunto perché è già fuori. Al contrario, non potrà mai stare fuori se prima non sarà stato anche dentro. Potrà apprezzare il gioco della libertà a condizione che sappia valutare e sperimentare il gioco della schiavitù.

Non immaginiamo Teseo sconfitto, ma la gioia che egli prova non appena il filo che lo tiene legato alle sue alterità gli fa allora intravedere una luce che conosceva, ma che non aveva apprezzato mai come Teseo che esce fuori dal tunnel e indice feste, forse per celebrare ludi funerei in memoria del padre Egeo, è il superamento di una condizione succube di forze occulte e distanti dall'animo umano. L'uscir fuori di Teseo dal labirinto potrebbe simbolicamente prefigurare, in modo molto pagano, l'uscita di Cristo dal sepolcro. In Teseo c'è un legame con un'alterità che ha il volto dell'amore. Cambia la richiesta di Teseo, ma tale richiesta ha un elemento di dialogo nella stessa Arianna, in quanto Arianna è figlia dello stesso re, signore del labirinto.

Arianna, dunque, costituisce una novità nel senso che manifesta un'eccezione all'interno della stessa entità che non ammette approccio alcuno. Dal punto di vista di resa geografica sotto l'ottica della simbolicità, ai meandri del labirinto che, secondo alcuni reperti percorrevano vie racchiudibili entro una figura circolare, non fa da

riscontro nessun'altra circolarità: il percorso di Teseo è contorto a causa dell'itinerario, ma alla fine non c'è altra centralità se non quella costituita da un rapporto equilibrato tra l'azione di Teseo e quella di Arianna. Quale opera è stata più utile, quella di Teseo o quella di Arianna? In Teseo e Arianna non troviamo meandri oscuri, ma il gioco più semplice per mettersi in discussione fino in fondo alla luce di una fiducia amicale. L'uomo primitivo uccideva gli animali prima con arnesi vari, poi con l'arco. L'arco è simbolo della medialità della perfezione descritta dal cerchio. Perseo non uccide il Minotauro con nessun'arma descrivente perfezione o altro, ma col gomitolino che alla fine si ricompone nella sua circolarità.

"Il narratore si rende interprete di miti e leggende non per renderli credibili, né per conservare ad antichi simboli e concetti una venerazione di cui forse senza la sua opera non sarebbero più oggetto. Egli agisce molto semplicemente da homo ludens, gioca con determinati concetti, fidando nella consapevolezza e nella partecipazione dei propri ascoltatori. Tale gioco è sottoposto a regole, rispettate per tutta la sua durata, e quindi, nel nostro caso specifico, fino alla fine della storia... In tal modo il nostro tesoro di miti e leggende diventa un caos di palle lanciate, avanti e indietro, che ci può dare ben pochi ragguagli sulla religione di un popolo, ma parecchi sul suo modo di giocare". Infatti, le modalità di gioco sono diverse, ma l'artificiosità delle interpretazioni che se ne danno non si spegne neppure nel corso dei millenni.

Il gioco nella cultura greca non filosofica

Lo sport, nel senso proprio di giochi atletici, fu un'istituzione tipica della società greca. Nella civiltà greca la competizione e l'atto sportivo rivelano più che mai un fondamento religioso. Inizialmente, infatti, come ci testimonia Omero, le competizioni erano allestite per rendere più solenni i riti funerari. In seguito, però, esse vennero gradualmente a completare i programmi di festeggiamenti più diversi che andavano dalle cerimonie ufficiali alle visite di ospiti illustri, dall'incoronazione di sovrani ai cambiamenti di governo, dai matrimoni alle nascite di figli di un certo rango.

Omero: Iliade - Odissea

Nei due poemi omerici, Iliade ed Odissea, si possono trovare i riscontri delle radici religiose che caratterizzarono per secoli i giochi atletici, anche se il poeta situa tale narrazione in due contesti ampiamente differenti, ma non antitetici. Nell'Iliade Achille proclama la celebrazione di alcune gare per rendere più solenni i riti funebri in nome dell'amico Patroclo già morto. Nell'Odissea, invece, alcuni quadri di scontri atletici

vengono presentati in modo frammentario ma crescente quasi per anticipare non solo il ritorno del redivivo Ulisse, ma anche la discesa nell'Ade dei cattivi pretendenti della sua sposa. L'Iliade presenta i ludi funebri in onore di Patrocio nel XXIII libro, passando in rassegna ben 8 gare: corsa dei carri, pugilato, lotta, corsa a piedi, duello con spada, lancio del disco, gara dell'arco, lancio del giavellotto. Tutte quante appartengono, più o meno, all'ambito delle attività meramente militari, ad eccezione, forse, della corsa a piedi. Il luogo e la circostanza fanno intuire un sottile legame con il mondo dell'aldilà.

Questi giochi, pertanto, costituiscono nella mente del poeta Omero una sorta di giochi concentrici, intersecantesi e non, che, a loro volta, richiedono rimandi ulteriori come nel caso specifico della gara della corsa a piedi. In essa Omero impianta fantasticamente un rincorrersi di giochi che non si esauriscono se non al termine della narrazione dell'Odissea. A questa gara prende parte anche Ulisse: uomo astuto e tanto forte quanto gli basta per affermare la sua personalità. In ciò che accade è come se la poesia, cantata da Omero, rivelasse e facesse presagire quello che sarebbe capitato all'eroe dopo la sua partenza da Troia, non soltanto all'eroe, ma anche alla sua sposa. È un gioco al rimbalzo entro il quale sono contenuti in cerchi concentrici avvenimenti e significati profondi e reconditi.

Tanta creatività poetica, ma anche qualcosa in più. Ebbene il brano racconta che fra i tre partecipanti l'ordine di arrivo è il seguente: primo Ulisse, secondo Aiace Oiléo, terzo Néstore. Pochi metri prima del traguardo, però, al primo posto c'era Aiace, al secondo Ulisse e al terzo Néstore. L'ordine al traguardo era mutato perché Ulisse aveva invocato la dea protettrice Atena tanto che costei aveva fatto scivolare Aiace sui resti degli animali offerti precedentemente in sacrificio. Ulisse insegue Aiace fino al punto da essere dietro di lui alla distanza in cui il seno di una tessitrice è vicino alla spola che lei tira a sé, nel momento in cui cerca di far passare il filo attraverso la trama. primo elemento di questo gioco composito è dato dal fatto che il vincitore della gara non risulta il "veloce" Aiace, ma lo "scaltro" Ulisse.

Nella vincita di costui sopravanza un qualcosa che non rispetta la logica degli avvenimenti. Ad uno veloce spetta la vittoria in una gara di corsa. Ad uno scaltro si addicono le ammirazioni per la sua furbizia. Ad un giovane come Néstore una certa timidezza ed un certo impaccio. Ed invece non è così. A Ulisse arride la vittoria quasi per dimostrare che la volontà degli dei è un labirinto mai percorribile totalmente, al modo in cui non sarà mai portato a termine il tessuto di Penelope. Atena è una dea non completamente dea, non nel corpo ma nell'animo. Ha il suo preferito e come mai sarebbe possibile di fronte a ciò che tutti gli uomini abbiano da lei la stessa considerazione, anche partendo da un sacrificio unico? A ben guardare non vince né l'astuzia, né la velocità, né la gioventù, ma l'imprevedibilità dell'aiuto divino. È da

chiedersi: si tratta della vittoria di un uomo oppure di una dea? Il gioco della corsa non è un gioco da uomini, ma da bambini nelle mani della divinità.

Un altro motivo, per così dire, che gioca all'interno della narrazione è costituito dal fatto che esiste una contraddizione tra quello che di fatto accade in questa circostanza e quello che accadrà in altra circostanza: al ritorno a casa di Ulisse. Omero non gioca solo sull'antitesi veloce-scaltro, ma anche su presto-tardi, soppesando il tutto sulla su detta imprevedibilità divina. Quanto più certo risulta il fatto che alla fine Ulisse giunge primo perché così è la volontà di Atena, tanto più sicuramente sarà dimostrato che senza volere degli dei altrettanto favorevoli, Ulisse non potrebbe mai tornare al punto di partenza, dopo un reticolato fatto di viaggi, al modo del tessuto fatto di giorno e disfatto di notte da sua moglie. Un altro elemento di gioco può essere riscontrato nell'esempio portato per descrivere la poca ma incolmabile distanza esistente tra Ulisse ed Aiace, al modo della distanza che separa la spola dal seno della stessa tessitrice. È una distanza minima, ma pur sempre irraggiungibile.

È la trasposizione poetica di un sentimento che indica voglia e ricerca di giungere, ma impossibilità di farlo, a meno che non si manifesti nel partecipante una preghiera, una richiesta, un'accettazione dei propri limiti. In questo senso vedremo nell'Odissea che il gioco vero che attanaglia Ulisse non è la ricerca di Itaca, della moglie, del figlio e della patria, ma la sua vera identità. Il filo che tiene tutti gli altri fili è unico e solo: la sua propria identità, nel modo in cui tutti gli eventi che gli capitano sono guidati da una avversità e da un favore da parte degli dei. Non si tratta di una relazione che può essere affrontata con razionalità e sagacia, al modo in cui non è comprensibile il motivo per cui non vinca il più veloce. Non si tratta pure di una mediazione che può essere stabilita con il cuore, al modo in cui non una tessitrice qualunque, ma la stessa Penelope, tira via il filo dei suoi sentimenti verso il suo petto, verso il suo cuore: è una relazione alla quale fa da ponte 'imperscrutabilità divina. Quante volte Penelope avrà pensato al suo Ulisse, mentre avrà compiuto il gesto descritto nel paragone portato da Omero nell'Iliade, ma quante volte quel sentimento espresso nel paragone indicato risulterebbe senza senso se considerato solo all'interno della gara della corsa?

infine, un altro elemento di gioco è costituito dalla novità, per così dire, fatta incarnare da Omero al giovane Antiloco, terzo partecipante e terzo arrivato. Egli è cosciente di trovarsi dopo colui che è più veloce e dopo colui che è più furbo. ma anche di trovarsi dopo colui che è più anziano di lui, cioè Aiace. Egli non discute tanto su quanto è capitato ad Ulisse, il quale risulta vincitore per l'aiuto di Atena, ma dice di accettare di buon grado che Aiace sia arrivato prima anche se aiutato da favori celesti. Il gioco che stabilisce Antiloco nel suo ragionamento non è tanto quello dell'abile-meno abile, oppure del furbo-meno furbo, ma delle stesse preferenze della divinità nei riguardi non di qualcuno in generale, ma in particolare. Antiloco è abile nello sdrammatizzare un

confronto, posto da Aiace sullo scontro favorito- sfavorito dalla divinità, richiamando in gioco il suo essere stato posto fuori gioco dalla sola divinità.

Pertanto non solo non risulta vincitore in quel gioco colui che era più veloce, ma neppure colui che fosse naturale vicesse, in quanto più giovane e, quindi, più predisposto a vincere. È una logica che segue lo spartiacque della preferenza della divinità, della impossibilità di vincere, anche se si fosse verificata una corsa iniziale tra lui ed Aiace. È come dire: nei fatti umani entra 'imponderabile volontà divina, ma ammesso che non fosse così, io non sarei riuscito mai a vincere Aiace. Antiloco fa dell'ironia o del "riso", che si rivela essere un autentico punto di fuga di sdrammatizzazione di fronte ad Aiace così superbo ma anche così terribilmente sconfitto. Nell'Odissea troviamo un Ulisse alle prese con quella distanza, che separa la sua mano dal seno della sua sposa, non in senso figurato ma, all'interno della narrazione epica, reale, intendendo per reale tutto ciò che è reale nel mito. Infatti, Omero abbandonata la finzione, il paragone, all'interno della finzione ci cala in una realtà più reale, non fatta di paragoni o analogie ma di sentimenti e fame di sentimenti.

È un calmare la distanza tra il telaio ed il cuore, tra il litorale e la nave, tra il figlio che va a ricercare il padre, il quale a sua volta sta cercando il suo essere figlio. È un colmare la distanza incommensurabile esistente tra i fatti umani e quelli divini. Impossibile per la ragione, personificata da Ulisse e resa molto dolorosa dai sentimenti. Si tratta di far coincidere il gioco, che Ulisse traccia come su un tessuto psicologico-spirituale durante le sue peripezie per terra e per mare, con il tessere che Penelope compie di giorno. Tra l'una e l'altra cosa esiste il gioco dei contrari, il gioco che oppone il volere al non potere, il giorno alla notte, l'uno al molteplice, l'amore all'odio, l'umano al divino, il razionale al sovrarazionale. La coordinata del gioco e del giocare si staglia all'interno dell'epica odissiaca in modo sorprendente ed insolito: nell'Olimpo e sulla terra, a modo di imitazione, ma anche in situazioni esistenziali e psicologiche oppostive che si svolgono nel mondo degli uomini.

Giocano gli dei di fronte alla sguardo di Giove, parteggiando in modo favorevole oppure sfavorevole alle vicende di Ulisse. Giocano gli uomini entro situazioni che li oppongono gli uni agli altri, oppure li pongono in relazione di aperture gli uni agli altri, sempre, però, sotto il volere degli dei. Gioca ogni personaggio all'interno del proprio ruolo consistente nella ricerca di una propria storia e di una propria identità. Tre o quattro modi di giocare, ma tutti posti in gioco tra di loro. Nel primo caso viene giocata come una partita all'interno dello stesso Olimpo: divinità pro o contro Ulisse, non solo a livello di spettatori ma anche a livello di condizionatori dello svolgersi dei fatti. Unico giudice: Giove. Non giocano solo gli Dei, ma anche gli uomini. Gioca la maga Circe e gioca Penelope. Gioca Ulisse e giocano i Proci. Gioca Nausica e giocano le sue ancelle. Giocano un po' tutti: sulla terra ed in cielo, tanto che il gioco terreno sembra una imitazione di quello divino.

I giochi terreni rassomigliano ad una velina di quelli tenuti nell'Olimpo, con qualche feritoia di speranza e di amore in più. Alla dea Atena, fautrice a Ulisse, si oppone Poseidone nel modo in cui a Circe si oppone Penelope. È impressionante come Omero sappia coordinare le due cose antitetiche non solo a livello esteriore, ma anche profondo, psicologico, ermetico, simbolico. Circe appare agli occhi di Ulisse e dei suoi uomini come colei che in casa "dentro cantava ed una tela grande tesseva, immortale siccome - l'opere son delle Dive, son fini, eleganti, sfuggenti". Penelope dice di sé stessa che, per evitare di sposare uno dei pretendenti al trono d'Itaca, "un Nume l'idea m'ispirò che innalzassi nelle mie stanze un grande telaio, e tessessi una tela - grande grande, di fine lavor.... - Ora io tessendo andavo così la gran tela di giorno - e la struggevo, notte per notte, al chiaror delle faci - celar potei tre anni l'inganno - così, contro mie voglia, la tela compier dovei".

Leggendo con attenzione l'Odissea si riceve la sensazione di un crescendo continuo verso la celebrazione di ludi funebri i cui morti, però, vengono ricordati anticipatamente e in diversi modi: l'incontro tra Ulisse ed Iro (libro XVI) ed il tiro all'arco, consistenti in due momenti sommativi, dei quali l'uno non avrebbe compimento senza l'altro: tendere l'arco e far passare la freccia scagliata attraverso 12 anelli posti sui manici di altrettante scuri (libro XXI). È un gioco non-gioco lo scontro tra Iro e Ulisse, ma è un gioco giocato con estrema perizia la gara del tiro con l'arco al quale Ulisse partecipa non come pretendente ma per prova. Lo stesso Omero sembra giocare con quello che Ulisse fa, compiacendosi dello stesso ruolo che attribuisce al suo eroe. Un partecipante non partecipa del premio e della fama, che sarebbero derivati dalla vincita, risulta vincitore così giusto e meritevole tanto che nei secoli futuri sarebbe stato cantato anche per questo.

Gioca Ulisse nel libro XXI e giocavano i Proci nel luogo antistante la regia nel canto IV (v. 615-617), ma ben diverso è il loro atteggiamento: i Proci giocano con "arroganza" con le loro spade, lance ed altro, nel modo in cui è prepotente e superbo tutto il loro comportamento; ma non è assolutamente arrogante, anzi è del tutto incline ad un comportamento ispirato alla giustizia, l'atteggiamento che pian piano assume Ulisse. pertanto, unico e solo partecipante alla gara dell'arco risulta essere Ulisse, in quanto a tutti i Proci è dato di prendervi parte in nome della loro dignità ma non in nome del vero gioco che si gioca sul piano del ritrovamento del ricordo perduto. Tutti tentano di tirare almeno l'arco, ma nessuno vi riesce. Solo Ulisse riesce a tenderlo e a non fallire il bersaglio, non colpendo qualcosa, ma evitando i cerchi posti sui manici delle 12 scuri. La vittoria di Ulisse consiste nell'evitare ogni cerchio nel modo in cui aveva evitato i pericoli dei suoi continui viaggi.

L'impresa di Ulisse imita simbolicamente le 12 fatiche di Ercole. Ma il gioco di Ulisse va oltre. Non è un gioco senza vincitore, perché tutti coloro che potevano prendervi parte avevano tutti fallito. Al contrario, è un gioco il cui unico vincitore risulta essere

colui che di fronte all'opinione dei presenti non avrebbe potuto prendervi parte per alcun motivo. Ed, affinché Ulisse risultasse veramente come il vincitore, era necessario che venissero ribaltate le regole del gioco: solo la morte dei Proci avrebbe potuto ristabilire Ulisse come vero partecipante e non come colui che avrebbe potuto tentare: anche tentando e, forse, riuscendo non sarebbe potuto diventare, come credevano ed affermavano i Proci, non pretendente. Invece, dal ribaltamento delle regole del gioco si manifesta il senso del gioco stesso: il filo tirato dall'una all'altra parte dell'arco è come il filo che tirava Teseo per uscir fuori dal labirinto, è come il filo che tirava l'uomo primitivo per pescare oppure per cacciare. È la maturazione di un senso che partorisce cose migliori e giuste.

Non a caso Omero scrive che Ulisse fa sibilare il filo dell'arco al modo in cui un musicista tocca le corde del proprio strumento mentre si accinge a comporre o a recitare un poema: i Proci lo deridono, ma "Ulisse frattanto, lo scaltro, - poi ch'ebbe punto a punto scrutato, provato il grande arco, - come allorquando un uomo di cetera esperto o di canto - agevolmente tende sul bischero nuovo una corda, - similmente Ulisse piegò senza sforzo il grande arco". Secondo l'intenzione di Omero, Ulisse non solo è il giocatore della propria condizione di ricerca, ma è anche il cantore delle proprie gesta riguardanti l'uccisione dei Proci. Egli assurge contemporaneamente al ruolo poliedrico di atleta, cantore e sacerdote, tanto da essere descritto come "divino". È portato a compimento, così, quanto era stato anticipato nel libro XIX, Ulisse sotto false spoglie risponde alla sua nutrice Euriclea, che, in verità, egli rassomiglia moltissimo a Ulisse. Molti, infatti, gli avevano detto la stessa cosa: "Vecchia, dicon così tutti quelli che ci hanno veduti; e Ulisse me: che siamo l'immagine l'un dell'altro, - come tu stessa adesso, che bene m'osservi, mi dici".

Il gioco portato a termine con la morte dei Proci è un gioco che ristabilisce all'interno della narrazione un giusto equilibrio: non c'è più opposizione tra partecipante e non, ma solo tra partecipanti e basta. Con la fine dei Proci ha termine la loro angheria e la loro ironia anche verso Ulisse, finto povero, e nasce un'identità per coloro che restano. Non c'è alcun escluso, ma partecipano tutti, raccolti entro uno stadio comune (la stanza del banchetto) le cui porte sono serrate da alcuni servitori fedeli di Ulisse. È come serrare entro un luogo simbolico quanti in qualche modo, fino ad allora, o fingevano di non appartenervi (Ulisse) oppure pretendevano di appartenervi solo essi (Proci). È il rilevamento del gioco dei ruoli della vita e della vita stessa.