

Lezione 7 (1 ora) 13.03.2023

*Il gioco come natura: la rappresentazione senza spettatore*

Abbiamo visto che l'arte va pensata come una forma di autocomprensione, in cui il carattere ermeneutico dell'esistenza umana si esprime in maniera chiara. Tale autocomprensione può essere però impedita da una concezione puramente estetica dell'arte: la «coscienza estetica» si confronta con l'opera d'arte presumendo di sapere cosa sia ma senza saperlo effettivamente, e la riduce perciò a un insieme di vissuti soggettivi e istantanei, perdendo di vista l'unità che essa possiede. Privata della sua unità e della sua identità compositiva, ecco che l'arte non può venirci incontro come un'alterità capace di metterci dinanzi a noi stessi. Impedendo la nostra autocomprensione, l'arte stessa non è più nemmeno in grado di mostrare la propria verità.

Inoltre, fa parte del trattamento puramente estetico dell'arte l'idea che essa sia una sorta di *gioco*, leggero e rasserenante, rispetto alla serietà della vita. Tutto questo rivela al massimo grado i limiti della «coscienza estetica», perché essa non riesce a comprendere neppure ciò che pensa; chiama sì in causa il concetto di gioco ma, agli occhi di Gadamer, non è in grado di comprendere né il carattere del gioco come tale né quello del gioco dell'arte. Esiste infatti una profonda relazione tra gioco e arte ma non nel senso in cui la coscienza estetica e la coscienza ludica credono di pensarla.

Non dimentichiamo che in varie lingue, tra cui il tedesco, il verbo «*spielen*» significa tanto «giocare» quanto «suonare, recitare»: come intendere questo uso linguistico senza cadere di nuovo nel tranello della «coscienza estetica»? Per comprendere la verità dell'arte, bisogna rivolgersi all'arte ma senza chiederle direttamente cosa pensa di sé: dominata dal paradigma estetico, per Gadamer essa «non sa che cos'è, e non sa dire quel che sa» (VM, p. 131).

Abbandonando la prospettiva della «coscienza estetica», vediamo in che senso si può *continuare* a considerare l'arte come una forma *sui generis* di *gioco*; si può continuare a farlo spostando il baricentro del problema dalla soggettività dei giocatori all'essere del gioco. È l'*essere* del gioco, al di là della coscienza ludica dei giocatori, che può condurre effettivamente all'*essere* dell'opera d'arte. Tanto il gioco quanto l'arte, indagati in senso ontologico, mostrano di avere il carattere di una *rappresentazione* (*Darstellung*). Cosa significa?

Il gioco *non coincide del tutto* con l'arte ma costituisce la matrice da cui la si può facilmente derivare: tale matrice viene fornita dal concetto di *Darstellung*. Per Gadamer, il gioco incarna la versione pre-artistica del principio della *Darstellung*, mentre l'arte ne incarna la versione compiuta. Vedremo cosa significa. Intanto, però, si deve aggiungere un terzo fattore. Anche la natura, oltre all'arte, può essere vista come un esempio macroscopico di gioco; dunque, anche la natura si propone come una *Darstellung*. E, come tale, anch'essa è più che mai affine all'arte. In che senso?

Partiamo proprio dalla relazione gioco-natura. Partire da qui, cioè dalla natura, serve a decentrare la soggettività dei giocatori rispetto alla comprensione del gioco. Nella sua *forma originaria*, cioè in natura, il *gioco non è un fenomeno umano*, e non ha nemmeno bisogno di veri e propri giocatori, umani o non umani che siano, per essere se stesso. Non ha bisogno di giocatori in generale, neppure di animali che si mettono a giocare. Gadamer afferma chiaramente che il gioco «si dà anche, anzi si dà propriamente dove non c'è un orizzonte tematicamente definito dal per-sé di una soggettività, e dove non ci sono soggetti che si atteggiavano ludicamente» (VM, p. 132). In altri termini, la natura, «in quanto gioco che sempre si rinnova senza scopo, senza intenzione e senza sforzo» può incarnare la forma primordiale del gioco e «apparire come un modello dell'arte» (VM, p. 136). Chiediamo di nuovo: in che senso?

Perché si possa parlare di «gioco» è sufficiente che vi sia qualcosa che *va e che viene*; quando assistiamo a un movimento ripetitivo, incessante, che non sembra avere un obiettivo da raggiungere ma si rinnova come «per gioco», ecco che siamo portati a qualificare questo movimento come una sorta di «gioco». I giochi della natura, i giochi che si danno in natura sembrano giocare per se stessi, e in questo senso valgono come una pura *autorappresentazione*, che si svolge senza sforzo e senza scopo, senza neppure lo scopo di rappresentarsi *per* qualcuno; questo sarà il compito dell'arte, come ulteriore sviluppo rispetto alla matrice del gioco della natura.

Restiamo sui primi esempi forniti da Gadamer. Alcuni elementi naturali, come l'acqua e la luce, *sembrano* potersi muovere non solo verso un punto preciso e non solo per «forza di cose»; talvolta, sembra che essi si muovano davvero senza uno scopo apparente, perché tornano di continuo da dove sono partiti. In questi casi, si può dire che essi «giocano». Il linguaggio dà conto espressamente di questa possibilità, consentendoci di parlare del

«gioco delle onde» del mare, dei «giochi d'acqua», dei «giochi di luce», oppure del «gioco» che c'è tra un perno e il suo alloggiamento, quando il logorio provocato dall'uso forma uno «spazio di gioco», che è lo spazio in cui il perno «balla», cioè va avanti e indietro.

In tutti questi casi, nel «gioco» che si sta giocando *non sono presenti dei giocatori*. Qui si annuncia il *sensu mediale* del verbo giocare, che ritroviamo in espressioni del tipo: «qualcosa gioca», «qualcosa è in gioco», «qualcosa si svolge» (*sich abspielt*) (VM, p. 135). Non serve che ci sia *qualcuno* che gioca in senso attivo perché si possa parlare di gioco. “L'essere del gioco non è dunque tale da esigere che vi sia un soggetto che si atteggi ludicamente perché il gioco sia giocato” (VM, p. 135).

Gadamer cerca nel movimento senza scopo, puramente ricorsivo o non direzionale la *matrice* dei giochi più complessi che l'uomo ha saputo creare: per cogliere il senso profondo di questi giochi, senza cadere nell'illusione di attribuire troppa importanza al giocatore e al senso del giocare come puro disimpegno, per non appiattirsi sul *sensu soggettivo* del giocare, così caro ai moderni, si deve risalire a certi fenomeni che il linguaggio qualifica come giochi, pur trattandosi di fenomeni puramente naturali, dunque *senza giocatori umani*.

Da qui si può tornare utilmente ai *giochi umani*, evidenziando anche in essi, in filigrana, la struttura portante di un movimento che resta sostanzialmente lo stesso: *andata e ritorno*. I casi naturali, da cui siamo partiti, rendono più chiari anche quelli umani: una parte essenziale del movimento proprio di certi giochi, come ad esempio le competizioni sportive, è costituito proprio dalla reciprocità dell'azione, che si alterna nelle due metà campo. In questi casi, il *sensu mediale* del giocare non ha più la forma di un giocare impersonale, senza soggetto ma quella di un botta e risposta tra giocatori, che sono tanto attivi quanto passivi. Qui non si dà più un gioco senza giocatori; si annuncia però un'altra cosa che non è meno importante per la lettura *mediale* che Gadamer intende dare del gioco: “*il primato del gioco rispetto alla coscienza del giocatore*” (VM, p. 136), che è assorbito totalmente dal movimento regolato e ricorsivo in cui consiste il gioco.

*Tutto questo consente di trarre un'importante conseguenza*: la vicinanza tra il modo d'essere del gioco e certe forme di movimento della natura porta a ridimensionare il carattere *specificamente umano* del gioco come tale. Prima di ogni altra cosa, è la natura in generale che gioca, poi gli animali e *infine* gli

esseri umani. Se in un primo momento si è potuto dire che espressioni come «giochi di luce» o «giochi d'acqua» fossero dei *traslati*, dei prestiti dal mondo umano a quello della natura, ora non sembra più possibile affermare che «anche la bestie giocano e, in senso traslato, che giocano l'acqua e la luce. Piuttosto è dell'uomo che possiamo dire che anch'egli gioca. Anche il suo giocare è un processo naturale. Anche il senso del suo giocare, appunto perché e nella misura in cui l'uomo è natura, è un puro autorappresentarsi» (*ibidem*). Il gioco umano, il «senso del gioco umano» è autorappresentazione ma solo *a partire* dall'autorappresentazione della natura, in cui esso rientra.

Abbiamo detto in apertura che il fenomeno del gioco umano condivide con l'arte la stessa struttura: il gioco è *Darstellung*. Abbiamo detto inoltre che il gioco è la matrice dell'arte. A questo punto, siamo forse in grado di dire che la natura costituisce la matrice tanto del gioco umano quanto dell'arte. Il suo «movimento senza scopo, senza intenzione e senza sforzo» fa della natura una rappresentazione e anzi una rappresentazione di se stessa, un'autorappresentazione. Il gioco della natura si configura come una forma di movimento privo di una direzione; è un movimento ripetitivo, reciproco, pendolare, simmetrico, che ha in sé qualcosa di ipnotico. Nell'alternarsi dei giorni e delle stagioni, nel movimento senza scopo dei suoi elementi il moto della natura appare come un respiro. Il suo *ritornare costantemente su se stessa* la rende una sorta di autorappresentazione: essa esiste non come un fatto bruto o come un semplice dato ma come la *presentazione (Darstellung)* o *esibizione* di qualcosa di autoreferenziale, di un movimento che oscilla e che ritorna sempre su se stesso. La natura presenta la prima forma di *Darstellung*, da cui discendono tutte le altre.

Questo è il «gioco infinito del mondo, dell'opera d'arte che eternamente da se stessa si produce» (*ibidem*). In virtù di questa autoproduzione, la natura sarebbe un modello dell'arte o meglio dell'opera d'arte, per come la concepisce Gadamer in questa fase. Anche l'opera d'arte, una volta prodotta, continua infatti a prodursi nella sua *Darstellung*, che non non si dà una volta sola ma *ripetutamente*, e ogni volta resta sempre la stessa pur diventando ogni volta diversa. Vedremo che questa ripetizione costitutiva sarà intesa come la forma propria della «temporalità dell'estetico», in tutto analoga alla ricorsività e ripetitività di una celebrazione festiva.

Abbiamo visto che i *giochi umani* evidenziano un aspetto ulteriore, che alimenta e sorregge anche il gioco dell'arte: il *dominio* che il gioco esercita sui

giocatori. Il senso *mediale* del giocare (vedi sopra p. 3) non rinvia solo alla *reciprocità* del movimento ma anche a un *dominio* del gioco nei confronti dei giocatori.

Facciamo una piccola anticipazione, per intessere più strettamente il filo del discorso. Se *trasferiamo all'arte* quest'ultima osservazione, possiamo notare che l'opera d'arte non è un semplice giocatore *al pari* dello spettatore; anche a volerla considerare inizialmente come la nostra controparte, essa si rivela ben presto non come un giocatore antagonista bensì come la vera e propria *fonte del gioco*, tanto da identificarsi con il gioco stesso. È a questo punto che si evidenzia un vero e proprio *dominio* del gioco nei confronti dei giocatori: il «*primato del gioco nei confronti della coscienza del giocatore*» (VM, p. 136) diventa ben presto un essere-giocato dal gioco, che non è tanto o soltanto il movimento uguale e contrario all'azione del giocatore ma una potenza, che, rispondendo a questa azione, la subordina in realtà al proprio potere. La passività prevale sull'attività, pur non potendo fare a meno di quest'ultima; la reciprocità, in altri termini, non è simmetrica. La *Darstellung* dell'opera esibisce proprio questa asimmetria: autori, interpreti, spettatori partecipano tutti quanti all'evento rappresentativo dell'arte come giocatori ma, nel parteciparvi, vengono però giocati.

Anticipazione conclusa: torniamo al gioco e ai giochi. Possiamo ancora aggiungere che nei giochi l'autorappresentazione si dà insieme all'assolvimento dei compiti ludici richiesti dal gioco. «Si può dire: il riuscire di un compito lo "fa presente" (*stellt sich dar*)» (VM, p. 139). Nel gioco «l'adempimento di un compito non ha niente di finalistico» (*ibidem*), perché nel giocare non prendiamo l'iniziativa esponendoci alla fatica della scelta nello stesso modo in cui questo accade nella vita: le scelte del gioco non stanno sullo stesso piano di quelle della vita. In questo senso, il gioco resta qualcosa di liberatorio e di ricreativo anche quando è impegnativo.

«Il gioco si limita veramente a essere un autorappresentarsi. Il suo modo di essere è dunque l'autorappresentazione. Ma l'autorappresentazione è un aspetto universale dell'essere della natura» (*ibidem*). In generale, il movimento che forma la struttura profonda del gioco, di ogni gioco, non sfocia nel conseguimento di un obiettivo; in questo esso rivela di non avere i tratti di una azione vera e propria perché si *specchia per così dire in se stesso*, mostrandosi come un movimento che non punta a nulla, e che può autorappresentarsi proprio perché non si elide nell'obiettivo conseguito o

mancato ma resta in sospeso, ripetendosi in maniera indefinita (vedi sopra p. 4).

L'autorappresentazione del gioco «si fonda su un comportamento legato all'apparente finalismo del gioco, il cui senso però non consiste nel raggiungimento degli scopi così posti. Anzi, il dedicarsi ai compiti propri del gioco fa sì che il giocatore, per così dire, perviene ad autorappresentarsi egli stesso, nella misura in cui gioca a, cioè rappresenta, qualcosa» (*ibidem*). È un passo molto importante. *Il gioco si autorappresenta attraverso l'azione dei giocatori, il giocatore si autorappresenta rappresentando qualcosa.*

Gadamer tocca di sfuggita anche un altro punto: esistono infatti dei giochi che non sono soltanto autorappresentativi *di per sé*, cioè nell'adempiere ai loro compiti quali che siano, ma trovano il loro «compito nella rappresentazione stessa» (VM, p. 140). Tali giochi possono essere quindi definiti in maniera specifica «giochi rappresentativi o presentativi (*darstellende Spiele*)», e questo «o perché il loro senso complessivo allude in qualche modo a una rappresentazione di qualcuno (come nel caso dei pezzi degli scacchi), o perché il gioco consiste proprio nel rappresentare qualcosa (per esempio quando i bambini giocano alle automobili» (*ibidem*).

A questo punto ci prepariamo a compiere il passo successivo, consistente nel prendere in considerazione il modo di rappresentare tipico dell'arte, in cui compare qualcosa che non appare nei giochi in senso stretto, cioè non artistici. Il rappresentare del gioco contiene già a livello potenziale quel carattere che diventerà tematico nel caso dell'arte ma esso viene posto solo quando c'è di mezzo un'opera: si tratta del *rimando necessario a uno spettatore*. La rappresentazione artistica è fatta *per* qualcuno, che vi assiste e vi prende parte.

Lezione 8 (2 ore) 16.03.2023

*Il gioco dell'arte: la «rappresentazione» con spettatore*

Cerchiamo di esporre le acquisizioni dell'ultima lezione utilizzando il lessico ermeneutico in maniera più riconoscibile. In *Verità e metodo* la comprensione dell'opera d'arte scaturisce dalla sua *Darstellung*; la *Darstellung*, d'altra parte, pone l'arte in continuità con l'essere del gioco (gioco=rappresentazione *senza* spettatore). Come e quando si dà la comprensione artistica? Si dà nella forma di un *evento*, in cui la parte dello spettatore e quella dell'opera si fondono tra loro. L'opera *si* rappresenta strutturalmente *per* qualcuno (arte=rappresentazione *con* spettatore).

Cosa significa questo «per»? Stiamo considerando il passaggio da *gioco* (*Spiel*) a *spettacolo* (*Schauspiel*): il termine tedesco per «spettacolo» (*Schauspiel*) viene qui preso alla lettera come un «gioco da guardare». Oltre a essere giocato, il gioco culturale o profano «è come aperto dal lato dello spettatore. Solo in lui acquista tutto il suo significato. I giocatori fanno ciascuno la sua parte, e così il gioco viene presentato, ma il gioco stesso è totale solo con giocatori e spettatori. Anzi viene colto nel modo più autentico e si presenta davvero in ciò che intende essere solo a chi non lo gioca, ma vi assiste come spettatore» (VM, p. 141). Trattandosi di un'opera linguistica, l'opera d'arte rinvia al momento della comprensione come a un suo momento interno; la comprensione è riservata in maniera essenziale a chi osserva e ascolta: allo spettatore.

Ma la differenza tra giocatore e spettatore va ancora precisata. Da un lato, lo «spettatore si pone al posto del giocatore. È lo spettatore, e non il giocatore, quello in cui e per cui il gioco gioca» (*ibidem*). Dall'altro però, lo «spettatore ha solo una preminenza metodologica: in quanto il gioco è per lui, si fa chiaro che esso porta in sé un contenuto significativo che deve essere compreso e che perciò stesso è distinguibile dal comportamento dei giocatori. In fondo viene qui soppressa la differenza tra giocatore e spettatore. La necessità di intendere il gioco stesso nel suo proprio significato è la stessa per entrambi» (VM, p. 141-2).

Siamo così arrivati a quella forma di rappresentazione, che è strutturalmente rivolta a qualcuno, anche quando non c'è nessuno in platea che vi assista: lo spettatore è, per così dire, incorporato di diritto nella rappresentazione scenica anche se, di fatto, può sempre mancare. Ma con la

rappresentazione scenica si affaccia anche il concetto di *opera d'arte*. Un'*opera* viene *rappresentata per qualcuno*: in questa struttura triadica (*opera*, *rappresentazione*, *spettatore*) si articola l'essere dell'arte. Nessuno di questi momenti va preso come quello essenziale e contrapposto agli altri, come invece tende a fare la «coscienza estetica»: presi nella loro unità, essi sono lo sfondo dell'evento dell'arte.

L'arte è stata sempre considerata da Gadamer come un *evento* che si dà nei diversi modi della sua fruizione o attuazione. La fruizione non può essere ridotta a un processo puramente soggettivo, dal momento che è il correlato dell'evento in cui l'*opera d'arte* si manifesta. Un'*opera* si mostra per ciò che è al di là delle attese del suo creatore e di tutti coloro che concorrono alla sua messa in opera (attori, esecutori, spettatori); è per questo che si parla di *evento*. Richiamiamo qui brevemente alcune considerazioni che abbiamo anticipato nella lezione 3.

Abbiamo detto che la verità dell'arte e l'evento in cui tale verità si rende accessibile discendono dalla possibilità di *mostrare in maniera illuminante e coinvolgente qualcosa che ci è già noto*. La verità è qui una sorta di «differenziale» all'interno di un campo già familiare: è un differenziale di plasticità, chiarezza, forza, vividezza, con cui l'*opera d'arte* mostra i propri contenuti rispetto a come essi appaiono sullo sfondo della vita. Tale «differenza» resta sempre circondata, però, da un alone di insondabilità, che non può essere mai del tutto illuminato.

Abbiamo anche detto più volte che la comprensione dell'arte non è possibile senza un coinvolgimento. Il primo livello del nostro coinvolgimento è dunque il seguente: siamo coinvolti nella rivelazione dell'arte perché *facciamo già parte* del suo mondo, anche se in una forma soltanto implicita e sotterranea.

Ma vi è anche un ulteriore livello di coinvolgimento, che la comprensione effettiva e approfondita dell'*opera d'arte* è capace di innescare: è qui che si libera lo slancio vero e proprio della comprensione sotto forma di evento. Se avverto il «di più» dell'arte è perché vivo mediamente in un «di meno»: questo salto, questa illuminazione si traduce in uno strappo rispetto all'abitudine, si palesa come il salto in un luogo «altro», in cui sono più vicino alle cose e più vicino a me stesso proprio perché vengo sottratto ai limiti del mio Sé ordinario, consolidato, stabile.

Questo salto *accade* a me ma non sono io a compierlo deliberatamente, perché non saprei come fare a superarmi *partendo da me stesso*: piuttosto, è l'opera che, aprendosi a me nella comprensione che ne ho, mi porta nel suo mondo. Dico che l'arte mi porta nel suo mondo solo perché esso è più ampio e profondo del mio modo «normale» di concepire e di vivere il mondo; in realtà, abbiamo il mondo in comune, e per questo posso anche transitare dal «mio» al «suo».

Rispetto alle cose già dette nella lezione 3, aggiungiamo qui che Gadamer non ha fornito sempre la stessa descrizione di tale evento. Ciò è dipeso, anzitutto, dalla preferenza accordata a un certa tipologia di arti nel mostrare il significato dell'arte in generale. In *Verità e metodo*, la sua preferenza è caduta sulle *arti performative* o «transeunti» (teatro, musica, poesia cantata o declamata, danza), e ciò ha contribuito in maniera decisiva a portare in primo piano il principio della *Darstellung*, che fa il paio con il momento dello «spettacolo» ma viene portato alla luce anche in quelle arti che spettacolari non sono. Nella *pittura*, ad esempio, Gadamer ravvisa la *Darstellung* nel rapporto tra immagine (*Bild*) e originale (*Urbild*): l'immagine artistica non è una copia ma ciò in cui l'originale *si rivela e si rappresenta* in maniera essenziale, diventando così pienamente se stesso, cioè “immagine originale” (*Ur-bild*). La *letteratura*, invece, è *Darstellung* in senso pieno solo nella lettura ad alta voce, nel canto e nella declamazione (poesia) mentre lo è in senso residuale nella lettura silenziosa. In quest'ultima, la *Darstellung* è solo un «intimo discorrere», assimilabile a una «riproduzione» o teatralizzazione interiore del testo, in cui si restituisce comunque il tono e il ritmo dello scritto. Questo è lo sfondo teorico di *Verità e metodo*, come si diceva.

In seguito, saranno la *letteratura* e le *arti figurative* ad avere il primato. A ciò corrisponderà un progressivo arretramento del principio della *Darstellung* come paradigma dell'arte in generale. Le ragioni che presiedono a questo mutamento sono profonde e non occasionali. Le vedremo in seguito: per ora dobbiamo affrontare le pagine di *Verità e metodo* in cui Gadamer espone i concetti di *trasmutazione in forma*, *imitazione*, *riconoscimento*, *rappresentazione* (*Darstellung*) e *mediazione totale*.

Il paragrafo b), che ci accingiamo a leggere, contiene tutti questi punti, suddivisi per *blocchi tematici*. Vediamo di fornire una mappa sommaria prima di addentrarci nel territorio del testo.

Il primo blocco (pp. 142-145, fino al capoverso 9) affronta la natura dell'opera come un *Gebilde*, in cui il mondo è stato trasfigurato. Tale trasfigurazione o *trasmutazione* (*Verwandlung*) implica una analoga trasmutazione sul versante dello spettatore. Il senso di questa duplice *Verwandlung*, in cui si esprime il potere dell'arte, non è un effetto imprecisato ma una elevazione alla verità.

Per approfondire il senso di questa verità Gadamer introduce un secondo blocco di temi (pp. 145-148, capoversi 10-19). In esso viene proposta una triangolazione di concetti: *imitazione*, *riconoscimento*, *rappresentazione*. La teoria dell'imitazione diventa un riferimento obbligato se la si intende, da un lato, come una possibilità alternativa, fornita dal pensiero antico, rispetto alle aporie della coscienza estetica moderna, dall'altro, come un presidio della «funzione conoscitiva» (p. 147) dell'arte. Imitazione sta non per semplice riproduzione fedele ma per riconoscimento, ovvero per una «rappresentazione dell'essenza» (*ibidem*).

Entrambi i concetti, imitazione e riconoscimento, trovano il loro punto di contatto proprio nella *rappresentazione*: la *mimesis* non è soltanto quella del poeta che rappresenta il mondo nell'opera ma anche quella dell'attore che la mette in scena. Ciò «che nell'una e nell'altra rappresentazione viene all'essere è la stessa cosa» (p. 149). E ciò che viene all'essere è la verità del rappresentato. Il terzo blocco tematico (pp. 149-153, capoversi 20-30) approfondisce ancora la relazione e la reciproca connessione tra il *Gebilde* e la sua *Darstellung*: questa connessione o non-differenziazione consiste in una mediazione necessaria e *totale* tra le due, che garantisce al primo la sua unità e identità in tutte le variazioni interpretative che possono darsi nella sua *Darstellung*, a seconda dei momenti e delle circostanze.

Veniamo dunque al testo e al primo blocco tematico. Il capitoletto b) *La trasmutazione in forma e la mediazione totale* è composto da 30 capoversi. Se necessario, si indicherà non solo la pagina di riferimento ma anche il capoverso. Il primo blocco tematico, secondo la nostra mappa, va dal capoverso 1 al capoverso 9 compreso.

Il primo capoverso contiene una ridefinizione del concetto di gioco nel momento in cui lo si utilizza per illustrare l'arte. Nell'arte il gioco «umano giunge alla sua perfezione» (VM, p. 142, capoverso 1) ma ciò comporta che esso, il gioco, si sdoppi su due livelli: da un lato, il gioco si fa *Gebilde*,

composizione, conformazione, *opera* d'arte, dall'altro esso resta *azione* rappresentativa, come nei giochi in senso stretto. Il gioco dell'arte racchiude questi due piani, e li tiene assieme in maniera indissolubile. Essi vanno però distinti in sede descrittiva; nel momento in cui viene creata un'opera, che andrà poi eseguita o rappresentata, ecco che il «gioco si manifesta come qualcosa di indipendente dall'azione rappresentativa dei giocatori e viene a consistere nel puro apparire di ciò a cui essi giocano» (*ibidem*). Ricordiamo qui la duplice accezione dei verbi *spielen* e *play*: giocare ma anche recitare.

Il *Gebilde*, cioè l'opera d'arte nella sua conformazione di parole, suoni, colori, nasce in virtù di una trasmutazione o trasfigurazione. Di che cosa? Che cosa viene *trasmutato in forma*, cioè in un *Gebilde*? Il mondo. Una volta trasmutato in forma, il mondo dell'opera trova in sé la propria misura e non va più messo a confronto con il mondo non ancora trasmutato, con la realtà di partenza. Questo perché nell'arte non si verifica un semplice incantesimo o una metamorfosi arbitraria ma una «trasmutazione nella verità» (VM, p. 144, capoverso 7).

Il carattere di questa verità consiste nell'apparire più vera del mondo stesso, nel mostrarsi autonoma e conchiusa in se stessa: non consente dunque un confronto per stabilire fino a che punto essa ricalchi o riproduca l'essere del mondo. Ricordiamo le osservazioni formulate nella lezione 5. Quando, per così dire, «torniamo alla realtà» dopo aver avuto un'esperienza artistica, la realtà a cui torniamo non ha la forza di smentire l'arte, e questo per il semplice fatto che, *nell'arte*, la realtà ordinaria appare aumentata, ampliata e approfondita. A essere ridimensionata non è dunque l'arte; siamo invece noi a essere cambiati dall'arte, è il mondo che muta di aspetto a causa dell'arte, non il contrario.

La verità dell'arte si annuncia nell'«aumento d'essere» (VM, p. 175), che essa produce: questo aumento di profondità e di forza, che connota il contenuto rappresentato nell'arte, rende non solo superfluo ma del tutto fuori luogo il confronto con la realtà non ancora trasfigurata, con il mondo ordinario, se da questo confronto deve scaturire il verdetto circa la verità dell'arte. L'arte sarebbe «vera» solo nel riprodurre o imitare fedelmente la realtà?

L'esito del confronto è invece già scritto nella potenza con cui l'arte si lascia dietro il mondo nel suo aspetto ordinario, rappresentandolo in maniera profonda e non superficiale. L'aumento d'essere *appare tale* solo se si è già

lasciato alle spalle un essere minore o diminuito, il quale non ha più alcun diritto da far valere nei confronti di ciò che l'ha oltrepassato. Questo è del tutto evidente per chi si lascia coinvolgere dalla trasmutazione operata dall'arte, che è sempre una trasmutazione nella verità.

Tale verità viene alla luce nel corso della rappresentazione, e fa della rappresentazione stessa una manifestazione della verità. Il gioco come *Gebilde* si riversa e si traduce nel gioco come rappresentazione: questo perché «il mondo dell'opera d'arte» (VM, p. 145, capoverso 8) è già organizzato come un gioco «che si esprime pienamente nell'unità del suo svolgimento», è già disposto nei termini di uno svolgimento che ne porta alla luce l'essenza nascosta. Ciò che la rappresentazione libera nel momento dell'esecuzione o attuazione dell'opera è un «mondo totalmente e radicalmente trasfigurato» (*ibidem*).

C'è però un secondo aspetto del *Gebilde* come condensazione o conformazione trasfigurante. Esso trasforma non solo il mondo ma anche i giocatori, come fa ogni gioco: solo che qui il potere del gioco non si limita a soggiogare il giocatore ma appunto lo *trasforma*. La trasmutazione non è un semplice cambiamento bensì una sorta di conversione repentina e globale, e in ciò si traduce l'impatto o l'azione dell'opera nei confronti dei giocatori che la «giocano». Ciò «che ora è, ciò che ora si presenta nel gioco dell'arte, è il vero permanente» (VM, p. 143, capoverso 3).

I giocatori che si misurano con la sua rappresentazione - «e anche il poeta o il compositore vanno annoverati tra questi» (VM, p. 143, capoverso 4) - vengono trasformati dal gioco. Anche in questo caso, se volessimo comprendere il gioco dell'arte privilegiando la coscienza dei giocatori, dovremmo poi accettare il fatto che tale coscienza iniziale viene modificata dal gioco: i giocatori non sono indipendenti dal gioco, nel senso che essi si limitano a giocare e basta, ma perdono questa distanza e vengono catturati e modificati dal gioco.

Tutti i giocatori non sanno, prima, in cosa consista il gioco, e possono appurarlo solo giocandolo: a questo punto però ne vengono trasformati. Ciò che permane è l'essere del gioco, che dispone dei giocatori nel momento stesso in cui essi lo giocano. Tale essere coincide con la trasmutazione stessa, a cui il gioco sottopone i partecipanti: esso «non lascia più sussistere per nessuno l'identità di chi gioca. Ognuno si limita a chiedere che cosa è il gioco, che cosa esso significa. I giocatori (o i poeti) non sono più; ciò che è è

solo ciò che da essi è “giocato”» (VM, p. 143, capoverso 5; trad. leggermente modificata). Tutto ruota attorno al significato di ciò che emerge nella rappresentazione, che è messa in atto dai giocatori per qualcuno, il quale è però a sua volta un «giocatore».

Lezione 9 (2 ore) 17.03.2023

*Imitazione, riconoscimento, rappresentazione*

Il primo blocco tematico tratta i due momenti che sono alla base dell'esperienza artistica: l'opera come *Gebilde* e la rappresentazione dell'opera, a cui questa rinvia in maniera strutturale. Tali momenti vengono considerati inizialmente da un'angolazione particolare, quella del potere trasformativo dell'arte, in continuità con la questione del *primato* del gioco rispetto alla coscienza dei giocatori, illustrata nel paragrafo a) *Il concetto di gioco*.

Nel *secondo* blocco (pp. 145-48, capoversi 10-19) si tratta di esplorare *ulteriormente* il nesso che vige tra opera e rappresentazione: per farlo, Gadamer introduce prima i concetti di *imitazione* e di *riconoscimento*, e poi se ne avvale per esplicitare la *rappresentazione* come un vero e proprio «processo ontologico» (VM, p. 148, capoverso 19). Di questo processo *fa parte* anche l'esperienza dello spettatore, che comprende e interpreta l'opera a partire dalla sua rappresentazione. È un'implicazione del fatto che, nell'arte, la rappresentazione è strutturalmente una rappresentazione *per* qualcuno. Accingiamoci dunque a vedere come Gadamer illustri il rapporto di *appartenenza* dello spettatore all'essere dell'opera.

Partiamo dal concetto di *imitazione* o *mimesi*: se ha senso tornare all'antica teoria dell'arte come *imitazione*, è solo perché l'imitazione può essere intesa non tanto e non solo come una riproduzione del reale quanto come la capacità di *rendere presente* ciò che viene rappresentato o “imitato”. Il «rapporto mimetico fondamentale» (VM, p. 145, capoverso 10) consiste, per Gadamer, nel *rendere visibile* e tangibile la presenza del divino: nella sua origine culturale, la *mimesis* è la comparsa del divino nella danza del sacerdote. È quindi un gioco, in cui si rende presente ovvero si rappresenta qualcosa. Ma perché si concretizzi questa presenza, è necessario che la cosa rappresentata venga *riconosciuta*. Cosa significa, in questo caso, riconoscere?

Non tanto identificare qualcosa come quella cosa che è quanto conoscerla per come essa è «veramente». Fa parte del senso, del fascino e del piacere dell'arte non il semplice riconoscere ciò che viene reso presente quanto il conoscere, in ciò che viene mostrato, «più di ciò che già si conosceva. Nel riconoscimento la cosa conosciuta emerge, per così dire, come attraverso una nuova illuminazione, dalla casualità e dalla variabilità delle condizioni in cui in genere è sommersa, e viene colta nella sua essenza» (VM, p. 146, capoverso 12).

Siamo così arrivati al secondo concetto, il *riconoscimento*. Esso non va inteso come il conoscere di nuovo ciò che già si conosceva bensì come il conoscere davvero e per la prima volta ciò che prima si conosceva solo in apparenza e in maniera superficiale. Ciò che viene rappresentato si rende presente in maniera essenziale nella sua rappresentazione, nel senso che «viene in luce in modo più autentico e più proprio. Imitazione e rappresentazione non sono soltanto ripetizione e copia, ma conoscenza dell'essenza» (VM, p. 147, capoverso 14). Se mai l'arte «imita» qualcosa, la sua imitazione consiste nel rendere presente l'essenza della cosa rappresentata.

La rappresentazione (*Darstellung*) è il processo in cui l'opera d'arte viene eseguita «dall'azione rappresentativa»: ciò significa che, *nella rappresentazione*, l'opera viene giocata da una serie di giocatori (attori, registi, esecutori, spettatori) e questi sono a loro volta giocati (trasformati) dall'esecuzione che mettono in atto. Ora possiamo aggiungere che la rappresentazione è anche il processo in cui arriviamo a conoscere l'essenza di ciò che è rappresentato: Gadamer ammette apertamente che qui è all'opera il «motivo centrale del platonismo» (VM, p. 147, capoverso 13). Con una differenza di fondo, però: qui la conoscenza non è solo il frutto di un'attività noetica ma è anche e soprattutto un *incontro*, un'esperienza che facciamo al cospetto di una presenza generata e liberata da un'azione scenica, da una scena dipinta, da un brano musicale, da un canto. L'esecuzione «di un dramma non è semplicemente scindibile dal dramma stesso come qualcosa che non appartenga al suo essere sostanziale [...]. Invece, proprio nell'esecuzione, e solo in essa - come appare nel modo più chiaro nel caso della musica - ci viene incontro l'opera come tale, così come solo nell'azione culturale incontriamo il divino» (VM, p. 148, capoverso 18). *Quando la rappresentazione è riuscita, in essa non ci viene incontro la rappresentazione ma l'opera.*

La rappresentazione appartiene in maniera essenziale all'opera e per questo lo spettatore, partecipando alla rappresentazione, appartiene anch'egli all'opera. Per approfondire quest'ultimo passaggio ripartiamo dal concetto di gioco: «È il gioco giocato quello che, attraverso la sua rappresentazione, si rivolge allo spettatore, e ciò in modo che lo spettatore, nonostante la distanza che lo costituisce come tale appartiene al gioco» (*ibidem*). Assistiamo così a una serie di incorporazioni successive da parte dell'opera, corrispondenti ad altrettante esibizioni e manifestazioni del suo significato. L'opera incorpora la sua rappresentazione scenica e, attraverso questa, lo spettatore che vi assiste: la rappresentazione e il suo destinatario sono necessari all'opera perché essa raggiunga il suo «essere pieno» (VM, p. 149, capoverso 21). Ma vale anche l'inverso: l'opera si apre alle sue rappresentazioni, che la mettono in scena in maniera ogni volta diversa e si espone così alla partecipazione del pubblico, che potrà decretarne o meno il successo.

Ora è forse più facile comprendere ciò che Gadamer intende quando colloca l'esperienza estetica all'interno del processo ontologico della rappresentazione (VM, p. 148, capoverso 19). L'arte non si offre come un oggetto a una soggettività distaccata e giudicante; al contrario, l'opera d'arte, realizzandosi nella propria rappresentazione, include la soggettività dello spettatore nel gioco rappresentativo, cui esso partecipa come un giocatore, che tanto gioca quanto è giocato. Lo spettatore è coinvolto nel gioco della rappresentazione, in cui l'opera manifesta se stessa: solo nel coinvolgimento egli sperimenta il senso dell'opera come una forza di verità, che, lungi dal consentirgli un riparo distaccato, lo trasforma. È in questo che lo spettatore dimostra di appartenerele.

Bisogna insistere ancora su questo punto. L'opera si offre alla comprensione che ne abbiamo ma tale comprensione rientra nel processo rappresentativo dell'opera stessa. Gadamer cerca di *inglobare* la fruizione e il giudizio estetici nel *modo d'essere* dell'opera d'arte, per impedire che il suo significato si riduca al vissuto soggettivo del fruitore. La comprensione si dà a partire dalla distensione dell'opera nella forma di una rappresentazione, in cui l'opera viene dispiegata nello spazio e nel tempo, e mostrata a qualcuno, che sia un pubblico o l'interprete stesso poco importa.

Se il significato dell'opera d'arte può essere compreso solo a partire dal modo in cui esso si autorappresenta nel corso di una esecuzione o

rappresentazione, ecco che la rappresentazione fa parte dell'essere dell'opera. Ma l'arte è anche e sempre una rappresentazione *per* qualcuno: dunque anche gli spettatori fanno parte della rappresentazione, in quanto gioco. Sono gli spettatori che comprendono quella *Darstellung*, e la comprendono in quanto ne vengono coinvolti e trasformati. L'opera smette di essere un semplice oggetto da giudicare a distanza, e si identifica con il potere del significato che essa esprime; tale potere modifica chi ne viene investito, elevandolo alla verità di cui l'arte è capace.

In definitiva, per Gadamer è fondamentale che il discorso dell'arte non venga solo *strutturato* in un *Gebilde* ma che venga poi anche *rappresentato* e *comunicato*, e soprattutto che venga *compreso* da un pubblico, laddove la comprensione coincide con la trasformazione di chi comprende. Si tratta di un processo ontologico: l'opera è pienamente se stessa in quanto è rappresentata e compresa. La «rappresentazione va riconosciuta come il modo d'essere dell'opera d'arte in quanto tale. È a questo che doveva condurre l'enucleazione del concetto di rappresentazione dal concetto di gioco, in quanto il rappresentarsi è apparso come l'essenza del gioco, e quindi anche dell'opera d'arte» (VM, p. 148, capoverso 16).

Il risultato del secondo blocco tematico del paragrafo che stiamo leggendo sembra essere il seguente: la rappresentazione non può essere separata dall'opera, e questo perché essa è il modo d'essere dell'opera stessa. In altri termini, non si può concepire un'opera d'arte che non si realizzi nella propria rappresentazione, così come non è concepibile una rappresentazione artistica che non si rivolga a qualcuno, coinvolgendolo. Si tratta, come dicevamo, di una prima acquisizione ontologica. Ora però bisogna trarre ulteriori «conseguenze ontologiche» (VM, p. 149, capoverso 20) da questo risultato. Si tratterà, in particolare, di definire la natura della rappresentazione artistica, perché dal modo in cui essa si propone dipende la possibilità di far venire in primo piano il contenuto dell'opera.

Lo vedremo nel *terzo* blocco tematico, in cui si continuerà ad approfondire il rapporto tra *Gebilde* e rappresentazione: se finora si è visto che la rappresentazione non può essere *separata* dall'opera, ora si vedrà che tale rapporto di *appartenenza* si traduce in una vera e propria *fusione* tra opera e rappresentazione. In altre parole, la mediazione rappresentativa deve rendersi trasparente, deve scomparire affinché l'opera riesca a mostrare compiutamente il proprio contenuto. Questo si intende con *mediazione totale*.

