



**STUDI GERMANICI**

Istituto Italiano di Studi Germanici – Roma

**Comitato scientifico:**

Martin Baumeister  
Piero Boitani  
Angelo Bolaffi  
Gabriella Catalano  
Markus Engelhardt  
Christian Fandrych  
Jón Karl Helgason  
Robert E. Norton  
Gianluca Paolucci  
Hans Rainer Sepp  
Claus Zittel

**Direzione editoriale:**

Marco Battaglia  
Irene Bragantini  
Marcella Costa  
Francesco Fiorentino

**Direttore responsabile:**

Luca Crescenzi

**Direttore editoriale:**

Maurizio Pirro

**Redazione:**

Luisa Giannandrea

L'Osservatorio Critico della Germanistica è a cura di Maurizio Pirro

**Progetto grafico:**

Pringo Group (Pringo.it)

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 162/2000 del 6 aprile 2000  
Periodico Semestrale

Studi Germanici è una rivista peer-reviewed di fascia A - ISSN 0039-2952

© Copyright Istituto Italiano di Studi Germanici  
Via Calandrelli, 25 00153 Roma

# STUDI GERMANICI



Istituto Italiano di  
**STUDI GERMANICI**

---

**20 | 2021**



# Indice

7 Editoriale

## Saggi

- 13 Hermeneutik des Vieldeutigen  
*Günter Figal*
- 39 Der entnaste Gatte. Das thesesianische Wien im Spiegel der Posse  
*Der Geburtstag* von Franz von Heufeld  
*Hermann Dorowin*
- 57 Estetica della distanza. Geometrie nel teatro di Jakob Michael  
Reinhold Lenz  
*Cristina Fossaluzza*
- 77 Schillers *Maria Stuart* und die Kommunion. Religion, Religiosität  
und Literatur am Ende des Jahrhunderts der Aufklärung  
*Wolfgang Braungart*
- 103 Le varietà dell'amore. Dopo *Rilke 1904*: ancora Kierkegaard?  
*Alberto Destro*
- 121 Voler credere. Gioco e magia in *Homo Ludens*  
*Francesco Restuccia*
- 139 «Wörter, die Geschmack (aber auch Geruch) haben». Zur Per-  
zeption von Sprache bei Lese- und Übersetzungsprozessen im  
universitären DaF-Kontext  
*Beate Baumann*

## Ricerche

- 163 Il giudizio di Giorgio Vigolo su Arnold Schönberg tra legittimazione  
dell'*Entartung* e motivi anti giudaici  
*Paolo Dal Molin*
- 185 «Die Umkehr ist dem Menschen immer möglich». La *late first letter*  
di Hilde Domin a Konrad Adenauer del 27 gennaio 1960  
*Lorenzo Bonosi*

**205** Persistenza e falsificazione. Vicenda autobiografica nell'ultima  
produzione artistica di Ingmar Bergman  
*Giovanni Za*

**225 Osservatorio critico della germanistica**

**341 Abstracts**

**347 Hanno collaborato**

# Voler credere. Gioco e magia in *Homo Ludens*

Francesco Restuccia

## 1. LE ORIGINI DEL GIOCO O IL GIOCO DELLE ORIGINI

Il concetto di gioco può essere considerato tra i più attuali della nostra epoca, eppure la sua plurivocità ci impedisce di vedere con chiarezza cosa lo renderebbe tale<sup>1</sup>. Anche solo orientarsi nella selva degli scritti sul gioco non risulta semplice. Oltre alle classiche teorie estetiche che pensano l'arte in analogia con la libera attività del gioco, troviamo da una parte gli studi sulla funzione psicologica e pedagogica del gioco – inteso come pratica ludica – negli animali, nei bambini e negli adulti, dall'altra le teorie dei giochi – intesi come combinatoria di elementi e regole –, fino ad arrivare ai *game studies* e agli studi sui processi di *gamification*.

Una posizione centrale – perché dialoga con tutte le altre – è occupata dagli studi che pensano il gioco come modello per la cultura in generale. Primo fra tutti lo storico olandese Johan Huizinga, che in *Homo Ludens* afferma esplicitamente di essere interessato al carattere ludico della cultura e non alla funzione del gioco nella cultura<sup>2</sup>. A una simile prospettiva possono essere ricondotti anche gli studi di Roger Caillois, Émile Benveniste e Vilém Flusser, e in misura diversa le riflessioni sul gioco di Walter Benjamin e Eugen Fink. Rileggendo questi autori emerge immediatamente una questione fondamentale: tutti loro leggono il concetto di gioco in relazione ai concetti di magia, rito e culto, avvicinandoli esplicitamente o distinguendoli a partire, però, da qualche elemento comune. Tra loro il più radicale

1 Peppino Ortoleva, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?*, Espres Edizioni, Torino 2012.

2 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Proeve Eener Bepaling Van Het Spel-element Der Cultuur*, H.D. Tjeenk Willink & Zoon N.V., Haarlem 1940, trad. it. di Corinna van Schendel, *Homo ludens*, saggio introduttivo di Umberto Eco, Einaudi, Torino 2002.

nell'arrivare quasi a identificare ludico e magico è proprio Huizinga, a cui è dedicato questo contributo.

In *I giochi e gli uomini* Caillois rilegge le principali teorie sul rapporto tra gioco e sacro riconoscendo due linee. La prima, dominante, secondo cui *tutto scade nel gioco*, sarebbe stata sostenuta da autori come Yrjö Hirn, Karl Groos, Alice Gomme, Henry Carrington Bolton: «Il *bilboquet* e la trottola sono stati inizialmente arnesi magici. Molti altri giochi si basano ugualmente su antiche credenze o riproducono superficialmente riti svuotati del loro significato profondo»<sup>3</sup>. La seconda linea, secondo cui *tutto ha origine nel gioco*, sarebbe quella inaugurata da Huizinga. A una lettura più approfondita ci si può rendere conto, però, che le due posizioni sono meno inconciliabili di quanto possa sembrare. Anche Huizinga ritiene che in origine i giochi avessero una funzione sacra o magica e che gradualmente nel corso della storia abbiano perso almeno in parte la loro *serietà*, ma allo stesso tempo è convinto che a quei serissimi rituali arcaici appartenesse *anche* un elemento ludico. Non si tratterebbe di un processo di evoluzione per cui il gioco diventa non-gioco (e cioè cultura seria): in questo senso la cultura avrebbe origine *nel* gioco e non *dal* gioco. «La cultura viene dapprima giocata. [...] La cultura nelle sue fasi originarie porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici»<sup>4</sup>. Huizinga sembra pensare a uno stadio primitivo in cui gli esseri umani non distinguono ancora tra serietà e gioco e la loro vita è scandita da rituali che sono tanto sacri e magici, quanto ludici: una «'dualità-unità' di cultura e gioco»<sup>5</sup>. Ogni attività ritualizzata (non solo la gara e la festa, ma anche il diritto, la guerra, la religione, la poesia, il mito, la filosofia, e in misura minore anche l'arte), in altri termini ogni forma di cultura, avrebbe avuto origine da questi arcaici giochi seri: «Tutto ciò che ora vediamo come gioco nobile e bello, una volta è stato un gioco sacro»<sup>6</sup>. Tuttavia, col progredire della civiltà, l'elemento ludico e quello serio si sarebbero separati sempre più, portando la cultura moderna a una sostanziale svalutazione del significato del gioco. Caillois chiama *transfert* il processo di separazione dell'originaria unità di gioco e magia descritto da Huizinga, a cui corrisponde la secolarizzazione dell'elemento ludico della cultura<sup>7</sup>.

3 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1967, trad. it di Luca Guarino, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, a cura di Pier Aldo Rovatti, Bompiani, Milano 2000, p. 75.

4 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 55.

5 *Ibidem*.

6 *Ivi*, p. 122.

7 Caillois, *I giochi e gli uomini*, trad. it. cit., p. 77.



Uno dei maggiori limiti di *Homo ludens*, paradossalmente, è proprio quello di aver perso di vista la dimensione storica del gioco, o meglio dei giochi. In *Autunno del medioevo*, dove per la prima volta Huizinga ha pensato la cultura come gioco, si trattava ancora di una precisa caratteristica storica individuabile nella Borgogna del XV secolo. Come ha notato Umberto Eco, con *Homo ludens* il gioco sembra diventare una categoria per pensare ogni cultura umana: «proprio per questo non riesce a dirci se le maschere sono relative o universali, se ogni epoca ha la sua maschera tipica, come pare in *Autunno*, o se un'unica maschera gioca in tutte le epoche – come pare in *Homo ludens*»<sup>8</sup>. Se da un lato in *Homo ludens* Huizinga descrive la trasformazione dal gioco sacro delle origini, in quello nobile medievale, fino alla degenerazione in semplice *puerilità*<sup>9</sup> nell'epoca contemporanea, stabilisce allo stesso tempo una gerarchia da cui risulta chiaro che per lui il gioco vero e proprio, il gioco come dovrebbe essere, è quello delle origini: il gioco serio. Il bisogno di dimostrare la centralità del gioco nella cultura lo porta quasi a disprezzare la semplice giocosità e a identificare il gioco con le forme più alte del culto. In modo simile a Hegel, che nell'*Estetica* suggeriva come ogni forma d'arte rispondesse alla *Weltanschauung* della sua epoca e allo stesso tempo indicava nell'ideale classico una forma d'arte superiore alle altre, così anche Huizinga sembra accostare al suo prospettivismo storico una tensione normativa: ogni epoca ha la sua forma di gioco, ma quello originario, il gioco serio e sacro, è superiore alle altre forme.

Sin dagli anni Trenta non sono state risparmiate critiche a Huizinga come storico<sup>10</sup>. Tuttavia, in pochi hanno denunciato come

8 Umberto Eco, «*Homo ludens*» oggi, in Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., pp. VII-XXVII: XV.

9 La nozione di «puerilisme», elaborata nell'ultima parte di *Homo ludens*, è definita come la condizione di una comunità il cui comportamento è più immaturo di quanto le sue facoltà intellettuali e critiche potrebbero garantire, ed è stata proposta per la prima volta da Huizinga nel capitolo XVI di *In de schaduwen van morgen. Een diagnose van het geestelijk lijden van onzen tijd*, H.D. Tjeenk Willink & Zoon N.V., Haarlem 1935, trad. it. di Barbara Allason, *La crisi della civiltà*, saggio introduttivo di Delio Cantimori, Einaudi, Torino 1974. Su questo concetto si veda anche Paolo Carta, *Politica e morale ne La Crisi della civiltà di Johan Huizinga*, in «Laboratoire italien», 6 (2006), pp. 213-236, e Francesco Maiolo, *The Sense of Decline in Johan Huizinga's Thought*, in «Res Publica», 7 (2013), pp. 57-72.

10 In Italia, oltre alle prefazioni di Eco e di Garin, si veda Carlo Antoni, *Problemi e metodi della moderna storiografia: J. Huizinga*, in «Studi Germanici», 1 (1935), 1, pp. 5-21. L'articolo è seguito a un soggiorno di Huizinga presso l'Istituto Italiano di Studi Germanici di Roma, testimoniato anche dal carteggio tra quest'ultimo e Giuseppe Gabetti. Su Huizinga si vedano anche, sempre in questa rivista: Paolo Chiarini, *Alcune considerazioni preliminari*, in «Studi Germanici», 43 (2005), 1-2, pp.

problematica la compenetrazione delle sfere del gioco e del sacro e ancor meno è stato messo in discussione l'uso che Huizinga ha fatto del concetto di magia. Eppure, non solo la fortuna di *Homo ludens* è stata enorme, ma tra i concetti più ripresi, soprattutto nell'ambito dei *game studies*, vi è proprio quello di «circolo magico». È inevitabile il rischio che questi studi si portino dietro l'ambiguità di questo rapporto. Perciò è importante cercare di definire, a partire da Huizinga e dai suoi commentatori, il rapporto tra gioco e magia, individuandone gli elementi comuni e soprattutto rintracciandone le differenze.

In *Homo ludens* il rapporto tra gioco e magia si articola in due direzioni. Con l'obiettivo di dimostrare l'originaria unità di questi due concetti, Huizinga tenta da un lato di mettere in luce la dimensione seria del gioco, dall'altro di mostrare la dimensione ludica contenuta nel sacro. In tutte le definizioni di gioco proposte da Huizinga si può riconoscere questo sforzo, che non si limita all'analisi della dualità-unità del gioco sacro primitivo, ma si spinge fino agli esiti moderni del processo di *transfert*, finendo così per considerare in modo problematico quell'unità originaria come un modello normativo per ogni gioco.

Analizziamo innanzitutto ciò che secondo Huizinga rende serio il gioco, avvicinandolo al sacro: le sue regole e i suoi limiti spazio-temporali. In secondo luogo rifletteremo su quella che lo storico olandese considera la dimensione ludica del rito: la parziale consapevolezza del suo carattere costruito, convenzionale e fittizio, una consapevolezza che però non sfocia nella disillusione<sup>11</sup>. Infine individueremo nello *spelbreker*, il guastafeste, una figura limite, utile per distinguere l'illusione ludica dalla credenza propria del pensiero magico.

## 2. *TOOVERCIRKEL*: LA SERIETÀ DEL GIOCO

Di contro a una tradizione che vedeva nel gioco un modello di libertà, Huizinga è tra i primi a valorizzarne i limiti. Quando si dice che qualcosa «ha gioco» – espressione che si trova sia nelle lingue germaniche che in quelle romanze – si intende che ha una «limitata

201-203; Luisa Mangoni, *Cantimori e Huizinga*, in «Studi Germanici», 43 (2005), 1-2, pp. 205-219, Gennaro Sasso, *Civiltà e decadenza*, in «Studi Germanici», 43 (2005), 1-2, pp. 221-226. Su *Homo ludens* si veda Ernst Gombrich, *Huizinga's Homo ludens*, in «Bijdragen en mededelingen betreffende de geschiedenis der Nederlanden», 88 (1973), 2, pp. 275-296 e Leander Scholz, *Die Spiele der Massen. Johan Huizinga und das Collège de Sociologie*, in *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, hrsg. v. Rolf F. Nohr – Serjoscha Wiemer, LIT Verlag, Münster 2008, pp. 249-260.

11 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., pp. 11-17.

mobilità»<sup>12</sup>, che ha libertà di manovra all'interno di determinati limiti. Si tratta di un'espressione che ha origine nel vocabolario tecnico e si riferisce al funzionamento di macchine e altri dispositivi<sup>13</sup>. Quando Huizinga parla di libertà in relazione al gioco, la intende sempre nel senso di una libertà limitata, condizionata o – come ha scritto Vilém Flusser – una «libertà nella dipendenza»<sup>14</sup>. Questi limiti non mettono in discussione il carattere disinteressato del gioco, anzi lo garantiscono. Proprio in quanto il gioco «sta al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri»<sup>15</sup>, è *separato* dalla vita ordinaria e ha bisogno di limiti e regole che lo distinguano da questa: «il gioco s'isola dalla vita ordinaria in luogo e durata»<sup>16</sup>. Perché un gioco sia tale deve poter avere un inizio e una fine ben riconoscibili. Il suo tempo è organizzato in turni, riprese, intervalli: ha una struttura interna. Allo stesso modo lo spazio del gioco è chiaramente delimitato e organizzato preliminarmente: esiste sempre un campo di gioco (un'arena, una tavola) ben delimitato, oltre il quale si è fuori gioco<sup>17</sup>. Il suo isolamento nei confronti delle cose del mondo non lo renderebbe quindi più basso e meno serio, ma al contrario, gli permetterebbe di occupare «un posto nella sfera di festa e di culto, nella sfera sacra»<sup>18</sup>.

12 *Ivi*, p. 42.

13 Si veda anche Caillois, *I giochi e gli uomini*, trad. it. cit., p. 8; Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen 1986, trad. it. di Gianni Vattimo, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 2000, pp. 231, 235, 237; Vilém Flusser, *Kommunikologie weiter denken. Die Bochumer Vorlesungen*, Fischer, Frankfurt a.M. 2008, p. 210.

14 Vilém Flusser, *Da banalidade do mal*, in «O estado de São Paulo», Suplemento Literário, 26 luglio 1969, trad. it. di Francesco Restuccia, *Sulla banalità del male*, in «Flusser Studies», 19 (2015), pp. 1-5: 4.

15 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 12.

16 *Ivi*, p. 13.

17 È interessante notare che Huizinga riflette sull'importanza dei limiti del gioco negli stessi anni in cui si afferma nell'ambito della teoria delle immagini una riflessione sulla funzione della cornice. Simmel, ad esempio, ricorda che la cornice ha il fondamentale compito di custodire l'insularità dell'opera, difendendola da ingerenze esterne e inducendo lo sguardo a concentrarsi all'interno, ma anche garantendo l'arte «come mondo di valori a sé stante, avulso nella sua separatezza dalla vita ordinaria e dalle sue implicazioni pratiche» (Andrea Pinotti, *La cornice come oggetto teorico*, in *La cornice. Storie, teorie, testi*, a cura di Daniela Ferrari – Andrea Pinotti, Johan & Levi, Monza 2018, pp. 51-68: 56). Ancora più rilevante è notare come entrambe queste riflessioni, sui limiti del gioco e sulla funzione della cornice, nascano in un momento in cui entra in crisi la separatezza tanto delle opere d'arte (che spesso sfondono o assorbono la cornice), tanto dei giochi (che cominciano a contaminarsi con il mondo ordinario). Sui processi di «scorniciamento» nell'arte e nelle immagini contemporanee si veda anche Pietro Conte, *Unframing Aesthetics*, Mimesis, Milano-Udine 2020.

18 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 13.

Riprendendo una tesi diffusa in etnologia e negli studi di religione, Huizinga ritiene che il sacro consista nel suo essere nettamente separato, nello spazio e nel tempo, dal mondo ordinario. Quest'idea sarà ripresa e definita in modo chiaro da Agamben in *Homo sacer*, dove il sacro è concepito come separato, reso inaccessibile all'uso e al commercio degli esseri umani<sup>19</sup>, e da Flusser, che in più occasioni sottolinea come nelle culture antiche il sacro corrisponda a una separazione spaziale (il tempio greco: «*temenos heißt Ausschnitt*»<sup>20</sup>) o temporale (lo Shabbat ebraico)<sup>21</sup>. Nei riti d'iniziazione, ad esempio, «i novizi stessi sono sciolti da legge e regola quotidiane. In tutta la tribù hanno tregua le ostilità. Tutti i gesti di vendetta sono differiti»<sup>22</sup>. Oltre i limiti spaziali e temporali del rito, del culto e della festa, le regole e le convenzioni sociali della vita consueta sono sospese. L'atto fondativo di ogni rituale è la circoscrizione di uno spazio e di un tempo consacrato, al cui interno valgono regole nuove e inviolabili.

Nonostante Huizinga parta dalla definizione del gioco come determinato da limiti e regole per poi ritrovare le stesse caratteristiche nel rito, è probabile che la genesi del suo pensiero abbia avuto un movimento inverso: con il fine di dimostrare la serietà del gioco, deve aver preso le mosse dalla definizione del rito, individuandola nel topos antropologico del sacro come separato, per poi ritrovare nel gioco le stesse pertinenze.

Come formalmente non vi è distinzione tra un gioco e un rito, e cioè il rito si compie con le forme stesse d'un gioco, così formalmente non si distingue il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco. L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. [...] Formalmente tale funzione di delimitazione è assolutamente una e identica per un fine sacro o per un puro gioco. L'ippodromo, il campo di tennis, il pallottoliere, la scacchiera funzionalmente non si differenziano dal tempio o dal cerchio magico<sup>23</sup>.

Riscontrando tanto nel rito quanto nel gioco le stesse strutture formali, Huizinga è convinto di poter attribuire a entrambi la stessa

19 Giorgio Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*, Einaudi, Torino 2005.

20 Flusser, *Kommunikologie weiter denken*, cit., p. 237.

21 *Ivi*, p. 236.

22 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 17.

23 *Ivi*, pp. 13 s., 26.

funzione: quella di creare un'isola di ordine<sup>24</sup>. Se fosse vissuto una quarantina di anni dopo avrebbe probabilmente definito il gioco come una forza neghentropica, che creando ordine e informazione si oppone al rumore e al disordine entropico del mondo. Tanto il rito quanto il gioco sarebbero costruzioni di senso e in quanto tali sarebbero riconoscibili all'origine della cultura.

L'idea che il gioco presupponga uno spazio circoscritto e separato dal mondo ordinario, dove valgono regole diverse, è tornata di grande attualità nei *game studies* contemporanei<sup>25</sup>, che riprendendo esplicitamente Huizinga propongono di chiamare questo luogo *magic circle*. In *Homo ludens*, in realtà, i termini *toovercirkel* e *tooverkring* (cerchio magico) compaiono solo cinque volte, tra altri esempi di spazio circoscritto e consacrato, ma l'espressione ha avuto immediatamente un enorme successo, finendo per introdurre acriticamente nel dibattito contemporaneo la problematica identità tra gioco e magia concepita da Huizinga<sup>26</sup>.

Recentemente Gordon Calleja ha messo in discussione il concetto di cerchio magico con un'argomentazione che può essere riportata anche a *Homo ludens*<sup>27</sup>. La definizione di gioco a partire dalla delimitazione preliminare dei suoi confini è strettamente formale e non permette di determinare l'esperienza che se ne potrà fare: esistono diversi ambienti digitali caratterizzati da uno spazio delimitato che non possono essere considerati giochi ed esistono diversi giochi i cui confini sono più sfumati di quanto la teoria del *magic circle* faccia pensare. Se anche possiamo comprendere un gioco (*game*) in termini

24 *Ivi*, p. 14; si veda anche Caillois, *I giochi e gli uomini*, trad. it. cit., p. 12: «Costituisce un'isola di chiarezza e perfezione, per quanto indubbiamente infinitesimale e precaria, revocabile e che si autosopprime».

25 Katie Salen – Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge (MA)-London 2003.

26 La questione dei limiti del gioco nei videogame e negli ambienti virtuali è di particolare interesse perché la programmazione richiede confini più netti di quelli tracciati dalla convenzione umana. Utilizzando il casco di realtà virtuale *Oculus Quest 2*, ad esempio, si deve preliminarmente tracciare una linea chiusa attorno a sé, in modo che lo spazio virtuale non ecceda quello reale della stanza in cui ci si trova (così da non urtare accidentalmente contro oggetti reali non riprodotti nello spazio virtuale): per tutta la durata dell'esperienza di gioco i limiti resteranno quelli tracciati da quel «rito» iniziale. Nell'installazione *Parallel I-IV*, Harun Farocki perlustra i diversi modi in cui vari videogiochi risolvono l'interazione con i limiti dello spazio percorribile: isole, muri invisibili, avvertimenti minacciosi e persino il rischio di cadere dai bordi del mondo.

27 Gordon Calleja, *Ludic identities and the magic circle*, in *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, ed. by Valerie Frissen – Sybille Lammes – Michiel de Lange – Jos de Mul – Jost Raessens, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015, pp. 211-224.

formali come combinatoria di regole, l'attività del gioco (*play*) dev'essere compresa a partire dalla sua esperienza<sup>28</sup>. Possiamo facilmente individuare i limiti spaziali e temporali del gioco, ma è ben più difficile separare in modo netto l'esperienza del gioco dall'esperienza del mondo ordinario. Il giocatore porterà inevitabilmente all'interno del gioco la sua esperienza del mondo esterno, il suo sistema di valori, che ne influenzeranno le scelte e allo stesso modo riporterà l'esperienza acquisita durante il gioco nel mondo esterno. Inoltre, come già aveva notato Ehrmann, quest'idea di separazione implica un dualismo tra l'universo culturale del gioco e una realtà semplicemente naturale<sup>29</sup>. Ma nel momento in cui la realtà è esperita, pensata, abitata, non è più quell'oceano di disordine e insensatezza che ci spinge a rifugiarsi nelle isole di senso del gioco; la nostra realtà è già organizzata, costruita e mediata culturalmente. Negare l'esistenza di un gioco e di un mondo ordinario *puri* non significa però annullare la distinzione tra queste due sfere. È certamente possibile riscontrare diversi gradi di contaminazione tra l'ambito del gioco e quello della vita, nonché, come fa Huizinga, notare una progressiva compenetrazione tra questi due piani a partire dalla fine del XIX secolo: da un lato giochi che hanno sempre maggiori ricadute sia sul piano didattico-pedagogico, sia su quello economico-produttivo, dall'altro metodi didattici e mestieri che ricorrono sempre più a dinamiche ludiche. Tuttavia non è necessario condannare queste forme ibride come degenerazioni in nome di un'originaria purezza del gioco.

Un aspetto che tanto i teorici quanto i critici contemporanei del *magic circle* sembrano trascurare è che per Huizinga il rapporto tra magia e gioco non è semplicemente metaforico: si tratta di un'identità formale e funzionale. Nessuno di loro sembra domandarsi quale forma di magia sia stata presa come modello per il gioco e quale visione del mondo porti con sé. Huizinga non definisce mai il proprio concetto di magia (per cui usa raramente *magie*, più spesso *tooverij* e derivati come *tooverkracht*), che riprende innanzitutto dall'etnologia, in particolare da Frobenius e Mauss<sup>30</sup>, e in parte, attraverso

28 Anche Eco critica la confusione di Huizinga tra il gioco come *competence* e il gioco come *performance*, notando come nel capitolo dedicato alla «nozione del gioco nella lingua», nonostante analisi svariati termini di diverse lingue, non prenda in considerazione il termine inglese *game*, ma solo *play*. Pur avendo più o meno inconsapevolmente optato per una teoria del comportamento ludico, Huizinga finirebbe però per proiettarvi degli elementi formali propri del concetto di *game*. Eco, «*Homo ludens*» oggi, cit., p. XVII.

29 Jacques Ehrmann, *Homo ludens revisited*, in «Yale French Studies», 41 (1968), pp. 31-57.

30 Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*,

i suoi studi storici, dalla tradizione medievale e rinascimentale. È particolarmente significativo che Huizinga non distingue tra sacro e magico, considerando quest'ultimo il modello primitivo di ogni forma di culto: «il sacerdote che compie atti rituali non fa che giocare un gioco? Chi l'ammette per una religione l'ammette per tutte»<sup>31</sup>. Tutte le religioni sarebbero quindi riconducibili, per quanto riguarda la loro dimensione ludico-rituale, ai culti pagani primitivi e cioè alla pratica magica e alla sua logica di purità. Huizinga non elabora questo fondamentale presupposto e finisce per assumere l'idea di separazione, tratto dall'analisi di determinate culture, come valore universale. In particolare trascura la tradizione cristiana, insieme a quella delle altre grandi religioni monoteiste, e il modo in cui si sono opposte alla visione del mondo pagana, da loro condannata come «magica». Secondo René Girard, ad esempio, la concezione cristiana del sacro supera la logica di purità propria delle culture mitiche permettendo una consapevole pratica di contaminazione tra sacro e profano<sup>32</sup>. Vilém Flusser, sostenitore delle tesi di Girard, ha proposto una riformulazione di *Homo ludens* in senso anti-magico<sup>33</sup>: il gioco può avere una funzione alta e addirittura una dimensione sacra e tuttavia essere lontano dal principio discriminatorio della magia, se si fonda sulla concezione giudaico-cristiana del dialogo e dell'amore del prossimo. Secondo questa diversa prospettiva non è un rigido sistema di limiti e di regole a rendere tale il gioco, ma il processo intersoggettivo di costruzione e di condivisione di quei limiti e di quelle regole.

Phaidon Verlag, Zürich 1933, trad. it. di Clara Bovero, *Storia della civiltà africana*, Adelphi, Milano 2013; Henri Hubert – Marcel Mauss, *Esquisse d'une théorie générale de la magie*, in «L'Année sociologique», 7 (1902-1903), pp. 1-146, trad. it. di Franco Zannino, *Teoria generale della magia*, Einaudi, Torino 2000.

31 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 24.

32 René Girard, *Des choses cachées depuis la fondation du monde. Recherches avec J.M. Oughourlian et Guy Lefort*, Grasset et Fasquelle, Paris 1978, trad. it. di Rolando Damiani, *Delle cose nascoste sin dalla fondazione del mondo. Ricerche con Jean-Michel Oughourlian e Guy Lefort*, Adelphi, Milano 1996; Per un approfondimento della questione della logica di purità e del suo superamento nel pensiero cristiano si veda Daniele Guastini, *Immagini cristiane e cultura antica*, Morcelliana, Brescia 2021.

33 Vilém Flusser, *Do estranho*, in Id., *Ser judeu*, Anablume, São Paulo 2014, pp. 125-133; Id., *Ins Universum der technischen Bilder*, European Photography, Göttingen 1985, trad. it. di Salvatore Patriarca, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2009.

### 3. *INSPELING*: LA DIMENSIONE LUDICA DELLA MAGIA

Sempre con l'obiettivo ultimo di dimostrare l'originaria identità di gioco e magia, parallelamente al tentativo di svelare il carattere serio e sacro del gioco, Huizinga non perde occasione di mettere in luce anche il carattere ludico della magia. Come rispondesse all'obiezione secondo cui gioco e magia sarebbero irriducibili l'uno all'altra perché il primo è sempre un *far finta*, mentre la seconda sarebbe un *fare sul serio*, Huizinga richiama più volte l'attenzione sulla particolare forma di consapevolezza che accompagna in qualche modo sia la disposizione ludica che la credenza magico-religiosa. Come era partito dal topos del sacro come separato per poi ritrovarlo nella sua analisi del gioco, allo stesso modo prende le mosse dal luogo comune del gioco come finzione per poi scoprire un dispositivo simile nel pensiero magico. Il fatto che in tedesco e in olandese, come in molte altre lingue germaniche e romanze – escluso l'italiano –, il termine gioco (*spel*) sia impiegato anche per la rappresentazione teatrale, e in generale per le arti sceniche e per la recitazione, fa sì che Huizinga non senta l'esigenza di provare che il gioco è innanzitutto un mettere in scena. Tuttavia, nel tentativo di rintracciare questa dimensione rappresentativa anche nella magia e nelle pratiche rituali, descrive con grande chiarezza la particolare forma di coscienza che accompagna l'esperienza ludica.

Quando giochiamo sappiamo sempre che si tratta solo di un gioco e tuttavia per tutta la durata del gioco ci impegniamo in esso come fosse la cosa più importante. Se giochiamo alla lotta sappiamo di giocare ed evitiamo di farci reciprocamente del male, ma non ci limitiamo a rappresentare una lotta compiendo movimenti che esternamente possano essere letti come tali, bensì cerchiamo effettivamente di vincere, con un notevole coinvolgimento emotivo. Siamo consapevoli che le regole e gli obiettivi del gioco valgono solo all'interno dei limiti spaziali e temporali del gioco, ma finché sono in vigore diamo loro un valore assoluto.

Già il bambino sa perfettamente di «fare solo per finta», di «fare solo per scherzo». Quanto sia complicata questa nozione nell'anima infantile, è molto felicemente illustrato dal seguente caso, raccontatomi tempo fa da un padre. Questi trova il figliolo di quattro anni intento a giocare «al trenino», seduto sulla prima di una fila di sedie. Egli abbraccia il bimbo, ma quello gli dice: – Babbo, non devi baciare la locomotiva, se no i vagoni credono che non sia una cosa seria –. In quest'idea del «soltanto per scherzo», come è nel gioco, sta racchiusa la coscienza dell'inferiorità della «celia» di fronte al «serio», coscienza che sembra essere primaria. Già osservammo però che tale coscienza di giocare «soltanto», non esclude affatto che questo «giocare



soltanto» non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono che si fa estasi ed elimina nel modo più completo, per la durata dell'azione, la qualifica «soltanto». Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore<sup>34</sup>.

Per potersi pienamente immergere nell'esperienza di gioco, il bambino deve eliminare quanto più possibile gli elementi che fanno riemergere la coscienza che si tratta soltanto di un gioco – coscienza che non scompare mai del tutto, ma che deve restare latente perché il gioco possa essere vissuto pienamente. Tra i commentatori di Huizinga, Gadamer è forse quello che meglio ha colto questo aspetto.

Il giocatore sa bene che il gioco è solo gioco e si accampa in un mondo che è determinato dalla serietà degli scopi. Ma sa questo non nel senso che egli, come giocatore, abbia ancora esplicitamente *presente* questo rapporto con ciò ch'è serio. Il gioco raggiunge il proprio scopo solo se il giocatore si immerge totalmente in esso. Non il rimando esteriore del gioco alla serietà, ma solo la serietà nel giocare fa sì che il gioco sia interamente gioco. Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste [*Spielwerderber*]. [...] Il giocatore sa benissimo che cosa è gioco, e che ciò che fa «è soltanto un gioco»; ma non sa quel che in tal modo «sa»<sup>35</sup>.

Condizione essenziale per l'attività ludica è l'illusione, intesa a partire dalla sua etimologia come derivato di *ludus*. Huizinga può quindi tradurre *inlusio* come *inspeling*, un «essere-nel-gioco»: quell'esperienza di immersione e di abbandono che consiste nello *stare al gioco*<sup>36</sup>. Il giocatore è consapevole che niente e nessuno lo obbliga a seguire le regole che sta scegliendo di seguire, eppure le assume come assolute. Nella decisione di prendere sul serio qualcosa che non è altro che «un immaginare»<sup>37</sup> consiste per Huizinga la nobiltà della cultura umana, che può essere rintracciata tanto nel gesto di un guerriero giapponese che non approfitta di una posizione di vantaggio rispettando le convenzioni della guerra, tanto nel gioco di un bambino.

Nella complessa dialettica tra consapevolezza e illusione che Huizinga individua nella coscienza ludica, possiamo riconoscere una delle idee più interessanti di *Homo ludens*, che richiama concetti come il *counterfeit belief* teorizzato da Hume, l'*illusion volontaire* di Paul Souriau o ancora la *bewusste Selbsttäuschung* di cui hanno scritto Konrad Lange e Karl Groos<sup>38</sup>.

34 *Ivi*, pp. 11-12.

35 Gadamer, *Verità e metodo*, trad. it. cit., pp. 227-229.

36 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 15.

37 *Ivi*, p. 22.

38 David Hume, *A Treatise of Human Nature*, ed. by Lewis Amherst Selby-Bigge,

Proprio commentando Huizinga, Gadamer riflette sull'indeterminatezza della coscienza ludica, «che rende semplicemente impossibile distinguere tra credenza e non credenza»<sup>39</sup>. In tempi più recenti Tamar Gendler ha coniato il termine *alief*, continuando indirettamente questa linea di ricerca, per indicare uno stato mentale, attivato dall'ambiente e associato a contenuti rappresentativi, emotivi e comportamentali, a cui non abbiamo dato assenso – e che può quindi essere in contrasto con ciò che crediamo (il nostro *belief*). Si può parlare di un «belief-discordant alief» quando non riusciamo a camminare su un ponte di vetro che sappiamo sicuro, ma anche quando ci meravigliamo per un gioco di prestigio che sappiamo essere un trucco o quando sentiamo il cuore in gola per quello che sappiamo essere un film o un gioco<sup>40</sup>.

Questa stessa forma di coscienza può essere ritrovata, secondo Huizinga, anche nella credenza magica. Inevitabilmente oggi tendiamo ad attribuire a ogni forma di fede la nostra concezione moderna e scientifica di convinzione e ci sorprendiamo di chi crede nell'efficacia di determinate pratiche magiche, ma da questa credenza è «inseparabile un elemento semischerzevole»<sup>41</sup>. Non si tratta mai di un'illusione assoluta, di una convinzione piena della realtà dei fenomeni soprannaturali in cui si crede, ma è sempre presente «una retro-coscienza del 'non essere vero'»<sup>42</sup>. Data la natura partecipativa dei rituali magici, sono gli stessi credenti a costruire e indossare le maschere degli spiriti, recitando una parte come fa oggi un padre che si veste da Babbo Natale. Ma anche chi si limita ad assistere a questi rituali, come le donne del villaggio inquisite dagli uomini mascherati da spiriti, ha solo una «mezza fede» – così come il bambino che vede scomparire il padre e riapparire Babbo Natale. La credenza nella magia ha sempre un elemento di «*make believe*», di far finta: «i primitivi sono, incantatori e incantati, contemporaneamente coscienti e vittime dell'inganno. Vogliono però essere vittime»<sup>43</sup>.

revised by Peter H. Nidditch, Clarendon Press, Oxford 1978, pp. 630-632; Paul Souriau, *L'imagination de l'artiste*, Librairie Hachette et cie, Paris 1901; Konrad Lange, *Die bewußte Selbsttäuschung als Kern des künstlerischen Genusses*, Verlag von Veit & Comp., Leipzig 1895; Karl Groos, *Die Illusion*, in Id., *Das Seelenleben des Kindes*, Verlag von Reuther & Reichard, Berlin 1904, pp. 162-178. È in preparazione una raccolta di testi di Lange e Groos sull'illusione consapevole, per la prima volta tradotti in italiano, a cura di Pietro Conte.

39 Gadamer, *Verità e metodo*, trad. it. cit., p. 233.

40 Tamar Gendler, *Alief and Belief*, in «The Journal of Philosophy», 105 (2008), 10, *Epistemic Norms*, Part 2, pp. 634-663.

41 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 169.

42 *Ivi*, p. 29.

43 *Ivi*, p. 30. Qui Huizinga fa riferimento al capitolo *Primitive Credulity* di Robert

Un autoinganno cosciente e volontario viene riconosciuto nella credenza magica anche da Marcel Mauss. In *Teoria generale della magia* osserva: «Ma come è possibile che il mago creda in una magia, di cui è costantemente in grado di apprezzare, nel loro giusto valore, i mezzi e gli effetti?»<sup>44</sup>. Analizzando le pratiche degli stregoni australiani nota che se da un lato sono tutti convinti dell'efficacia dei riti praticati, dall'altro la loro illusione è sempre parziale. Quando il mago estrae dal corpo di un malato dei sassolini che erano causa del male, sa benissimo che non si trovavano nel corpo e tuttavia – garantiscono gli etnologi – è convinto dell'efficacia del rituale. «I preliminari del rito, la gravità delle pratiche [...], la serietà di tutti questi atti, dimostra una effettiva volontà di credere»<sup>45</sup>, ma questa *credenza volontaria* si accompagna a una credenza reale. «Non c'è neppure da dubitare, per noi, che i fatti di magia comportino un 'darla a bere' continuo, e che le illusioni sincere del mago siano state sempre, in qualche misura, volontarie»<sup>46</sup>. La simulazione del mago è «inizialmente volontaria, diventa a poco a poco incosciente e finisce col produrre stati di perfetta allucinazione; il mago inganna se stesso, come l'attore che dimentica di recitare una parte»<sup>47</sup>.

L'idea di una simulazione consapevole e volontaria che ottiene in un secondo momento l'effetto di una credenza quasi piena, dovuta a un certo grado di repressione della coscienza e di abbandono all'illusione, si ritrova anche in Roger Caillois, che analizzando il ruolo della maschera nei rituali e il suo rapporto con la trance, scrive: «È la vittoria della finzione: la simulazione porta a una possessione che, quanto a essa, non è simulata»<sup>48</sup>. Per ottenere un abbandono quanto più completo all'illusione si fa divieto a donne e bambini di assistere alla produzione delle maschere, ma allo stesso tempo «come potrebbero non sapere che si tratta di illusione, travestimento, fantasmagoria, dietro i quali si nascondono i loro stessi familiari? [...] Ad ogni modo, credulità e simulazione appaiono, in questo e altri casi, curiosamente congiunte»<sup>49</sup>. È significativo notare che proprio

Ranulph Marett, *Threshold of Religion*, Methuen, London 1912.

44 Hubert – Mauss, *Teoria generale della magia*, trad. it. cit., p. 93.

45 *Ivi*, p. 95.

46 *Ivi*, p. 96.

47 *Ibidem*. Mauss sottolinea molto più di quanto non faccia Huizinga il carattere collettivo e sociale di questo autoinganno: la credenza del mago è il riflesso di quella del pubblico. Gli stati affettivi che generano le illusioni «risultano dalla mescolanza dei sentimenti dell'individuo con quelli di tutta la società». *Ivi*, p. 132.

48 Caillois, *I giochi e gli uomini*, trad. it. cit., p. 105.

49 *Ivi*, pp. 106, 110.

da questo testo di Caillois, Baudrillard riprenderà i suoi concetti di simulacro e simulazione, quest'ultima intesa come profezia che si auto-avvera, come nel caso del paziente che simulando una malattia arriva a svilupparne i sintomi reali<sup>50</sup>.

Vilém Flusser individua una forma di *credenza in malafede* simile a quella descritta da Huizinga, Mauss e Caillois, ma la attribuisce al pensiero magico contemporaneo per distinguerlo da quello delle culture orali. Notando la ricomparsa di un comportamento magico e rituale nella società occidentale odierna, seguita alla crisi della cultura scritta, Flusser paragona ironicamente il modello dell'uomo moderno, il funzionario, al modello di uomo primitivo, il nativo americano: «Entrambi, l'indiano e il funzionario, credono nella realtà delle immagini, ma il funzionario lo fa in malafede [*bösen Glaubens*]. Dopotutto, egli ha imparato a scrivere a scuola e perciò la sa più lunga. Ha una coscienza storica, critica, ma la sopprime [*unterdrückt*]»<sup>51</sup>. Il funzionario decide di credere in una realtà che sa non essere vera, quella rappresentata dai *mass media*, per poter funzionare al meglio all'interno della società. Per restare aggrappato al brandello di felicità che gli resta sceglie di fare a meno di ricorrere al pensiero concettuale ed è proprio questa *inerzia della felicità* a impedirgli un cambiamento di rotta («Es ist diese Trägheit des Glücks, die einer Umschaltung entgegensteht»<sup>52</sup>).

Anche in ambito neuroscientifico si è studiato come il pensiero magico possa convivere con una qualche consapevolezza, nei confronti della quale le reazioni emotive e comportamentali sono quasi indifferenti. In uno studio del 1986 Paul Rozin ha dimostrato sperimentalmente che versando dello zucchero in due contenitori, su uno dei quali compare la scritta «cianuro di sodio» – il tutto davanti agli occhi dei soggetti – questi ultimi saranno decisamente riluttanti a servirsi dal contenitore segnalato come pericoloso, provando che associazioni di tipo magico, come quelle di *simpatia*, possano essere più forti della consapevolezza razionale della loro scorrettezza<sup>53</sup>.

50 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Gallimard, Paris 1981, trad. it. parziale di Matteo Giovanni Brega, *Simulacri e impostura*, PGreco, Milano 2008, p. 12.

51 Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, European Photography, Göttingen 1983, trad. it. di Chantal Marazia, *Per una filosofia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano 2006, p. 84.

52 Flusser, *Kommunikologie weiter denken*, cit., p. 210.

53 Paul Rozin – Maureen Markwith – Bonnie Ross, *The Sympathetic Magical Law of Similarity, Nominal Realism, and Neglect of Negatives in Response to Negative Labels*, in «Psychological Science», 1 (1990), 6, pp. 383-384: 383. Facendo un grande salto indietro possiamo notare che già Paolo di Tarso metteva in guardia i fedeli ricordando loro che la consapevolezza che gli dèi pagani non esistano non protegge chi ha la coscienza debole dall'aver sentimenti idolatrici nei loro confronti, soprattutto in un

Tornando a Huizinga e alla supposta identità dell'esperienza del gioco e della magia, possiamo davvero dire che tutti i diversi casi osservati siano riconducibili alla stessa forma di illusione volontaria e consapevole, o non dovremmo piuttosto riconoscere diversi gradi di volontà e consapevolezza? Il livello di abbandono e immersione che viviamo giocando a scacchi o a nascondino, è lo stesso di cui si fa esperienza durante una trance rituale? Sembra innegabile ammettere diversi gradi di repressione della coscienza: possiamo quindi indicare in una determinata soglia di consapevolezza il discrimine tra l'esperienza del gioco e quella della magia? Come individuare questa soglia?

#### 4. *SPELBREKER*: LA SOSPENSIONE DEL GIOCO

Un caso interessante è quello dell'illusionismo, proprio perché al limite tra gioco e magia, in quanto riproduzione scenica e quindi ludica della pratica magica. È possibile distinguere l'esperienza dell'illusionismo da quella della magia tradizionale<sup>54</sup>? In uno spettacolo del duo di prestigiatori Penn & Teller, il primo, dopo aver fatto scegliere una carta e aver mescolato il mazzo, si rivolge a una spettatrice e le chiede se crede che la carta sia effettivamente persa nel mazzo, ricevendo risposta positiva. Non soddisfatto, chiede alla stessa spettatrice se è disposta a scommettere cento dollari che non sarà in grado di trovare la carta, ricevendo risposta negativa. Con questa serie di battute viene smascherata la finzione scenica: la spettatrice, pur non avendo effettivamente notato il trucco, sa di assistere a uno spettacolo ed è consapevole di trovarsi davanti a un abile illusionista. Si aspetta di essere ingannata e allo stesso tempo spera di essere sorpresa e quindi sceglie di abbandonarsi all'illusione<sup>55</sup>. La prima risposta è interna alla finzione scenica: «in base a quello che ho visto non c'è ragione di non credere che la carta sia persa nel mazzo»; la seconda è esterna alla finzione: «in base a quello che so, mi aspetto che il prestigiatore abbia in qualche modo trattenuto la carta». La prima risposta segue

contesto rituale come quello dei sacrifici (1 Cor 8).

54 Per uno studio filosofico dell'esperienza della prestidigitazione si veda Jason Leddington, *The Experience of Magic*, in «Journal of Aesthetics and Art Criticism», 74 (2016), 3, pp. 253-264; Gustav Kuhn, *Experiencing the Impossible*, The MIT Press, Cambridge (MA)-London 2019.

55 È vero che per tutta la durata del numero, lo spettatore tenta di individuare il trucco, ma lo fa per massimizzare l'effetto di meraviglia. L'effetto sarà tanto più stupefacente quanto più appare come impossibile. Infatti, se si riesce a scoprire il trucco, il senso di frustrazione tende a essere maggiore della gioia per il proprio successo.

le regole del gioco, la seconda riflette su queste regole. Sollecitata dall'illusionista – e quindi in accordo con lui –, la spettatrice è uscita dal gioco, che è stato temporaneamente sospeso.

Il paziente preso in cura dallo stregone che ha estratto dalla sua bocca delle pietrine di quarzo, è in grado di far riemergere pienamente la sua «retro-coscienza del 'non essere vero'» e ammettere di non essere stato curato riconoscendo che lo stregone ha solo simulato l'estrazione grazie a un gioco di prestigio? O piuttosto arriverebbe a scommettere del denaro sulla propria guarigione? In altre parole, chi crede nella magia – per quanto la sua credenza possa essere volontaria e la sua illusione consapevole – è in grado di *uscire dal gioco*? È forse proprio quest'incapacità di sospendere la credenza magica a distinguerla da quella forma di credenza volontaria implicata dal gioco.

Tra i concetti più interessanti di *Homo ludens* vi è quello di guastafeste (*spelbreker*), letteralmente, colui che interrompe il gioco. Si tratta di un'idea intimamente connessa con quella di *inspeling*, l'illusione volontaria che consiste nello stare al gioco. Nel momento in cui quest'illusione è svelata e la consapevolezza che si tratta *soltanto* di una finzione viene fatta pienamente emergere, il mondo del gioco si dissolve.

Sottraendosi alle regole lo *spelbreker* rifiuta le convenzioni della comunità giocante e, nel metterle a nudo, le disattiva anche per gli altri giocatori. «Il guastafeste infrange il loro mondo magico, perciò è vile e viene espulso»<sup>56</sup>. *Spelbreker* non è semplicemente chi trasgredisce le regole, ma chi nel farlo mostra che non ci sono conseguenze, rivelando, o meglio ricordando, che si tratta di convenzioni autoimposte e non davvero assolute. Il gioco non è messo a repentaglio da chiunque infranga le regole: bisogna distinguere tra lo *spelbreker* e il *valsche speler* (il baro). Quest'ultimo, fingendo di seguire le regole e dissimulando la propria infrazione, non fa svanire l'illusione. Così facendo «continua a riconoscere il cerchio magico del gioco»<sup>57</sup>. Nel momento in cui è scoperto può essere ammonito o espulso, e il gioco può continuare. Con il guastafeste è diverso: «sottraendosi al gioco questi svela la relatività e la fragilità di quel mondo-del-gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione»<sup>58</sup>.

La visione di Huizinga del guastafeste è prevalentemente negativa: sono questi profanatori della magia del gioco a essere responsabili del disincanto e ancor più della degenerazione morale del mondo contemporaneo. Il nichilismo di chi scopre la relatività delle regole

56 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 16.

57 *Ibidem*.

58 *Ivi*, p. 15.

avrebbe portato alla *Realpolitik* del XX secolo e alle sue disastrose conseguenze. Come nota Claus Pias, il grande nemico del gioco è per Huizinga il nazismo, con la sua ostentata mancanza di rispetto delle regole della diplomazia internazionale<sup>59</sup>. È in questo senso che va compresa la centralità attribuita ai limiti, a scapito dell'altra idea fondamentale del testo, quella del carattere volontario e consapevole della nostra *inspeling*<sup>60</sup>.

A tratti, però, Huizinga sembra riconoscere dignità anche allo *spelbreker*. Rileggendo la storia della cultura in forma di gioco, gli ipocriti e i mistificatori che eludono le regole fingendosi integrati sono riconoscibili come *valsche speler*, semplici bari, che sono sempre stati perdonati più facilmente. Mentre chi osa mettere in discussione le regole rischia di più: sono considerabili *spelbreker* gli innovatori e i riformatori, condannati come apostati ed eretici. I guastafeste che dissolvono l'ordine del gioco possono, infatti, proporre un nuovo gioco, con nuove regole, costituendo una nuova comunità. «Proprio l'*outlaw* (il fuori legge), il rivoluzionario, il carbonaro, l'eretico hanno una fortissima tendenza a formare gruppo, e quasi sempre hanno contemporaneamente un carattere profondamente ludico»<sup>61</sup>. In questo caso lo *spelbreker* non sta affatto contribuendo al declino della cultura, al contrario la sta ravvivando restituendo nuova linfa alla nostra capacità di giocare. Questo vale, però, solo se la dissoluzione delle regole precedenti e la costituzione di una convenzione nuova avviene in modo concertato: l'accordo comune vale più del rispetto solamente formale delle regole.

Torniamo all'esempio dell'illusionismo: in quest'ambito il più tipico guastafeste è chi rivela il trucco – quello che in gergo tecnico si chiama *exposing*. Nel momento in cui il pubblico è a conoscenza di ciò che avviene, l'illusione viene meno e con essa il mondo del gioco, quell'accordo comune che consiste nel voler credere l'illusionista capace dell'impossibile. Esiste però un altro modo di non stare al gioco:

59 Claus Pias, *Falsches Spiel. Die Grenzen eines Ressentiments*, in «Maske und Kothurn», 54 (2008), 4, pp. 35-47: 37. Si veda anche Alexander Lambrow, *The Seriousness of Play: Johan Huizinga and Carl Schmitt on Play and the Political*, in «Games and Culture», 16 (2021), 7, pp. 1-15.

60 Può essere significativo notare che se da una parte la maggioranza degli studiosi riconosce – come Huizinga – una mancanza della dimensione ludica nei totalitarismi, dall'altra gli autori che oppongono magia e gioco, come Walter Benjamin e Vilém Flusser, – al contrario di Huizinga – attribuiscono al nazismo una dimensione magica: i totalitarismi sarebbero stati responsabili di un tentativo di reincanto (e non di disincanto) a cui rispondere con una ludicizzazione delle pratiche artistiche e politiche.

61 Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. cit., p. 16.

quando l'illusionista non si presenta come tale, ma come dotato di reali poteri magici. Anche in questo caso l'esperienza del pubblico è quella di un voler credere, accompagnato forse dalla retro-coscienza del non essere vero<sup>62</sup>, ma non si ha più a che fare con un gioco perché non è possibile alcun accordo sulle regole: nonostante l'inganno non sia assoluto e gli spettatori siano consapevoli della possibilità che il sedicente sensitivo sia un impostore, non sono disposti a sospendere l'illusione per ammetterlo. Senza la possibilità (non necessariamente realizzata) di uno sguardo metaoperativo non c'è gioco.

Sempre Penn & Teller sono conosciuti per una pratica vicina ma fondamentalmente diversa rispetto all'*exposing*: il *debunking*, che consiste nello smascherare assertori di idee parascientifiche, anche e soprattutto di chi si dichiara capace di poteri soprannaturali. Nello svelare l'inganno, spesso replicando lo stesso fenomeno tramite le tecniche dell'illusionismo, rivelano e così dissolvono l'illusione, spezzando il circolo magico – ma invece di limitarsi al ruolo di guastafeste che fanno svanire l'incanto, trasformano l'intera operazione di *debunking* in un processo ludico. Come i fuorilegge descritti da Huizinga, Penn & Teller costruiscono una nuova illusione nel momento in cui dissolvono quella precedente, ma questa volta in accordo con lo spettatore che si trova invitato a partecipare a un gioco da cui è capace di uscire a suo piacimento.

Quella dello *spelbreker* resta una figura limite, esterna al gioco, ma fondamentale per la sua definizione. L'azione del guastafeste mette fine al gioco, ma la consapevolezza che vi si possa mettere fine garantisce la peculiarità dell'esperienza ludica. Già Konrad Lange scriveva che per abbandonarsi a un'illusione che sia ludica e consapevole, bisogna *sentirsi* in grado di sottrarsi [*heraustreten*] a essa in qualunque momento<sup>63</sup>. Huizinga, più preoccupato dal fenomeno del disincanto che da una ricaduta nel pensiero magico, finisce per trascurare quest'idea, che pure si può rintracciare – in parte inespressa – nella sua concezione dello *spelbreker*. Perché ci sia gioco è necessario preservare l'illusione, ma è altrettanto importante sapere di poterla sospendere.

62 Secondo Leddington la pratica illusionistica si fonda sulla meraviglia prodotta dall'illusione dell'impossibile e deve mantenersi in un equilibrio che non scada né nella disillusione né nell'inganno assoluto. Laddove si credesse con piena convinzione alla realtà della magia, questa smetterebbe di meravigliare perché non risulterebbe più un fenomeno impossibile, ma sarebbe spiegabile in base a quel potere magico. Solo grazie a una dissonanza cognitiva tra ciò che si sa e ciò che si esperisce può darsi l'esperienza dell'illusione, ad esempio quando si fa esperienza di un fenomeno che appare magico non credendo nella magia. Leddington, *The Experience of Magic*, cit., p. 254.

63 Lange, *Die bewußte Selbsttäuschung*, cit., p. 22.