

2. L'esperienza artistica

Rimane tuttavia da chiarire un'ultima questione. Il *gioco* per Gadamer, come detto sopra, altro non è che metafora del disvelamento della verità, quindi dell'essere, nell'esperienza *extrametodica* dell'arte, la quale, proprio come il *gioco*, è una realtà concreta ed autonoma che, godendo di una sorta di *primato*, trascende i singoli fruitori e autori (nel caso del *gioco* i *giocatori*); ed inoltre il filosofo marburghese afferma che l'atto ermeneutico, in quanto *extrametodico* autopresentarsi della verità che si dà all'interprete alla maniera *dell'appartenenza* e del *gioco*, possiede la medesima struttura ontologica dell'esperienza estetica. Quali dunque i rapporti fra gioco ed esperienza artistica *ne L'essere e il nulla?*

A tal proposito il nostro studio non può che rivolgersi al secondo capitolo dell'ultima sezione dell'opera, intitolato *Fare ed avere* e dedicato da Sartre all'esplicazione dei tratti essenziali della propria *psicanalisi esistenziale*, particolare ermeneutica (Essendo volto il seguente articolo alla sola prima sezione di *Verità e metodo*, ci soffermeremo in altra sede su questo concetto) il cui scopo è, di contro ad ogni determinismo psicologico, la "comprensione" dei singoli *progetti* ed atti costitutivi della libertà umana, alla luce del *progetto* "fondamentale" d'ogni per-sé, il farsi sintesi completa di *in-sé-per-sé*, *coscienza che sarebbe fondamento del suo proprio essere in-sé, mediante la pura coscienza che prenderebbe di se stessa*, l'essere finalmente Dio.¹⁴

Nel secondo paragrafo del capitolo (*Fare ed avere: il possesso*) Sartre afferma che: "Le indicazioni sui comportamenti e sui desideri che l'ontologia può dare, devono servire da principi alla psicanalisi esistenziale. Ciò significa non che prima di ogni specificazione esistano dei desideri astratti e comuni a tutti gli uomini, ma che i desideri concreti hanno strutture che provengono dallo studio dell'ontologia, perché ogni desiderio, tanto il desiderio di mangiare o di dormire, quanto, il desiderio di creare un'opera d'arte, esprimono tutta la realtà umana".¹⁵. Ci troviamo qui di fronte ad un importante riferimento sartriano dell'arte al desiderio inteso quale mancanza d'essere e che quindi verte direttamente sull'essere di cui questo è mancanza: *l'in-sé-per-sé, l'uomo Dio*. L'essere della realtà umana è per Sartre originariamente un rapporto vissuto è non una sostanza. Rapporto i cui termini sono *l'in-sé originale, che è, che esiste, e, l'in-sé-per-sé o valore che è come l'ideale dell'in-sè contingente e che si caratterizza come al di là di ogni contingenza e di ogni esistenza*. La realtà umana, in quanto *non è affatto*, non è né l'uno né l'altro di questi rapporti, ma puro sforzo, *senza che vi sia alcun substrato dato di questo sforzo, senza che ci sia nulla che si sforzi così*, di diventare Dio. Questo sforzo è espresso dal desiderio, il quale non è riferito soltanto al rapporto *in-sé causa-di-sé*, ma anche ad un esistente bruto e concreto: *l'oggetto del desiderio*. "Questo oggetto

¹⁴ cfr, *ivi*, pp. 628, 629.

¹⁵ *Ivi*, cit., p. 639.

sarà ora un tozzo di pane, ora un'automobile, ora una donna, ora un oggetto non ancora realizzato e tuttavia definito: come quando l'artista desidera creare un'opera d'arte".¹⁶ Il desiderio, quindi, esprime con la sua stessa struttura il rapporto dell'uomo con uno o più oggetti del mondo, da cui scaturiscono le tre grandi categorie dell'esistenza umana: l'*avere*, il *fare* e l'*essere*. Si può, infatti, desiderare di acquistare un quadro per *averlo*, per appropriarsene; si può, desiderare di scrivere un libro per *fare questo* libro; ed infine, si può desiderare di adornarsi o di istruirsi, per *essere* belli, o *essere* istruiti.

A questo punto Sartre per mostrare come il desiderio di *fare* sia soltanto in apparenza irriducibile alle altre due strutture del desiderio, l'*avere* e l'*essere*, analizza nello specifico alcune attività umane, tra cui, per l'appunto, la *creazione estetica* e il *gioco*.

Il desiderio di *fare* per Sartre può essere riducibile all'*avere*. Infatti "si fa un oggetto per intrattenere un certo rapporto con lui".¹⁷ Vi sono tuttavia delle attività in cui il *fare* sembra a prima vista, ma soltanto a prima vista, gratuito, irriducibile. Tra queste la *creazione estetica*. Se si crea un quadro, un dramma, una melodia, lo si fa per essere all'origine di un'esistenza concreta. E questa esistenza non interessa al *creatore* nella misura in cui il legame di creazione che stabilisce con essa gli dà su di lei un diritto di proprietà particolare. L'opera di cui ha idea non deve soltanto esistere, gli deve appartenere. Bisogna inoltre che esista *per opera sua*, poiché sostenuta all'essere per una specie di creazione continua e che sia, quindi, *sua* come un'emanazione perpetuamente rinnovata. Ma, allo stesso tempo, che si distingua immediatamente dal me dell'artista, per essere *sua* pur non coincidendo con esso. È quindi necessario anche che esista *in sé*, e cioè che rinnovi di continuo la sua esistenza da *se stessa*. Gli è da ciò che l'opera gli appare come una creazione continua ma cristallizzata nell'*in-sé*, che porta indefinitamente il *suo* "marchio", in quanto è indefinitamente il *suo* pensiero. Quindi ogni opera d'arte è per Sartre un pensiero i cui caratteri sono altamente spirituali in quanto significato. Pensiero che, come se fosse senza tregua formato dallo spirito dell'artista, è continuamente in atto, e non cessa di esserlo quando non è da esso pensato. Il *creatore* è nei suoi confronti nel doppio rapporto di coscienza che lo *concepisce* e che lo *incontra*. Ed è per intrattenere questo duplice rapporto nella sintesi di appropriazione che l'artista *crea* la sua opera.

A questo punto, il filosofo, dopo aver analizzato la riducibilità del *fare* all'*avere* nella scoperta scientifica (analisi che qui tralascieremo per ovvi motivi) indirizza la sua attenzione ad un'altra attività in apparenza gratuita: il *gioco* e le tendenze che vi si riferiscono. Quest'ultimo, opponendosi allo spirito di serietà sembra essere l'atteggiamento meno possessivo. "C'è serietà

¹⁶ Ivi.

¹⁷ Ivi, cit., p. 640.

quando si parte dal mondo e si attribuisce più realtà al mondo che a se stessi”.¹⁸ Nell’esplicazione di tale concetto il *gioco*, in netta opposizione al pensiero gadameriano, viene riportato da Sartre su di un piano soggettivo, umano: “Il gioco effettivamente, come l’ironia Kierkegaardiana, libera la soggettività. Cos’è in effetti un gioco, se non una attività di cui l’uomo è l’origine prima, di cui l’uomo pone da sé i principi e che non può avere conseguenze che secondo i principi posti? Non appena un uomo si coglie libero e vuole valersi della sua libertà, qualunque possa essere d’altra parte la sua angoscia, la sua attività è di gioco: egli è, in effetti, il primo principio, sfugge alla natura naturata, pone egli stesso il valore e le regole dei suoi atti e non consente a pagare che secondo le regole che egli stesso ha definito e posto”.¹⁹ A prima vista, nel caso del *gioco*, l’uomo sartriano, non mira a possedere un essere del mondo, ma a raggiungersi come l’essere che è in oggetto nel suo essere. Gli è, quindi, che il desiderio di *fare* si riduce in questo caso a desiderio d’*essere*.

Sartre fa, tuttavia, notare nell’esempio dello sciatore e del campo di neve (in questo caso lo sport è inteso come tendenza riferita al *gioco*) come è raro che l’attività ludica sia pura da ogni tendenza appropriativa. “Lo sport è effettivamente libera trasformazione di una porzione del mondo in elemento di sostegno dell’azione. Perciò, come l’arte, è creatore. Un campo di neve, un pascolo, vederlo vuol già dire possederlo. In se stesso è già colto dalla vista come simbolo dell’essere”.²⁰

Per Sartre il campo di neve, esteriorità pura, spazialità radicale, con la sua monotonia e il suo candore manifesta l’assoluta nudità della sostanza: l’*in-sé* che non è altro che l’*in-sé*, la cui immobilità *solida* ne esprime allo stesso tempo, la permanenza e la resistenza oggettiva, l’opacità e l’impenetrabilità. Un *in-sé* puro che affascina il *per-sé* come la pura apparizione del non-io, e che lo porta a desiderare che questo *in-sé* sia, in rapporto a lui, in un rapporto d’emanazione pur restando *in sé*.

Da ciò l’esempio dello sciatore che scivolando su questo *in-sé*, se ne appropriava, in quanto tessuto cognitivo che, compreso fra due termini, unisce il punto di partenza al punto di arrivo. L’attività sintetica di appropriazione è qui intesa da Sartre quale attività tecnica di utilizzazione. Lo sciatore è dunque colui che *dà forma* al campo di neve mediante la libera velocità che si dà. Ma allo stesso tempo, agisce sulla *sua materia*; tramite la sua velocità, infatti, non si limita ad imporre una forma ad una materia data altrove: *crea* una materia.

La neve, solidificandosi sotto l’azione della velocità dello sciatore, senza tuttavia perdere la sua *leggerezza*, la sua *non-sostanzialità* e la sua perpetua evanescenza, lo *porta* tramite queste, grazie ad un rapporto di appropriazione speciale chiamato da Sartre, lo *scivolamento*: azione a *distanza*

¹⁸ Ivi, p. 644.

¹⁹ Ivi.

²⁰ Ivi.

che assicura allo sciatore una padronanza sulla materia senza che abbia bisogno di affondarsi e di invischiarsi in essa per vincerla.

Lo scivolamento può per il filosofo assimilarsi ad una *creazione continua* in quanto la velocità, simboleggiando in questo caso la coscienza, *fa nascere, finché dura*, nella materia una qualità profonda, una sorta di ammassamento che ne vince l'esteriorità di indifferenza e che tuttavia "si disfà come un fascio d'erba dietro il mobile che scivola sopra".²¹

Sartre, dunque, conclude che: " Questa sintesi dell'io e del non-io che l'azione sportiva realizza, si esprime, come nel caso della conoscenza speculativa e dell'opera d'arte, con l'affermazione del diritto dello sciatore sulla neve. É il *mio* campo di neve; io l'ho percorso cento volte, cento volte ho fatto nascere in esso, con la mia velocità, questa forza di condensazione e di sostegno, è *mio* [...] L'arte la scienza, il giuoco sono attività di appropriazione, sia totalmente sia parzialmente, e ciò di cui esse vogliono appropriarsi, al di là dell'oggetto concreto di cui vanno in cerca, è l'essere stesso, l'essere assoluto dell' in-sé."²²

Quest'ultima citazione rappresenta la risposta alla domanda posta da noi in precedenza: *Esperienza artistica e giuoco*, in Sartre, sono accomunate dall'essere entrambe "umane" attività di appropriazione, desiderio d'essere.²³

É così che fornendo alla filosofia gadameriana una coscienza irriflessa di matrice sartriana, un *puro nulla* si insinua tra uomo ed essere, facendo dell'*eraignis* un *affare* umano.

Gli è da ciò che il *giuoco* non appare più, come in Gadamer, quale metafora del disvelamento ontologico nell'esperienza *extrametodica* dell'arte, dinnanzi a cui l'uomo, svilito della propria umanità, altro non è che succube, giocatore giocato. Esso, come si vede nel caso del cameriere che gioca il suo ruolo, è metafora sì, ma della fuga in malafede dell'uomo dalla propria costitutiva libertà, alla quale è inesorabilmente condannato. Fuga dal nulla verso un *in-sé-per-sé*, un *cameriere-ruolo-coscienza di sé*, un *Dio*, verso cui, in quanto uomo, tenderà all'infinito, ma che non potrà mai raggiungere. Succube quindi, ma della propria libertà, del proprio inafferrabile desiderio. Desiderio che, a sua volta, come si evince dalla nostra *lettura* de *L'essere e il nulla*, accomuna tanto il *giuoco* quanto l'*esperienza della creazione artistica*, sotto l'incessante spinta, costitutiva del *per-sé* sartriano all'*appropriazione*, all'essere quale "coscienza che sarebbe fondamento del suo proprio essere in-sé, mediante la pura coscienza che prenderebbe di se stessa".²⁴

²¹ *ivi*, cfr., p. 649.

²² *ivi*, cit., pp. 649, 650.

²³ cfr, pp. 638-650.

²⁴ *ivi*, p. 629.

Abbiamo dunque, a nostro avviso, riportato *gioco ed esperienza artistica*, concetti cardine del pensiero gadameriano, su di un piano “tragicamente” umano, cercando così le basi per la possibilità di fatto di un’ermeneutica esistenzialista, conscia, e non più dimentica, della dignità del libero soggetto. Sarà quindi nostro compito sviluppare tale possibilità in altra sede, in un contributo dedicato, questa volta, alla seconda sezione di *Verità e metodo*, intitolata: *Il problema della verità e le scienze dello spirito*.