

L'ermeneutica del libero soggetto

1. Il gioco

Scopo del seguente contributo – primo di tre articoli dedicati al confronto fra ermeneutica ontologica ed esistenzialismo sartriano – è quello di mostrare come, da una particolare lettura e de *L'essere e il nulla* e della prima sezione di *Verità e metodo* (dedicata all'esperienza dell'arte), sia possibile sviluppare, sui concetti di *gioco* ed *esperienza artistica*, la possibilità di fatto di un'ermeneutica esistenzialista, o come sarà qui chiamata, del libero soggetto. Ermeneutica che prendendo le mosse dalla coscienza irriflessa sartriana sia capace di portare su di un piano umano ciò è posto da Gadamer, esplicitamente ispirato dagli itinerari heideggeriani, su di un piano in cui si dà principalmente l'essere. Ciò detto, una domanda si impone alla nostra attenzione: quali le conseguenze dell'insinuarsi di un *puro nulla* nell'atto del disvelamento ontologico? Cercheremo di rispondere a tale importante questione nel corso del nostro lavoro.

Procediamo, dunque, con la nostra “lettura” della prima sezione di *Verità e metodo* intitolata: *Messa in chiaro del problema della verità in base all'esperienza dell'arte*. Qui Gadamer scaglia la sua critica contro la filosofia moderna e in particolar modo contro Kant, reo ai suoi occhi d'aver dato il via, tramite una teorizzazione della coscienza estetica, ad una interpretazione del fenomeno artistico di chiara matrice soggettivistica, la cui influenza ha dominato l'Ottocento e buona parte del Novecento. Privando l'arte di ogni funzione conoscitiva in quanto esperienza *extrametodica*, astraendola cioè e dalla realtà concreta della vita e da qualsiasi tipo di questione riguardante il problema del vero o del falso, Kant limitava all'opera del “genio” la funzione artistica creatrice. Da qui la critica, in *Verità e metodo*, del concetto di *differenziazione estetica* per cui l'arte viene separata, come accade nei musei, dal suo contesto originario, venendo così limitata al puro valore estetico la sua fruizione da parte dell'*interprete*. Questo secondo Gadamer il principale ostacolo allo sviluppo di un'ermeneutica dell'arte conscia della propria valenza ontologica.

Da tale problematica, sulla base della concezione heideggeriana dell'arte come messa in opera della verità e apertura di un mondo, l'avversione gadameriana nei confronti della *Erlebniskunst*, la cui eliminazione, in quanto apice del soggettivismo, rappresenta per il filosofo marburghese la *conditio sine qua non* per l'elaborazione d'una nuova ontologia.

Come detto sopra, l'ermeneutica gadameriana prende le mosse dagli itinerari heideggeriani ed è del tutto permeata dall'antisoggettivismo del maestro. Partendo proprio da quest'antisoggettivismo ermeneutica ontologica ed esistenzialismo ateo imbroccano strade opposte, pur derivando entrambe dal medesimo filone di pensiero. Lo stesso Heidegger afferma nella *Lettera sull'«umanismo»* che mentre per l'esistenzialismo sartriano “*précisément nous sommes sur un plan où il y a seulement*

des hommes”.¹ per la nuova ontologia “*précisément nous sommes sur un plan où il y a principalement l’Être*”.² È, quindi, perfettamente logico che l’ermeneutica ontologica muova dall’antisoggettivismo, mentre la filosofia sartriana sia del tutto sviluppata attorno al concetto di uomo. Heidegger, tuttavia, nei suoi itinerari filosofici non si è mai posto il problema di una coscienza irriflessa, cardine della filosofia sartriana, ed è lo stesso Sartre che ne *L’essere e il nulla* afferma: “Heidegger è talmente convinto che l’ ‘Io penso’ di Husserl è uno specchietto per le allodole, che affascina ed invischia, che ha del tutto evitato il ricorso alla coscienza nella sua descrizione del *Dasein*. Il suo scopo è di mostrarlo immediatamente come preoccupazione, cioè come sfuggente a sé nel suo proiettarsi verso le possibilità che esso è. Questo protendersi fuori da se stesso, egli chiama la ‘comprensione’ (*Verstand*) e ciò che gli permette di definire la realtà umana come ‘rivelante-rivelata’. Ma questo tentativo di mostrare *subito* la fuga da sé del *Dasein* va incontro, a sua volta, a difficoltà insormontabili: non si può sopprimere *subito* la dimensione ‘coscienza’, fosse pure per rivelarla poi. La comprensione non ha senso che come coscienza di comprensione. La mia possibilità non può esistere come *mia* possibilità, se la mia coscienza non sfugge se stessa verso di essa. Altrimenti tutto il sistema dell’essere e delle sue possibilità cadrà nell’incoscienza, cioè nell’in-sé». ³ Dunque per Sartre la comprensione, concetto heideggeriano attorno a cui ruota l’intera ermeneutica ontologica, non può esistere senza coscienza di comprensione.

Che cosa potrebbe succedere se fornissimo all’ermeneutica ontologica una *coscienza irriflessa* di matrice sartriana? Può l’ermeneutica svilupparsi su di un piano in cui si dà principalmente l’uomo? È quello che cercheremo di scoprire procedendo con la nostra analisi di *Verità e metodo*.

Eccoci giunti, con l’avversione gadameriana alle *Erlebniskunst*, alla seconda parte della prima sezione dell’opera, in cui il filosofo assume come filo conduttore della propria analisi il *gioco*, primo, fra i concetti cardine dell’ermeneutica ontologica, ad essere qui rielaborato in chiave esistenzialistica.

Gadamer, rivendicando il primato del *gioco* rispetto ai giocatori (interpreti) che lo pongono in essere, riteneva di poter porre in atto il superamento della dimensione estetica insita nel soggettivismo da lui avversato. Infatti il *gioco*, per l’autore di *Verità e metodo*, 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*). “Il soggetto del

¹ Martin Heidegger, *Lettera sull’«umanismo»*, Adelphi, Milano, 1998, cit., p.61.

² Ivi.

³ Jean-Paul Sartre, *L’essere e il nulla*, Net, Milano, 2002, cit., pp.123-124.

gioco non sono i giocatori, ma è il gioco che si pro-duce attraverso i giocatori”.⁴ E ancora: “Il gioco rappresenta un ordine in cui l’andare e il venire del movimento ludico si dà come da sé stesso”.⁵

Tuttavia Gadamer procedendo con la sua critica al soggettivismo, tramite un’ulteriore esplicazione del concetto di gioco, fornisce involontariamente al nostro lavoro un’importante collegamento con alcune delle tematiche più care all’esistenzialismo sartriano: la *libertà*, il *progetto*, la *possibilità* e la *fuga*. “Il primato del gioco rispetto ai giocatori, quando si tratta del soggetto umano che si atteggia nel comportamento ludico, viene riconosciuto in maniera peculiare anche dai giocatori stessi. Ancora una volta sono qui gli usi impropri della parola a fornire le migliori indicazioni per scoprire la sua natura propria. Si dice ad esempio di qualcuno che ‘gioca’ con le possibilità o con i progetti. Ciò che si intende dire con tale espressione è chiaro: quel tale non si è ancora seriamente risolto per quelle possibilità. D’altro lato, però, tale libertà non è priva di pericoli. Anzi il gioco stesso è un rischio per chi lo gioca. Solo con possibilità serie si può giocare. Ciò significa chiaramente che uno si abbandona ad esse al punto che possono prendere il sopravvento e farsi valere contro di lui. Il fascino che il gioco esercita sul giocatore risiede proprio in questo rischio. Ciò che si gode in esso è una libertà di decisione che però nello stesso tempo è minacciata e irrevocabilmente limitata. Si pensi ad esempio ai giochi di pazienza. Ma lo stesso vale nell’ambito della vita seria. Se qualcuno, per compiacersi della propria libertà di scelta, sfugge a decisioni importanti e urgenti, oppure si occupa di possibilità che in realtà non prende sul serio e che quindi non implicano il rischio che egli le scelga e, di conseguenza si limiti, costui lo si chiama *verspielt* (poco serio)”.⁶

In seguito a questa importante citazione un’accurata analisi del concetto di *malafede* si staglia dinnanzi al proseguo del nostro lavoro.

Nella seconda parte della seconda sezione de *L’essere e il nulla*, Sartre, avendo in precedenza giustificato in sede ontologica una sola regione dell’essere, l’*in-sé*, attua una serrata ricerca intorno al concetto di *per-sé*, non potendo tuttavia procedere per via analitica poiché fenomeno e coscienza, presi singolarmente, altro non sono che delle astrazioni ed è soltanto nella loro sintetica totalità che formano un concreto, l’*uomo nel mondo*.

Il filosofo sceglie come *filo conduttore* della propria ricerca intorno a questa totalità l’*analisi*. Essa è intesa, però, quale atteggiamento interrogativo, al modo d’interrogazione nei confronti del reale, e quindi, quale tensione fra coscienza ed oggetto di coscienza. Inoltre, ogni interrogazione presuppone l’*indeterminazione*, poiché ogni domanda pone la possibilità di una risposta negativa; e

⁴ Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo*, Studi Bompiani, 2004, Bergamo, cit., p, 133.

⁵ Ivi, cit., p, 136.

⁶ Ivi, cit., p, 137.

fa così del negativo una possibilità del reale che non si risolve, quindi, *in un artificio grammaticale*. Gli è che il negativo è l'essere che potendosi dare come negazione può non essere. Da ciò, per Sartre, il limite delle concezioni hegeliana ed heideggeriana, che pur mostrando la negazione quale possibile, non si preoccupano di fondarne l'essere, non definendo, quindi, la possibilità d'essere del non essere: *l'essere del negativo*. Concetto, questo, fondamentale per lo sviluppo delle nostre ricerche, poiché mostra come Heidegger, non preoccupandosi di dare un fondamento all'*essere del negativo*, non abbia scorto in pieno i complessi caratteri di una figura fondamentale per l'esplicazione del concetto sartriano di *coscienza irriflessa*; coscienza, questa, come abbiamo accennato in precedenza, di cui l'ermeneutica gadameriana, ispirata esplicitamente agli *itinerari* heideggeriani, è *dimentica*. Quest'importante figura è il *nulla*. Vediamo ora più nello specifico quali passaggi logici abbiano portato Sartre all'esplicazione di tale concetto, ed il perché si sia preoccupato di darne un fondamento.

Posto dappprincipio il problema del *nulla*, il filosofo vi ritorna in seguito, considerandolo quale *condotta umana* e lo interroga a sua volta. Di qui giunge alla conclusione che, essendo la negazione fondamentale all'esistenza d'ogni domanda (in particolar modo quella riferita all'essere), ed essendo il *nulla* origine e fondamento di ogni negazione, condizione della negazione e quindi della possibilità di interrogarsi sull'essere, è *l'essere dato in qualche modo del nulla*. Ma un problema si pone ora al filosofo come istanza particolare: "se il nulla non può essere concepito né al di fuori dell'essere, né a partire dall'essere, e se d'altra parte, essendo non-essere, non può trarre da sé la forza necessaria per 'nullificarsi', *dov'è il nulla?*".⁷

A tale domanda Sartre risponde che "L'essere per cui il nulla si produce nel mondo è un essere nel quale, nel suo essere, si fa questione del nulla del suo essere: *l'essere per cui il nulla viene al mondo deve essere il suo nulla*";⁸ ed inoltre attraverso l'esame dell'interrogazione può affermare che quest'essere che deve essere il proprio *nulla* altro non è che l'uomo, poiché "con la domanda una certa dose di negatività è introdotta nel mondo [...] E nello stesso tempo la domanda viene da un richiedente che si giustifica nel suo essere di interrogante staccandosi dall'essere. È dunque per definizione un processo umano".⁹ A questo punto, attraverso un'incalzante ricerca giunge alle seguenti conclusioni: innanzitutto l'uomo, per essere ciò *attraverso cui il nulla viene al mondo*, deve essere *libero*, perché appartenendo al determinismo peculiare del *in-sé*, non potrebbe produrre quel non essere che altro non è che il *nulla*; inoltre, questa *libertà*, per essere ciò *attraverso cui il*

⁷ Cfr. Jean-Paul Sartre, *L'essere e il nulla*, cit., pp. 56-57.

⁸ Ivi, cit., p. 58.

⁹ Ivi.

nulla viene al mondo, in quanto *rottura* d'essere che pone la coscienza dinnanzi alla struttura annullatrice della temporalità (esperienza dell'esistenza di quel nulla che, poiché *non sono più ciò che sono stato*, sono rispetto al passato e, poiché *non sono ancora ciò che sarò*, sono rispetto al futuro) deve essere *angoscia*, e cioè riconoscimento da parte del soggetto della propria *libertà*, *contingenza* e *non necessità*, quale *timore e presentificazione del necessario fallimento della propria vita nella dissoluzione della morte*.

Ed è proprio dinnanzi tale *angoscia* che l'essere umano tende a *fuggire* se stesso, a *fuggire* la propria *interna ed angosciante apertura al non essere*, per mezzo d'una particolare condotta, destinata a riempirne il *nulla* delle dinamiche dell'esistenza: la *malafede*. “Questo potere nullificante annienta l'angoscia in quanto la fuggo, e si annienta da sé in quanto *io la sono per poterla fuggire*. È ciò che si chiama *la malafede*. Non si tratta dunque di cacciare l'angoscia dalla coscienza, né di costituirla come fenomeno psichico incosciente: semplicemente io posso disporvi in malafede nell'apprendere l'angoscia che sono e questa malafede destinata a riempire il nulla che *io sono* nel mio rapporto con me stesso implica precisamente quel nulla che sopprime”.¹⁰

Da ciò, la domanda sartriana: “Che cosa deve essere, dunque, la coscienza, nell'istantaneità del *cogito* preriflessivo, se l'uomo può essere in malafede?”.¹¹

A questa tematica è dedicato il secondo capitolo della parte prima de *L'essere e il nulla*, intitolato, *La malafede*.

La *malafede*, permanente comportamento umano di *fuga da se stessi*, consiste, da una prima ed approssimativa analisi, nel costituire una situazione intersoggettiva o un'immagine di sé che *non-è*, e quindi nel mentire a se stessi. Sartre, tuttavia, fa notare, come in questo caso non ci si trovi dinnanzi ad una vera e propria menzogna, poiché, in verità, la *malafede* è qualcosa di più profondo, ed un suo studio, condotto fuori da ogni riprovazione moralistica, può fornire importanti informazioni intorno alla natura umana; ciò perché, la coscienza, per Sartre, in netta opposizione alla distinzione freudiana di *Es*, *Io* e *Super-Io*, è sostanzialmente una, *per cui quel me che si cerca di ingannare fa parte dell'io che inganna*. Prendendo le mosse dal riferimento che Gadamer fa dei concetti di libertà e fuga al gioco, siamo giunti, attraverso una dettagliata analisi della parte prima de *L'essere e il nulla*, all'esplicazione della tematica della *malafede*. Una nuova domanda si pone ora alla nostra attenzione: quali i rapporti fra *fuga da se stessi* e gioco gadameriano?

Per rispondere a tale questione ci soffermeremo in particolare su uno dei molti casi di malafede studiati da Sartre ne *L'essere e il nulla*: Il cameriere che gioca il suo ruolo.

¹⁰ Ivi, cit., pp. 79-80.

¹¹ Ivi, cit., p. 81.

“Consideriamo questo cameriere. Ha il gesto vivace e pronunciato, un po’ troppo preciso, un po’ troppo rapido, viene verso gli avventori con un passo un po’ troppo vivace, si china con troppa premura, la voce, gli occhi esprimono un interesse un po’ troppo pieno di sollecitudine per il comando del cliente, poi ecco che torna tentando di imitare nell’andatura il rigore inflessibile di una specie di automa, portando il vassoio con una specie di temerarietà da funambolo, in equilibrio perpetuamente instabile e perpetuamente rotto, che perpetuamente ristabilisce con un movimento leggero del braccio e della mano. Tutta la condotta sembra un *gioco*.¹² Si sforza di concatenare i movimenti come se fossero degli ingranaggi che si comandano l’un l’altro, la mimica e perfino la voce paiono meccanismi; egli assume la prestezza e la rapidità spietata delle cose. Gioca si diverte. Ma a che cosa gioca? Non occorre ossevare molto per rendersene conto; gioca ad *essere* cameriere. Non c’è qui nulla che possa sorprendere; il gioco è una specie di controllo e di investigazione. Il ragazzo gioca con il suo corpo per esplorarlo, per farne l’inventario; il cameriere gioca con la sua condizione *per realizzarla* [...] Gli è però che, dal di dentro, il cameriere non può essere immediatamente cameriere, nel senso in cui questo calamaio è calamaio, o il bicchiere è bicchiere. Non che non possa formulare dei giudizi riflessivi sulla sua condizione. Sa bene ciò che essa ‘significa’: l’obbligo di alzarsi alle cinque, scopare il pavimento del negozio prima dell’apertura del locale, mettere la macchina sotto pressione, ecc. Conosce i diritti che comporta: il diritto alla mancia, i diritti sindacali, ecc. Ma tutti questi concetti, tutti questi giudizi rinviano al trascendente. Si tratta di possibilità astratte, di diritti e doveri conferiti ad un ‘soggetto di diritto’. E proprio questo soggetto *io ho da essere*, ma non lo sono affatto. Non già che io non voglia esserlo o che esso sia un altro. Piuttosto non c’è una misura comune fra il suo essere e il mio. Esso è una ‘rappresentazione’ per gli altri e per me, il che significa che io non posso esserlo se non *in rappresentazione*. Ma precisamente se me lo rappresento, non lo sono affatto, ne sono separato, come l’oggetto dal soggetto, separato *da niente*, ma questo niente mi isola da esso, non posso esserlo, non posso che *giocare ad esserlo*, cioè immaginarmi di esserlo. E con ciò non gli aggiungo nulla [...] Ciò che tento di realizzare è un essere in-sé del cameriere [...] Tuttavia non c’è dubbio che in un certo senso *sono* cameriere – altrimenti non potrei chiamarmi altrettanto bene diplomatico o giornalista? Ma se lo sono ciò non può che avvenire nel modo dell’essere in-sé, lo sono nel modo di *essere ciò che non sono*”.¹³

Incontriamo in questa lunga citazione, un primo riferimento sartriano al *gioco*, elemento chiave dell’ermeneutica gadameriana, qui inteso, però, quale metafora, non del disvelamento ontologico, ma dell’irresistibile tendenza dell’uomo a *fuggire in malafede* dinnanzi alla propria *angoscia* ed al proprio *nulla*. Nuovamente notiamo come, causa la mancanza del concetto di *coscienza irriflessa*,

¹² Corsivo nostro.

¹³ Jean-Paul Sartre, *L’essere e il nulla*, cit., pp. 95-96.

intesa quale puro nulla coscenziale, ciò che Sartre pone *su di un piano in cui ci sono solamente degli uomini*, è posto da Gadamer su di un *piano in cui si dà principalmente l'essere*.

Gli è da ciò che fornendo al gioco gadameriano, una coscienza irriflessa di matrice sartriana, un puro nulla comincia a insinuarsi all'interno dell'ermeneutica ontologica, ponendola dinanzi ad un soggetto obliato da tempo.

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, exteriorità 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 *affaire* 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. E 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*.