

L'APPARENZA REALE. L'ONTOLOGIA DEL GIOCO DI EUGEN FINK

Giuseppe D'Acunto
Università Europea di Roma
gdacunto@libero.it

Abstract: This essay indicates in the shadow's phenomenological figure the hermeneutical key to access the ontological concept of game proposed by Fink. In the name of such a figure it is in fact possible to rethink the traditional metaphysical distinction between appearance and reality, trying to see in the first, rather than in the second, the sphere of what is provided with the profile of an authentic presence and subsistence.

Key Words: game, shadow, appearance-reality, symbol, presentification.

1. *Quietum cor nostrum*

Muovendo da una definizione del gioco come di un «fenomeno fondamentale dell'esistenza» umana, Fink questo, innanzi tutto, attribuisce ad esso: la capacità di mantenersi in una posizione non contigua, ma frontale, rispetto agli altri fenomeni fondamentali, così da «accoglierli in sé rappresentandoli» (Fink 2008a: 20). E, visto che tali fenomeni sono cinque (il lavoro, la lotta, la morte, l'amore e il gioco), l'ultimo non va, semplicemente, ad aggiungersi ai precedenti, ma gode, rispetto ad essi, di uno statuto speciale.

L'uomo è essenzialmente un mortale, un lavoratore, un lottatore, un amante – e un giocatore. (Fink 2008a: 13)

Ora, premesso che questi cinque «campi della vita non sono mai isolati gli uni rispetto agli altri, né secondo l'essere, né secondo il comprendere» (Fink 2006d: 294),¹ ciò che contrassegna essenzialmente l'ultimo rispetto ai precedenti sta nel fatto che esso, per quanto non disponga di un dominio o di uno spazio autonomo, si mostra capace di “giocare” non solo gli altri quattro fenomeni fondamentali, ma anche se stesso:

¹ Fink articola così il rapporto che lega, fra loro, i primi quattro fenomeni fondamentali. Da un lato, amore e morte, in quanto fenomeni che aprono ad una «dimensione mondana senza forma», costituiscono, «per così dire, il fondo storico della storia», dall'altro, il lavoro e la lotta, in quanto «forme fondamentali della comunità, forme sociali dell'esistenza», si distinguono, invece, per il fatto che essi, proprio entro il precedente «fondo», «tracciano [...] solchi» e «fondano [...] regni». Cfr. Fink 2006a: 152.

l'uomo gioca sempre anche con lo stesso giocare. (Fink 2008b: 50)

E ancora:

Il gioco può essere ripetuto nel gioco. (Fink 2006d: 295)

Dotato di un profilo originario, proprio come gli altri fenomeni fondamentali, il gioco presenta, inoltre, il seguente requisito che ne fa un qualcosa di unico e di singolare: non è direzionato, ossia non è animato da una tensione teleologica verso una meta finale. Se, infatti, ogni manifestazione della nostra vita si qualifica per un «generale tratto futuristico», nel senso che, inscrivendosi entro una complessa architettura di scopi, ci proietta sempre oltre il presente, in vista del conseguimento di un obiettivo da noi dislocato in avanti e dato, per lo più, dal miraggio di un'esistenza felice, l'azione del gioco ha, invece, solo «scopi interni a sé, che non rimandano ad altro», il cui senso è puramente autosufficiente, «conchiuso e circolare». Ne discende che ciò che esso ci concede è una possibilità di «soggiornare [...] nel tempo» diversa dall'essere trascinati via e incalzati, nel segno di un'inquietudine senza sosta rispetto al futuro: un soggiorno, nella regione di «un "presente" tranquillo», che ha il carattere di quella pausa gioiosa, serena e indugiante, grazie a cui, godendo di un'«oasi di felicità» e di un istante privilegiato, autocentrato in se stesso, vediamo brillare un «lampo di eternità».

[Per noi,] il gioco è un'oasi [...], un momento di quiete trasognato in un peregrinare senza sosta e in una fuga costante. Il gioco regala il presente. (Fink 2008a: 17-19)

Sorge, a questo punto, la domanda se sia unicamente l'uomo a giocare o se ne siano capaci anche gli altri animali, dove l'opzione più verosimile sembra essere, di primo acchito, la seconda. Nel nostro comportamento ludico, non siamo, infatti, più vicini che mai a quella condizione, aliena da problemi e dal pungolo della riflessione, che caratterizza la loro vita? No, non è affatto così! Qui, la distinzione da fare è che, mentre, dal punto di vista di un concetto biologico del gioco, uomo e animale sono decisamente imparentati, dal punto di vista ontologico del modo d'essere di esso, invece, soltanto del primo si può dire propriamente che gioca.

L'uomo in quanto uomo gioca e soltanto lui – soltanto lui tra tutti gli esseri. (Fink 2006c: 273)

Dunque, anche l'animale gioca, ma in un senso esclusivamente vago, improprio e derivato. E ciò perché il gioco è un accadere che si presenta sempre come

illuminato da un senso: è «l'azione simbolica di una rappresentazione del senso del mondo e della vita» (Fink 2008a: 39). Ora, la condizione per l'esplicarsi di una tale «azione simbolica» affonda le sue radici in una caratteristica che non ha nessun riscontro nel regime di vita zoologico: nella capacità, propria unicamente dell'uomo, di autocomprendersi prendendo le distanze da ogni altra regione dell'ente, di assumere la conoscenza di ciò che è altro da sé quale parte integrante dell'«interesse» fondamentale che egli porta per se stesso. E come i due momenti della conoscenza di sé e della conoscenza dell'altro da sé sono, in noi, strettamente congiunti, così il gioco, proprio nell'atto in cui si ripiega su se stesso, non fa che articolare contenuti attinti dalla riserva degli altri quattro fenomeni fondamentali. La qual cosa è definita da Fink come la «struttura contenente del gioco» (Fink 2006e).

Esso, così, in quanto processo vissuto dal contenuto eminentemente simbolico, «azione-simbolo» (Fink 2008a: 37),² è un qualcosa che «ognuno conosce dall'interno», di cui ognuno può parlare «a partire dalla propria esperienza». Non si tratta, perciò, di un oggetto di ricerca speculativa che possa essere, primariamente, «scoperto e messo in luce» (Fink 2008a: 5). E ciò perché esso, illuminando, procura per primo di «lasciar emergere un ordine composto delle cose» (Fink 1969b: 27): di dischiudere quella «radura [*Lichtung*] spaziotemporale» (Fink 2008b: 62) in cui uomo e mondo si coappartengono.

Giocando l'uomo non rimane in sé, nel chiuso cerchio dell'intimità della sua anima – egli esce piuttosto estatico da se stesso in un atto cosmico e interpreta il senso di tutto il mondo. Proprio come problema umano il gioco dell'uomo appartiene al mondo – e come problema del mondo rimanda all'uomo. (Fink 1969b: 20)³

Stando al lessico fenomenologico di Fink, quello del gioco è un concetto non «tematico», ma «operativo». Un concetto, cioè, che non è passibile di esplicita tematizzazione, che non si dà come pienamente dispiegato e che non porta mai «ad una *fissazione oggettuale*», ma che è investito della «forza chiarificatrice di un pensiero [che si fa strada] a partire da ciò che rimane all'ombra di tale pensiero».

² E «azione-simbolo», nel senso che simboleggiare, per il gioco, non significa rappresentarsi qualcosa «come un oggetto, ma vivere uno specifico rapporto con esso». Cfr. Masullo 1969: 19. «*Verhältnis* [rapporto]» poi, in Fink, è sinonimo non di semplice relazione, ma di «appartenenza». Tant'è che con quest'ultimo termine si suggerisce di tradurre in italiano il primo, visto il riferimento, presente in entrambi, al tema del «tenere (*Halten*)». Cfr. Ardovino 2013: 53-54.

³ Sulla coimplicazione, che si dà in Fink, fra problema cosmologico e problema antropologico, così che pensare il mondo è, per lui, «il modo autentico di pensare l'uomo», cfr. Bisin 2004: 182. A partire da questo stretto intreccio, in Fink, fra senso del mondo e destino dell'uomo, quella prospettiva da lui sarebbe, così, un'«antropologia cosmologica», come – fin dal sottotitolo del suo libro – argomenta Cesarone 2014.

È il non visto perché è il *medio del vedere*.

E ciò in quanto, nell'atto in cui provvede a dischiudere il campo del comprendere, ad esso è intrinseca proprio la funzione dell'«adombramento [Abschattung]», dove questa funzione «non significa, però, che ciò che è messo nell'ombra sia per così dire *in disparte*, lontano dall'interesse; esso è piuttosto *l'interesse stesso*» (Fink 2006b: 159 e 161).

2. All'ombra del gioco

Il gioco, dunque, proietta una zona d'ombra su tutto quanto mette a distanza e rappresenta e ciò perché sono proprio l'ombra e la distanza i tratti strutturali che primariamente lo costituiscono. Il movimento che innesca consiste in «una singolare modalità di produzione»: nella «produzione di un'«apparenza»» (Fink 2006c: 280), la quale «è un tipo *sui generis* di ente» (Fink 2008a: 37), nel senso che certamente è immaginaria, ma non per questo è semplicemente un nulla, perché dispone di «una forza affascinante, esorcizzante e seducente».

L'ombra come tale non è meno reale della cosa che getta ombra. (Fink 1969b: 103)

E una tale coesistenza di piani distinti si dà anche per il giocattolo, il quale, per quanto è un oggetto particolare sul piano ontico, è investito di un significato immaginario tale che ne fa un'essenza sul piano ontologico.

Si ripropone, così, la distinzione metafisica tradizionale fra apparenza e realtà, dove l'essenza, però, non sta dal lato della seconda e quel che è contingente dal lato della prima, ma, esattamente al contrario, mentre l'una coincide con la sfera di ciò che è dotato di autentica sussistenza, l'altra, invece, con la sfera di ciò che è corroso dalla morsa divorante del tempo. Ora, il punto è che chi gioca, gestendo il passaggio dal mondo reale al mondo immaginario e viceversa, non cade mai vittima di un autoinganno che lo irretisce, ma può scegliere di insediarsi nel frammezzo fra l'uno e l'altro o, addirittura, di «essere in tutti e due contemporaneamente» (Fink 2006c: 281).

In merito all'«apparenza» prodotta dal gioco, Fink ne può parlare, così, come di un qualcosa che è dotato della «realtà» del *come-se*» (Fink 2006c: 282), il cui statuto – secondo quanto abbiamo già visto in precedenza – è quello della rappresentazione.

Il gioco ha significato e dona significato: esso rappresenta. [...] Ogni rappresentazione ha un «senso» che viene «annunciato» [...] [e che] riguarda qualcosa di «più reale» dei cosiddetti fatti reali. (Fink 2006c: 287, 291)

Qui, «“senso” che viene “annunciato”» significa che il gioco non si limita a far da veicolo al primo, non è un puro e semplice strumento predisposto ad esprimerlo, ma che l'uno e l'altro stringono, fra loro, una solidarietà tale che il gioco è ciò che, portando in se stesso il suo senso, precisamente in tal modo, lo porta anche fuori di sé: lo es-pone. In altre parole, ne dà una «presentificazione [Vergegenwärtigung] sensibile» (Fink 2006e: 300).

3. La presentificazione

Questo accenno alla «presentificazione» richiede una breve ricognizione riguardo ad essa, in quanto si tratta di un termine tecnico: di un concetto fenomenologico intorno a cui ruota la riflessione di Fink, fin dalla sua tesi di dottorato, discussa all'Università di Friburgo nel 1929, che ebbe Husserl come relatore e Heidegger come correlatore.⁴ Fra l'altro, il tema dell'immagine è strettamente congiunto, nel nostro autore, proprio con quello del gioco, visto il loro comune statuto “mediale”, il legame, che si intreccia nell'una e nell'altro, fra reale e immaginario, nonché il riferimento, operativo in entrambi, all'atto della mondanizzazione.⁵

Fink muove dal fatto che l'esame fenomenologico della «presentificazione» va inquadrato nel «vasto ambito» dell'«analitica intenzionale dei vissuti». Vissuti che si distinguono, appunto, in «atti presentanti e presentificanti» e dove ciò che distingue gli uni dagli altri è che i secondi sono una «quasi-realizzazione» dei primi. Qui, ad essere modificato è non solo il noema dell'atto originario, visto il «peculiare intreccio [Ineinander]» che si dà fra «presentificare presente» e «“percepire” immaginato», ma è anche la “coscienza-di” che accompagna un tale noema, senza, tuttavia, che essa mai diventi tematica. In altre parole, l'immaginazione, nell'opera di «modificazione» che essa promuove, articola gli «atti presentanti» secondo la molteplicità di quegli «orizzonti temporali nei quali si trova a priori la vita [di essi]» (Fink 2010: 71-73).

Ora, determinando la «presentificazione» nel segno della chiave appena indicata, Fink precisa che essa si innesca sempre a partire da «un che di depresso», dove con quest'ultimo concetto si intendono quelle forme della vita della coscienza, costitutive di orizzonti temporali, date dalla ritenzione, la

⁴ Cfr. Fink 2010a e 2014. In francese, il termine «presentificazione» è stato reso, da D. Franck, con «re-présentation». Cfr. Fink 1974. Per uno studio approfondito di *Presentificazione e immagine*, cfr. Zippel 2011.

⁵ Su questo punto, cfr. Celis 1978. Sul motivo della mondanizzazione, che ci riconduce al progetto, condotto da Fink, di rielaborazione e di continuazione delle *Meditazioni cartesiane* di Husserl, cfr., in particolare, van Kerckhoven 1998. Circa il fatto che un tale progetto intende darsi come «una riflessione fenomenologica sulla fenomenologia» e quindi come «una fenomenologia della fenomenologia», cfr. Cesarone 2006.

protensione e l'appresentazione. Ed è proprio qui che l'operazione in questione mostra di avere un primo tratto essenziale in comune con il gioco, nel senso che l'una, esattamente come l'altro, non cancella mai quella distanza strutturale che si dà come intrinseca a ciò che viene modificato.

[C]iò che è presentificato [...] ha ancora in sé questa distanza, in maniera tale che l'intero fenomeno ne è essenzialmente determinato. Il carattere del "come se", assunto per classificare la presentificazione, si fonda in ultima analisi sul fatto che una presentificazione è possibile solo sul fondamento di una depresentazione. (Fink 2010: 76-77)

Passando poi a svolgere un'analisi concreta del fenomeno da lui studiato, Fink muove dal distinguere fra «presentificazioni posizionali» e «non posizionali» (Fink 2010: 78), dove per le seconde il riferimento è diretto alla fantasia. Ebbene, connaturato a quest'ultima è un qualcosa che abbiamo visto all'opera anche nel gioco: la ricorsività. Nel senso che essa può iterare tanto se stessa, quanto le altre «presentificazioni», facendo sì che ciò che è iterato sia, in tal modo, costituito e creativamente riprodotto.

Si giunge a determinare, così, il senso esatto in cui la «presentificazione» è un'operazione da collocare sotto il segno di una «fenomenologia dell'irrealtà»: «irrealtà» intesa qui non come sinonimo di non-essere, ma come un dare per presente un qualcosa che ora non lo è, come una finestra dischiusa su un'altra dimensione: come un "apparenza reale".

Ora, è proprio un tale riferimento alla finestra che ci riconduce, di nuovo, al gioco, visto che Fink lo utilizza anche a proposito di quest'ultimo. Ad esempio, laddove imposta un'analogia fra il gioco e un quadro.

Una finestra ci fa vedere l'aperto attraverso [*Durchblick*] uno spazio chiuso, un quadro ci fa vedere dentro [*Einblick*] un "mondo del gioco" come un ritaglio. [...] Lo spazio del quadro non è un pezzo del mondo reale in cui anche il quadro, in quanto cosa, ha un posto da qualche parte. Ma in un punto dello spazio reale vediamo dentro allo spazio "irreale" del paesaggio raffigurato dal quadro. La rappresentazione dello spazio irreale utilizza lo spazio reale senza coincidere però con quello. (Fink 2006c: 281-282)

Non diversamente, in *Presentificazione e immagine*, la finestra sta per la struttura eidetica stessa che caratterizza fenomenologicamente la seconda:

ogni mondo dell'immagine si apre per ragioni di essenza all'interno di un mondo reale. L'immagine è il luogo di questo aprirsi. Senza la finestra, la finestra che media l'apertura di sé, il mondo dell'immagine in generale non

potrebbe esistere; un mondo dell'immagine privo di finestra è in sé un controsenso. (Fink 2010: 140)⁶

E ancora:

L'immagine riflessa [...] apre per prima la sfera di un "essere" singolare: [...] è per noi come una "finestra" aperta su un paese irreale e pur visibile. (Fink 1969b: 105)⁷

4. *Cosmologia del gioco*

Riallacciandoci all'immagine dell'ombra, possiamo proseguire dicendo che il rapporto cosmico dell'uomo con il mondo è stato sempre "oscurato", per Fink, da un altro rapporto: quello teologico dell'uomo con la divinità⁸. Una riflessione che voglia riguadagnare «un pensiero originale dell'universo» non deve fare, perciò, che una cosa: ritornare ai primordi del pensiero occidentale. Ad Eraclito, ad esempio, presso il quale il fuoco non è un semplice elemento di cui le cose sono composte, ma quella «forza sistematrice» cosmica che dispensa l'illuminazione ad esse, che «forgia tutto l'ente individualizzato in una costruzione bella, splendente» (Fink 1969b: 25 e 27).

Ma in Eraclito troviamo una comprensione, sempre in chiave cosmica, anche del gioco, il quale non è che un altro nome del fuoco stesso: ciò da cui gli uomini e gli dei traggono la loro potenza produttrice, nella misura in cui stanno in statico rapporto con il principio della vita dell'universo. Il punto, però, è che, quanto più questo rapporto cosmico, negli sviluppi della filosofia occidentale, è

⁶ Su questo punto, cfr. Baptist 2001, testo che accompagna la tr. it., ad opera della stessa autrice, delle pagine conclusive (§§ 32-34) di *Presentificazione e immagine*. Nel testo appena menzionato, Husserl è indicato come la fonte, molto probabile, cui attinge Fink quando configura l'immagine come una finestra: già il primo aveva messo in risalto, infatti, «come la cornice rappresentasse una sorta di finestra che ci permette di entrare nella realtà dell'immagine e nel suo spazio». Fra gli studi italiani sul problema dell'immaginazione, in Husserl, cfr., in particolare, Di Pinto 1983 e Ghiron 2001.

⁷ Dal che si vede come il concetto di irreale, di cui dispone Fink, sia un qualcosa che segna sempre un incremento ontologico della realtà: è «un"apparenza" obiettivamente esistente» che, poggiando sulle cose semplicemente presenti, «le ricopre in un modo tutto suo particolare». Cfr. Fink 1969b: 98.

⁸ Anche se va aggiunto che, per Fink, ogni pensiero del mondo fa leva, esso stesso, inevitabilmente, sul gesto dell'"adombramento", nel senso che noi, nel pensarlo, «tendiamo a nascondere il mondo stesso attraverso modalità rappresentative che appartengono all'ente intramondano». In tal senso, egli parla di una «differenza cosmologica», come di quella che vige «tra ambito intramondano e mondo». Cfr. Fink 2011a: 165. Sulla «*dimenticanza del mondo*», in Fink, in quanto parallela alla «*dimenticanza dell'essere*», di cui parla Heidegger, cfr. Pedicini 1997: 25.

stato obliato, tanto più si è fatta strada quella tendenza teologico-metafisica che ha pensato l'essenza dell'uomo solo nei termini della sua infinita distanza da Dio. Nel filosofo presocratico, in sostanza, dei e uomini sono quel che sono non a partire dall'ente che è posto come sovraordinato gerarchicamente, ma «in relazione al “fuoco perpetuo universale”», il quale, illuminando, «imprime ad ogni cosa individuale il contorno finito del suo sembiante, le dà forma, luogo e tempo». E come le dà presenza, così ad essa anche la sottrae⁹. Ne discende che gli uni e gli altri, trovandosi nell'“apertura” del «gioco incandescente dell'universale» e facendosene essi stessi «testimoni partecipi», ne «acquistano [...] in modo derivato i caratteri». Riguardo al fuoco, ciò che ci deve guidare, nell'interpretazione di esso, non è, pertanto, l'immagine di una sostanza prima elementare, ma quella di una «comprensione illuminante» originaria.

Eraclito configura l'unità del mondo, rappresentata dal fuoco, anche come l'uno-sapiente (*hen to sophon*), il quale, al tempo stesso, vuole e non vuole essere chiamato con il nome di Zeus¹⁰. Ebbene, per Fink, tutta la storia della filosofia occidentale «potrebbe essere scritta come commentario a questo frammento 32», nel senso che qui si assiste non solo all'«originaria apertura cosmica del pensiero umano», ma anche a come essa si trasforma, via via sempre di più, in quell'«orientamento teologico della metafisica» che, avendo di mira il *summum ens*, tocca il suo culmine in Hegel, dove l'assoluto si presenta come autoconsapevolezza del pensiero divino.

Da questa tendenza deriva [...] che la relazione dell'uomo con l'universo precipiti nell'ombra di una dimenticanza che dura da secoli. (Fink 1969b: 39)

Poiché noi siamo consegnati al modo metafisico di concepire le cose nel quadro della struttura gerarchica sostanza-proprietà, da chiedersi è se un tale «progetto ontologico», basato sul «pensiero delle determinazioni categoriali» (Fink 1994: 177), possa essere valido anche per pensare l'uomo: se egli sia, cioè, una sostanza autosussistente e se porti su di sé le sue proprietà a guisa di un

⁹ I fenomeni del sonno e della veglia – nel segno dell'unità essenziale in cui li pensa proprio Eraclito – sono visti come quei tratti della vita umana che corrispondono al rapporto di occultamento-svelatezza cui sottostanno tutte le cose del mondo da K. Schenk-Mair 1997.

¹⁰ Per la delucidazione del concetto di *sophon*, intorno a cui ruota un tale frammento, cfr. Fink 2013: 169-192. Qui, esso – definito come «il concetto centrale della filosofia autentica di Eraclito» – è messo in relazione, da Fink, non con *sophia*, ma con *saphes*: «il chiarore», ciò che precede ogni distinzione fra soggetto e oggetto, per cui sta per quella «luce della “ragione” che rischiarà il mondo». Cfr. Fink 2013: 183, 173. Una tale interpretazione è ribadita anche nel colloquio su Eraclito, intercorso fra Fink e Heidegger, laddove – nel contesto dell'analisi del frammento 64 – il concetto di *sophon* è visto in rapporto al movimento di quelle «cose che stanno nel chiarore del fulmine»: cose che quest'ultimo provvede, appunto, a «condurre all'apparire». Cfr. Fink – Heidegger 2010: 11.

sostrato.¹¹ La risposta ovviamente è no, nel senso che non è affatto detto che, «sempre e per l'eternità, l'ente debba essere pensato in tal modo» (Fink 1957: 18). Piuttosto, ogni volta che noi intratteniamo un rapporto con altre cose e siamo in prossimità di esse, tale rapporto va pensato non in senso oggettivante, ma sempre e solo nel segno della nostra «collocazione cosmica»: nei termini di un'«apertura estatica», di un'«apertura per il tutto del mondo» (Fink 1969b: 43-44).¹² E se in Eraclito tanto gli dei, quanto gli uomini, abitano entrambi sotto il dominio di questa «relazione», già con Platone e con Aristotele trionfa la concezione secondo cui solo i primi dispongono di un possesso integrale della *sophia*, ossia di un sapere assoluto che, rendendoli «padroni della verità senza veli illimitata e perfetta», li fa vivere in un cosmo «immerso in una luce radiosa», da cui è «fugata ogni ombra» (Fink 1969b: 44-45).

L'apertura al mondo non è toccata in sorte all'uomo, ma, al contrario, è l'uomo che è toccato in sorte all'apertura al mondo, egli esiste in un atteggiamento estatico verso la vastità dell'universo che si agita intorno a lui, dalla quale gli viene la luce della ragione, del linguaggio e della comprensione ontologica. Abbiamo il «mondo» non perché «possediamo» originariamente ragione, linguaggio, comprensione ontologica; ma possiamo pensare e parlare nella comprensione ontologica perché siamo aperti al mondo. (Fink 1969b: 62)¹³

Naturalmente, il paradigma metafisico occidentale, come ha depotenziato il profilo cosmico dell'uomo, così ha depotenziato anche il profilo cosmico del gioco. Quest'ultimo, infatti, a partire da Platone, è stato inteso, essenzialmente, come imitazione, *mimesis*. E a conferma del fatto che esso produrrebbe solo effetti illusori, come suo referente oggettivo è stato preso lo specchio, superficie che, reduplicando la realtà, sanziona il dualismo, gerarchicamente strutturato, fra copia e modello.

¹¹ Sul «pensiero ontologico» della cosa, in quanto «portatrice sostanziale di proprietà», come ciò «nel cui segno ci rapportiamo alle altre cose e a noi stessi», così che ci si fa possibile «qualsiasi esperienza di cose determinate», cfr. Fink 1957: 18. Fink dispone, invece, di un concetto fenomenologico di cosa, intesa non come sinonimo di ente o di ontico, ma come tutto ciò che è «reperibile nell'esperienza interiore in quanto vissuto». Ne discende che le cose, interiori come esteriori, soggettive come oggettive, sono in ogni caso degli «essenti, hanno sempre e comunque il loro essere». Cfr. Fink 1994: 142-143.

¹² In ciò, in fedeltà al principio secondo cui «ogni autentica prossimità proviene già dalla vastità del mondo». Cfr. Fink 1992: 70.

¹³ In tal senso, Fink scrive che «il pensiero del mondo non è un pensiero fra gli altri, ma il pensiero tramite il quale noi possiamo, in generale, pensare». Fink 1957: 99. Altrove, egli, parafrasando una nota formula paolina, afferma che «il mondo non è né un oggetto, né un campo oggettuale verso il quale noi siamo aperti. È un qualcosa *in cui* siamo, in cui [...] ci muoviamo, in cui [...] viviamo». Cfr. Fink 1987: 76.

La critica platonica ai poeti ha il valore di una decisione storica, in quanto con essa è stata fissata per lungo tempo la metafisica dell'arte e del gioco. (Fink 1969b: 110)

Fra l'altro, è proprio per infrangere l'irreversibilità di un tale dualismo che Fink, per spiegare tanto il gioco, quanto lo statuto dell'immagine, ha fatto ricorso – stando a ciò che abbiamo già visto in precedenza – alla metafora della finestra. Essa garantisce, infatti, una “coesecutiva” «contemporaneità di due tempi», dove non solo lo spazio del mondo reale si proietta su quello riflesso, ma anche «il tempo del mondo riflesso si apre sul tempo degli eventi reali».

Questa “contemporaneità” ha le sue grandi difficoltà, appena tentiamo di afferrarla concettualmente. (Fink 1969b: 127)¹⁴

Certamente, non si può negare che il gioco abbia anche un carattere mimetico, ma non nel senso che esso metta capo all'imitazione servile di un ente nel mondo. Un'immagine, infatti, piuttosto che mimetica, può essere, in alternativa, simbolica, presentarsi come un frammento che non mira alla ricomposizione di un intero, ma che, dandosi esso stesso come una «cosa del mondo», risplende all'interno della sorgiva luce di quest'ultimo.

Il completamento qui non apporta niente di più, non aggiunge ciò che finora mancava [...], non aggiunge un ente a un altro ente, non annulla assolutamente il carattere frammentario delle cose finite – piuttosto le colloca più esplicitamente come cose individuali finite nel mondo onnicomprensivo. Dobbiamo quindi pensare il completamento partendo dall'intero universale e non da una integrità del mondo. (Fink 1969b: 147)

5. Eraclito e Nietzsche sul gioco

Nella ricognizione entro la costellazione del gioco, condotta da Fink, Eraclito e Nietzsche sono strettamente congiunti, in quanto l'interpretazione del primo – di cui abbiamo già visto qualche articolazione – si dà nel segno di una rilettura sistematica del secondo. L'istanza che sottende al suo avvicinamento ad entrambi è quella di fare del «recupero del pensiero pre-metafisico la traccia di una possibilità post-metafisica» (Mecacci 2006: 159).¹⁵

¹⁴ Per mostrare come una tale “contemporaneità” si possa dare concretamente, Fink ricorre all'esempio del teatro, in cui tra lo svolgimento di un'azione reale e il ruolo impersonato da un attore non c'è un rapporto di sdoppiamento gerarchico, ma, appunto, «una singolare “contemporaneità” su due “piani”» Cfr. Fink 1969b: 73.

¹⁵ Sull'operazione di rinvenimento, condotta da Fink, delle tracce di «un pensiero *post-metafisico*, [...] nelle parole più alte della antica saggezza *pre-metafisica*», cfr. anche Pedicini 1997: 78.

Partiamo da Eraclito. Fink si misura con l'interpretazione di quest'ultimo in diversi luoghi della sua opera, ma in due, in particolare, entrambi già richiamati: nel corso di lezioni del 1947/48, intitolato *Le domande fondamentali della filosofia antica*, e nel seminario del semestre invernale 1966/67, articolatosi nella forma di un colloquio con Heidegger, dove, però, il tema del gioco non viene toccato, forse perché il colloquio fra i due «*si interrompe sostanzialmente a metà del percorso*» (Ardivino 2013: 59).¹⁶

Ora, poiché – lo si è già visto con chiarezza – il gioco, in Fink, è ciò che ci fa accedere, direttamente, al cuore della sua proposta speculativa, la quale è sempre stata mossa dall'istanza di «cogliere la fenomenalità dei fenomeni» (Cesarone 2014: 13), ecco che il primo concetto di Eraclito a cui dobbiamo rivolgerci è proprio quello di “fenomeno”, nel contesto del suo modo di pensare la *physis* come «motilità dell'essere».

Ebbene, ricollegandoci al tema del fuoco, si è già visto come ogni volta che il filosofo presocratico lo nomina, egli abbia di mira un piano più originario rispetto a quello in cui si consuma la vicenda temporale delle molteplici cose singole: «l'aperto». Nel segno di quest'ultimo, il concetto di apparenza – divenuto, per noi, sinonimo solo di inganno e di parvenza – può essere riguadagnato alla sua originaria dimensione ontologica e inteso come uno «*schindersi*», un «*venire-all'apparizione*», «un com-parire»: «l'uscire da una velatezza».

Più originaria [...] della cosa singola è la singolarizzazione, più originario della sembianza visibile di qualunque ente è l'apparire in quanto tale, da cui tale sembianza è assegnata alle cose. [...] Egli [Eraclito] considera l'aperto come lo spazio del mondo [...] in cui [...] la singolarizzazione e l'apparizione dispiegano la propria essenza. (Fink 2013: 206-207)

Ma «l'aperto», in Eraclito, costituisce solo *un* versante dell'essere: quello grazie a cui le cose dimorano nella chiarezza del giorno. L'altro è la *physis*, «l'in-apparente, il velato per eccellenza»: il «grembo materno della notte». Giorno e notte, «l'aperto» e «il velato» si danno, così, come i due versanti distinti, ma co-originari, di un unico «accadere»: l'«accadere» della «motilità dell'essere», nel cui segno la profondità, in sé chiusa, di quest'ultimo «fuoriesce da se stessa e si dirada», passando dalla «velatezza onniavvolgente» al «manifesto chiarore» (Fink 2013: 209-212).¹⁷ E come ciò avvenga provvede ad esplicitarlo proprio il

¹⁶ Qui, visto il profilo “non-tematico” di molti degli «snodi operativi» che caratterizzano l'interpretazione di Eraclito, fornitaci da Fink, anch'essa è vista muoversi in quella zona d'ombra che, secondo il filosofo tedesco stesso, «accompagna ogni pensiero finito». Cfr. Ardivino 2013: 58.

¹⁷ Circa il fatto che qui si assisterebbe ad una «ripresa in chiave simbolico-eraclitea della “grammatica” della differenza ontologica heideggeriana», cfr. Ardivino 2013: 84. Sul confronto, in chiave più generale, di Fink con Heidegger, si veda Cristin 2001, nonché la sezione, intitolata «Fink und Heidegger», della rivista «Perspektiven der Philosophie. Neues Jahrbuch», 1996, vol. 22, dove

celebre frammento 52, dove il tempo è raffigurato come un bambino che gioca a dadi. Ne discende il ruolo-chiave che questo frammento riveste nell'interpretazione complessiva del pensiero del filosofo presocratico:

il tempo appare qui come un gioco. L'oscura connessione [...] dell'essere che è in sé chiuso e tuttavia contemporaneamente diradato viene concepita come il gioco d'essere del "tempo". (Fink 2013: 212)

Passando a Nietzsche, il capitolo finale della monografia che Fink gli dedica, diretto ad enucleare la peculiarità del suo rapporto con la metafisica, inizia riprendendo la domanda che aveva guidato l'intera sua esposizione, fino a quel momento. Il filosofo dell'eterno ritorno è una figura di pensatore che viene, semplicemente, dopo altre o egli è, invece, «un iniziatore», «un primogenito»: il «precursore [...] di una nuova epoca del mondo, l'alba di una nuova, gaia scienza»? Con lui, non ci troviamo, forse, davanti ad un «pensatore fatale», non da indagare accademicamente, ma da cui viene un insegnamento che è «determinante per la nostra stessa vita» (Fink 1977: 195)?

Fink si chiede anche se Nietzsche, nella sua lotta accanita contro la metafisica, non abbia visto, nel superamento di essa, piuttosto che una semplice opzione che ci è data, «un avvenimento», «un destino» che ci si fa incontro: l'annunciarsi di «un nuovo sorgere della verità dell'Ente». Dioniso contro il Crocifisso: ecco la cesura, sancita alla fine di *Ecce Homo*, che segnerebbe la storia del mondo, dove l'uno e l'altro sono simboli di un pensiero che riflette, in un caso, sul «tutto cosmico operante», mentre, nell'altro, sull'«ordine delle cose immanenti» (Fink 1977: 197).

Ora, la possibilità di un pensiero del mondo che si lasci alle spalle la metafisica, intesa, heideggerianamente, da Fink, come un'interrogazione che fa leva unicamente sull'ente, Nietzsche, riprendendo l'immagine del *paizōn* di Eraclito, la indica proprio nel gioco: gioco che assurge, così, a «concetto chiave dell'universo», a «metafora cosmica» (Fink 1977: 204).

La filosofia di Nietzsche? Non la sua psicologia del sospetto e dell'abisso, non la sua passione progettante ideali, non la sua critica dei tradizionali valori supremi e la sua lotta contro le idee moderne, non il suo nichilismo e il suo superamento di esso, non il suo ideale eroico e neppure la sua ora

segnaliamo, tra gli altri, i saggi di R.C. Bruzina e di G. van Kerckhofen. Infine, il rapporto fra Fink e Heidegger è messo molto bene a punto da Bertolini 2012: 61, la quale nota come il primo rilevi una «contraddizione intrinseca all'ontologia fondamentale» del secondo, riassumibile nella seguente domanda: «Come può la trascendenza aprire la differenza ontologica, se essa coincide con la struttura di un ente nel mondo?».

sublime della più solitaria gioia – no, solo la sua metafisica del gioco. (Fink 2011/12: 22)¹⁸

È così che, in Fink lettore di Nietzsche, antropologia e cosmologia si danno come strettamente intrecciate, nel senso che, tanto nell'uno, quanto nell'altro, l'uomo può essere determinato, nella sua essenza, come gioco, solo se è concepito nel segno della sua apertura estatica al mondo, pensato esso stesso, a sua volta, come gioco.

L'uomo ha la possibilità [...] di immergersi a partire dal suo proprio gioco nel grande gioco del mondo e di sapersi, in tale sprofondare, compagno di gioco del gioco cosmico. (Fink 1977: 204)

Riferimenti bibliografici

FINK, E.

- 1957 *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum, Zeit, Bewegung*, Nijhoff, Den Haag.
1969 *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, trad. di E. Cutolo, Rumma, Salerno.
1969b *Il gioco come simbolo del mondo*, trad. di N. Antuono, Lerici, Roma.
1974 *Re-présentation et image. Contributions à la phénoménologie de l'irréalité*, in Id., *De la phénoménologie*, a cura di D. Franck, Minuit, Paris, 15-93.
1977 *La filosofia di Nietzsche*, trad. di P. Rocco Traverso, A. Mondadori, Milano.
1987 *Existenz und Coexistenz. Grundprobleme der menschlichen Gemeinschaft*, a cura di F.-A. Schwarz, Königshausen und Neumann, Würzburg.
1992 *Natur, Freiheit, Welt. Philosophie der Erziehung*, a cura di F.-A. Schwarz, Königshausen und Neumann, Würzburg.
1994 *Philosophie des Geistes*, a cura di F.-A. Schwarz, Königshausen und Neumann, Würzburg.
2006a *Mondo e storia*, in Id., *Prossimità e distanza. Saggi e discorsi fenomenologici*, a cura di A. Lossi, ETS, Pisa, 139-153.
2006b *Concetti operativi della fenomenologia husserliana*, in *Prossimità e distanza*, cit., 155-171.
2006c *Il gioco come tratto fondamentale della nostra esistenza*, in Id., *Fenomeni fondamentali dell'esistenza umana*, a cura di A. Lossi, ETS, Pisa, 273-284.
2006d *L'ambigua autocomprensione del gioco dell'uomo – immediatezza della vita e riflessione*, in *Fenomeni fondamentali dell'esistenza umana*, cit., 285-296.
2006e *La struttura contenente del gioco*, in *Fenomeni fondamentali dell'esistenza umana*, cit., 297-307.
2008a *Oasi del gioco*, a cura di A. Calligaris, Cortina, Milano [altra ed. it. del testo già tradotto in Fink 1969a].

¹⁸ Sulla metafisica del gioco di Nietzsche, cfr. anche Fink 2011b. Qui, leggiamo: «Il bambino e l'artista sono, per Nietzsche, il modello ontico del suo concetto ontologico di gioco». E questo perché tale concetto «consiste solo in una intuizione metafisica». Cfr. Fink 2011b: 33, 37. Sull'interpretazione nietzscheana di Fink, in rapporto con quella di Heidegger, cfr. H. Ebeling 1996. Infine, circa il fatto che l'interesse di Fink per Nietzsche si focalizza, soprattutto, intorno al motivo del gioco cosmico, cfr. Bertolini 2012: 197, n. 46, dove leggiamo che il gioco, come lo intende il secondo, viene pensato, dal primo, nel segno del suo concetto di mondo, ossia come la «metafora per eccellenza dell'essenza dell'essere».

- 2008b *Il significato del gioco come mondo*, in appendice a *Oasi del gioco*, cit., 43-78.
- 2010 *Presentificazione e immagine. Contributi per una fenomenologia dell'irrealtà*, in Id., *Studi di fenomenologia 1930-1939*, a cura di N. Zippel, Lithos, Roma, 49-140.
- 2011a *Introduzione alla filosofia*, a cura di A. Lossi, ETS, Pisa.
- 2011b «Nietzsches Metaphysik des Spiels», in C. Nielsen e H. R. Sepp (eds.), *Welt denken. Annäherung an die Kosmologie Eugen Finks*, Alber, Freiburg/Br., 25-37.
- 2011/12 «Eremitaggio (Aforismi di un diario di guerra 1940-1944)», in *Magazzino di filosofia*, a cura di A. Marini, 7, 7-31.
- 2013 *Le domande fondamentali della filosofia antica*, a cura di F.-A. Schwarz, ed. it. a cura di A. Ardovino, trad. di S. Bertolini, Donzelli, Roma.
- 2014 *Presentificazione e immagine. Contributi alla fenomenologia dell'irrealtà*, a cura di G. J. Giubilato, Mimesis, Milano-Udine [altra ed. it. del testo già tradotto in Fink 2010].

Fink, E. – Heidegger, M.

- 2010 *Eraclito. Seminario del semestre invernale 1966-1967*, a cura di A. Ardovino, Laterza, Roma-Bari.

ARDOVINO, A.

- 2013 *Interpretazioni fenomenologiche di Eraclito*, Quodlibet, Macerata.

BAPTIST, G.

- 2001 «Le finestre di Eugen Fink», in *Kainós. Rivista telematica di critica filosofica* 1.

BERTOLINI, S.

- 2012 *Eugen Fink e il problema del mondo: tra ontologia, idealismo e fenomenologia*, Mimesis, Milano-Udine.

BISIN, L.

- 2004 *I luoghi dell'umano: mondo e "mondi possibili" in Eugen Fink*, in V. Melchiorre (a cura di), *Forme di mondo*, Vita e Pensiero, Milano, 179-225.
- 2011 *La metafora alla prova del concetto. Fink interprete di Nietzsche*, in *Eugen Fink. Interpretazioni fenomenologiche*, in A. Ardovino (a cura di), Nuova Editrice Universitaria, Roma, 53-77.

BRUZINA, R.C.

- 1996 «Die Auseinandersetzung Fink-Heidegger: das Denken des letzten Ursprungs», in *Perspektiven der Philosophie. Neues Jahrbuch* 20, 29-57.

CELIS, R.

- 1978 «La mondanité du jeu et de l'image selon Eugen Fink», in *Revue philosophique de Louvain* 76, 54-66.

CESARONE, V.

- 2006 *Il senso d'essere dell'eros. Libertà e corpo nell'antropologia di Eugen Fink*, in V. Cesarone (a cura di), *Libertà: ragione e corpo*, Messaggero, Padova, 217-232.
- 2014 *Nel labirinto del mondo. L'antropologia cosmologica di Eugen Fink*, ETS, Pisa.

CRISTIN, R.

- 2001 «L'abissalità del mondo. Grund e Weltproblem in Eugen Fink nel confronto con Heidegger», in *Magazzino di filosofia* 5, 132-46.

DI PINTO, L.

1983 *Il problema dell'immaginazione in Edmund Husserl. Tra analitica della temporalità e valutazione empatica*, Levante, Bari.

EBELING, H.

1996 «Nietzsche bei Heidegger und Fink», in *Perspektiven der Philosophie. Neues Jahrbuch* 22, 59-76.

GHIRON, V.

2001 *La teoria dell'immaginazione di Edmund Husserl. Fantasia e coscienza figurale nella «fenomenologia descrittiva»*, Marsilio, Venezia.

KERCKHOVEN, G., VAN

1996 «Die Heimat Welt. Zur Deutung Denkspur Martin Heideggers in Eugen Finks Frühwerk», in *Perspektiven der Philosophie. Neues Jahrbuch* 20, 105-37.

1998 *Mondanizzazione e individuazione. La posta in gioco nella Sesta Meditazione di Husserl e Fink*, a cura di M. Mezzanica, il melangolo, Genova.

MASULLO, A.

1969 *Il gioco, il mondo e l'ombra*, in E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici, Roma, 7-28.

MECACCI, A.

2006 *La mimesis del possibile. Approssimazioni a Hölderlin*, Pendragon, Bologna, 158-62 (P. III, cap. I, 1, 5: «Fink: il gioco dell'uomo e del mondo»).

PEDICINI, T.

1997 *Il labirinto del mondo. La filosofia del gioco di Eugen Fink*, Guerini e Associati, Milano.

SCHENK-MAIR, K.

1997 *Die Kosmologie Eugen Finks. Einführung in das Denken Eugen Finks und Explikation des kosmischen Weltbegriffs an den menschlichen Lebensvollzügen des Wachens und Schlafens*, Königshausen und Neumann, Würzburg.

ZIPPEL, N.

2011 *Coscienze possibili. Commento alla Dissertazione (1930) di Eugen Fink*, Lithos, Roma.