



Antonio Volpe
Gioco

*Non basta: il cielo è attratto in un eterno vortice
 che trascina le stelle supreme e le torce in rapida vertigine.*
 Ovidio

Anello di cipolla, sezione di un diverso strato di bulbo. Per passare da uno strato all'altro bisogna tagliare l'anello, piegarne un'estremità e al tempo stesso ricongiungerla all'altra dello stesso anello e a quella dell'anello successivo, tagliato e piegato a sua volta. All'interno dello stesso gioco bisogna compiere la stessa operazione, come se ogni singolo gioco fosse molti giochi. Per comprendere il gioco concettualmente ancora la stessa operazione. In questo *nastro di Möbius* che allo stesso tempo si avvolge e svolge in una spirale, un'elica, un'elicoide o un vortice infinito e il cui centro è vuoto, non si danno che anelli ripiegati che s'innestano gli uni sugli altri, lungo i quali ogni movimento che immette all'interno espone ed estromette all'esterno. Per entrare nel gioco bisogna uscirne e viceversa. Viaggio nel labirinto dell'immersione a figura 8 di una *bottiglia di Klein*. Questa struttura ricorsiva aperta-chiusa e dal centro vacante è il motivo per il quale 1) non si può uscire dal gioco; 2) dunque ogni gioco è, secondo una *mise en abyme*, non solo un gioco di giochi, ma esso stesso un gioco nel gioco dei giochi o gioco del mondo; 3) il gioco del mondo è il mondo come gioco; 4) il gioco è senza essenza, dunque un quasi-niente (*tutt'altro e nient'altro – che*) che gioca con tutto e in cui tutto va in gioco. In *Oasi di gioco* Eugen Fink sembra confermare a suo modo quest'ultimo punto:

Il gioco è un fenomeno fondamentale dell'esistenza, tanto originario e a sé stante, quanto la morte, l'amore, il lavoro e il dominio, ma *non* è direzionato, come gli altri fenomeni [...] da un comune tendere a uno scopo finale. Piuttosto gli sta per così dire *di fronte* – così da accoglierli in sé rappresentandoli. Noi giochiamo con la serietà, l'autenticità, il lavoro e la lotta, l'amore e la morte. E giochiamo perfino con il gioco.

Di fronte, dentro, attorno, innestato come un animale parassita, tutte queste cose insieme, data la strana topologia della sua struttura; quel che più importa è quel "*rappresentandoli*": il gioco rappresenta gli altri fenomeni dell'esistenza (compreso il sapere), giocandoci. Li mette in scena e li agisce in loro rappresentanza, in loro supplenza. Né li completa né raccoglie né li porta a presenza: il gioco piuttosto ne supplisce la mancanza d'autenticità e "serietà" – «il gioco si converte in serietà, la serietà in gioco» (Huizinga) – come simulacro e *trompe-l'œil*, segno di segno, significante che fa significante ogni significato; la cui origine è andata, da sempre, perduta – mai stata. Il gioco è un gioco di specchi del mondo, gioco di un mondo di specchi, in cui il gioco dei suoi riflessi non è preceduto da nessun originale: questo è piuttosto una certa proiezione di quel gioco di rinvii. Si tratta qui di una rischiosa liberazione – che non può essere conquistata, perché impropria e avvenuta da sempre – da ogni trascendenza e trascendentale, in cui la polivocità stessa dell'essere, che presuppone la rintracciabilità dell'articolazione dei modi e dei significati possibili, precipita e frana in disseminazione non tracciabile. Gioco di tracce differenziali il cui (gioco di) rinvio è sempre un passo più avanti, e più indietro (e dunque intorno: come una belva nella foresta, o un virus). Il gioco sarebbe dunque antagonista alla tradizione metafisica: antiplatonico, rappresenterebbe la luce artificiale contro la sfera solare; il lampadario (co)stellato di prismi come surrogazione, rimpiazzo del sole. Lampeggiamento di stella morta che ha lanciato la sua traccia attraverso gli abissi cosmici, ricadendo per caso, nel suo transito, negli occhi di viventi, come il giro della trottola, per un battito di ciglia; *quasar* o radiogalassia tracimante getti relativistici la cui amplificazione *Doppler* curva la luce inventandone l'intensità; supernove emittenti *gamma ray-bursts* sull'orlo di collassare in buco nero o spargere la massa in puro scialo, e scomparire nell'onda di una nebulosa.

Getto, ondata di dadi senza fondo, perché i dadi sono pura superficie, e quindi abissali, squarcianti il *trompe l'oeil* dell'universo in cui roteiamo, e precipitiamo e ruotiamo. Getto di stelle, costellazioni e comete. Mare-cosmo di dadi bioluminescente, perché se

Toute Pensée émet un Coup de Dés

tutti i pensieri (che non sono mai "nostri", ma sempre una cascata di copie, perciò sempre differenti) sono colpi di dadi, ma i dadi, come già la

palla (la bolla, la goccia, lo zampillo) nel cosmo barocco (la cui regola è la piega, e l'affetto fondamentale la repulsione per la retta), senza mano né mente che li lanci, siamo *noi*. Noi *altri*, viventi e non viventi, (né) umani (n)e(/é) animali, vivi e morti, reali e immaginari, né sostanza né soggetto, da sempre, senza inizio (all'inizio non c'è che ripetizione; dunque non c'è inizio) né fine (la fine non cessa di finire: ogni "mia" morte diventa morte altrui; il morto non smette di tornare), ruzzolanti e urtantisi in una ripetizione senza identità: echi di echi che precedono la voce, la suppliscono e la generano come il fondo della cascata ininterrotta che non smette di precipitare

le heurt successif

sidéralement

d'un compte total en formation

veillant

doutant

roulant

brillant et méditant