

“Signore da chi andremo?”
L'Eucaristia nel tempo dell'uomo (ambito lavoro e festa)

Ancona 7 settembre 2011

L'Eucaristia nel tempo dell'uomo: gioco e trascendenza (testo non definitivo)

Francesco Giacchetta

0. Indice

1. Introduzione: feriale e festivo

- 1.1 “Signore da chi andremo?”: una domanda *quotidiana*
- 1.2 Il quotidiano ed il suo riscatto: la festa

2. La festa e/è il gioco

- 2.1 Alcuni pregiudizi da rivedere
- 2.2 Dalla festa eucaristica al gioco

3. Che cosa è il gioco?

- 3.1 Il gioco è un *modo* di fare e non un fare *qualcosa*
- 3.2 A partire dal di-vertimento
- 3.3 L'in-utile gioco
- 3.4 Il gioco è mimesi
- 3.5 “L'uomo non è fatto per l'utilità, ma per Dio, cioè per l'Inutilizzabile” (E. Mounier)

4. Rilievi per una prassi cristiana ispirata alla vita buona del Vangelo: educare al/con il gioco

- 4.1 L'emergenza educativa, il ruolo dell'adulto e la risorsa del gioco
- 4.2 Educare al gioco: non contrapporre il festivo al feriale, ma vitalizzare il feriale con il festivo
- 4.3 Educare al gioco: l'umorismo come forma di resistenza all'idolatria
- 4.4 Educare al gioco: la riconciliazione e la festa nel cuore
- 4.5 Educare al gioco: attesa escatologica e limiti spazio-temporali del gioco
- 4.6 Educare con il gioco: responsabilità, accoglienza della grazia, autocontrollo

5. Conclusione

- 5.1 San Tommaso e l'analogia tra gioco e sapienza

1. Introduzione: feriale e festivo

- 1.1 “Signore da chi andremo?”: una domanda *quotidiana*

(Il contesto della pericope in Gv., ma anche in Mt. è la necessaria ricerca del pane quotidiano; ogni giorno dobbiamo guadagnarci un pranzo ed una cena. Questa svolta del tema verso il quotidiano è auspicata in relazione all'eucaristia dallo stesso Benedetto XVI quando nella *Sacramentum caritatis* scrive: “i fedeli cristiani hanno bisogno di una più profonda comprensione delle relazioni tra l'Eucaristia e la vita quotidiana” n. 77)

- 1.2 Il quotidiano ed il suo riscatto: la festa

(Il quotidiano appare, nella sua invariabile presenza, un vissuto costante ed omogeneo; perciò un quantitativo divisibile ma indistinguibile. Il quotidiano è una frequenza ricorrente, un accadere monotono, tanto normale quanto ripetitivo; nel quotidiano il pane di ogni giorno, cioè di tutti i giorni, è il *solito pane*.

Questo è il vissuto racchiuso in quella domanda che talvolta facciamo non sappiamo bene a chi: “che giorno è oggi?”. Nessuna identità particolare increspa l’uniforme quotidiano, il quale, con il suo anonimato, è fatto di routine e banalità: lavarsi i denti, attendere l’ascensore, rispondere al telefono, riporre un oggetto al suo posto, comperare le medicine, pagare le fatture... Heidegger ci offre una mirabile descrizione dei vissuti di coscienza legati alla deiezione quotidiana e all’impersonale Esserci¹. Qui possiamo tuttavia riconoscere che il quotidiano è fatto non solo d’impegni, ma anche d’incontri e con ciò l’appassionata fenomenologia del Volto lasciataci da Levinas potrebbe offrirci una via di uscita: nel Volto è la gloria dell’Altro che si approssima, l’immemorabile turba la rap-presentazione quotidiana². Però nel quotidiano non si incrocia per lo più il Volto dell’altro, ma i volti che sfrecciano veloci accanto a noi nei marciapiedi, nelle aule, negli uffici, persino tra le mura domestiche: discenti, docenti, colleghi, utenti, familiari... Nel quotidiano feriale lo spazio è pieno di cose da fare, da dire, da ricordare, da annotare; ognuna di esse è un diaframma e approssimarsi all’Altro è difficilissimo. Sartre ha ragione: nel quotidiano per gli altri siamo spettacolo, oggetti da osservare nel fluire del palcoscenico giornaliero³. Del resto anche Kierkegaard ci ricorda che nella fedele quanto monotona vita etica del marito la singolarità si annulla nella quotidianità: è l’impersonale a dominare. Come Musil ci ha insegnato ne *L’uomo senza qualità*, il quotidiano ci offre le stesse immagini d’un cannocchiale prismatico: i singoli vissuti sono ingranditi dall’urgenza del presente ed appaiono analiticamente chiari, ma sono i nessi che ci sfuggono e con ciò tutto si consegna ad una banalità a cui neanche il male sfugge⁴.

Salvare il quotidiano significa allora sottrarlo a questa mediocrità inserendo il *festivo nel feriale*, lo straordinario nell’ordinario; solo allora il pane di ogni giorno sarà il pane per *ciascun giorno*, nella sua unicità, puntualità e particolarità. Il quotidiano ha bisogno d’una interruzione, d’una increspatura affinché si crei una discontinuità e con essa una singolarità. Il riposo notturno rappresenta la dimensione cosmologica e biologica di questa sospensione; l’esperienza festiva dell’eucaristia ne mostra invece il lato antropologico. La testimonianza eucaristica sospende l’agire misurato dall’efficacia, tipico della prassi strumentale, a vantaggio d’un agire comunicativo ed umanizzante; così il mondo non appare più, alla maniera di Heidegger, un semplice utilizzabile. L’in-utile esperienza del gioco, del dono e della bellezza divengono nella testimonianza eucaristica occasioni di riscatto del quotidiano. Il festivo nel feriale quotidiano dona signorilità all’agire e lo stile⁵ tipico di chi sa rendere *grandi le cose piccole*: “State sempre lieti, pregate incessantemente, in ogni cosa rendete grazie; questa è infatti la volontà di Dio in Cristo Gesù verso di voi” (1Ts 5,16-18)).

2. La festa e/è il gioco

2.1 Alcuni pregiudizi da rivedere

(Sono consapevole che una crescente superficialità etica che affligge la nostra società, nonché una certa carnevalizzazione della vita operata dai *reality show* espone ogni tentativo di riflessione sul gioco alla diffidenza; tuttavia, non si può fare a meno di constatare che l’uomo, ben oltre l’infanzia, persevera nell’attività ludica e, soprattutto, che egli, nell’ambito delle tradizioni religiose, continua a pensare l’inizio e la fine della storia anche attraverso la gratuità del gioco. Sono altrettanto cosciente che parlare della gratuità ludica sul filo conduttore del divertimento significa inevitabilmente urtare contro la consuetudine, inaugurata da Pascal, di considerare il gioco un mero e vacuo svago: il *divertissement* è un allontanamento, un distacco attraverso il quale ci si sottrae alla presa di coscienza della propria condizione).

2.2 Dalla festa eucaristica al gioco

(In primo luogo quello che faremo è di parlare della *festa* attraverso il gioco; ma perché questo è possibile? Innanzitutto perché la festa è la dimensione temporale del gioco: dove c’è gioco c’è festa; in

¹ Cfr. in particolare M. HEIDEGGER, *Essere e Tempo*, trad. di P. Chiodi, Longanesi, Milano 1976, parte I, sezione I, capitoli quarto e quinto.

² Cfr. I. LEVINAS, *Totalità e Infinito. Saggio sull’esteriorità*, trad. di A. Dell’Asta, Jaca Book, Milano 1977.

³ Cfr. J.-P. SARTRE, *L’essere e il nulla. Saggio di ontologia fenomenologica*, trad. it. Di G. del Bo, il Saggiatore, Milano 1997, parte terza.

⁴ Cfr. H. ARENDT, *La banalità del male*, Feltrinelli, Milano 1993.

⁵ Cfr. C. THEOBALD, *Il cristianesimo come stile: un modo di fare teologia nella postmodernità*, voll. 2, ed. it. EDB, Bologna, 2009.

secondo luogo perché dove c'è festa c'è gioco: gli artisti di strada, le corse e gli schiamazzi dei bambini in vacanza, la fiera che non è altro che un giocondo mercato multicolore, la musica ed il ballo nelle piazze.

In secondo luogo e più precisamente quello che faremo è di parlare della *festa eucaristica* attraverso il gioco; ma perché questo è possibile? Intanto perché l'Eucaristia è un rito e in quanto tale condivide con il gioco la ripetibilità e la rappresentazione; poi perché la liturgia, con il gioco, vive di gratuità, d'inutilità – come ci insegna il grande teologo R. Guardini a proposito della liturgia, la quale, come il gioco, è una attività senza scopo, ma non per questo senza senso; ma c'è ancora un motivo di prossimità tra gioco ed eucaristia, forse il più pertinente: l'eucaristia in quanto dono è un invito al contro dono, al ricambio, alla gratitudine; ogni dono comporta un altro dono almeno sotto la forma del “*grazie*”; insomma ogni dono mira ad avviare *il gioco del dono* fatto dal dare, ricevere e ricambiare; come gli antropologi insegnano è su questo gioco del dono che si costruiscono le società, è su questo *girotondo* che nascono le comunità).

3. Che cosa è il gioco?

3.1 Il gioco è un *modo* di fare e non un fare *qualcosa*

(Il gioco è un modo di fare e non un fare *qualcosa*. Proprio per questo alcuni rinunciano a definire il gioco e si limitano a classificarli, altri invece si accontentano di descrivere questo *modo* di fare che il gioco è; noi faremo così ma cercando di coglierne dei significati).

3.2 A partire dal di-vertimento

(Cerchiamo di descrivere il modo di fare di chi gioca partendo da una domanda. Il gioco inequivocabilmente diverte; ciò è vero per chi gioca, ma anche per chi fa da spettatore. Divertire, dal latino, vuol dire allontanarsi, prendere le distanze e ciò si capisce bene: giocare, diciamo noi con semplicità, ci distoglie e ci allontana dalle preoccupazioni quotidiane; ma il punto è: se il gioco ci allontana dalle preoccupazioni quotidiane a che cosa ci avvicina? Ogni processo di allontanamento da qualcosa è sempre e simultaneamente un processo di avvicinamento a qualcosa d'altro; a cosa? Per rispondere abbiamo bisogno di una previa descrizione di ciò che abbiamo detto essere il *modo* del fare per gioco; è in questa descrizione che troveremo la serietà della serenità ludica).

3.3 L'in-utile gioco

(Giocare vuol dire fare senza uno scopo, senza un obiettivo, fare senza fine; fare inutilmente, fare al di là dell'agire strumentale è il fare del gioco. C'è del gioco in ogni cosa bella perché in ogni cosa bella c'è dell'in-utile; c'è del gioco in ogni dono e, in generale in ogni amore, perché si può amare solo inutilmente (ad esempio si può amare Dio per paura dell'inferno, perché mi beneficia o perché è Dio e basta; l'amore è puro eccesso, esubero, spreco, cioè senza tornaconto).

L'inutilità del gioco è ciò che rende il gioco una azione perfetta (Aristotele: *praxis telèia*): ha il suo senso in sé. L'inutilità del gioco ci allontana da una prassi quotidiana strumentale, finalizzata sempre al raggiungimento di qualcosa; essa appunto ci di-verte: ci allontana da questo tipo di agire; ma, come ci chiedevamo prima: a chi ci avvicina?)

3.4 Il gioco è mimesi

(C'è una seconda caratteristica del fare per gioco da considerare, esso non è solo un fare inutile, ma anche un fare imitativo; il gioco è imitazione: non solo i giochi rappresentativi lo attestano, ma anche i giochi di alea (i dadi) e di vertigine (l'altalena) che imitano un destino che sfugge alle nostre pianificazioni e perturba gli equilibri che abbiamo costruito, infine pure i giochi agonistici possono essere visti come imitazioni della sfida quotidiana che affrontiamo per superare i nostri limiti.

Il concetto di mimesi è assai complesso, ma sicuramente porta con sé quello di *appartenenza*: nell'esperienza più comune l'imitazione comporta il riconoscersi in modelli cui si avverte d'appartenere; nella mimesi c'è la possibilità d'essere *appropriati*, ossia di comprendersi come propri a qualcuno o qualcosa. Allora, a questo punto, la domanda è: l'inutilità che caratterizza il gioco di che cosa è imitazione? Il fare inutilmente del

gioco è imitazione di chi? E manifesta l'appartenenza a chi? Siamo molto vicini a rispondere alla domanda più sopra ricordata: a chi ci avvicina il gioco?)

3.5 “L'uomo non è fatto per l'utilità, ma per Dio, cioè per l'Inutilizzabile” (E. Mounier)

(Questa suggestiva affermazione di Mounier ci mette sulla strada: se tutto ha come fine Dio, Dio che fine ha? Dio è senza fine, senza scopo: per gioco. La *creatio ex nihilo* è traducibile come creazione dal nulla, ma anche come creazione per nulla (cioè per gioco); è lo stesso libro dei proverbi a ricordarcelo. Parlare seriamente della libertà di Dio significa parlare del *Deus ludens*

Quando l'uomo gioca imita e appartiene a Dio, perciò Schiller può dire che solo quando l'uomo, fatto a immagine di Dio, gioca solo allora è uomo. Il divertimento del gioco ci allontana dal quotidiano pressante della necessità per avvicinarci al gratuito agire di Dio, a ciò che è all'origine. In questa intenzionalità metafisica del gioco si può ricomprendere anche la proprietà che questo ha di ricreare e rigenerarci. Il gioco è quindi un'attività inutile che ci diverte, ossia ci allontana dal quotidiano per avvicinarci all'agire festoso di Dio.

4. Rilievi per una prassi cristiana ispirata alla vita buona del Vangelo: educare al/con il gioco

4.1 L'emergenza educativa, il ruolo dell'adulto e la risorsa del gioco

(A *giocare si impara*: l'emergenza educativa è alla latitanza dell'adulto che deve far primariamente volgere lo sguardo e non ai giovani)

4.2 Educare al gioco: non contrapporre il festivo al feriale, ma vitalizzare il feriale con il festivo

(Una precisazione importante. Bisogna evitare di contrapporre il feriale al festivo, piuttosto si tratta di raccogliere la testimonianza che migliaia di pellegrini ogni anno raccontano andando a Loreto: l'ordinario della vita quotidiana di una giovane donna di Nazaret è toccato dallo straordinario dello Spirito di Dio ed è così che il *feriale* diviene dimora del *festivo* ed il quotidiano vivificato dalla festa. La domenica è *un* giorno, ma *non è per un giorno* bensì per tutta la settimana. Con san Francesco “portare gioia dove c'è tristezza” significa ricordare dal lunedì al sabato la gioia della domenica. Allargare gli orizzonti della gioia è portare buone notizie: evangelizzare).

4.3 Educare al gioco: l'umorismo come forma di resistenza all'idolatria

(Nel tempo, il vangelo ha sviluppato grandissimi e variegati carismi; ognuno ha il suo specifico. Tuttavia lasciandomi ispirare da Filippo Neri vorrei invitare tutti a coltivare uno stile sapido di umorismo che non è grossolanità ridanciana, ma memoria che un santo triste è un triste santo. L'umorismo, lo insegnano anche schiere di rabbini, combatte l'idolatria di sé e di ogni nostra costruzione. Certamente l'umorismo è la sottolineatura d'una debolezza ma, poiché è ispirato da una partecipazione affettiva, esso non è mai sprezzante; a sorreggerlo non è uno sguardo indiscreto, ma simpatico; perciò il suo richiamare l'attenzione su d'un punto vulnerabile può proporsi come una forma d'accogliente riconoscimento della finitezza. Non a caso l'umorismo è una risorsa contro l'idolatria: lo scopo dell'umorismo è quello di esiliare l'arroganza delle certezze, di introdurre una dimensione imprevedibile che stimoli a creare una nuova fonte di pensiero consapevole della propria precarietà. La *serietà* rischia sempre la seriosità, poco idonea a diffondere il Vangelo, a meno che non si accompagni con la *serenità*; in ciò l'umorismo può molto. Ecco una preghiera di T. Moro: “Dammi il dono di saper ridere di uno scherzo, di saper cavare qualche gioia dalla vita e anche di farne partecipi gli altri. Signore, dammi il dono dell'umorismo”).

4.4 Educare al gioco: la riconciliazione e la festa nel cuore

(Si può giocare solo tra amici e si può far festa solo se riconciliati con sé e con gli altri. In Lc 15 il fratello maggiore non è riconciliato con il fratello minore né con il padre e perciò non può far festa. Questo ci ricorda l'importanza di ricongiungere celebrazione sacramentale del perdono e festa; una solitaria confessione o una festa parrocchiale senza riconciliazione sono due estremi da evitare).

4.5 Educare al gioco: attesa escatologica e limiti spazio-temporali del gioco

(Saper giocare significa saper attendere. L'attività ludica vive di pause e d'intermittenze; essa ha i suoi spazi circoscritti ed i suoi tempi limitati; pretendere che tutto sia gioco significa non saper distinguere il già dal non ancora, il penultimo dall'ultimo, il feriale dal festivo, idolatrare il presente pensando che sia il definitivo, l'escatologia. Il gioco con i suoi limiti spazio-temporali educa al rifiuto di quella presunzione propria di chi vive nella superba anticipazione dell'adempimento. Il *sabato del villaggio* può far sembrare una delusione il dì di festa perché non si è più capaci di attendere il Regno. Significativamente si rintraccia una degenerazione del gioco ogniqualvolta si pretende d'infrangere la distinzione tra l'azione ludica e quella che tale non è, né può esserlo, ogni volta che si pretende che tutto sia gioco e che sia sempre festa. Scrive l'antropologo Caillois: "Che cosa succede quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente? Quando c'è contaminazione con il mondo reale in cui ogni gesto porta con sé conseguenze ineluttabili? A ognuna delle categorie ludiche fondamentali – competizione, rischio, vertigine, imitazione – corrisponde allora una perversione specifica che è la risultante dell'assenza di freno e protezione insieme. L'impero degli istinti ridiventando assoluto (...) si riversa nella vita normale e tende a subordinarla il più possibile alle proprie esigenze. Ciò che era piacere diventa idea fissa; ciò che era evasione diventa costrizione, ciò che era divertimento, diventa febbre, ossessione, fonte d'angoscia. Quando ciò accade la competizione si trasforma in sfrenato arrivismo, l'alea in superstizione, l'imitazione in alienazione e la vertigine in intossicazione").

4.6 Educare con il gioco: responsabilità, accoglienza della grazia, autocontrollo

(L'osservabile ripresa degli oratori va salutata come provvidenziale in riferimento alla cosiddetta emergenza etica; certo qui parliamo di oratori che non sono solo spazi parrocchiali autogestiti dai giovani, ma luoghi dove adulti insegnano a giocare e così insegnano una prassi etica che accompagnerà per sempre i giovani. Niente come il gioco, infatti, può educare alla responsabilità e alla generosità un giovane. Il gioco è il luogo aurorale dell'etica (cfr. la sincerità del gioco, il fair play, la distinzione tra le regole del gioco e le regole per giocare). Ma il gioco, grazie all'alea, è anche il luogo primitivo dove apprendiamo ad accogliere l'imponderabile, ciò che non dipende da noi, dove scopriamo i limiti della meritocrazia e impariamo la vita della grazia: chi ha mai meritato di nascere? Cfr. anche nei giochi più strutturati c'è sempre una componente aleatoria; e l'azzardo scaturisce proprio da una incapacità di accettare l'imprevedibile. Ancora: il gioco, nella forma, dello sport è lotta ritualizzata e insostituibile strumento per canalizzare la violenza che, inevitabilmente, ci inibita... Per questo appartiene allo sport la stretta di mano, la rivincita o la ripetizione del torneo come anche il saper perdere).

5. Conclusione

5.1 San Tommaso e l'analogia tra gioco e sapienza

("Il Sapiente invita l'uomo a ritirarsi in se stesso... "E là gioca!", dice [Sir. 32,12-13]. Qui occorre osservare che la contemplazione della sapienza, con immagine appropriata, viene assimilata al gioco per due ragioni: anzitutto perché il gioco produce gioia, e la contemplazione della sapienza comporta la gioia più profonda; poi perché l'attività ludica non ha di mira altro, ma viene ricercata per se stessa. Questo appunto accade anche nelle gioie offerte dal sapere. *Perciò l'eterna Sapienza stessa uguaglia la sua gioia al gioco: 'Allora io ero la sua gioia giorno per giorno, giocando davanti a lui in ogni tempo' [Pr. 8,30-31]*"⁶).

⁶ TOMMASO D'AQUINO, *Expositio super Boethium de hebdomadibus*, Mandonnet, Paris, 1927, pp. 165-166 (il corsivo è mio).