

“Homo Ludens”, “Homo creans” e le origini delle tecniche

I caratteri generali e culturali del gioco secondo Huizinga

La recente comparsa di una nuova edizione in lingua italiana dell'opera più originale del grande storico olandese Johan Huizinga (*): *Homo ludens* (1) e contemporaneamente la pubblicazione su questa Rivista di un mio saggio (2) che attribuisce appunto ad attività prevalentemente ludiche la prima genesi di un fatto culturale di fondamentale importanza, quale l'origine della domesticazione degli animali selvatici e, quindi, alla fine, delle civiltà imperniate sulla pastorizia, ci invita ad una precisazione sia del concetto di attività ludiche, sia della funzione da esse svolte nei processi di genetica culturale.

Ma vediamo innanzitutto qual è il pensiero di Huizinga sull'essenza del gioco. Per lui il carattere fondamentale della attività ludica sta nel procurar gusto e gioia con un'intensità tale che prende tutto colui che vi partecipa sin quasi al delirio (pagg. 19-20). Non è specifico dell'uomo, in quanto comune anche agli animali (pagg. 17 e 20-21), quindi, è essenzialmente irrazionale. Molto precarie sono le distinzioni tra « gioco » e « serietà »; infatti chi gioca con l'animo tutto preso dal gioco, di solito è « serio ». D'altra parte, vi può essere una distinzione tra « gioco » e « serietà », ma solo se quest'ultima è considerata specifica dell'attività « imposta » e « non sentita », in quanto il gioco è invece soprattutto « atto libero », « non strettamente necessario » (anche se, come funzione biologica e culturale, sia complessivamente indispensabile) ed almeno originariamente, quando non svolgeva ancora funzione culturale (cioè a livello animale), « disgiunto » dal concetto di dovere. Il gioco, infatti, non è la vita « ordinaria o vera » ed ha una sua autonomia e limitazione. Per cui, una volta giocato, permane nel ricordo come una « creazione » o un « tesoro » dello spirito, ed è « tramandato », può essere « ripetuto ». Ogni gioco si muove entro un suo determinato ambito e sovente in luoghi specificamente scelti o predi-

sposti. Quindi esso è determinato nello spazio, oltre che nel tempo (pagg. 23-29).

Ogni gioco ha le sue « regole », il suo « ordine » che partecipa a costituire anche la sua bellezza. Alle regole si connette l'idea della lealtà. Chi non sta al gioco viene espulso come un eretico. Ma l'eretico, a sua volta, crea un nuovo gioco con le sue regole (pagg. 30-33).

L'autonomia del gioco è spesso esaltata dal « segreto » e dalla coscienza del « fare diversamente », che è particolarmente sentita in certe feste, come ad es. nel Carnevale, in cui cadono le norme persino morali della vita ordinaria (pagg. 33-34). Ma il gioco è anche gara, movimento, rappresentazione, solennità, un suscitare ammirazione, un esprimersi per immagini, un credere di essere diverso (pagg. 34-35), la consapevolezza di un risultato incerto (pag. 80).

Delineate le caratteristiche del gioco, Huizinga le ritrova alla base ed entro vari fenomeni e caratteri culturali. Così, carattere informatore della civiltà greca e di quella cinese fu l'agonismo, mentre « ludi » di ogni genere caratterizzarono la civiltà romana. Il carattere ludico-agonistico è poi frequente nelle culture arcaiche (pagg. 78-117).

Huizinga fa notare che elemento base del linguaggio è la metafora, e la metafora è un gioco di parole (pag. 22). Ugualmente, egli trova gli elementi od alcuni elementi del gioco nella guerra (pagg. 134-156), nella scienza (pagg. 157-174), nella poesia e nell'arte in genere (175-197 e 228-248), nel mito (198-211), nella filosofia (212-227).

Per Huizinga, all'inizio era la cultura « sub specie ludi » - Dubbi e quesiti

Giunti a questo punto, dopo aver riflettuto sulle considerazioni dell'Huizinga, sorgono spontaneamente dei quesiti. Innanzitutto, tali momenti creativi sono specifici dell'« Homo ludens », oppure fanno parte di un aspetto ancor più generale dell'« Uomo »? (3).

Huizinga, nel capitolo dedicato alla « Nozione del gioco nella lingua », riassume gli aspetti del gioco da lui descritti, e che noi abbiamo qui riportato a grandi linee, con questa definizione: « Gioco è un'azione, un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo

una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa, accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di "esser diversi" dalla "vita ordinaria" » (pag. 55). Ed allora ci si presenta il quesito opposto: questa definizione così ampia non abbraccia forse molto di più del gioco? Questo dubbio che, come si vede, integra il precedente, ci viene poi accentuato a riguardo della scarsa obiettività della sua definizione, da una successiva considerazione dello stesso Huizinga e cioè che la nozione linguistica di gioco è molto imprecisa e sorge solo tardivamente (pag. 56).

Nella mia pubblicazione citata « *Nuove luci sulle origini della domesticazione animale* » dimostro che i primi allevamenti di animali selvatici e, quindi, la loro successiva domesticazione (conseguente al verificarsi di altre condizioni favorevoli durante il loro allevamento) vennero praticati per svago da donne (nelle quali si aggiunge anche la necessità di soddisfare il bisogno affettivo), da ragazzi e da bambini. Questi ultimi vedono nell'animale non solo il giocattolo, ma anche il compagno di giochi. Tuttavia, ovviamente, il gioco dell'allevamento non ha regole e nel piccolo allevatore, che, per la sua età, non ha impegni, non vi è coscienza dell'« esser diverso » dalla « vita ordinaria ».

Ciò si verifica anche a riguardo dell'uomo adulto moderno. Non è troppo raro, infatti, il caso di colui che dapprima alleva animali, poniamo, ad esempio, canarini, come svago, pur conservando la sua occupazione « seria », « ordinaria »; poi, ad un certo momento, lascia quest'ultima per dedicarsi esclusivamente all'allevamento che, in tal modo, l'assorbe tutto e che, d'altra parte, gli permette anche un guadagno per vivere. Ecco che così ancora lo svago viene ad identificarsi con l'occupazione ordinaria.

D'altra parte, Huizinga stesso precisa (pag. 79) che « la relazione fra cultura e gioco è da ricercarsi soprattutto nelle forme superiori del gioco sociale, là dove esiste nell'azione ordinata di un gruppo o di una società o di due gruppi in opposizione »; quindi è a questa specie di giochi che più specificamente si riferisce la sua definizione, in quanto la sua tesi è che diritto, arte, guerra, rito religioso, politica, e soprattutto, per quel che ci interessa, scienze e tecniche, in origine ebbero forma essenzialmente ludica. Cioè la *cultura non proviene dal*

gioco per evoluzione, ma la cultura sorge in forma ludica, *la cultura è dapprima giocata* (pag. 78). Tuttavia è chiaro che, da un lato, anche il gioco non sociale può sfociare in innovazioni estremamente determinanti per lo sviluppo culturale di popolazioni e dell'intera umanità, come appunto l'allevamento. Infatti, per riferirci ancora all'oggetto del nostro saggio, è sull'allevamento di animali domestici che è imperniata l'attività economica e, di riflesso, la vita sociale e religiosa dei popoli a civiltà pastorale od eminentemente pastorale, tra cui appunto quelli a linguaggio indeuropeo e semitico, che vennero a costituire i primordi della nostra civiltà (4).

Dall'altro lato, bisogna tener ben presente ciò che ammette lo stesso Huizinga, e cioè che nella genesi del diritto, della guerra, del rito, ecc., sono certamente confluiti altri fattori, forse anche più efficaci dell'elemento ludico. Così, nel diritto possono essere stati l'innato senso dell'« *unicuique suum* » e le consuetudini; nella guerra lo spirito di aggressività, nella religione il senso di dipendenza dal « *Tutt'altro* ».

I caratteri sociali del gioco risultano evidenti soprattutto nell'organizzazione del processo, del tribunale, della guerra, del rito, della cerimonia e così via. Ma in questo modo il soddisfacimento sociale di bisogni così profondi ed in coincidenza così diversi dal bisogno di svago, provoca il sorgere di un terzo dubbio, che a sua volta integra i precedenti: queste attività generatrici di diritto, rito, guerra, ecc. non potrebbero essere meglio riunite in una od in più categorie a sé stanti e non solo in quella del gioco come « *cultura giocata* »? Probabilmente le caratteristiche che Huizinga ritiene specifiche del gioco, cioè la libertà, la regola, la tensione, la coscienza di essere diversi, la limitatezza nel tempo e nello spazio, effettivamente si assommano nel gioco, ma è anche vero che si possono verificare, singolarmente o abbinate, anche in altre attività. Così la « *regola* » volontariamente assunta può essere presente in una qualsiasi attività lucrativa ordinaria ed egualmente potrebbe dirsi della « *tensione* », ecc. Tuttavia, anche ritenendo che esse si possano assommare solo in alcuni tipi di gioco e che questi abbiano impressa una determinata forma (e in ciò sta appunto uno dei fondamenti della cultura) al soddisfacimento di alcuni bisogni psichici e sentimenti, quali l'aggressività, la dipendenza dalla realtà esterna a noi, ecc., combinandoli con altri bisogni quali

lo spirito agonistico, il bisogno di libertà, ecc., potrebbe sorgere un ulteriore dubbio, che pure è strettamente connesso con i precedenti. Cioè che l'incontro tra il soddisfacimento dei bisogni ludici e quello degli altri possa essere non essenziale, ma marginale, e predominante solo occasionalmente (la documentazione etnologica portata dall'Huizinga è piuttosto frammentaria) in alcune culture arcaiche.

L'età dell'oro, in cui anche la guerra era « giocata »

Nella teoria della « cultura all'inizio giocata », in altri termini si nasconde il mito illusorio di una rimpiantata età originaria dell'oro, in cui persino la guerra era « giocata » ed in definitiva era quindi un gioco. Mito che fa il parallelo con l'*Homo religiosus* (5) di E. Hahn (6), A. Jensen (7) e degli altri moderni epigoni irrazionalisti del primo, secondo i quali i vari elementi culturali traggono origine da una primitiva matrice religiosa; con l'*Homo oeconomicus* del Lanternari (8), per il quale gli elementi culturali sono sorti unicamente per motivi utilitaristico-profani.

Eventi innovatori e sviluppo culturale

Il risultato delle nostre ricerche tende invece a dimostrare (9) che occorre distinguere gli eventi innovatori: condizionamenti (10) psichici interiori, sociali od ecologici (11), innanzitutto dalla innovazione propriamente detta (ad esempio la scoperta della coltivazione e dell'allevamento) che può precedere gli stessi eventi innovatori; poi dal nuovo genere di vita con la sua concezione religiosa, la sua struttura sociale e i suoi costumi, che sorge con il diffondersi, nell'ambito di una popolazione, dell'innovazione stessa.

Mentre gli eventi innovatori possono essere, ovviamente, di qualsiasi natura, pur diventando alla fine sempre « umani » anche quando sono primariamente di origine ecologica (es. cambiamenti climatici), tra gli altri fenomeni eminentemente culturali si verifica un processo globale di concrenza, comportante una reciproca e mutua dipendenza. In tal modo, la questione del porre una precedenza assoluta dell'*Homo oeconomicus* nei confronti dell'*Homo religiosus* o dell'*Homo ludens*, o viceversa, è un problema ovviamente senza basi. E si potrebbe completare

con l'*Homo faber* e l'*Homo sapiens*, perché è ben vero che nei reperti preistorici più antichi prevalgono gli elementi tecnologici ed economici (armi, ecc.) sopra quelli artistici o culturali, ma ciò al più può significare che nel genere di vita originario prevalgono le necessità imposte dal bisogno di sussistere. In realtà, si tratta infatti di aspetti sempre coesistenti nell'Uomo di ogni tempo.

Anche Huizinga, come abbiamo già fatto notare, precisa che all'inizio non vi fu il « gioco », ma più propriamente la « cultura giocata ». Tuttavia, a parte il fatto che gli elementi culturali giocati siano pur sempre dei giochi, è il porre all'origine della cultura l'*Homo sub specie ludi* che non può essere accettato nella sua integrità.

Nella pubblicazione *Nuove luci sulle origini della domesticazione animale* (12) appare evidente, invece, che un'attività tecnico-economica e quindi parte viva della cultura, come l'allevamento, nasce sì « giocata », ma *incidentalmente*. Infatti si hanno anche degli allevamenti (non sempre sfocianti nella domesticazione) generati unicamente per spontanea simbiosi con l'animale, ed altri praticati dall'uomo per motivi utilitaristici, come l'allevamento sporadico di renne femmina, per l'adescamento dei maschi. E' ben vero che anche questa pratica utilitaristica sarà stata artificialmente riprodotta, le primissime volte, per curiosità, per inventiva, ma queste « prove creative » iniziali non erano neanche « gioco ».

L'attività creatrice è alla base della cultura

Rispondendo ora ai quesiti che sopra ci siamo posti, si può innanzitutto precisare che non tutti i caratteri che Huizinga attribuisce al gioco sono in realtà propri di ogni gioco. Ad esempio, la « regola » non è sempre presente. Così, nel caso dell'allevamento per svago di animali selvatici, si fa un gioco che non segue, specialmente nella fase di genesi, una regola, come risulta implicitamente dalle mie ricerche precitate sulla origine della domesticazione animale. In secondo luogo, si è sopra osservato come parte delle caratteristiche ludiche che Huizinga riconosce negli elementi culturali « giocati » sono presenti in essi solo occasionalmente e marginalmente, mentre altre caratteristiche, quali la libertà, la tensione, la gioia, ecc., che sono sempre presenti, in realtà scavalcano il gioco perché

sono propri di un'attività che è insieme atteggiamento spirituale e che, più del gioco, investe l'uomo nella totalità delle sue manifestazioni. Si tratta, come abbiamo ipotizzato sin dall'inizio, dell'attività creativa.

Questa può svolgersi nel gioco come nel lavoro, nell'arte come nella scienza, nella tecnica industriale come in quella artigianale, nei rapporti religiosi, ecc. Ci sono persone che si sente dire lavorano 18 ore al giorno senza svagarsi mai, pensando al lavoro anche quando mangiano. Ciò è possibile in quanto si tratta di un lavoro creativo e, quindi, libero (o che per essi psicologicamente risulta tale, anche se doveroso) che abbraccia tutto il loro spirito, per cui fa provare loro anche la gioia e la tensione proprie del gioco. Certamente non dà loro la coscienza di essere diversi dal lavoro ordinario (che in realtà manca perché per loro ordinario è lo « straordinario »), ma solo dal sonno e dai momenti di inerzia psichica o di semplice attività « meccanica », che possono intercalarsi nella loro attività creativa. D'altra parte, per chi è soffocato da un lavoro ordinario che non piace, lo svago si rende necessario. In esso allora si svolge l'attività creativa, sia che si tratti di organizzare una festa o una gita, di gareggiare in uno sport, di scrivere novelle o dipingere quadri. Spiccata in tale caso, durante questi momenti di attività creativa, è la coscienza di essere diversi da quello che si è nell'attività ordinaria.

Ecco quindi che l'atteggiamento spirituale ed emotivo che Huizinga riconosce come specifico del gioco è comune a tutte le attività creative. Piuttosto è da aggiungere che tale sentimento interiore permane nel gioco, anche quando esso non è più nel suo nascere, nella sua ideazione creativa. Ma ciò non deve meravigliarci, in quanto, se nella fase genetica di un determinato gioco, se ne crea lo schema e la regola generale, sempre, anche successivamente, si svolge l'attività creativa. Ciò perché il gioco, pur nell'ambito delle sue regole, nei suoi particolari viene *ricreato* di volta in volta quando viene giocato. Quando manca questa partecipazione creativa di ognuno, anche il gioco annoia, e allora non è più gioco. In altri termini, avviene nel gioco ciò che avviene nella poesia. Lo scrittore è perfettamente libero nella sua poetica creazione, *pur nell'ambito delle regole fondamentali*. Queste sono specifiche della lingua, cioè della espressione in quanto fatto sociale, cioè comunicazione (13).

Ora quindi ci appare chiaro l'equivoco in cui è caduto Huizinga. Culto religioso, guerra, tribunali, accademie, le tecniche fondamentali (allevamento, coltivazione, metallurgia ecc.) per lui all'origine furono giochi che poi, col progredire della cultura, degradarono in burocrazia ed in forme culturali più o meno cristallizzate, in cui l'elemento ludico permane solo in secondo piano. In realtà, invece, si tratta più generalmente e semplicemente di attività culturali e sociali (che sono sorte con una specifica fisionomia, in corrispondenza come si è visto di un determinato condizionamento innovativo) in cui il carattere creativo, specialmente all'origine, risulta particolarmente eminente. Solo per questa caratteristica esse sono in parte assimilabili, ed entro determinati limiti coincidenti, con quel tipo di gioco di cui sopra abbiamo riportato la definizione di Huizinga, anch'esso essendo un'attività sociale eminentemente creativa. Che sia proprio la creatività l'elemento che rende assimilabili al gioco gli aspetti umani dei riti religiosi, della guerra, del processo giudiziario, è dimostrato anche dalla considerazione fatta dallo stesso Huizinga, che cioè il loro carattere ludico era più preminente alle origini, quando erano in fase di genesi, cioè proprio quando l'elemento creativo era ovviamente preponderante (14).

Con tutto questo, non vorremmo cadere nella concezione misticheggiante del Frobenius, secondo cui l'origine delle tecniche e, più in generale, della cultura è caratterizzata dall'« Ergriffenheit » (15), cioè da una commozione, un'ipersensibilità, una tensione creativa. Per noi questa creatività invece è un processo estremamente complesso, in cui la commozione e la sensazione estetica o mistica non sono che l'aspetto emotivo, ma in cui pure la ragione, concettualizzando e rendendo « logicamente » evidenti nuove combinazioni di immagini e di rapporti, svolge un ruolo eminente (16).

Riassumendo, è all'attività innovativa dell'Uomo, con le sue caratteristiche di gioia, di libertà, di applicazione contemporanea e intensiva di tutte le doti affettive e intellettuali, che si deve *l'invenzione o la scoperta* di nuove tecniche quali la coltivazione e l'allevamento, per limitarci agli argomenti che qui più espressamente ci interessano. *Ma è il verificarsi di particolari condizioni favorevoli che provoca successivamente lo sviluppo e la*

diffusione delle tecniche scoperte, sino al formarsi del genere di vita degli allevatori e dei coltivatori, come sopra abbiamo accennato facendo riferimento ai risultati delle nostre precedenti ricerche.

Dobbiamo comunque esser grati al grande storico olandese che, con questa sua pubblicazione, ci ha offerto l'occasione di chiarire sotto nuovi aspetti lo stimolante problema della genesi della coltivazione e dell'allevamento e delle tecniche in genere come di ogni elemento culturale.

Gaetano Forni

NOTE

(*) Morto nel 1945 in seguito alle persecuzioni naziste. Professore di storia medioevale e moderna, fu Rettore dell'Università di Leyda.

(1) Il Saggiatore, Milano 1964. L'edizione originale è del 1938.

(2) FORNI G., *Nuove luci sulle origini della domesticazione animale*, in *Rivista di Storia dell'Agricoltura* n. 2, settembre 1964, Roma.

(3) Per la nozione di creatività e la larga messe di ricerche in atto specialmente in USA, si veda: FATTORI M., *La Creatività*, in *La Ricerca II*, 4, gennaio 1965.

(4) L'apporto dei Semiti si prolungò sino ad un tempo relativamente recente, con l'apporto religioso ebraico. Il Dio d'Israele rivela chiaramente la sua derivazione dall'Essere Supremo Celeste tipico dei pastori. Si veda al riguardo di questi problemi: FORNI G., *Domestikation, Tierzucht und Religion*, in *Z. f. Tierzucht u. Züchtungsbiologie* 76 1961, Hamburg. Card. KÖNIG FR., *Diz. delle Religioni*, Trad. ital. Roma, 1960, voce « Culture Pastorali ». FORNI G., *Linguistica e ricerche storico-agrarie e primitive*, saggio di prossima pubblicazione. FORNI G., *Genesi dell'economia pastorale nel Sahara preistorico*, in *Economia e Storia*, I, 1964.

(5) FORNI G., *Scoperta della tecnica di coltivazione e religione dei coltivatori*, in *Rivista di Storia dell'Agricoltura*, n. 1, marzo 1962. FORNI G., *Domestikation, Tierzucht u. Religion*, v. nota 4.

(6) HAHN E., *Demeter u. Baubo*, Leipzig, 1897. HAHN E., *Von der Hacke z. Pflug*, Leipzig, 1919.

(7) JENSEN A. E., *Das religiöse Weltbild einer frühen Kultur*, Stoccarda, 1948.

(8) LANTERNARI V., *La grande Festa*, Milano, 1959.

(9) V. nota 5.

(10) Questi condizionamenti innovatori corrispondono ad un concetto alquanto simile a quello Toymbeano della « sfida », ma più semplicemente sono dei cambiamenti che stimolano delle innovazioni culturali creative.

(11) Per il concetto di condizionamento, v. FORNI G., *Storia economica antropogeografia e scienze naturali nello studio delle relazioni uomo-ambiente*, in *Economia e Storia* n. 1, 1966.

(12) V. nota 2.

(13) NENCIONI G., *Idealismo e realismo nella scienza del linguaggio*, Firenze, 1946. TERRACINI B., *Conflitti di lingue e di culture*, Venezia, 1957.

(14) Si vedano, ad esempio, i processi sincretistici nella genetica religiosa

(cfr. FORNI G., *Scoperta della tecnica...* V. o.c. nota 5, pagg. 7-8 dell'estratto).

(15) FROBENIUS L., *Kulturgeschichte Afrikas*, Phaidon Verlag 1933, pag. 122.

(16) V. FATTORI M., o.c. al n. 3. L'Autrice precisa che gli psicologi ritengono specifico del pensiero creativo il « divergent thinking ». Questo « è caratterizzato da fluidità, capacità associative e ricchezza ideativa; tende a prospettare nuove forme di pensiero piuttosto che sottomettersi a quelle abituali, ad ideare soluzioni varie e nuove e ad orientarsi verso l'originale ». Il « divergent thinking » si distingue nettamente dal « convergent thinking » che invece « è diretto ad un'« unica » e « giusta » risposta ad un dato problema, tende a ritenere le cognizioni acquisite, ed assimila cognizioni determinate ».