volerelaluna LA POLITICA PUNTOACAPO

L'eticità di una partita

Autore: Franco Di Giorgi

In un suo interessante saggio, lo storico Emilio Gentile, attraverso un'amplissima base di fonti, conduce un'analisi dettagliata delle ragioni che hanno condotto alla Grande Guerra e con essa, come suona il titolo stesso dell'opera, all'«*apocalisse della modernità*»: ragioni non soltanto politiche e militari, ma soprattutto culturali. Tra queste emerge su tutte quella che egli sintetizza nel concetto di «*eticità della guerra*», consistente nella convinzione che l'idea o la realtà della guerra contenga in sé, inseparabilmente, un momento etico-formativo. In effetti, considerando i gravi strascichi che quel conflitto mondiale lascerà, e riprendendo una tesi di Simone Weil sulla guerra, non si può non constatare, dice ancora lo storico in un altro saggio (*Contro Cesare. Cristianesimo e totalitarismo all'epoca dei*

fascismi), un'intrinseca parentela della statolatria fascista con la guerra, «proclamata e venerata come fondamentale esperienza di vita».

Ora, vista l'assurdità di questa credenza, non si può non essere d'accordo con la critica che ne fa Hannah Arendt ne *Le origini del totalitarismo*, definendola un'interpretazione sofistico-dialettica della politica, un'acrobazia dialettica, addirittura una superstizione. L'enormità però non consiste tanto nell'eticità della guerra in sé, poiché ogni azione, persino la più brutale, nel bene o nel male (lo apprendiamo dalle testimonianze dei superstiti), è in grado di generare un momento etico-formativo. L'irragionevolezza dialettica risiede piuttosto nell'idea, illogica e innaturale, che un momento etico-formativo, e quindi pedagogico, *non possa che* generarsi dall'azione violenta, dalla guerra, e che proprio per questo essa verrà assunta dall'ideologia fascista come una fondamentale esperienza di vita propedeutica all'incontro fatidico con la bella morte. Sicché, da questa assurda prospettiva bellicista, la guerra, il *pólemos*, come ritenevano a loro modo Eraclito, Lutero, Hegel e Nietzsche, risulterebbe necessario o indispensabile: in ogni caso un evento imprescindibile se si deve rivelare o salvare l'anima dell'uomo, se si intende giungere a quel momento formativo, se si vuole rafforzare la coscienza e il corpo degli individui. Se assumiamo questo momento pedagogico come il "positivo", allora l'evento guerra, per essenza "negativo" a causa della sua terribilità, non potrà che essere *conditio sine qua non* del positivo. E questo è assurdo, oltre che inaccettabile. La storia del XX secolo ci ha insegnato a sufficienza l'infondatezza di una tale convinzione, rivelandola, appunto, una superstizione.

Ebbene, la finale degli Europei di calcio giocata a Wembley, la partita vinta dall'Italia contro la baldanzosa Inghilterra della Brexit, proprio in quanto forma sublimata di una *battle*, suggerisce che anche l'*esultanza*, la *gioia* e la *festa* possono rappresentare un momento eticamente rilevante, un'occasione di autenticità, di identità e di appartenenza altrettanto profonda e viva quanto quella che si dà con lo stato nascente nel sentimento amoroso, o con l'angoscia della morte durante la guerra. Si pensi solo all'esperienza rigenerativa vissuta da Novalis dinanzi agli occhi infiniti della sua giovane fidanzata, o a quella del principe Bolkonskij sotto il cielo immenso di Austerlitz in *Guerra e pace* di Tolstoj.

Non c'è pertanto alcun bisogno di ricorrere necessariamente alla guerra per garantirsi l'esaltante esperienza di vita auspicata dal fascismo. Concezione, questa della *necessità del negativo*, le cui radici si possono rintracciare in quell'«*ideologia della morte*» che Domenico Losurdo scopre nel cuore tenebroso dell'Occidente, nell'Europa imperialista e colonialista. Nella sua forma speculativa essa è rilevabile soprattutto in Heidegger, come pure, andando a ritroso, in *Patmos* di Hölderlin, nella pedagogia delle dittature, ossia nel Drill, nella teologia luterana della croce come unica possibilità di salvezza, nelle *Predigten*

di Meister Eckhart, in Agostino, in Paolo, in Gesù stesso, che doveva necessariamente sacrificarsi per il bene dell'umanità, e infine in Giobbe, nel giusto per antonomasia, la cui salvezza però non poteva essere ottenuta senza subire l'ingiusto patimento, secondo la logica tutta occidentale della *necessaria priorità del negativo*.

Anche il *gioco*, dunque, in quanto forma di contesa sublimata dall'impegno culturale, anche il *ludus* – come vediamo in questi giorni di genuino entusiasmo sportivo, in cui la gente, in barba alla variante delta, festeggia esultante per le strade di tutte le città italiane (e non solo italiane) –; anche il gioco può dunque suscitare entusiasmo vitale, affratellamento, senso di unità, di collettività, sentimenti che i totalitarismi sanno imporre solo con il terrore e la coercizione. Tuttavia, a voler essere pessimisti, anche se questo *ludere*, se questo festeggiare, si risolvesse solo in un'illusione, non ha importanza. L'importante è che si possa continuare a giocare, a prendere sul serio il gioco e a rispettare le sue regole. Tutto, purché non si ritorni, per usare ancora qualche espressione della Arendt, a scambiare il cinismo per saggezza, a covare l'odio indefinito per tutto e per tutti, purché insomma non si continui a pensare alla superstizione della guerra e al suo inevitabile carico di morti come sola modalità per esperire più a fondo la vita.