

Capitolo primo

La performance

1. *A play is play.*

Peter Brook (1925-2022) conclude il suo famoso volume *Lo spazio vuoto*, con l'enigmatica frase «a play is play», che fa leva sui molteplici significati della parola inglese «play»: «recitare è gioco». E il «gioco» è un buon punto di partenza (oltre che di arrivo) per ogni considerazione sulla performance, perché rappresenta qualcosa di cui tutti abbiamo esperienza e che ha sorprendenti affinità con il dramma e il teatro.

Forse la prima cosa da dire sul gioco è che costituisce l'opposto del lavoro. Mentre il lavoro si svolge in momenti specifici, in un luogo particolare, e l'identità del lavoratore è determinata – un idraulico, un bibliotecario, un politico – il gioco si svolge in qualsiasi momento, in qualsiasi luogo, e permette alla persona che lo pratica di essere chiunque desideri – un pompiere, un calciatore, un mendicante o una regina. La sua identità non è determinata. Inoltre, quando si lavora, si possiedono degli strumenti – un computer, un cacciavite, un quaderno e una matita – mentre chiunque può giocare con qualsiasi cosa: il fango, il coperchio di una pentola, le scarpe della mamma. In effetti, ci si può chiedere: i giocattoli sono davvero necessari?

Possiamo ripartire il gioco in tre «tipologie»: il gioco attivo (correre, ruzzolare, ecc.), il gioco con le cose (il fango, i coperchi delle pentole, ecc.) e il gioco con gli altri (rincorrersi, giocare alla scuola o all'ospedale, ecc.). Ognuna di queste rappresenta un tipo di performance perché comporta un certo livello di finzione, un «se fossi» che permette a chi gioca di entrare in un mondo di fantasia. Anche se in questo caso si tratta solo di una «simulazione», la simulazione è comunque abbastanza coinvolgente da suscitare emozioni autentiche. I bambini che giocano in un cortile ridono «realmente», piangono «realmente», si arrabbiano davvero.

Il gioco apre una serie di possibilità e ci permette di esplorare situazioni di difficoltà, senza conseguenze nella «vita reale». Forse è un allenamento per l'immaginazione. Quando giochiamo ai poliziotti e ai ladri o alla mamma e al papà, in realtà facciamo pratica di vita e impariamo a sopravvivere. Nel gioco sperimentiamo emozioni profonde e la realtà delle relazioni, ma in un angolo della nostra mente sappiamo di essere al sicuro. Possiamo sottrarci al gioco oppure interromperlo quando vogliamo.

Non giochiamo «per» fare qualcosa, come aumentare la nostra produttività, impressionare il direttore della nostra banca, ammansire un genitore. Giochiamo «per divertirci». E qui sta il problema del gioco, perché molte persone autorevoli lo considerano frivolo, uno spreco di tempo e di energia, persino malvagio. «Le mani oziose sono l'officina del diavolo», recita il vecchio proverbio. Platone (427-347 a.C.) voleva bandire il gioco – e il teatro – dalla sua Repubblica ideale. I Puritani del XVII secolo cancellarono il Natale e chiusero i teatri. Ma la gente – di tutte le età e di tutti i tempi – ha sempre voluto giocare, tanto che le autorità sono state costrette a stabilire dei momenti in cui il gioco veniva «autorizzato» – giorni festivi, celebrazioni, Carnevale – e dei luoghi in cui praticarlo – fiere, campi da calcio, scuole materne e così via. Chi si ostinava a giocare nei momenti e nei luoghi «sbagliati» era posto spesso al di fuori della legge, e gli attori sono stati etichettati per secoli come «furfanti e vagabondi». Recitavano, fingevano, interpretavano una parte.