



Nel mentre giochiamo

di Jovana Malinaric*

Nella seconda metà del secolo scorso, la filosofia occidentale ha reso manifesto che il significato delle parole che utilizziamo si mostri come qualcosa che viene creato nel mentre di una conversazione e che in nessun modo possa prescindere da essa. Il filosofo austriaco Ludwig Wittgenstein introduce questo aspetto con la nozione dei “giochi linguistici” mettendo in luce la natura sociale e artificiale della lingua, dove creare nuovi linguaggi equivale a creare nuove forme di vita. Le parole, dunque, non si presentano quali forme sclerotiche, ma come fluidi strumenti in cui il significato muta in rapporto alle funzioni specifiche cui sono destinati. Conoscere una lingua e dunque una realtà è sempre un invito a entrare nel *gioco*, azzardare le mosse, intuirne di nuove, ascoltarne di altre, arrendersi o riprovare. La stessa occorrenza di proporre, di sperimentare, di dialogare racchiude l'esperienza dinamica della creazione *The game* di Trickster-p. Il processo creativo, ponendo il gioco al centro dello sviluppo drammaturgico, ne ha tratto il potenziale comunicativo, partecipativo e trasformativo, canalizzandolo verso l'esperienza ludica della spettatrice e dello spettatore. Trickster-p elabora, negozia e mette in pratica una struttura aperta, quella del gioco per l'appunto, invitando i partecipanti a esplorare le dinamiche dei sistemi produttivi nel mentre costruiscono i propri. Il processo decisionale (sia individuale che di gruppo) è l'unico strumento di cui i partecipanti dispongono per *sopravvivere* a *The game*, dove il termine indica una vita che si svolge *al di sopra* di quella che le regole del gioco mettono in atto. Essa appartiene al pensiero, al libero arbitrio, alla volontà di mettersi in gioco di ogni partecipante. Le dinamiche relazionali e di risposta creativa che Trickster-p sollecita con questo lavoro mettono in moto il nostro personale senso di responsabilità, intesa con il significato assegnatole dalla filosofa americana Donna Haraway, ovvero come la responsabilità verso qualcuno o qualcosa, ma anche come l'abilità di rispondere a qualcuno o a qualcosa.

Quello a cui Trickster-p dedica una particolare importanza in questo lavoro è la cura della relazione tra i partecipanti e il dispositivo performativo. Quest'ultimo, nel mentre dei processi creativi, è andato continuamente modellandosi, in modo tale che ogni istruzione condivisa e ogni imprevisto ideato catturassero l'attenzione dei partecipanti e contestualmente lasciassero il tempo necessario per la loro ricezione e attivazione. Il che, di conseguenza, mette in gioco l'aspetto cognitivo dell'attenzione quale strumento fondamentale che si attiva soprattutto quando siamo immersi in un ambiente del quale non conosciamo in anticipo tutte le regole e il funzionamento. Partecipando al gioco, la nostra esperienza si ristrutturava progressivamente e impariamo, pian piano, ad anticipare e a rispondere all'indirizzo che ci viene presentato. A differenza della partita a scacchi di *Alice nel Paese delle Meraviglie*, il gioco che *The game* attiva è per certi versi familiare, tuttavia le conseguenze delle nostre interpretazioni delle regole possono essere scoperte solamente giocando.

Il processo creativo di cui questo lavoro è l'esito può essere inteso come l'azione stessa di pensare. Con questa metafora non si cerca di intellettualizzare la creazione artistica, ma di offrire al lettore un modo per sovvertire l'azione di pensare non come qualcosa di astratto e individuale, ma come un processo che prende luogo dentro e attraverso la pratica materiale. Questo ci porta a concepire l'universo di *The game* non in termini di ciò che rappresenta, ma di come mette in atto le idee, offre diverse possibilità, indirizza l'attenzione, sollecita i dubbi, provoca le mosse, sorprende le aspettative, invita alla collaborazione, esige decisioni. Una serie di azioni, tutte canalizzate verso un solo gruppo: le giocatrici e i giocatori. Il pensare, modulato attraverso i processi creativi, non si conclude con la realizzazione del prodotto *The game*, ma continua nell'esperienza partecipativa del gioco, offrendosi quale pratica sociale e artificiale, ovvero elaborata culturalmente tra gli umani. Parafrasando Wittgenstein, si può dire che *The game* sia una preparazione al mondo del capitalismo. O il tentativo di crearne nuove risposte.

*Jovana Malinaric è dramaturg e dottoranda dell'Università di Bologna con una ricerca dal titolo *La dramaturgie come pensiero e pratica. Il lavoro del dramaturg nel teatro contemporaneo*

LAC
Lugano Arte e Cultura
Piazza Bernardino Luini 6
6901 Lugano
+41(0)58 866 4214
lac.comunicazione@lugano.ch
www.luganolac.ch