

Elisabetta Lauro Gennaro Lauro  
ZUGZWANG

Elisabetta Lauro  
RESOCONTO DI UN PROCESSO CREATIVO

MUOVERE

Quando ho cominciato a riflettere su *ZugZwang* ancora non sapevo cosa stessi cercando. Intuivo che il verbo *muovere* sarebbe stato una delle linee principali del progetto, ma in quale modo e sotto quali aspetti non mi era ancora chiaro. Non ero particolarmente interessata a investigare il movimento da un punto di vista tecnico o espressivo, desideravo più che altro soffermarmi su un'idea generale di movimento come modalità di esistenza in questo mondo. Avevo appena terminato un anno di creazione solitaria in cui mi ero concessa di ascoltare e seguire un ritmo e un movimento personali, e tornare alle frequenze esterne aveva evidenziato uno scollamento tra le mie necessità e quelle del mondo fuori. Non era la prima volta che percepivo un divario, ma adesso era più netto per via dell'intensità e della velocità di movimento che riscontravo intorno a me. Mi mancavano le decelerazioni e le frenate, e mi sembrava che anche nelle pause la tendenza fosse quella di restare attivi, come corridori che corrono sul posto per non perdere l'impulso. Ero inglobata in uno stato di moto perenne e mi chiedevo quanto ci fosse di vitale in questo nostro andare costante. Che il movimento sia vita è un fatto incontestabile: la maggior parte di noi arriva al mondo agitando braccia e gambe, e cresce esplorando il proprio movimento, ognuno a suo modo, con i suoi tempi e le sue specificità. Ma con l'arrivo dei limiti, delle regole, delle responsabilità, degli obiettivi, dei ruoli da difendere e delle matasse di relazioni familiari, sociali e professionali nelle quali districarsi, ci adeguiamo a una griglia più o meno simile per tutti, e il movimento funzionale va progressivamente sostituendosi a

quello originario. La vita diventa allora un gioco fatto di regole e scadenze, e gli impulsi naturali restano destinati solo a pochi singoli momenti: quando si è particolarmente rilassati o particolarmente aperti o particolarmente intimi o particolarmente alterati. A me sembrava che questi momenti stessero diventando sempre più sporadici e che, presi dall'andirivieni quotidiano, stessi perdendo qualcosa senza neanche rendercene conto. Quando è arrivata la pandemia, di colpo, anche se per poco, tutto è cambiato; il gioco si è fermato, le regole sono mutate, la griglia è diventata impercorribile e tutto quello che avevamo pensato di possedere, anche a costo di sacrifici, veniva rimesso in discussione. Chiusi nelle nostre case, facevamo i conti con una vita che ci era arrivata senza istruzioni, e senza qualcuno che ci indicasse come usare il nostro tempo. Ci toccava improvvisare e sperimentare forme di esistenza alternative, una circostanza salvifica per alcuni e tragica per altri. A questo punto è arrivato il titolo del progetto: *ZugZwang*.

## Gioco

Ho sentito per la prima volta il termine *Zugzwang* nel film *Mr. Nobody* di Jaco Van Dormael e ne sono rimasta affascinata. La traduzione letterale della parola è obbligo (*Zwang*) alla mossa (*Zug*) ed è un termine scacchistico utilizzato a livello internazionale. Lo *Zugzwang* descrive un momento specifico nel gioco degli scacchi in cui uno dei giocatori è costretto a dover scegliere tra diverse possibilità di percorso, pur sapendo che tutti i percorsi lo porteranno egualmente alla sconfitta. Il regista, attraverso questa singolare situazione, ha voluto dimostrare quanto sia più difficile compiere una scelta nel momento in cui se ne conosce già l'esito. Personalmente ero più interessata, invece, allo stato d'animo del giocatore e alla sua sensazione di stallo dinanzi all'inevitabile sconfitta; l'unica decisione che egli può prendere infatti è se perdere, abbandonando il gioco, o se perdere portandolo a compimento, ma dovrà comunque accettare di perdere. È allora possibile continuare a giocare pur sapendo di essere destinati a perdere? Questa domanda ha avviato la successiva fase di ricerca.

## LIMITAZIONI

Ero in contatto da diverso tempo con mio fratello Gennaro, co-creatore dello spettacolo, con cui ci scambiavamo pensieri e riflessioni sul periodo storico che stavamo attraversando e sulle nostre rispettive vite, condividendo impressioni ed esperienze con lo scopo di individuare un tema che potesse unire le urgenze di entrambi. *ZugZwang* ci ha aiutato a raccogliere tutte le idee sotto un unico cappello e ci ha indicato una possibile direzione da prendere. I concetti individuati fino a quel momento diventavano i punti saldi attorno ai quali sviluppare l'idea e l'immagine della scacchiera ci permetteva di visualizzare la dimensione del nostro incontro. Avevamo un *frame* entro il quale indagare e alcune restrizioni drammaturgiche che riducevano il rischio di disperderci, esortandoci ad approfondire piuttosto che ad ampliare. Riflettendo insieme sul carattere regolamentato che volevamo dare alla creazione e sui limiti che, di conseguenza, avrebbero avuto le nostre azioni e la nostra relazione, è emerso un ulteriore elemento da cui ci siamo resi conto non era possibile prescindere: la memoria.

## MEMORIA

Nel gioco, come nella vita, ogni cosa è determinata da quanto è successo prima. Le nostre azioni e le nostre decisioni, anche quando apparentemente libere, sono dettate in realtà da ciò che è già avvenuto e l'unica vera scelta che abbiamo è decidere come muoverci in relazione al nostro passato: possiamo scegliere se procedere in continuità con esso o in rottura. Ciò significa che, se il giocatore desidera capire come è arrivato al momento dello stallo, deve prima di tutto tornare sui suoi passi e cercare con esattezza il punto in cui l'eventualità di uno *Zugzwang* ha cominciato a prendere forma. Questo viaggio a ritroso ha nel gioco una durata determinabile, ma nella vita può risultare anche infinito, dato che essa non è altro che una lunga concatenazione di eventi connessi tra di loro. Entrare nel discorso della memoria ha significato per noi, in quanto fratelli, mettere in gioco il nostro passato e aprire nuovi spiragli di indagine che inizialmente non avevamo considerato. Ci era-

vamo infatti detti di evitare di usare il nostro legame familiare come espediente dell'incontro e cercare invece una forma di conoscenza che potesse avvenire attraverso la condivisione dei nostri rispettivi mondi artistici. Però, come spesso succede nelle creazioni, ci si accorge molto presto di avere solo un parziale controllo sulle cose.

## CREAZIONE

Con l'individuazione dell'elemento drammaturgico della memoria si chiudeva una prima lunga fase di ricerca, basata quasi esclusivamente sul brainstorming, e ci avviavamo verso le fasi successive con un'idea della dimensione nella quale sarebbe avvenuto il nostro incontro e una rosa di cinque elementi chiave: la griglia, l'obbligo al movimento, le regole, i ruoli e la memoria. Come tutto ciò però avrebbe preso corpo era ancora un mistero.

È passato del tempo prima che potessimo cominciare a lavorare concretamente in sala. Avevamo avuto fino ad allora solo due incontri di improvvisazione dal vivo, che erano serviti più che altro a superare la teoria, per dare voce ai corpi. Quando siamo finalmente riusciti ad atterrare in uno stesso luogo, erano passati circa due anni. Io partivo con qualche timore, dato che a volte cominciare con un'idea definita può risultare limitante, però le cose hanno inaspettatamente cominciato a fluire. Dai nostri primissimi incontri sono affiorate alcune figure, rappresentazioni umane statiche e astratte che non nascevano da luoghi interiori – o forse sì, ma senza alcuna consapevolezza – e che somigliavano a contenitori formali di vita silenziosa. Le creavamo senza premeditazione e davamo loro dei nomi per poterle ricordare. La soluzione più immediata ci è sembrata quella di attingere ai nomi del nostro nucleo familiare, facilmente memorizzabili per entrambi, e questo ha creato inevitabilmente dei nessi tra le figure a seconda di dove fossero posizionate nel nostro albero genealogico e del ruolo che ricoprivano. Procedevamo creando e componendo su linea verticale, muovendoci di figlio in genitore e risalendo di generazione in generazione, e mentre le figure si accumulavano ne veniva emergendo una griglia, un labirinto genealogico composto da 63 avi che avreb-

be influito sui nostri movimenti e sulla nostra relazione. Potevamo attraversare la griglia solo obbedendo alle regole dell'albero e non ci veniva lasciato margine di scelta, se non quello di abbandonare il gioco, un'opzione che però per noi non era contemplabile. Quello che infatti stavamo e che stiamo tuttora cercando è capire se e come è possibile vivere all'interno di uno schema senza distruggerlo e senza distruggere noi stessi.

## FAMIGLIA

Entrare nel tema della famiglia e delle nostre radici ha ampliato il campo di indagine, arrivando a toccare un tipo di memoria più lontana e antica, una memoria che esiste al di là del singolo individuo e della sua realtà presente, e che – seppur in maniera sotterranea – è in grado di influenzare le nostre azioni e le nostre scelte. Questa memoria deriva normalmente dai contesti in cui siamo nati e cresciuti, e continua a operare attraverso il nostro vissuto. Può succedere che i modi in cui agiamo, gli approcci che scegliamo, gli ambiti a cui ci sentiamo più affini, il nostro pensiero e persino il nostro linguaggio corporeo possano prescindere dal nostro controllo e che, anche quando pensiamo di stare compiendo delle scelte in autonomia, probabilmente stiamo agendo sulla base di un quadro a noi preesistente. L'individuazione della memoria ancestrale ci ha portato a giocare la partita dello *ZugZwang* su un doppio livello; quello presente, molto concreto, dove le limitazioni vengono imposte dalla presenza di una partitura coreografica serrata, che non ci permette deviazioni di percorso e che richiede uno sforzo mnemonico costante, e quello del passato, intimo e invisibile, che crediamo abbia operato al di là della nostra coscienza confermando ancora una volta il nostro essere tramite, oltre che artefici.

Quando il piano del presente concreto si interseca con il piano del passato invisibile, il movimento funzionale e la memoria ancestrale coincidono, e allora anche il gesto più bana-

le, quello scontato che ripetiamo ogni giorno senza più alcuna coscienza, recupera il suo valore originario e torna a essere ciò che è, e cioè una manifestazione della vita. Qui risiede lo stupore dove le cose ci appaiono, come se le vedessimo per la prima volta, e dove ci ricordiamo che il senso della nostra esistenza si fonda più sul *come* che sul *cosa*. È un momento di apertura e di consapevolezza, ed è rappresentato nel nostro processo di ricerca dalla casella 64, una casella vuota, slegata da tutto e al contempo connessa a tutto. La casella 64 non ha definizione, non ha un ruolo e non deve obbedire a obblighi o regole, in essa tutto è possibile. La scelta del numero non è casuale, lo abbiamo ritrovato più volte sul nostro cammino, spaziando tra i diversi ambiti che sentivamo connessi al tema. 64 sono le caselle di una scacchiera, 64 i codoni del nostro codice genetico e 64 sono le figure dell'*I Ching*. Il numero 64 ci si presenta in *ZugZwang* come una dimensione nella quale è possibile sperimentare diverse forme di esistenza e di relazione, e dove speriamo possa portarci questo lavoro.

#### ADESSO

Se ripenso al punto da cui *ZugZwang* è partito e guardo adesso dove è arrivato, mi rendo conto che non avrei potuto immaginare la forma che avrebbe preso. Spesso nelle creazioni è così: si riesce a intravedere il luogo da cui si comincia, ma è molto difficile prevedere dove si finirà. Io trovo che sia questa la magia della creazione, dove gran parte del lavoro lo fa il seme stesso. Sento che il mio dovere in quanto autrice è accogliere un'urgenza e far sì che ci siano le condizioni necessarie perché questa possa crescere e rivelarsi. Osservare, affidarmi, lasciare le redini, se necessario, e non temere troppo il fallimento, accettare che nell'atto creativo ci siano cose che sono al di là del mio controllo e che, per quanto io cerchi di comprendere, interpretare, formalizzare e raccontare, c'è un sottobosco che agisce da sé e di cui è difficile parlare. C'è un punto dove le parole smettono di chiarire e cominciano a confondere, e allora forse è meglio tacere e lasciare che sia altro a comunicare. Questa è la meraviglia del creare, il suo mistero, ed è la prima ragione per cui continuo a fare quello che faccio.



neuter	grandma	<b>Miriam/</b>	mum	Elisabetta	<b>Raffaele</b>
<b>io//</b>	Thomas	James	io	<b>Nino</b>	Giuseppina
<b>mum//</b>	grandma	<b>Samuel/</b>	dad	Elisabetta	<b>Flora</b>
io/	mum_	James	nonno	<b>Lucrezia</b>	Giuseppina
<i>mu-mum/</i>	io	grandad	Vincenzo	Elisabetta	Carlo
<b>grandma//</b>	mum	mum	Gennaro	Vincenzo	nonna
mum	grandad	io	<b>Michele</b>	nonno	dad
<b>dad//</b>	Martha	dad	Gennaro	dad	io
io/	<b>Margareth/</b>	nonna	Vincenzo	io	dad
dad	Martha	Olga	nonno	mum	nonna
<b>nonno//</b>	<b>Philip/</b>	<b>Heinrich/</b>	Clarice	grandma	Olga
dad	Martha	Olga	Andrea	Agnes	Lena
mum	grandad	<b>Lena/</b>	<b>Paolo</b>	Jon	<b>Kurt</b>
grandma	mum	Olga	Andrea	<b>Victoria</b>	Lena
mum	grandma	nonna	<b>Nelly</b>	Jon	<b>Ruth</b>
<b>grandad/</b>	Thomas	dad	Andrea	<b>David</b>	Lena
mum	<b>Joseph/</b>	io	Clarice	Jon	Olga
io	Thomas	mum	nonno	Agnes	nonna
dad	grandma	grandma	dad	grandma	dad
nonno	Agnes	Agnes	io	mum	io
dad	<b>Jon/</b>	Mary	dad	io	dad
<b>nonna/</b>	Agnes	<b>Adele</b>	nonna	dad	nonna
dad	grandma	Mary	Carlo	nonna	Olga
mum	mum	Agnes	Nicola	Olga	Heinrich
grandma	io	grandma	<b>Pietro</b>	Heinrich	<b>Leopold</b>
<b>Agnes/</b>	dad	Thomas	Nicola	Heinrich	<b>Lotte</b>
grandma	nonno	Dorothy	<b>Niche</b>	Heinrich	Heinrich
mum	Vincenzo	<b>Susan</b>	Nicola	<b>Lotte</b>	Heinrich
grandad	<b>Gennaro/</b>	Dorothy	Carlo	Heinrich	Olga
<b>Martha/</b>	Vincenzo	<b>George</b>	nonna	dad	nonna
grandad	nonno	Dorothy	dad	dad	dad_
mum	Clarice	Thomas	nonno	io	dad
grandma	<b>Andrea/</b>	grandma	Vincenzo	dad	nonno
io	Clarice	mum	Gennaro	Clarice	Clarice
dad	nonno	io	Gennaro	Leontina	Leontina
dad	dad	grandad	nonno	<b>Sara</b>	Leontina
nonno	io	Martha	dad	Leontina	<b>Otello</b>
<b>Vincenzo/</b>	dad	Margareth	io	Leontina	Clarice
nonno	nonna	<b>Anne</b>	mum	nonno	nonno
dad	Carlo	Margareth	Martha	dad	dad
nonna	<b>Nicola/</b>	<b>Henry</b>	<b>Jacob</b>	io	mum
<b>Carlo/</b>	Carlo	Margareth	Philip	grandad	grandad
nonna	<b>Giuseppina/</b>	grandad	Philip	James	Samuel
dad	Carlo	mum	<b>Lilibeth</b>	Martha	<b>Emma</b>
<b>Olga/</b>	dad	Thomas	Philip	grandad	Samuel
nonna	dad	Joseph	Martha	James	<b>William</b>
dad	Vincenzo	<b>Daniel</b>	James	Samuel	Samuel
nonno	<b>Elisabetta/</b>	Joseph	Miriam	James	grandad
nonno	Vincenzo	<b>Ines</b>	<b>Mabel</b>	mum	mum
dad	nonno	Thomas	Miriam	io	dad
io	Clarice	grandma	<b>Ryan</b>	dad	nonna
mum	<b>Leontina/</b>	mum	Miriam	dad	Carlo
grandma	Clarice	grandma	grandad	Giuseppina	
Agnes	nonno	Agnes	mum		
<b>Mary/</b>	dad	Mary	io		
Agnes	io	<b>Robert</b>	dad		
grandma	mum	Mary	nonno		
Thomas	grandad	Agnes	Vincenzo		
	James	grandma			

3. Esempio di scrittura coreografica basata sulla ripetizione sequenziale di figure.

**Notes from Mum**

**Adele:** *maybe Adelaide*

**Margareth** should be rather Thomas' mother than Martha's

**John,** Agnes' father and Mary's partner, he was an actor. Mary had left her parents to be with John, who promised her they would get married but they never did. So Mary brought her children as a single mother.

*Mary's father name might be Alec (he was a Scotsman) rather than Robert.*

**Philip** was a lawyer with whom (our) Margareth (Martha's mother) broke up.

**Martha,** called *Nin*, was born on December 25th, she grew up in a orphanage (probably abandoned by Margareth as a single mother). She was brought up by suffragettes. She was foul-mouthed with a vulgar language. She used to have a parrot who also used vulgar language, because of her. She used to be a cabaret dancer, she said she had nice legs and that men came to the shows to see her legs. She held a pub which was also a hostel for artists whom she had probably met during her artistic activity.

Martha had been married to another man before marrying James. She had two children before marrying James. Her first husband had died during the First World War.

**James** was rich and was a friend of Martha's first husband. During the war he got severely injured. He got a silver plaque in his head. It hurt when there were storms, so that he used to get crazy. During his attacks he did not become aggressive but exaggeratedly generous, so he could give away money and properties. This is why all his properties were under Martha's name. With some splinters he received during the war he built a small plane model

**Miriam** should be rather Samuel's mother than his wife. Her name should be Morgenstern. Her parents had hosted Engels during his journey in Manchester (after which he wrote his pamphlet on workers' condition).

**Irene\*** one of Martha's children was married to Witold (Pole man), who had driven all his life without a license. He used to say that he could drive a car since he could drive airplanes. He was a member of Caterpillar club, which gathered those pilots who had been bombed twice on the Channel but had been able to go back to the shore. He used to have a dog called Grom. All the dogs he had had were called Grom. During the war he had escaped from Russia to Turkey by foot with a group of Polish soldiers and in Istanbul they joined the British Army

4. Annotazioni e testimonianze relative ad alcuni familiari inglesi del nostro ramo materno.

Gennaro Lauro  
UN INCONTRO MARINO

Il mondo che vi pare di catene  
tutto è intessuto d'armonie profonde.

Sandro Penna

Ma è possibile, lo sai, amare un'ombra,  
ombre noi stessi.

Eugenio Montale

*Conoscere davvero ciò che si conosce già è un labirinto di passi,  
ricco di ostacoli, povero di oasi.*

Quando Elisabetta, mia sorella, mi ha proposto questo lavoro a due, in me l'idea non si è posata immediatamente, ma è rimasta a mezz'aria, cosicché l'ho osservata, non senza sospetto, prima di lasciarla cadere e, quindi, accadere. Tuttavia ho creduto sin da subito alla certezza dell'intuizione di Elisabetta e ho cercato di capirne la sorgente.

Tutto ha avuto inizio dallo *Zugzwang*, questo termine scacchistico incontrato in un film (*Mr. Nobody*), che dà il titolo alla nostra ricerca coreografica e che in tedesco vuol dire *costrizione a muovere*, e cioè il fatto che in un preciso momento della partita il giocatore di scacchi si veda obbligato a fare una mossa, nonostante quest'ultima gli porti uno svantaggio. Il gioco, allora, si fa *giogo*.

Queste sono le prime parole che mi sono venute in mente e con esse è anche emerso un primo sentimento personale sulla faccenda che, pur nelle sue differenze, assomigliava a quello di Elisabetta: il moto obbligato, il muoversi senza muovere, lo stallo, la paralisi profonda a dispetto di un apparente affanno cinetico, e poi forse, invece, da qualche parte, il movimento come slancio vitale, il procedere. Ma non era e non è solo questo. La questione va oltre il mero riuscire a distinguere nel proprio agire tra un movimento vitale autentico e uno inautentico,

per poi operare una scelta tra i due.

Ciò che mi ha colpito da subito nell'idea dello *Zugzwang* è il fatto che in esso il giocatore faccia una mossa *contro* il proprio interesse e, in fondo, solo affinché il gioco possa continuare ad esistere. Ed è qui che la questione si complica, evadendo la sfera del nostro mero potere personale. Infatti, quello che lo *Zugzwang* suggerisce al giocatore è che le sue mosse non sono sue ma del gioco, o che, se sono sue, lo sono nella misura in cui egli è parte in gioco. E allora la domanda non riguarda tanto – o non ancora – quale “colore” di senso dò io al mio agire, se quello di un movimento vitale o dello stallo, ma – ancor prima – se e come io possa considerare ancora mio quell'agire che mi sfugge dalle mani e il cui senso mi sorpassa.

Allora emerge una domanda che è già etica, su come io debba comportarmi di fronte al fatto che il mio movimento o il mio agire non è completamente mio, ma funzionale a un gioco di cui io sono parte, e che quindi il mio muovermi non è un atto di pura creazione che parte da me, ma piuttosto un percorrere strade che non esulano dalla radura delle possibilità già date.

Continuerò allora a stare al gioco, ripercorrendo come un “attore” le mosse di una sintassi precostituita? O abbandonerò tutto per costruire altrove un altro mondo, qualcosa che sia solo mio?

E dove? E come?

E cosa è solo mio?

E cosa sono io quando sono *solo io, io, io*?

Abbastanza presto con Elisabetta ci siamo rivolti piuttosto a una terza via, evitando da un lato qualunque idea di fuga dal gioco (*e come potrei mai figurarmi un mondo al di fuori di questo mondo? o, detto altrimenti, come potrei mai immaginare di muovermi senza lo spazio e le sue direzioni?*) e dall'altro qualsiasi tipo di fatale rassegnazione a un determinismo in cui tutto è già scritto e nulla muta (*in cui non c'è nulla che io possa fare di diverso*).

Questa terza via è consistita nel chiedersi, invece, se è possibile stare al gioco in maniera vitale, senza esserne soppiantati; se e come è possibile muoversi e fare diversamente le mosse che è da sempre possibile fare; se ci sia quindi nel quadro di combinazioni date dal gioco lo spazio per una qualche libertà, un tipo particolare di libertà che consiste nel voler fare *diversamente* piuttosto che nel voler fare qualcosa di *diverso*.

Allora *mio* non sarebbe ciò che è “solo mio” e diverso dagli altri, ciò che non eccede me stesso né la mia capacità di possesso. *Mio* potrebbe allora essere anche quel che non è da sempre mio, ma quanto di tutto quel che già c’è saprò rifare diversamente, conoscendolo e riconoscendolo come mio.

\*

*Conoscere davvero ciò che si conosce già è un labirinto di passi, ricco di ostacoli, povero di oasi.*

*Occorrerà farsi onde, sfumare le solidità precostituite, accogliere le porosità e accettare anche di non essere.*

Il primo giorno di prove Elisabetta mi ha detto che voleva lavorare su delle figure. Non esattamente delle posizioni statiche. Ha usato la parola *figure* e io l’ho intesa come “raffigurazioni di posture”. E così abbiamo cominciato a creare ciascuno le proprie, io le mie ed Elisabetta le sue, ma in un ordine sequenziale e condiviso, cosicché, seppur diverse per forma, le mie e le sue figure rispondevano a uno stesso numero nella sequenza. Tutto è avvenuto in maniera abbastanza fluida e da subito sono emerse parecchie di queste figure, cosicché ci siamo trovati di fronte alla difficoltà di doverle ricordare tutte. La strategia più semplice ci è sembrata quella di dare loro i nomi di persone che conosciamo e, per riuscire a ricordarne anche l’ordine, abbiamo optato per i nomi di familiari, vale a dire nomi che sono in una rapporto sequenziale tra di loro.

Si è trattata di una mera strategia di memoria, del tutto slegata da qualunque discorso teorico sul pezzo, tanto più che ci eravamo detti che avremmo scongiurato qualunque tentazione di lavorare su di noi in quanto fratello e sorella. Ma il gioco ha avuto la meglio, e così una scelta fatta un pomeriggio di novembre si è rivelata un elemento portante della nostra ricerca, che ci ha ricondotto alle nostre riflessioni sullo *Zugzwang*, ma ora da tutt’altra strada: come fare diversamente quel che facciamo da sempre? Come poter riconoscere come mio anche tutto quello che non è da sempre o solo mio? Come conoscere e riconoscere quello che si conosce già?

Anche quando crediamo il contrario, di fatto pensiamo di

essere qualcosa di per sé e che quello che siamo stia qui dentro, al di qua della nostra pelle e dei nostri occhi. Quando diciamo *io*, intendiamo quel punto focale su cui si coniugano tutte le nostre azioni come aggiunte verbali.

Il mio filosofo di predilezione, Giorgio Colli, scriveva in *Filosofia dell'espressione* che

Le sensazioni, addirittura le impressioni sensoriali [...], non sono altro che ricordi. E il tessuto intero della coscienza [...] quello che sentiamo, rappresentiamo, vogliamo, operiamo, la nostra anima o una stella, è una semplice concatenazione di ricordi che si collegano a costituire il mondo della rappresentazione.<sup>1</sup>

Per Colli la memoria è ciò che costituisce la realtà, e con questo intendeva qualcosa di metafisico. Per lui la memoria non indica la nostra facoltà psicologica di ricordare e di guardare retrospettivamente, ma piuttosto la nervatura stessa della realtà. E noi, che siamo parte di questa realtà, non siamo lo sguardo sorgivo della memoria, ma discendiamo anche noi da essa e ne siamo costituiti. Al massimo il nostro sguardo immaginativo può ripercorrerla, ma non catturarla né possederla.

Cosicché, intessuto anch'esso di memoria, questo *io* non è qualcosa di per sé, bensì un agglutinamento di ricordi, di attimi effimeri poi divenuti solidità, divenuti *qualcosa*, né più né meno di tutto quello che ci circonda, le cose e gli altri. E forse a noi sembra poca cosa non essere più di questo, non avere il possesso esclusivo della nostra presenza. Eppure dire che il mondo – e noi in esso – è una concatenazione di ricordi, equivale a dire che non siamo soli, perché quel che siamo sgorga da una materia condivisa, cosicché siamo sempre e comunque in relazione.

Quella che un tempo era un'ombra la chiamo adesso ramo, quel preciso ramo. Esso mi ricorda forse il primo di tutti i rami che io abbia mai visto, cosicché dico ora che è un ramo, che esso è qualcosa. Esso è qualcosa proprio perché non è solo, poiché qualcosa di simile è esistito prima di lui.

Allo stesso modo al giocatore sembra forse poca cosa non essere più il genio creatore delle sue mosse e scoprire, inve-

<sup>1</sup> G. Colli, *Filosofia dell'espressione*, Milano, Adelphi, 1969, p. 35.

ce, che in quanto combinazioni del gioco esse sono già lì da sempre e che egli in fondo può fare solo ciò che è da sempre possibile fare. Ma, anche nel suo caso, è esattamente questo aspetto del gioco ciò che gli permette di muovere e giocare, che lo rende meno solo, ma presente e non assente davanti alla scacchiera e di fronte ai suoi avversari. È proprio della natura del gioco spezzare le solitudini e giocare a fare tutto quello che è possibile fare con quello che c'è.

E allora, per conoscere il possibile, occorre guardare a quel che c'è già, fare un esercizio di memoria, riprendere il filo e, possibilmente, riconoscerlo come nostro, per poterlo portare a modo nostro, come se fosse nostro.

Ben presto, senza che lo avessimo scelto, le figure che con Elisabetta avevamo creato e deciso semplicemente di nominare hanno cominciato a prendere il sopravvento. Questi nomi, queste voci familiari sono diventate 64 (o meglio 63 più una figura d'approdo ancora senza volto). Una partitura conchiusa di movimenti costruita a mo' di albero genealogico, in cui i rapporti e le transizioni da una figura all'altra sono incontrovertibili e vanno percorsi con precisione, se si vuole procedere. In questa partitura è la direzione a dettare il movimento e non il movimento a dettare la direzione.

Ci siamo quindi trovati ad attraversare e a riattraversare senza un orizzonte preciso un labirinto costrittivo, una grammatica di direzioni, in cui le combinazioni, benché numerose, non sono infinite. La sfida, spesso dolorosa, è stata di restare quanto più fedeli alla partitura arborea, rimanendo entro i suoi limiti, senza abbandonarla per occasionali vie di fuga o di ripiego. E allo stesso tempo abbiamo cercato di capire se fosse possibile un qualche mutamento nella ripetizione pedissequa degli stessi movimenti, se fosse possibile quindi disinnescare la natura oppressiva della partitura e fare in maniera diversa lo stesso identico tragitto fatto già così tante volte durante la giornata di prove (da *io* a *papà*, da *papà* a *nonna*, da *nonna* alla *bisnonna Olga* ecc.), e se – ancora – fosse possibile abitare *diversamente* ognuna di quelle figure ogniquale volta ci ripassavamo.

Nella prigione che io ed Elisabetta ci siamo costruiti, anche la figura che chiamiamo *io* è una pura estremità dell'albero (vedi la partitura): essa è solo una postazione, una fissità che di per sé non ci permetterebbe di procedere in alcuna direzione.

E quindi la sola possibilità per noi di procedere e muoverci è di farlo innanzitutto all'indietro, risalendo l'albero fino a fare capolino per poi tornare sui nostri passi, passando sempre da una figura all'altra, trasformandoci ogni volta in una delle figure familiari, dando loro corpo, mettendo la nostra presenza a servizio della memoria, convocando con le nostre membra anche chi ormai non può essere presente. In questo senso, tutte le nostre possibilità di movimento e azione dipendono dalla nostra capacità di tenere il filo della partitura, e quindi di non spezzare quello con il passato. Perciò quanto di nuovo e di nostro può emergere non avverrà per frattura, per pura sostituzione del vecchio con qualcosa di nuovo, ma per rinnovamento, rianimando quanto già esiste, ad esempio quel movimento o quella figura che avevamo già visto e che forse avevamo dimenticato a furia di viaggiare da una parte all'altra dell'albero genealogico. E ora quella figura ci sembra diversa, forse perché inaspettata o forse perché ora, a furia di indossarla tante volte come un vestito, ci cade meglio addosso, o forse la portiamo diversamente, in un modo che è un po' più nostro, quasi quella figura fossimo noi.

Allora, come per il giocatore, *nostro* non è quello che è esclusivamente nostro, quello che non oltrepassa il nostro possesso o il nostro genio, quel che non eccede noi stessi e che si riferisce a *noi* soltanto, come qualcosa di diverso da ciò che è di tutti gli altri. *Nostro* è piuttosto quanto di quello che già c'è sapremo abitare *diversamente* come se fosse nostro. E di *noi* e di chi noi siamo potremo dire qualcosa se avremo la capacità di creare questo particolare modo di essere *nostro*, e cioè un legame con quello che nostro non è, invece di voler definire e fissare come tale qualcosa che venga solo ed esclusivamente da noi.

E cosa è solo mio?

E cosa sono io quando sono *solo io, io, io?*

Questa pelle e questi occhi che pensavo mi fossero rifugio e confine, postazione di guardia da cui poter scrutare il mondo, sono invece null'altro che snodi e incroci di impressioni tattili e di sensazioni visive: porosità, sfioramenti, aperture, bagliori. Ed è piuttosto in questi incroci, sulla punta delle nostre dita e nel nostro sguardo, che noi viviamo, continuamente protesi ad altro.

Questo mio corpo non è un oggetto ma una direzione, e non per questo ha meno esistenza.

Quel che siamo sgorga da una materia condivisa, cosicché è per infiltrazione che ci incontriamo, non per "affrontamento".

Le onde del mare si conoscono e si penetrano l'un l'altra nel profondo: la loro relazione non è un occasionale toccarsi nell'aria, allorché scaturiscono ed emergono dalla superficie marina. È nel mare che da sempre sono congiunte.

Eppure le chiamiamo onde e non mare e di ciascuna diciamo che è una e non l'altra.

*Due esseri, fratello e sorella, tentano un incontro "marino".*

\*

*Conoscere davvero ciò che si conosce già è un labirinto di passi, ricco di ostacoli, povero di oasi.*

*Occorrerà farsi onde, sfumare le solidità precostituite, accogliere le porosità e accettare anche di non essere.*

*Ma l'orizzonte ha il colore del mattino.*

In *ZugZwang*, per me ed Elisabetta l'albero genealogico costituisce innanzitutto una partitura funzionale di nomi. In questo scheletro di direzioni non abbiamo mai cercato deliberatamente la "carne", per così dire, né abbiamo voluto adornarlo esternamente con una qualsivoglia materia viva, attingendo ad esempio alle storie individuali dei nostri familiari. Le figure sono nate prima che le nominassimo e, in questo senso, la loro forma non è stata influenzata – almeno non volontariamente – dal fatto di raffigurare nominalmente quella o quell'altra persona della famiglia. Eppure, pian piano, l'ossatura si è fatta carne, ma dal di dentro. Da un lato, perché il fatto di lavorare su nomi di familiari è diventata un'occasione per interessarsi anche alle persone, interrogando chi le ha conosciute e raccogliendo testimonianze. Dall'altro perché, a furia di abitarle, siamo diventati intimi con queste figure che prima erano solo forme impersonali. Le abbiamo conosciute dal loro interno, addentrandoci come speleologi nelle cavità delle loro forme (la spalla, l'anca, l'orecchio), per sapere come fossero fatte e come

poterle rifare ogni volta. E così è emerso in ciascuna di esse un senso, una presenza, alcunché di vivo. Oltre a misteriose sincronicità, come quando io ed Elisabetta abbiamo deciso di dare a una certa figura, diversa per ognuno, il nome *grandma*, ovvero la nonna materna a cui era stata amputata una gamba. E solo dopo averle ripetute più volte ci siamo resi conto che le nostre figure avevano entrambe una gamba sollevata da terra.

È difficile raccontare questo viaggio, ma per noi ha qualcosa di potente e direi, in senso più personale, che è senza dubbio anche un viaggio di conoscenza e di incontro tra me ed Elisabetta. Infatti, per quanto ci fossimo detti di non concentrarci sul nostro legame di sangue o perlomeno di non metterlo in scena, esso è comunque riemerso – non poteva essere altrimenti – ma in forma di domanda più che di certezza.

Do I really know you? My blood tells me I do, that we belong to each other since before we were even born. We are siblings, brother and sister, son and daughter, we are family. This cannot be denied. But I ask you to leave it now, with me.

Do you know me? This blood of ours tells me you do, but is it enough, is it true? You are my sister. But knowing who I have always known is a labyrinth. This is about wrong-footing my feet, betraying the mother-and-fatherland, unlearning to move, so as to move on, together.

Questo testo, scritto a quattro mani molto tempo fa per un bando, contiene questa domanda. In fondo, potremmo dire che essere *fratello di* o *sorella di* non significhi nient'altro che avere in comune uno stesso albero genealogico, condividere una partitura familiare. Ma chi siamo al di là di questo? Siamo comunque qualcosa l'uno per l'altra, anche oltre la nostra mera definizione genealogica, la nostra comune appartenenza a un lignaggio, oltre il fatto di essere collocati in un intreccio di relazioni date?

E se sì, possiamo allora incontrarci altrove come se quel legame non esistesse, disconoscendo l'albero? Essere ognuno alcunché di diverso in un luogo diverso? Io solo io e tu solo tu? Ma cosa sono io quando sono *solo io, io, io*?

E se no, dovremo adeguarci semplicemente al gioco di ruoli prestabiliti?

O invece – terza possibilità – importuneremo le ovvietà, andando a scavare proprio lì dove poggiamo i piedi, per conoscere davvero quel che già conosciamo da sempre, affinché quel che è già possa essere *diversamente*, pur non essendo nulla di diverso da quel che è?

Mi torna in mente una lezione sulla magia nel Rinascimento che per caso mi capitò di seguire durante gli anni di università. In quell'occasione, durante un dibattito, un noto professore precisò che tradizionalmente il mago non è colui che crea dal nulla, non è – per così dire – un dio in terra. Si definisce mago, piuttosto, colui che conosce le leggi profonde della natura e che riesce quindi a trasformare le cose usando i poteri e i processi della natura stessa. È mago colui che sa far esistere quel che già c'è in maniera diversa da come è, perché di quel che c'è già egli conosce le combinazioni di possibilità e quindi il potenziale mutamento. Infatti non può mutare se non quello che già esiste. *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.*

Per poter esistere e dire qualcosa di me dovrò guardare a quel che è già. Quel che sono io non si definisce quindi in base a quanto è solo *mio*, a quanto riesco a essere o fare di *mio, mio, mio*, di assolutamente diverso rispetto a quanto già c'è. Per dire chi sono dovrò invece innanzitutto osservare dove sono, dove poggiano i miei piedi e come posso riguadagnare un cammino non mio, se posso cioè percorrerlo diversamente e *nuovamente*, invece di volerne stabilire uno tutto nuovo. Rinnovando, quindi, e non innovando. Perché è nella trasformazione e non nell'affermazione che prendo forma, nella trasmutazione e non nella ferma fissità. E come si fa allora ad assecondare il filo del mutamento, restando in ascolto delle direzioni date, senza spezzarle ma animandole ogni volta diversamente?

Nell'*I Ching*, o *Classico dei Mutamenti*, 64 esagrammi (l'esagramma è una figura che combina sei linee – continue o spezzate – poste l'una sull'altra, ad esempio *Tai* ☰☷) sono chiamati a parlarci della realtà. 64 è un numero che io ed Elisabetta abbiamo incontrato ripetutamente durante il processo di creazione: 64 sono le voci del nostro impianto coreografico (o più preci-

samente – come già detto – 63 figure familiari più una figura d’approdo senza volto), 64 sono le caselle degli scacchi, 64 i codoni del codice genetico e, ora, 64 gli esagrammi dell’*I Ching*. L’idea decisamente ambiziosa del testo cinese è che tutta la realtà possa essere contenuta in questi 64 esagrammi, ovvero in 64 combinazioni possibili di sei linee spezzate o intere. Per chi adopera e studia l’*I Ching* risulta abbastanza chiaro che la possibilità di questi esagrammi di contenere il reale non è data dalla loro capacità raffigurativa, vale a dire dal fatto che essi possano effettivamente catturarlo e fissarlo in 64 situazioni archetipiche. Leggere il reale soltanto attraverso 64 situazioni possibili vorrebbe dire ridurlo, se non addirittura falsificarlo e impoverirlo. La possibilità degli esagrammi di raccontare il reale è legata piuttosto alla loro capacità di alludere e farsi segno l’un l’altro e, quindi, di essere interrelati. È infatti tipica dell’esagramma la capacità di trasformarsi in un altro esagramma: è sufficiente che una linea si sposti o che diventi intera o spezzata (ad esempio ☰ *Tai* diventa ☷ *Heng*). L’esagramma può farsi allora immagine del reale, nella misura in cui si rende capace di rappresentarne la natura mutevole, mutando egli stesso, tendendo ad altri esagrammi e fuggendo qualunque pretesa fissità o reificazione. «È alla sua capacità di extraversione che il reale deve il suo sviluppo: se l’interazione è feconda, il ripiegamento su di sé invece è sterile»<sup>2</sup>. Se ripiegato su di sé, quindi, l’esagramma non è nulla, non *significa* nulla, perché non *fa segno* ad altro e quindi non esprime la sua natura, il suo *ēthos*. La sua possibilità di essere è commisurata alla sua capacità di non essere e di infrangere qualunque immagine conchiusa di sé, di trasformarsi e connettersi ad altri esagrammi. A volte, per spiegare ad amici il senso degli esagrammi, dico di immaginarli in colonna l’uno sull’altro, come i titoli di coda che scorrono alla fine di un film. L’esagramma non è che un fotogramma di sei linee catturate da un flusso di linee ben più lungo: tutto quel che esso può raccontare su di sé è quel flusso, quella precipitosa colonna di titoli di coda di cui è parte.

Allo stesso modo potremmo dire che, nel nostro disegno

<sup>2</sup> J. François, *Figures de l'immanence. Pour une lecture philosophique du Yi King*, Paris, Editions Grasset, 1993, p. 109 (traduzione mia).

genealogico, ogni figura è una stazione di posta il cui senso è dato dal cammino, dalla possibilità di connettersi alle altre figure. Di per sé ognuna di loro non ha granché da raccontare. E questo lo dico in un senso estremamente fisico. Quel braccio messo così all'insù, al di sopra della testa, non ha una sua presenza né consistenza se non è connesso a una dinamica di direzioni prima e dopo di lui, se banalmente non so da dove venga né dove andrà, da quale figura e verso quale altra. Come gli esagrammi nei titoli di coda, le figure sono fotogrammi aleatori di una trasformazione continua. La loro presenza, la loro tenuta, la chiarezza della loro tensione è data dal fatto che io, allorché eseguo una certa forma, riesco a non perdere traccia del mutamento che l'ha generata né della direzione che essa dovrà poter delineare dopo di sé. Solo nella loro connessione dinamica con le altre queste figure potranno quindi raccontare qualcosa di sé, perché racconteranno di quella trasformazione di cui esse sono momenti e a cui la loro plasticità allude. È nella trasformazione che anch'esse prendono forma, non nell'affermazione o nella ferma fissità.

Ma, così descritto, questo mutevole intreccio arboreo ha quasi l'aria di un disegno perfetto, una partitura conchiusa e rotonda, nella cui dinamica interna tutto, pur mutando, sembra dotato di un senso compiuto. Un racconto in cui ogni figura – noi inclusi – ha il suo posto nel commercio con le altre figure; un racconto, quindi, ripiegato su se stesso. Ancora uno stallo, dunque, o un rischio di fissità.

Con Elisabetta abbiamo a lungo immaginato una figura ulteriore rispetto a quelle familiari, un'informe casella numero 64, non propriamente un approdo ma un'incrinatura che fende il tessuto dell'albero genealogico, quasi che il gioco delle 63 figure familiari inciampasse nella sua stessa dinamica interna, aprendo verso un altrove, forse un compimento, in cui il gioco potrà forse dirsi risolto. Saprà allora l'incrinatura farsi spiraglio?

Tuttavia, più ci siamo inoltrati nella partitura e più ci siamo resi conto che non si profilava nessun vero paradiso ulteriore né un qualsivoglia senso di compimento. Le figure continuano a farsi segno e i titoli di coda, per così dire, continuano a correre

e noi con loro, cosicché il racconto non si conclude mai. Dopo tutto, è pur vero che il sangue che si ferma è sangue morto: bisogna che circoli sempre e ancora e nuovamente, altrimenti ne va della vita stessa.

Rimane sempre deluso chiunque cerchi nell'*I Ching* un dire perfetto su di sé o sulla realtà, una saggezza o una visione da poter riporre in tasca e consultare a tempo opportuno. Potesse almeno il libro, se non i singoli esagrammi, darci un'immagine definitiva delle cose! Una visione completa del reale, come se noi ne fossimo al di fuori.

Chi arriva in fondo alle 64 figure dell'*I Ching* troverà che a chiudere il libro è l'esagramma *Wei Chi* (*Prima* del compimento) e non *Chi Chi* (*Dopo* il compimento), che invece è il sessantatreesimo, ovvero il penultimo, a dimostrazione del fatto che il *Classico* cinese ci mette in guardia da qualunque idea di pacificazione o racconto esaustivo della realtà. Là dove si può giungere è sempre *prima* del compimento. La perfezione non attiene al reale. Il racconto esiste fintantoché non si compie, finché il mutamento è costante, come un incessante darsi la parola di un esagramma con l'altro.

Io ed Elisabetta questo ancora non lo sappiamo e davvero non potrei dirlo con certezza, ma ho la sensazione che il compito che ci siamo dati attraverso l'esercizio di questa partitura non possa essere compiuto. Intendo dire che non c'è una risoluzione, così come ce la figureremmo di solito, e che cioè questa figura 64 probabilmente non è davvero un luogo o una casella capace di racchiudere il senso di tutto, ma piuttosto un modo di guardare diversamente, o più precisamente un modo *diverso* di stare nelle medesime 63 figure che già conosciamo.

Allora quello che sembra uno stallo forse non lo è, o non per forza. Forse, per superare l'oppressione del disegno, non è necessario guardare a un luogo diverso da quello dell'albero. Forse l'incrinatura non è lì per farsi spiraglio verso un altrove, ma per invitare lo sguardo a posarsi diversamente su quanto già conosce. Una finestra che, se aperta, dà su questo mondo e nulla di diverso da questo stesso mondo. *There is another world but it is in this one* (Yeats).

Durante le prove, mentre passiamo e ripassiamo da una fi-

gura all'altra, di solito tra me ed Elisabetta qualcosa pian piano prende vita e decolla come fumo dai nostri corpi ostinati. Poi, quando smettiamo, questo qualcosa aleggia per un po' nella stanza, tutt'intorno, e infine svanisce. Il giorno dopo dovremo farci di nuovo strada, daccapo, certo con qualche ricordo in più. Quello che voglio dire, però, è che quella cosa lì che decolla vive solo fintantoché noi la alimentiamo, muovendoci ed eseguendo, come operai del movimento, l'esercizio delle nostre funzioni. Allora tutto si anima e accadono cose che sono sempre state lì ma che, per via di questa energia cinetica, ora sono vive. E allora anche noi siamo vivi. O così ci sentiamo.

Allora, forse, questo muoversi ripetutamente, questo attraversare e riattraversare, questo conoscere quel che si conosce già, chi sono io, chi Elisabetta, chi l'uno per l'altra, e poi gli altri: tutto ciò, ancora una volta, ha a che fare più con l'esercizio che con il possesso. Non c'è nulla di noi che possiamo dire una volta per tutte. La verità ultima, e tutto ciò che è *ultimo* in senso alto, non ci compete. L'unico modo di conoscere è per noi rinnovare costantemente l'esercizio vivo della conoscenza, per non svanire. Proprio come il giocatore che è tale fintantoché è in gioco, cosicché egli continua a fare le sue mosse, anche contro il proprio interesse. Perché è nel gioco che di fatto egli è vivo. Vitale è allora il movimento quando, come il sangue, circola tenace e instancabilmente tiene in vita un racconto che a noi pure ci rende vivi, e poco importa se non è tutto nostro e se non giungerà mai per intero all'orecchio di nessuno. È questo uno «spettacolo che prescinde dagli spettatori»<sup>3</sup>.

I dadi sono gettati e ancora rotolano: eppure, quando si arrestano, mostrano qualcosa che non è un gioco.<sup>4</sup>

E non c'è chiarezza, ma solo chiarore.

<sup>3</sup> G. Colli, *Filosofia dell'espressione*, cit., p. 20.

<sup>4</sup> Ivi, p. 237.