

Il gioco del dio fanciullo

Destinazione non umana di Valentina Esposito.

Una lettura del dramma attraverso la teoria filosofica di Eraclito, Nietzsche e Schiller

Gisella Rotiroti

«αἰὼν παῖς ἔστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ.
La vita è un fanciullo che gioca, che sposta i pezzi
sulla scacchiera: reggimento di un fanciullo»¹.

Eraclito

(Ippolito, *Confutazione* 9, 9, 4)

ABSTRACT The play of the child-god. Valentina Esposito's *Destinazione non umana*. A reading of the drama through the philosophical theories of Heraclitus, Nietzsche, and Schiller

Like a red thread, the theme of play runs through the performance *Destinazione non umana*, crossing paths with different philosophical theories and perspectives. The earliest reflection on play dates back to Heraclitus, according to whom "life is a child playing, moving the pieces on the gameboard – regiment of a child". Nietzsche takes up the metaphor of *παῖς παίζων* to describe the artist's work: in a world devoid of morality, the artist creates and destroys by obeying an inner necessity. Nina represents both the child of Heraclitus and that of Nietzsche – the god of the cosmos, who moves the pieces on the gameboard, and the artist-god, who weaves the threads of narration and creates the tragic tale of the performance. Playing at imagining life allows one to take on a new identity and create new possibilities. Tortured in the real world by a god who moves everything by chance and luck, through the dream of theater, the fragile toy horses have become players, actors, artists.

KEYWORDS Heraclitus, Nietzsche, Philosophy, Valentina Esposito, Fort Apache Cinema Teatro.

Ho pensato al *gioco* e alle scommesse e per un giorno intero ho pensato quale *gioco* potevo proporre per farli scommettere. Alla fine, ho pensato ai cavalli, alla corsa come metafora della vita e al traguardo come metafora del desiderio da realizzare. Ho proposto loro un *gioco*: i giovani erano dei cavalli da corsa e gli adulti dovevano scommettere sulla loro capacità di vincere².

Così Valentina Esposito racconta le improvvisazioni da cui ha avuto origine lo spettacolo *Destinazione non umana*³, proposte durante il corso di formazione inte-

1. G. Colli, *La sapienza greca*, vol. III, *Eraclito*, Adelphi, Milano 1993, p. 35.

2. V. Esposito in G. Rotiroti, 'Fort Apache Cinema Teatro': *un'attività pionieristica di teatro sociale come spazio in cui si costruiscono relazioni autentiche, umane e artistiche* (intervista a V. Esposito), in «Banquo Magazine», 20 febbraio 2022 (www.banquo.it/teatro/2022/02/20/fort-apache-cinema-teatro-unattivita-pionieristica-di-teatro-sociale-come-spazio-in-cui-si-costruiscono-relazioni-autentiche-umane-e-artistiche).

3. *Destinazione non umana*, drammaturgia e regia di Valentina Esposito. Attori: Fabio Albanese, Alessandro Bernardini, Matteo Cateni, Chiara Cavalieri, Christian Cavorso, Viola Centi, Massimiliano De Rossi, Massimo Di Stefano, Michele Fantilli, Emma Grossi, Gabriella Indolfi, Giulio Maroncelli,

grato tra studenti ed attori ex detenuti e detenuti in misura alternativa della compagnia Fort Apache Cinema Teatro, nel settembre-dicembre 2019 all'Università La Sapienza. Le parole dell'autrice evidenziano l'importanza del gioco, un tema che attraversa il dramma come filo rosso incontrando le speculazioni metafisiche e antropologiche proprie della riflessione filosofica. Presente nella storia della filosofia fin dagli albori, il tema del gioco ha assunto funzioni diverse nel corso dei secoli e nelle teorie dei pensatori.

Sinossi: Sette cavalli da corsa geneticamente difettosi condividono forzatamente la vecchiaia in attesa della macellazione. Nel gioco scenico e drammaturgico, l'immaginifica vicenda di bestie umane diventa pretesto per una riflessione profonda sul tema tragico della predestinazione, della malattia, della morte, della precarietà e brevità dell'esistenza, della responsabilità individuale rispetto alle scelte maturate nel corso della vita.

Dopo il prologo, il Cavallo numero 2 Smeraldo Verde presenta la condizione dei cavalli a "destinazione non umana", a cui vengono somministrati senza limiti ormoni e farmaci, perché «tanto mica ce dovete magnà»⁴. La prima scena mostra i cavalli umani al tempo della vecchiaia in stato di convivenza forzata, reclusi in vasche/abbeveratoi – «l'ospizio animale, il formicaio, la tana dei senza denti, dei senza capelli, la mandria degli erniati, dei catarrosi, dei fratturati, dei paraplegici, dei cachettici»⁵. Si tratta di cinque fratelli che un tempo correvano in sette («giocavamo in sette»)⁶ «come nella favola di Pollicino»⁷. Le due vasche vuote appartenevano al numero 6 Diamante Grezzo, «quello che s'è perso»⁸, e al numero 7 Cristallo Marino, «quello che è morto»⁹.

Durante la prima scena i personaggi evocano il nome di Nina, descritta come un'entità che li tiene incatenati, imprigionati, attaccati a ganci, fili, catene, morti in vita, immediatamente assimilabile alla figura dell'orco della favola di Pollicino citata poco prima. Nina, però, è una bambina che al Cavallo numero 1 Rosso Rubino – «il prediletto, il favorito, il numero Uno, il campione»¹⁰ – ha donato amore e fortuna.

Nella quarta scena, in cui i cavalli giovani si preparano alla corsa, il Cavallo numero 7 Pietra Nera svela l'identità di Nina, la cui descrizione corrisponde a una

Piero Piccinin, Giancarlo Porcaccia, Fabio Rizzuto, Edoardo Timmi. Costumi: Mari Caselli. Assistenti ai costumi: Costanza Solaro Del Borgo. Ideazione scenografica: Valentina Esposito. Scenografia: Edoardo Timmi. Trucco: Mari Caselli. Musiche: Luca Novelli. Luci: Alessio Pascale. Fonico: Luigi Di Martino. Fotografa di scena: Jo Fenz. Organizzazione: Giorgia Pellegrini. Segreteria: Ilaria Marconi. Ufficio Stampa: Carla Fabi, Roberta Savona.

4. V. Esposito, *Destinazione non umana*, Prologo. Le citazioni sono tratte dal testo dello spettacolo utilizzato come copione dalla compagnia.

5. Ivi, Scena prima.

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*

8. *Ibid.*

9. *Ibid.*

10. *Ibid.*

teoria filosofica del divino: «lei muove tutto per caso, per gioco, ce devi avè fortuna, è solo na questione di fortuna»¹¹.

I cavalli umani sono pronti sulla scena perché sta per iniziare lo spettacolo. Mentre sale la luce, la Cavalla Nera distribuisce ai cavalli in gara sette collane di pietre preziose, a simboleggiare la fragilità e la precarietà della loro esistenza, e descrive con parole taglienti le caratteristiche della divinità che Nina rappresenta:

Allora, cosa vogliamo fare oggi eh? Com'è che vogliamo giocare? Che ci vogliamo divertire? Vogliamo sotterrarli nella terra fresca? Immergerli nel fango, annegarli sotto l'acqua? Imbrattarli di vernice, smontargli gli arti, tagliargli i pezzi, torturarli uno a uno? Tirarli per le orecchie, scaraventarli contro i muri, farli precipitare dalle scale, che vogliamo fare! Chi vuoi far cadere da quelle manine sante? Sante, adorate, benedette! Luminose! Ti sei fatta un disegnano? Ce l'hai un disegnano? Avanti, salta, salta ancora! Gioca, gioca ancora, facci volare, lanciaci per aria, sbattici per terra, con quelle piccole mani sopra le nostre teste che ci afferrano per i capelli, che ci prendono per il collo, che ci stringono per la gola, chi te le ha date in quelle manacce sporche dei gioiellini così preziosi, eh? Chi te li ha dati in mano dei giocattolini così fragili, così delicati, così trasparenti, che te ne fai in quelle manacce lerce! Che non lo sai che se li tocchi si macchiano? Che se li sbatti si rompono? Che se li abbandoni si perdono? Che in bilico cadono? Chi guiderai, chi solleverai, chi benedirai, chi salverai, verde bianco rosso blu oggi io domani tu, rosso nero bianco blu dai la mano a chi vuoi tu, verde nero blu cade di mano chi sai tu!¹²

Nei dialoghi fra i personaggi ritorna più volte il concetto di gioco: un gioco che si deve interpretare, un gioco di cui non si capisce il senso, un gioco che è solo un gioco.

La più antica riflessione sul gioco risale ad Eraclito: «αἰὼν παῖς ἔστι παιζῶν, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληΐης» (la vita è un fanciullo che gioca, che sposta i pezzi sulla scacchiera: reggimento di un fanciullo)¹³. Per Eraclito il tempo e la vita sono puramente casuali e privi di scopo, come il gioco dei bambini. L'αἰὼν (il corso del mondo) è un tempo divino – unità di contrari – in cui convivono passato, presente e futuro, che trascende la ragione umana, un processo che solo pochi uomini sono in grado di contemplare, ponendosi al di là della limitata prospettiva umana, al di là del bene e del male.

Alla posizione di Eraclito fa eco quella di Platone: «L'uomo, [...] è soltanto un giocattolo fabbricato dagli dèi, ed in effetti questa è la sua parte migliore. In conseguenza di questa concezione, ogni uomo e ogni donna devono vivere giocando al meglio possibile questo *gioco*»¹⁴. Come suggerisce Platone, anticipando il ruolo

11. Ivi, Scena quarta.

12. *Ibid.*

13. Colli, *La sapienza greca* cit., p. 35.

14. Platone, *Leggi* 803C, in E. Maltese, *Platone. Tutte le opere*, Newton Compton, Roma 2009, p.

propedeutico del gioco, bisogna vivere *giocando*, ovvero offrendo danze e canti per aspirare alla creatività propria della divinità.

Una profonda analogia con la concezione di Eraclito si ritrova in Nietzsche, che lo considera uno dei suoi maestri e riprende la metafora del *παῖς παίζων* («un fanciullo che giocando disponga pietre qua e là, innalzi mucchi di sabbia e di nuovo li disperda»)¹⁵ per descrivere l'operare dell'artista:

Un nascere e un perire, un costruire e un distruggere, che siano privi di ogni imputabilità morale e si svolgano in un'innocenza eternamente uguale – si ritrovano in questo mondo solo attraverso il giuoco dell'artista e del fanciullo. Come giocano il fanciullo e l'artista, così il fuoco eternamente vivo giuoca, costruisce e distrugge in piena innocenza. Questo è il giuoco che l'Eone giuoca con se stesso. [...] Un attimo di sazietà, e poi egli è colto di nuovo dal bisogno, così come l'artista è costretto a creare dal bisogno. Non è la scelleratezza, bensì è l'impulso a giocare, risorgente sempre di nuovo, che suscita alla vita altri mondi. Talvolta il fanciullo getta via il suo giocattolo, ma tosto lo riprende, per innocente capriccio. E non appena costruisce, egli collega, adatta e forma in obbedienza ad una legge e in base ad un ordine intimo.

Soltanto l'uomo estetico può contemplare il mondo in questa maniera: egli ha sperimentato nell'artista e nel sorgere dell'opera d'arte [...] in quale misura necessità e giuoco, contrasto e armonia debbano accoppiarsi per generare l'opera d'arte¹⁶.

122

spettacoli

Come il mondo è privo di morale, così anche l'artista crea e distrugge liberamente, non secondo la morale ma obbedendo ad una necessità interiore.

Nina, in *Destinazione non umana*, rappresenta entrambe le figure, il fanciullo di Eraclito e quello di Nietzsche: è il dio del cosmo che sposta le tessere sulla scacchiera ed è il dio artista che, attraverso l'immaginazione, tesse i fili del racconto e crea la favola tragica dello spettacolo. La creazione del fanciullo/di Nina – dio del cosmo nel mondo reale e dio artista nel mondo dell'arte – è l'essenza del *gioco*, un gioco motivato da nulla se non dal gioco stesso.

In *Così parlò Zarathustra* la metafora del fanciullo, nella descrizione delle tre metamorfosi (cammello – leone – fanciullo), giunge alla sua più compiuta formulazione: «Innocenza è il fanciullo e oblio, un nuovo inizio, un giuoco, una ruota ruotante da sola, un primo moto, un sacro dire di sì. Sì, per il giuoco della creazione, fratelli, occorre un sacro dire di sì»¹⁷.

Il tempo del gioco è un tempo circolare caratterizzato dalla ripetizione, come nell'eterno ritorno¹⁸ di Mircea Eliade, dove l'uomo è sia *giocattolo*, dominato da regole che non può comprendere, sia *giocatore*: dicendo sì al pensiero dell'eterno ritorno, supera la concezione del tempo come durata e siede al tavolo da gioco con gli dèi. Così, nella terza scena, la Cavalla Bianca dà alla luce il cavallo numero 7

15. F. Nietzsche, *La nascita della tragedia*, Adelphi, Milano 1977, p. 160.

16. F. Nietzsche, *La filosofia nell'epoca tragica dei greci e scritti 1870-1873*, Adelphi, Milano 1991, pp. 172-173.

17. F. Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, Adelphi, Milano 1996, p. 25.

18. M. Eliade, *Il mito dell'eterno ritorno*, Lindau, Torino 2018.

dicendo: «Avanti su, divertiti pure con questo. Ve l'ho detto è primavera. È la stagione per seminare. Si nasce di nuovo»¹⁹.

Nell'atòv di *Destinazione non umana* le diverse scene alternano presente e passato, il tempo della giovinezza e il tempo della vecchiaia, ma nella sesta scena, in cui si rappresenta il mercato della carne – «l'esposizione universale delle bestie da spettacolo»²⁰ – per la prima volta vecchi e giovani condividono lo stesso tempo unico e indiviso. I cavalli umani invitano il pubblico a «*giocare* alla grande sfilata»²¹ in cui si vendono gli scarti, gli avanzi, le cose vecchie, i giochi rotti. Pur rappresentando una critica feroce a quel teatro che butta sul palcoscenico gli attori provenienti dal carcere, dandoli in pasto agli spettatori come animali in vetrina, anche il mercato è un *gioco*, una forma rappresentativa che i personaggi vivono sia come *giocattoli* di Nina che nella parte di *giocatori*.

Tra schiocchi di fruste e sibili di staffili, alla fine della quarta scena i personaggi, seduti su vasche rovesciate, sbattono briglie e redini per simulare il rumore degli scudisci e dei cavalli al galoppo durante la corsa. Dopo la sospensione, la scena si conclude con le parole del Cavallo numero 7 che introducono il tema della predestinazione, in quella società che secondo Aristotele sovrasta le volontà individuali e assume le sembianze di un gioco dalle regole ben codificate. Chi ne vive al di fuori, «per la sua propria natura e non per caso, [...] non ha legami ed è come un pezzo da gioco posto a caso»²².

Il destino di ogni bestia è scritto prima di nascere. Ci sono i cavalli a “consumo umano”, quelli da allevamento, destinati sin dall'inizio alla macellazione [...]. E poi ci sono quelli a “destinazione non umana”, quelli che nascono per le corse, le scommesse, i giri di soldi, le droghe, il doping, le medaglie, il plauso del pubblico, la scena. [...] Ma il gancio dell'ammazzatura pende su tutti, sia che si aspetti la morte nel box di un allevamento intensivo, sia che arrivi dopo un'esistenza da campione. Tutti con lo sguardo basso, chiuso dai paraocchi fra le linee della propria esistenza, a *giocare* a immaginare la vita per illudersi di dimenticare la morte²³.

In questo brano ritorna l'immagine del *gioco* che suggerisce un diverso rapporto con la vita e con il mondo. Affermare il caso significa saper *giocare*, e per *giocare* bene è necessaria la consapevolezza che l'universo non ha scopo: non ci sono fini in cui sperare, non c'è una verità che salva né la possibilità di trovare cause e sensi da attribuire alle cose. Tuttavia, *giocare* a immaginare la vita permette di assumere una nuova identità, annullare quello che è già accaduto e creare nuove possibilità. La leggerezza e l'illusione possono servire a cancellare il risentimento contro il proprio vissuto. Affermandosi come *giocatore* – immaginando la vita – l'uomo può

19. Esposito, *Destinazione non umana* cit., Scena terza.

20. Ivi, Scena sesta.

21. *Ibid.*

22. Aristotele, *Politica*, Laterza, Roma-Bari 1984, p. 33.

23. Esposito, *Destinazione non umana* cit., Scena quarta.

riscattare il suo passato (la sua predestinazione) e il suo futuro (la certezza della morte).

Alla fine dello spettacolo, Nina fa il suo ingresso sul palcoscenico. Regge “maschere gabbia” e le pone sulla testa dei personaggi come simbolo del riconoscimento dell’Io del *giocatore*. Questo è il punto massimo di maturità che l’uomo può raggiungere accettando di essere un frammento dell’universo, una piccola pedina del gioco, ma non per questo insignificante. Pur non necessari in un mondo senza scopo, i sette cavallini-giocattolo di Nina offrono alla vita, e all’arte, il dono prezioso della loro fragilità e la delicatezza dei loro sentimenti.

Prendendo posizione contro il significato morale dell’esistenza e affrancandosi da un’interpretazione finalistica del mondo, l’uomo approda alla leggerezza dello spirito attraverso il *gioco* dell’illusione. L’illusione, però, trova libero sfogo e pieno compimento nel sogno, nel mito e nell’arte: continuare a sognare con la consapevolezza di sognare, grazie al *gioco* di maschere e interpretazioni, cosciente del fatto che «sto sognando e che devo continuare a sognare se non voglio perire»²⁴. Gioco e sogno sono due attività strettamente legate ed entrambe forniscono le condizioni per la creazione artistica, poiché entrambe sono attività rappresentative.

In *Destinazione non umana* le pene vissute e sperimentate nel mondo reale dagli attori, durante l’esperienza della detenzione e a causa dei problemi della post detenzione, vengono rielaborate e trasfigurate attraverso strumenti teatrali. Trasformate in arte tragica, ci toccano come puro godimento estetico, un dolore infine risarcito dalla bellezza e dalla gioia della creazione.

L’idea moderna della produzione artistica come *gioco*, grazie a cui è nato lo spettacolo, valida nel creare un’offerta attraente e favorire la rielaborazione della sofferenza nei contesti della reclusione e della post detenzione, evoca e rende concreta la pedagogia estetica di Friedrich Schiller. Per il drammaturgo tedesco, «l’uomo gioca unicamente quando è uomo nel senso pieno della parola ed è pienamente uomo unicamente quando gioca»²⁵. Il potere salvifico del gioco, mediando fra sensi e intelletto, permette all’uomo di aspirare alla bellezza e di raggiungere la libertà fisica e morale.

Certo, non dobbiamo, qui, pensare ai giochi che sono in voga nella vita reale e che abitualmente si indirizzano soltanto ad oggetti molto materiali; [...] con l’ideale della bellezza che la ragion pone, è anche posto un ideale dell’istinto del gioco, che l’uomo in tutti i suoi giochi deve avere dinanzi agli occhi. Mai si sbaglierà, se l’ideale della bellezza di un uomo lo si cercherà per la stessa via per la quale egli soddisfa il suo istinto del gioco. Se le popolazioni greche si dilettono, nei giochi olimpici, delle incruente gare di forza, di velocità, di agilità e della più nobile gara dei talenti, e se il popolo romano si diverte con l’agonia di un gladiatore vinto o del suo libico rivale, per noi da questo solo tratto caratteristico diventa comprensibile perché dobbiamo

24. F. Nietzsche, *Opere*, vol. V, tomo II, Adelphi, Milano 1964, p. 75.

25. F. Schiller, *Lettere sull’educazione estetica dell’uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma 1971, p. 48.

cercare le figure ideali di una Venere, di una Giunone, di un Apollo non a Roma, bensì in Grecia²⁶.

In *Destinazione non umana*, la scena quarta, in cui avviene la corsa dei cavalli giovani, e la scena nona, in cui Cristallo e Rubino rimarranno feriti, non rispecchiano il gioco ideale suggerito da Schiller. Non convalidano l'incruenta gara di forza praticata dal popolo greco, ma il passatempo con cui si diverte, invece, il popolo romano: l'agonia di un gladiatore vinto, in cui si sperimenta un confronto costante e doloroso con la morte e con la parte oscura del mondo. Questa idea di gioco è fortemente intrecciata al contesto in cui nasce e si sviluppa lo spettacolo.

Per incidere nella consapevolezza di qualcuno rispetto alla vita, bisogna farlo attraverso la morte, in particolare in carcere dove la relazione con essa è abituale. Per i detenuti la morte fa parte della vita, è quello che potrebbe accadere il giorno della rapina. La morte, il rischio e il pericolo sono costitutivi delle loro esistenze in modo quotidiano e quasi giocoso. Il confronto con la morte permette di riflettere sulle conseguenze della morte e sulle conseguenze della detenzione, perché il teatro costruisce esistenze alternative che non si ha bisogno di sperimentare nella vita²⁷.

Come sostiene Jean Genet in *Diario del ladro*, secondo Valentina Esposito «le persone iniziano un percorso criminale perché quel percorso ha qualcosa di avventuroso e di romanzesco, laddove loro non conoscono il romanzo, come se quel tipo di vita, di esistenza al limite, permettesse loro di addentrarsi in quei paesaggi che noi deleghiamo alla letteratura, alla cinematografia e che quindi possiamo vivere per mediazione»²⁸.

Mentre sul fondo del palcoscenico Agata – la Cavalla Rossa – penzola appesa al gancio del macello, avvolta dal rosso del vestito fluttuante come sangue che cola da un pezzo di carne sventrato, Nina rimane distesa sul proscenio a *giocare* con i suoi cavallini. I fragili cavallini *giocattolo*, nella realtà del mondo torturati da un dio che muove tutto per caso e per fortuna, grazie al sogno del teatro sono divenuti *giocatori*, attori, artisti. È la fine dello spettacolo, la luce si spegne per accendersi sul mondo dell'immaginazione.

26. Ivi, p. 173.

27. V. Esposito in Rotiroti, *'Fort Apache Cinema Teatro'* cit.

28. *Ibid.*