



Un graduale disfacimento. Allarmi di ErosAntEros

Interviste, recensioni, approfondimenti, interventi dal laboratorio di giornalismo "Per uno spettatore critico", in diretta da Vie a Modena e Bologna dal 13 al 23 ottobre 2016

Vittoria è la leader di un'organizzazione terroristica che vuole scatenare la rivoluzione in Europa. Vittoria è anche una ragazza che vive una dimensione di isolamento volontario, infarcito di deliri nazionalistici e sesso sadomaso. ErosAntEros (Agata Tomsic e Davide Sacco) con *Allarmi!*, spettacolo prodotto da ERT, giunge a un punto significativo della sua attività artistica, portando per la prima volta in scena un'opera scritta da un giovane drammaturgo, Emanuele Aldrovandi, e pensata per la recitazione di più attori (oltre alla Tomsic anche Marco Cavicchioli, Giusto Cucchiarini, Luca Mammoli e Massimo Scola). Lo spettacolo si apre con la cadenza marziale del tacco femminile in marcia, una divisa grigia che rimanda a quella nazista e una dichiarazione di intenti chiaramente delineata. L'odio per la diversità etnica e l'insofferenza verso il sistema economico dei macro-istituti finanziari sono alcuni degli input che guidano Vittoria e il suo drappello di seguaci all'azione. Gli aspiranti terroristi vogliono attentare alla vita del presidente dell'Unione Europea e trasmettere online, in tempo reale, l'assassinio, per spingere alla rivolta altre cellule terroristiche. Gli attori interpretano dei tipi umani sintetici: Vittoria, carismatica ma nascostamente fragile; Assalto, il violento con interessi economici; Futuro, l'intellettuale troppo relativista per essere realmente totalitario e Ordine, completamente sottomesso alla volontà della leader come in un Role-play a sfondo sessuale. La comparsa del padre di Vittoria, un convinto libertario, opposto diametrico del fanatismo della protagonista e guida assente nell'educazione della figlia (forse estremista ed estrema come reazione alla mancanza di regole), comincia a sgretolare le apparenze del racconto. Un senso di graduale disfacimento si dispiega progressivamente per tutta l'opera come un climax: si va disfacendo la stabilità monolitica dell'ideologia, che nella sua astratta perfezione è impraticabile dall'essere umano, se non parzialmente. Si vanno sfaldando i piani narrativi, il patto fiduciario con lo spettatore, e persino la scenografia che è sempre abbastanza funzionale ai momenti del racconto. Durante lo spettacolo i personaggi fanno uso di una telecamera su braccio mobile, con la duplice funzione di oggetto di scena, e dispositivo espressivo dello spettacolo. Le inquadrature, che di volta in volta vari personaggi vanno a realizzare, sono proiettate in tempo reale su due schermi sospesi ai lati del palco. Questa soluzione, oltre a determinare un gioco di simmetrie formali, mette in campo alcune questioni: la proliferazione dell'immagine virtuale, che grazie ai mezzi di condivisione della rete diventa potenzialmente immortale e onnipresente; la parzialità dell'inquadratura, che faziosamente seleziona il contenuto; lo schermo che rivela aporie nell'apparente solidità di Vittoria e del suo progetto. La regia di Davide Sacco fa uso di pochi oggetti di scena, tra cui spiccano i microfoni e le armi, forse tracciando un parallelismo concettuale tra loro.

I colori predominanti sono il bianco, il nero, il grigio (generalmente considerati non-colori) e il rosso, il colore più immediato della percezione umana. Questa scelta si ritrova sia nelle luci di scena, sia per quanto riguarda i colori propri dei materiali dell'attrezzatura.

C'è un grande utilizzo di costumi, impiegati anche per "vestire" dei siparietti allegorici in cui



personificazioni di concetti filosofici, o personaggi storici dal valore simbolico, introducono temi generali ampliando lo spettro della discussione. Per esempio l'idea di democrazia, una grande statua della libertà che discute con il piccolo Hitler, il punto di vista totalitario; Gesù Cristo che si contrappone a Ponzio Pilato; Erostrato, distruttore del tempio di Artemide alle prese con la psichiatria forense. Il ritmo della fabula viene quindi spezzato da numerosi momenti di meta-teatro allegorico, e dalle apparizioni di una grossa talpa (la coscienza di Vittoria? Il suo animale guida?) che ci mostra dall'interno come funziona il ragionamento di un'aspirante dittatrice.

Si crea un proliferare di temi e sottotemi. Le molte riflessioni su argomenti scottanti dell'attualità vengono presentate in modo a volte più assertivo, a volte più aperto alla discussione. La scelta di inserire parecchi interrogativi è, a mio parere, tesa a parlare con ognuno di noi. Le opinioni sterili che certi telegiornali inculcano, che risentiamo moltiplicate nelle chiacchiere da bar, nelle osservazioni di parenti, amici o di noi stessi, instancabili opinionisti di ogni cosa, sono il terreno del fanatismo occidentale. Una bomba innescata che ha iniziato il conto alla rovescia, e che è nostra responsabilità cercare di fermare. Come? Attraverso l'arte? Oppure è proprio l'arte, e il suo carattere di valvola di sfogo per le tensioni mai sopite, a distogliere le persone da una reale rivolta? E la solitudine dell'uomo contemporaneo, abbandonato davanti ai monitor senza regole, connesso a tutti ma raramente assieme ad altri, che parte ha nella recrudescenza dei nazionalismi? Queste ed altre questioni mette in campo *Allarmi!*, uno spettacolo che con ironia stimola la riflessione.

Alessandro Carraro