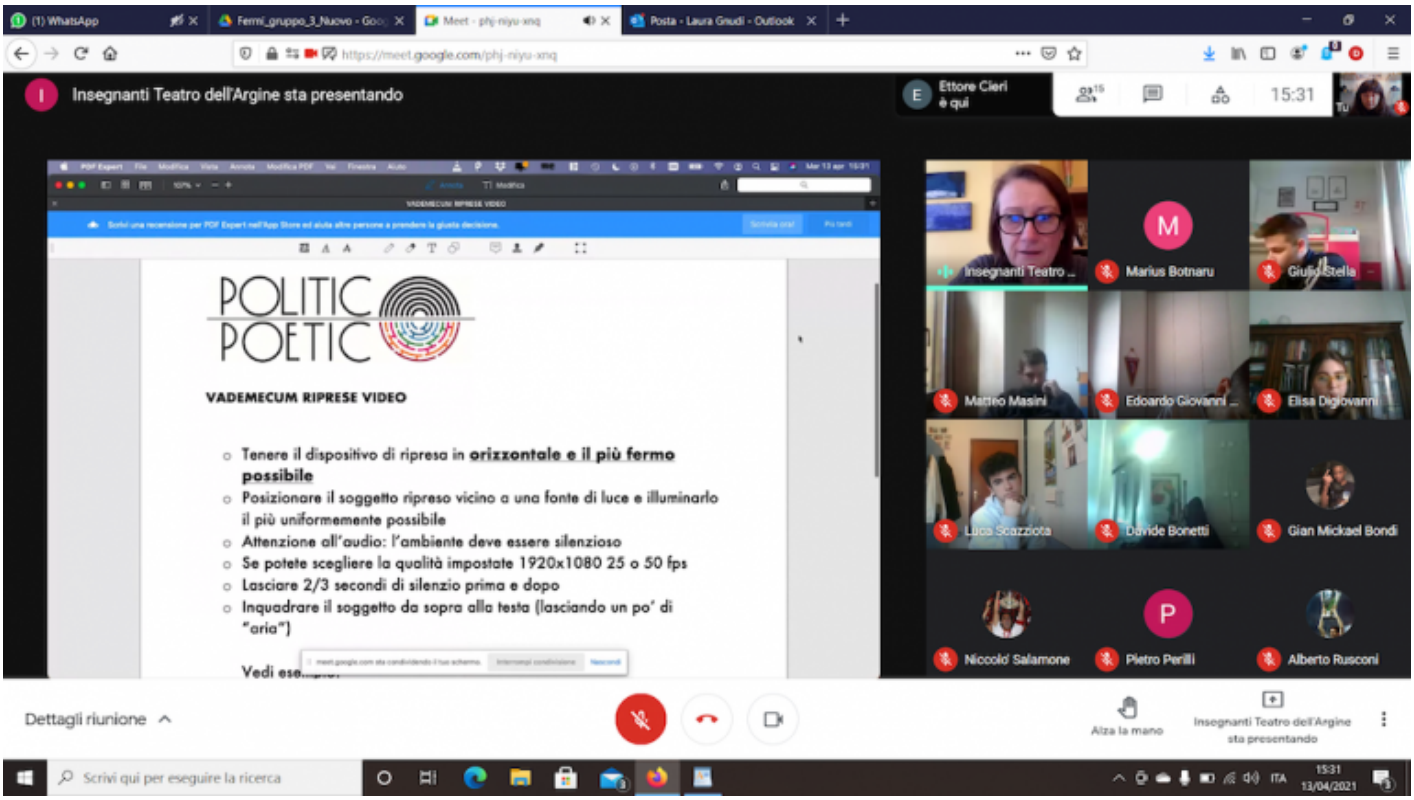
DOPPIOZERO

Chiaroscuri dell’adolescenza

Enrico Piergiacomi
2 Luglio 2021

Uno e trino è il progetto *Politico Poetico* del Teatro dell’Argine, piccola ma importante componente del più ampio programma *Così sarà! La città che vogliamo*, realizzato da ERT Fondazione / Comune di Bologna e co-finanziato a livello europeo (Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020). La sua unità sta nel fatto di usare il teatro come strumento per rivolgersi agli adolescenti della città di Bologna e della Città Metropolitana, i quali sono sia oggetto di riflessione civile ed estetica, sia coinvolti in quanto giovani cittadini attivi e artisti propositivi. La “trinità” del progetto risiede, invece, nelle azioni in apparenza divergenti che *Politico Poetico* compie sul territorio. Una prima consiste nell’attività di formazione. Gli adolescenti di Bologna e dintorni hanno frequentato, tra ottobre 2019 e giugno 2021, dei “Laboratori di cittadinanza nelle scuole” che la pandemia ha interrotto tra marzo-agosto 2020, per poi riprendere a settembre con l’alternanza di didattica a distanza e in presenza. Lo scopo formativo era preparare i giovani a contribuire in modo informato e consapevole all’Agenda 2030 dell’ONU per lo Sviluppo Sostenibile. Sebbene si tratti di un’attività a lungo termine, i Laboratori si sono tradotti nel 2021 in una seconda attività di *Politico Poetico*: gli “Speakers Corners”, allestiti il 16 e il 17 maggio.



Laboratori Dad.

Si tratta di un’azione collettiva che ha preso una direzione ‘corale’ e una ‘collegiale’. Il giorno 16, c’è stato il raduno a Piazza Maggiore di Bologna di 100 ragazzi e ragazze che, in piedi sopra delle cassette della frutta rovesciate, hanno presentato alla cittadinanza 300 progetti di contributo alla suddetta Agenda 2030, in particolare ai cinque temi centrali del programma (Ambiente; Lavoro ed Economia; Disuguaglianze; Città e Comunità; Pace e Giustizia). La giornata successiva ha previsto l’evento *Il Parlamento incontra la città*. Quattordici rappresentanti della folla di adolescenti del 16 sono andati nel Teatro Arena del Sole di Bologna per leggere cinque lettere aperte alla città e altrettante “Liste di azione e raccomandazione” di fronte a un pubblico costituito da giovani coetanei, da adulti sensibili all’apertura al contributo politico giovanile e da membri della politica o delle istituzioni. Le sintesi delle presentazioni dei 300 giovani degli “Speakers Corners” sono ora raccolte sul sito del progetto di Teatro dell’Argine, nella forma di piccoli video da 2-3 minuti ciascuno con cui si può interagire tramite una mappa virtuale del territorio bolognese.

Presentazione di Politico Poetico all’Arena del Sole.

L’ultima azione del progetto *Politico Poetico* è *Il Labirinto*, dichiaratamente ispirato al mito di Teseo e del Minotauro. Il Teatro dell’Argine la definisce “uno spettacolo post-teatrale in realtà virtuale” ed è stato allestito presso l’Istituto Aldini Valeriani di Bologna, dal 18 al 27 giugno 2021. L’opera coinvolge in prima persona un singolo spettatore alla volta, che indossando un visore è precipitato dentro un percorso interattivo labirintico. Novello Teseo, lo spettatore si addentra tra i cunicoli di questo spazio per conoscere le storie di sette ragazzi e sette ragazze dal passato tragico, tutte tratte da fatti davvero accaduti di depressione o violenza minorile. I nomi degli adolescenti sono volutamente taciuti, oppure sostituiti da altri fittizi. C’è ad esempio la giovane “T.” che cerca sollievo dai suoi disagi tagliandosi con frequenza le vene dei polsi insieme a un gruppo di amiche, o Dario che fa parte di una *baby gang* e uccide per errore il padre che sorprende i ragazzi a

rubare in casa, o un’anonima ragazza che viene costretta alla prostituzione dalla madre e la cui storia è narrata con una favola in rima, per rendere sostenibile l’orrore allo spettatore. L’associazione dei sette ragazzi e delle sette ragazze con il mito del Labirinto è motivata dal fatto che quattordici erano gli adolescenti ateniesi che Atene mandava come tributo al Minotauro. Entrambi i gruppi condividono lo stesso destino: la morte per divoramento. I giovani mitici sono però smembrati da un mostro taurino, quelli contemporanei dalla brutalità della vita.

Speakers Corners, ph. Davide Saccà.

Abbiamo così, in seno al progetto del Teatro dell’Argine, una scissione tra le prime due azioni e la terza. I Laboratori e il Parlamento mostrano il volto solare e *Politico* dell’adolescenza. I quattordici adolescenti esprimono una forza vitale non ancora del tutto corrotta dagli interessi individuali e dai compromessi che la società esige, che porta a sua volta alla nascita di proposte concrete e rivoluzionarie per il futuro. Il Labirinto è, di contro, il lato notturno e *Poetico* dell’adolescenza distrutta, o fortemente influenzata dal proprio passato tragico. Le energie vitali dei sette ragazzi e delle sette ragazze sono spazzate via dalla brutalità del mondo che i quattordici adolescenti del Parlamento – più fortunati – vogliono invece cambiare. Il risultato complessivo è un dipinto in chiaro-scuro, che evita le tentazioni dell’incanto e insieme quelle del nichilismo. L’adolescente non è né bianco, un puro e candido giovane ideale che la vita non può intaccare, né nero, una bestia animata solo da egoismo e indifferenza. È piuttosto un agente ambivalente, che può diventare il seme del miglioramento e il prodromo di una degenerazione – un eroe forte o una debole vittima.

Il Labirinto, riprese, ph. Davide Saccà Harperstudio.

Il piano politico e quello poetico sono insomma complementari. Il valore del progetto di Teatro dell'Argine sta infatti nell'evidenziare che, per incentivare le giovani generazioni a farsi motore attivo di una rivoluzione, bisogna partire da un'indagine sistemica e integrale dell'adolescenza. Solo così è possibile scoprire i pregi e i difetti di quello che si auspica compirà un rovesciamento dell'attuale stato di cose intollerabile. Ma in questo progetto non viene perso di vista neppure il contributo dello spettatore, che anzi è invitato a scoprire una seconda adolescenza. Parlare degli adolescenti e coinvolgerli in un programma rivoluzionario implica anche ringiovanire l'adulto, dargli rinnovate energie nella promozione di un cambiamento. Se questa ipotesi è plausibile, la scelta di ricorrere all'interazione virtuale acquista un senso molto particolare. Non si tratta di un espediente, figlio del fermo obbligato delle attività in presenza dovute alla pandemia, per fare comunicazione politica e intraprendere azioni poetiche performative in modo alternativo. La virtualità usa in sé mezzi molto semplici per calare lo spettatore dentro la materia magmatica dell'adolescenza, toccandola per così dire a larghe braccia. La barriera anche piccola che inevitabilmente si crea nel rapporto dal vivo, quale è quella della separazione di un individuo che contempla e di un attore/oratore che agisce, è qui frantumata.

Il Labirinto, riprese, ph. Davide Saccà Harperstudio.

Nel caso dei video dello “Speakers Corners” caricati sul sito di *Politico Poetico*, l’interazione avviene sul piano della scelta. Chi visita il sito può selezionare a intuito l’idea che trova più congeniale, o ascoltarle tutte e percorrere nella sua interezza la mappa virtuale, che è poi anch’essa un piccolo labirinto. Ci si aggira tra le 300 voci dei ragazzi e delle ragazze per cercare almeno uno spunto di soluzione ai problemi attuali. Più lineare è invece il percorso dello spettacolo *Il Labirinto*, in cui l’ascolto delle storie dei quattordici adolescenti segue un tracciato obbligato, direi quasi fatale. La negazione di questa libertà di interazione – che il Teatro dell’Argine avrebbe forse cercato, se il *budget* del progetto fosse stato superiore – è d’altro canto compensata dal clima di intimità che si genera con le piccole interazioni virtuali. Aprire porte, sollevare delle leve per accendere la luce, arrampicarsi su una scala, premere i tasti di un ascensore, camminare per i corridoi e imbattersi nelle ombre di uno o più dei quattordici adolescenti sono micro-azioni che aiutano letteralmente a toccare la materia tragica delle storie di questi adolescenti. Si è infatti dentro lo spazio artistico, non fuori di esso, come accade per il tradizionale spettatore contemplante. L’attivazione della storia di un ragazzo o di una ragazza può avvenire in tre modi. Il primo è meccanico. Lo spettatore interagisce con un oggetto (un libro, una bottiglia di birra, ecc.) e attiva uno *script* automatizzato: la luce si abbassa, tutto diventa nero, il labirinto scompare e appare il video di un ragazzo o una ragazza che narra il suo passato tragico. La seconda modalità di attivazione non produce invece alcuno scarto tra l’ambiente e la storia. Lo spettatore tocca di nuovo un oggetto, ma stavolta l’ombra dell’adolescente fa irruzione nello spazio e parla direttamente a noi. È il caso del sopra citato Dario. Rinchiuso in una cella della stazione di polizia, egli si rivolge allo spettatore e gli chiede aiuto, soprattutto gli domanda se il padre stia bene, ignaro di esserne stato l’involontario carnefice. Infine, e questa è la modalità che genera massima intimità con la vicenda, l’interazione con l’oggetto catapulta dentro il corpo del ragazzo o della ragazza, con il risultato che si diventa l’adolescente divorato dal Minotauro. Siamo noi stessi, per esempio, a trasformarci in una tredicenne violentata in ascensore, o in “T.” che comunica su *Whatsapp* all’amica Vio la decisione di smettere di

tagliarsi le vene, salvo poi vedere il suo doppio che muore per dissanguamento. Quest'ultima modalità ha forse anche un significato simbolico e che, per così dire, prova che l'adolescenza è una categoria dello spirito, più che una condizione anagrafica. L'adulto che trova sollievo dai suoi tormenti con privazioni o rinunce volontarie (si pensi a chi sacrifica tutto per la carriera) non è diverso dall'adolescente che si taglia le vene, istigato dai tormenti interiori. Le altre due modalità creano un rapporto di identificazione tra noi e i sette ragazzi / le sette ragazze molto meno forte, ma nondimeno lo generano. In questo senso, potremmo dedurne che addentrarsi nel Labirinto significa conoscere il lato oscuro dell'adolescenza per studiare il *dark side* dell'adulto. Il Teseo-spettatore cammina tra i cunicoli labirintici per salvare sia gli adolescenti ateniesi, sia sé stesso.

Il Labirinto, prove di visione, ph. Davide Saccà Harperstudio.

Infine, vale sottolineare che, per il Teatro dell'Argine, sia i Laboratori / il Parlamento che il Labirinto hanno un finale aperto. Le proposte laboratoriali e dello "Speakers Corners" restano ancora irrealizzate, mentre gli adolescenti dello spettacolo virtuale sono ancora da soccorrere. Dopo aver attraversato le storie dei sette ragazzi e delle sette ragazze, infatti, lo spettatore è portato da un ascensore in cima a un grattacielo e vede questi giovani sospesi su di una piattaforma lontana, ai margini di un precipizio. A quel punto compare una scalinata, la si sale e si interagisce al suo apice con l'*avatar* del visore che lo spettatore ha indossato a inizio spettacolo, venendo così riportati alla realtà. Teseo (o lo spettatore) ha fallito nel suo viaggio eroico di conoscenza-liberazione dei deboli ed è invitato a ripeterlo non più dentro i labirinti virtuali dell'arte, ma dentro il dedalo della vita.

L’ultima immagine è una foto di Luciano Paselli.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO