

Militare con computer in un rifugio atomico E' nato così «Game over»

«Riassumere in poche righe uno spettacolo è un atto di pirateria contro il testo, uno sfregio con lametta al giustificato narcisismo dell'autore». Così scrive Stella Leonetti a proposito del suo spettacolo in scena da stasera al 12 febbraio sul palcoscenico della Piccola Commenda. E noi che nutriamo una vocazione per simili sfregi con lametta andiamo a raccontare: «Game over» è la storia di un militante moderno rinchiuso in un rifugio antiatomico. Il suo unico interlocutore è un terminale, tramite il quale il potere si diverte a studiare le reazioni di questa specie di cavia umana a cui vengono impartiti ordini amorali, come quello di eliminare un suo commilitone. Contemporaneamente tali reazioni sono scandagliate da nove esperti, riuniti in una di quelle straripanti trasmissioni televisive farcite di parole che si

chiamano tavole rotonde.

Così lo spettacolo si svolge su due piani: uno cinico, futuribile e drammatico che traccia per sommi capi la fisionomia del mondo elettronico, dove macchina e uomo si giocano il primato a colpi di logica glaciale, mentre l'altro, grottesco ed impietoso, descrive chi tiene le fila del potere. E' un tema tanto caro allo spettacolo politico, è la chiave televisiva, comica e surreale di «Grog», il film di Francesco Laudadio che ha portato alla grande ribalta veneziana questo tipo di satira moderna.

La Cooperativa Nuove Parole, che mette in scena questo testo, sembra la Confraternita della Buona Volontà: durante le prove si danno tutti un gran daffare pur non avendo grande esperienza teatrale. «Anche il protagonista — dice Stella Leonetti, autrice e regista — è al suo debutto. Io stessa, che ho una laurea in economia e commercio, vengo dal giornalismo economico e, dopo una "mistica folgorazione", ho cominciato a scrivere per il teatro soltanto quattro anni fa».

— **«Diario notturno», il suo spettacolo dell'anno scorso, presentava strane situazioni di coppia in modo un po' indecifrabile e poco appetibile al grande pubblico. «Game over» è più commerciale e divertente?**

«Diario Notturno» era un copione di ricerca che è stato molto frainteso. Quest'anno ho adoperato un registro di scrittura scenica e letteraria più leggibile.

— **Ciò significa che per avere gente in platea il teatro di ricerca deve chiudere baracca e burattini?**

«Non vorrei essere così categorica: semplicemente quando scrivo uno spettacolo cerco di mettere in scena ciò che avrei voglia di vedere io. Amo ciò che scrivo e soprattutto lo faccio per me stessa, poi se il prodotto teatrale non funziona è un problema successivo».

— **Come è nato «Game over»?**

«Dal desiderio, accarezzato da tempo, di trattare il tema uomo-macchina. Inoltre ho scritto per la prima volta una storia corale, con una dinamica molto ricca: i sei attori, oltre al protagonista, interpretano molti ruoli: due militari, gli esperti della tavola rotonda ed i protagonisti di un gioco a premi, con tanto di ballerine e presentatore».

— **Molti autori hanno dipinto personaggi passivi e teledipendenti; pochi sono andati oltre, raccontando che cosa accade quando il video diventa un terminale,**



Stella Leonetti

per sfociare in casi limite alla «War games». Il suo eroe a chi assomiglia?

«Il mio Vanni è un personaggio nuovo, perché non è vittima della televisione o del computer, ma del potere che si annida dietro questi incredibili mezzi di controllo che gettano l'individuo nella più totale alienazione. Ma spostandoci su un piano meno surreale, anche nella tavola rotonda le disfunzioni non mancano; infatti dopo molte parole di pace la trasmissione termina con la pubblicità di un rifugio antiatomico».

— **Per finire: che cosa pensa Stella Leonetti del fungo atomico?**

«A costo di sembrare banale, mi sembra che bisognerebbe fare proprio di tutto per evitarlo».

Diego Gelmini