

4. SINOSSI E NOTE DI REGIA

Sinossi del progetto: “Lo sguardo di Polifemo”

Due personaggi che si rifanno alla mitologia, Polifemo e Sirena, sono immersi nella contemporaneità, il canto ammaliatore dell'una e lo sguardo senza profondità dell'altro assumono nuovi significati nella realtà di oggi. Lui non vede, lei non parla più, i loro limiti nel comunicare sembrano superati grazie agli ausili tecnologici, ma non tutto trova una risposta nella tecnologia e la nostra riflessione si sposta verso il gesto, lo sguardo, la voce e la relazione, la loro presenza o mancanza. Questi elementi costitutivi del fare teatro vanno a comporre una drammaturgia d'attore che entra a far parte, come in un tessuto, della drammaturgia dello spettacolo muovendosi tra registri e strategie diverse. Vengono accolti nell'azione elementi e modalità derivate dalla realtà da rappresentare. Saranno l'umanità, la storia personale, la memoria e il dialogo a prendere la scena.

Note di regia: “Lo sguardo di Polifemo”

Immersi nel mare di informazioni che circolano nel web, due giovani si incontrano.

Lui, in rete, si fa chiamare Polifemo, lei Sirena. Entrambi hanno un limite che rende loro difficile comunicare, ma nessuno dei due si accorge delle difficoltà dell'altro quando la loro comunicazione è mediata dall'informatica. Possono parlarsi, immaginarsi e sognarsi, ma i loro corpi non condividono lo stesso spazio. Un terzo personaggio, Master Web, non è incarnato da un attore, ma si rivela attraverso le ricerche online di Polifemo e Sirena, è una presenza tecnologica con cui i due si trovano a fare i conti.

Un percorso di ricerca. Certo della ricerca teatrale oggi son piene le fosse ma il testo presenta alcuni originali problemi drammaturgici che hanno costretto i due interpreti a un lavoro lungo e accurato sia sulla relazione tra i due personaggi, ma soprattutto sulla negazione della relazione, sia su quella con il web -con l'entità Masterweb.

La ricerca sull'impossibilità della comunicazione e il disperato bisogno della stessa sta conducendo a originali soluzioni che alternano il drammatico al patetico al grottesco.

La presenza in scena di Masterweb che prende voce attraverso gli stessi attori aggiunge un ulteriore livello di complessità che conduce alla presenza in scena di un 'server-totem' che trova voce attraverso la voce degli attori.

La musica -chitarra ma anche sonorità- dal vivo è l'unico altro elemento 'spaziale' e in qualche modo 'scenografico' (quasi una scenografia sonora).

La drammaturgia si muove tra registri e strategie diverse, dalle connessioni della rete, alla gestualità di chi non può parlare. La disabilità assume qui il significato più ampio di limite e come tale appartiene a tutti. Il limite può essere a volte compensato, ma anche generato da una tecnologia che ingloba in sé abilità e saperi, rendendoli superflui, una tecnologia che può sottrarre parti di noi come lo sguardo e la voce.

Il gesto, lo sguardo, la voce e la relazione sono elementi costitutivi del fare teatro. Su questi elementi e sulla loro assenza si focalizza il nostro lavoro. Non è la tecnologia a prendere la scena, ma le persone, le loro storie, i loro limiti e gli effetti che le nuove tecnologie hanno su di loro.

Il testo pone singolari problemi dal punto di vista registico.



Associazione Studio Novecento

Sede legale: V. G. Verga 1 – 20037 – Paderno Dugnano (MI);

Sede sociale: Via Menabrea 27, 20159, Milano (MI)

C.F. - P. IVA: 02810810966

Telefono e Fax: +39 02 3764 3918

info@studionovecento.com

Associazione Studio Novecento

www.studionovecento.com

@stn_studionovecento



Uno dei personaggi è cieco -e questo teatralmente non è un grande problema tranne per la dimensione interpretativa (fare un cieco credibile non è semplicissimo): però nel momento in cui il Personaggio ha a che fare con una mail o una chat già si manifesta qualche problema. Il sintetizzatore vocale è un aiuto, sebbene teatralmente non sia un oggetto facilissimo. Ma quando si tratta di scrivere? Possiamo immaginare che conosca a sufficienza la tastiera da poter scrivere senza guardare. Ma già le cose ci complicano.

L'altro Personaggio della vicenda è addirittura muto! Come fare teatro di prosa con un personaggio muto ma per il quale l'Autore ha previsto un testo piuttosto lungo?

Come non bastasse i due personaggi si "parlano" attraverso uno strumento informatico. Ma il testo presuppone un dialogo -e pieno di sfumature d'intenzione cambi d'umore botte e risposte tesori nascosti. Quindi che fare?

Come evocare questo dialogo virtuale ma nello stesso tempo renderlo teatrale?

Lavorando con gli attori sul palco ci è stato presto piuttosto chiaro che le battute che sentiamo sono pensieri dei Personaggi. Cioè siamo dentro la loro testa. Ma anche rendere l'idea che quelli che lo spettatore sente siano pensieri non è esattamente semplicissimo. Così abbiamo cercato di elaborare una partitura visiva -gesti azioni ritmi- che tenesse conto dei due piani: quello dei pensieri e quello della realtà corporea. Come si manifesta il pensiero a livello fisico? Diciamo spesso che 'a teatro i pensieri si vedono'. In questo caso il testo ci offre l'occasione di rendere evidente per lo spettatore l'assunto. Sentiamo i pensieri -che di solito a teatro si esprimono in maniera indiretta o per lo meno non verbale- ma insieme vediamo le reazioni dei corpi. Pensieri e gesti dicono la stessa cosa? Vanno insieme? Oppure ci sono momenti in cui tra i due piani si manifesta una sorta di schizofrenia? O in cui sono in aperta contraddizione? (del resto abbiamo tutti esperienza di nostri comportamenti che non riflettono affatto i nostri pensieri di quel dato momento).

C'è ancora un problema però che il testo pone: Masterweb. Convitato di pietra che aleggia e incombe su tutto lo spettacolo e inquina i rapporti tra i personaggi. La pervasività del web la manipolazione cui siamo tutti esposti continuamente prende nel testo una inquietante subdola concretezza.

Ma come rendere teatralmente concreto un oggetto eminentemente immateriale come il web? E -visto che l'Autore ha previsto un testo anche per Masterweb- che voce dargli?

Il Web è un oceano sconfinato ma è anche uno specchio che ci rimanda le nostre ricerche e quindi i nostri desideri -e così facendo li rafforza e condiziona. Allora forse ha la voce degli stessi Personaggi. Ma se il Web ci manipola è perché mette in atto una strategia di seduzione: allora forse si può renderla esplicita dando a Masterweb per ogni Personaggio la voce dell'altro. Polifemo sente Masterweb con la voce di Sirena e viceversa.

Resta da chiedersi chi sono Polifemo e Sirena. Domanda apparentemente ovvia ma che porta con sé numerose implicazioni -soprattutto alla luce di quanto detto sopra a proposito dei due personaggi e dei loro handicap. Se è vero che l'essere umano è essere di relazione allora la relazione definisce e modifica i due personaggi proponendo interessanti motivi di lavoro agli attori e alla regia.

Quindi? Chi sono?

Sono due prigionieri del Web? Certo -anche.

Ma sono anche prigionieri del loro handicap -l'uno cieco l'altra muta. Allora il Web che abbiamo visto strumento di manipolazione e 'prigione' diventa anche e paradossalmente strumento di liberazione e di incontro. Da luogo di affollate solitudini diventa un luogo di un incontro umano.

Ma è davvero umano l'incontro attraverso i canali informatici? Quando attraverso quei canali si danno un appuntamento per un incontro reale l'incontro fallisce miseramente. Allora il Web è sì strumento di liberazione ma anche di inganno: la liberazione è illusoria. La prigionia casalinga dietro uno schermo sembra la sola realtà possibile.

Progressivamente però i due personaggi attraverso le potenzialità offerte dal rapporto informatico imparano a conoscersi e arrivano addirittura a confessarsi reciprocamente dolori paure desideri. Ancora una volta torna l'ambiguità: forse come tutti gli strumenti anche il Web è neutro. L'uso che ne facciamo ne determina il valore simbolico.

Così l'incontro virtuale alla fine diventa un incontro reale. I due Personaggi si trovano sul piano di realtà e lei porta lui a 'sentire' il mare.

Ma proprio alla fine Masterweb incombe di nuovo.

Allora il senso del lavoro emerge più chiaro: il Web non è il Diavolo e non è nemmeno il Paradiso. Ma insieme non è uno strumento come gli altri. È molto più potente più pervasivo e in qualche modo sembra onnisciente. Chi ne manovra i contenuti -soprattutto le grandi Società- ne spinge il potere sempre più avanti e i fruitori perdono progressivamente la percezione che ci siano altri esseri umani dietro i meccanismi degli algoritmi di un motore di ricerca. Così Masterweb diventa dio.

E un dio da religione arcaica un dio vendicativo e geloso un dio che chiede sacrifici di sangue. Se alla fine del secolo scorso qualcuno ha scritto di “un'economia diventata più sacra di una religione” (S.Benni) -cosa di cui subiamo ancora le conseguenze il Web sembra una religione ancora più crudele. Un dio appunto.

Ma da sempre agli dei gli uomini si sono ribellati. Allora forse anche la piccola ribellione di tuffare i piedi nel mare è un gesto di ribellione. E di liberazione. Cioè di affermazione della dignità umana al di là dell'handicap e al di là del Web.

Ma nulla è scontato né tantomeno conquistato una volta per sempre.

Da tutto questo siamo partiti per il nostro lavoro in scena.

SCHEDE TECNICHE

Spazio m. 5x5

Carico Luci 6 KW

- due PC 1000 frontali per un piazzato largo (gel 201 ghiaccio)
- due PC 1000 frontali per un piazzato stretto (gelatina ambra)
- due PC 500 frontali per piazzato onirico (gelatina 137 7 lavanda livido)
- due PC 500 per posizioni singole,
- due PC 500 per il monolite (gelatina viola)
- canale dimmer disponibile per rete di lucine a intermittenza

Lettore CD o chiavette USB e impianto suono.

ASS. STUDIO NOVECENTO
V. G. Verga, 1 - 20137 Paderno D. Mi
Ass. Culturale Studio Novecento
Il Legale Rappresentante
Marco M. Bernich
Marco M. Bernich