

SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

Titolo spettacolo:

Nel bosco del futuro

Genere (teatro per l'infanzia e la gioventù, danza e multidisciplinare, musica e circo contemporaneo):

Danza e multidisciplinare

Fascia età pubblico:

6 – 10 anni

Argomento spettacolo:

La coesistenza con l'*altro*, sia esso umano o pianeta e, grazie ad essa, l'emergere del tema dell'ecosostenibilità tramite un'estetica legata alle tecnologie di realtà virtuale.

Crediti completi:

Idea e regia: Claudio Prati e Ariella Vidach;

Coreografia: Ariella Vidach

Interpreti (2): Rafael Candela, Sofia Casprini; secondo cast Lorenzo Marchionni, Yeva Sai

Drammaturgia: Nicola Bruno, Antonietta Mira, Claudio Prati, Ariella Vidach e Maria Paola Zedda

Testi: tratti dalle filastrocche di Bruno Tognolini, scrittore e poeta per bambini e i loro grandi (versi tratti da RIME RAMINGHE e RIME RIMEDIO, ed. Adriano Salani Editore)

Scene e luci: Claudio Prati

Musiche: Tommaso Leddi, Hauschka, Jonny Nash

Composizioni vocali e beat boxer: Marco Sambataro

Costumi: Simone Verduci (Tecnologo AI), in collaborazione con Claudio Prati e Ariella Vidach

Modellazione e animazione 3d/VR/Video: Simone Assi

Programmazione interattiva max-msp: Paolo Solcia

Composizione colonna sonora e programmazione max-msp: Franco Conte

Idea e curatela del laboratorio: Antonietta Mira in collaborazione con Claudio Prati e Ariella Vidach *I giochi del laboratorio - trasposti in realtà Virtuale - sono tratti dalla mostra Diamo i Numeri (DIN) ideata e curata da Antonietta Mira (USI)

Si ringraziano: Carlo Infante, Irene Maramonti e Pietro Armuzzi di Pupazzia, Paola Raddrizzani ed Elena Molon

Sinossi:

Un racconto musicale multimediale dove immergere sogni e desideri della contemporaneità, a partire dall'immaginazione di una visione del futuro del pianeta. Un luogo dove sia possibile creare in modo egualitario spazi di coabitazione e coesistenza con specie differenti. Il bosco del futuro, microclima della diversità, è una fiaba, un contesto di conoscenza di piante, animali e creature con cui generare un nuovo linguaggio.

Note di regia:

L'intento registico generale è di creare una dimensione immersiva e partecipativa, sia per i danzatori che per gli spettatori, attraverso grandi proiezioni di scenari che illustrano e completano in modo molto colorato e dinamico le varie fasi della narrazione e lo sviluppo delle tematiche proposte: il rapporto dell'essere umano

con la natura e il ruolo che potrebbe avere la tecnologia nella costruzione di un futuro più equo e sostenibile per tutti i popoli della terra.

Per questo motivo è stata scelta la tecnologia di animazione 3d e di Realtà Virtuale, utilizzata come scenografia composta principalmente da una grande proiezione che permette l'immersione nella narrazione e l'interazione con le immagini che i due interpreti (una danzatrice e un danzatore), seguono e con le quali interagiscono.

In pubblico viene chiamato a partecipare scandendo insieme ai danzatori le filastrocche dette, cantate e ripetute in coro con tutti i presenti (bambini, genitori o insegnanti o accompagnatori) per generare un coinvolgimento del corpo, attraverso le battute di piedi e mani e della voce con il coro delle filastrocche e le domande rivolte ai bambini.

Lo sviluppo narrativo e drammaturgico del racconto definisce gli argomenti proposti attraverso l'uso di filastrocche creando un flusso ritmico nella musica e nella danza, scandita da una partitura coreografica particolarmente coinvolgente che invita i bambini alla partecipazione

I costumi e le luci contribuiscono in modo "minimale" e complementare ai colori degli elementi scenografici giganti come gli alberi, gli animali e gli insetti cartonizzati.

Le musiche e la danza affermano la positività del messaggio che lo spettacolo sostiene in prospettiva di un futuro migliore:

solo con l'unione e la collaborazione di tutti, senza distinzione di sesso, razza, cultura e nazionalità, è possibile creare una coesistenza sul pianeta che ci ospita

Riflessioni post-visione (facoltativo)

Spunti sul tema trattato:

Il mondo descritto è fiabesco, infantile, istintivo e ricco di domande e riflessioni che trovano risposte attraverso intuizioni primitive. Viene sviluppato il tema del futuro come incognita, derivante da un presente incerto e caratterizzato da una giovinezza desiderosa di gioco ma insicura su come perseguirlo e di dove trovarlo se non in rifiuti che contaminano la meraviglia e lo stupore negli occhi dell'infanzia. Da qui nasce l'idea del litigio, un fenomeno presente e naturale nell'infanzia, ma che diventa innaturale e incomprensibile nella mente di un bambino quando si trasforma in guerra. Ci si interroga, quindi, sulla natura intrinseca del litigio: come si può litigare senza essere una moltitudine di individui, senza essere un noi? La performance pone l'attenzione sul duplice significato del conflitto: quello dell'Uomo contro Uomo e dell'Uomo contro Natura. Il mondo è poi raccontato come un giocattolo, lasciando un grande interrogativo: ci si può stufare di un vecchio gioco e buttarlo via, o ci deve essere un rapporto di scambio e cura?

Analisi scene, costumi e scenografie:

Le scene si sviluppano seguendo una partitura drammaturgica, musicale e coreografica delineata da 5 filastrocche - prese e rielaborate dai testi del poeta sardo Bruno Tognolini - proponendo riflessioni e spunti per superare le criticità relazionali tra esseri umani e natura.

I costumi, così come gli accessori e gli oggetti utilizzati dai danzatori, vivacizzano ulteriormente la scena, rendendo molto giocoso e divertente l'impatto degli elementi scenografici – un bosco modellato e animato in 3d che viene proiettato in grandi dimensioni su tutto il fondale.

Suggerimenti letture, attività, approfondimenti:

Oltre alla performance, proponiamo il laboratorio Nel Bosco dei Numeri, un laboratorio interattivo con quattro postazioni di realtà virtuale. Questo ambiente stimola la collaborazione tra genitori e figli attraverso giochi che si sviluppano tra il mondo virtuale e quello reale. Si sviluppa in due fasi: nella fase di accoglienza, un avatar presenta il laboratorio. L'avatar propone riflessioni sul mondo, lo stato socio-ambientale del pianeta e le azioni collaborative, pacifiste e democratiche volte a salvaguardare i principi di uguaglianza, inclusione e cooperazione globale, fondamentali per ogni società evoluta. Dopo la presentazione, si passa alle attività ludiche, che offrono una nuova prospettiva sul futuro, promuovendo esperienze che incoraggiano un approccio collettivo e collaborativo. I giochi virtuali si basano su semplici principi probabilistici, statistici e matematici, utilizzando la metafora ecologica del bosco del futuro, ispirata all'omonima performance. Il laboratorio è stato pensato sia come esperienza aggiunta alla partecipazione alla performance, sia come esperienza a sé stante e offre un'occasione unica per le famiglie di imparare e divertirsi insieme, scoprendo nuovi modi di interagire con il mondo matematico e statistico, tutto attraverso l'affascinante cornice di un bosco virtuale. Il laboratorio è progettato per esplorare insieme il mondo della probabilità, della matematica e della statistica, con un focus particolare sulle sfide ambientali e sociali. La durata complessiva dell'esperienza varia tra le 2 e le 2 ore e mezza, a seconda dell'età e del numero di partecipanti. Il laboratorio è svolto e diviso in Quattro Giochi Virtual-Real:

1. LA TORRE DI HANOI

La Torre di Hanoi è costituita da tre aste nelle quali è possibile impilare ciambelle colorate. Il gioco è volto alla costruzione di una torre, con la ciambella più ampia posta alla base e quella più piccola posta in cima. Quando il partecipante indossa l'Oculus, verrà trasportato all'interno di un bosco di alberi colorati appunto il Bosco del Futuro.

L'obiettivo è spostare la torre di ciambella, che si trova in partenza su una delle aste, su una delle altre due aste spostando una ciambella alla volta. Sono proibite le mosse che portano una ciambella più larga a trovarsi sopra ad una ciambella più piccola. La terza asta funge da supporto intermedio per evitare mosse proibite.

Una volta terminata la costruzione, puoi ammirare la tua creazione nel contesto del bosco virtuale.

2. LA SAGGEZZA DELLA FOLLA

In "La Saggezza della Folla", lo spettatore si ritrova immerso in un ambiente di realtà mista, dove l'ambiente circostante viene visualizzato in bianco e nero. In questo spazio alterato, lo spettatore deve osservare le piccole api (riprese dallo spettacolo "Nel Bosco del Futuro") che fluttuano attorno a lui e cercare di dare un'indicazione numerica di quante sono. Una volta fatta la stima dovrà premere un pulsante per poter accedere alla tastiera virtuale dove inserire la sua risposta. Confermata la stima dovrà premere un altro tasto virtuale che mostrerà il numero esatto di api che volano della stanza. Verrà anche mostrata la media e la mediana delle stime dei giocatori precedenti evidenziando come queste siano molto vicine al numero esatto di api presenti nello spazio virtuale. Questa esperienza coinvolgente e sfida i partecipanti a mettere alla prova la loro osservazione e abilità di conto e stima in un ambiente virtuale. L'uso del bianco e nero nell'ambiente amplifica l'attenzione ai dettagli delle api.

3. LA CORSA DEGLI ANIMALETTI

Un coinvolgente gioco multiplayer che può accogliere fino a due partecipanti, ognuno connesso tramite un Oculus Quest 2.

Oltre ai quattro giocatori, sarà presente uno schermo collegato a un computer, che agevola la comunicazione esterna e fornisce una visione frontale del tabellone di gioco.

Tramite questa interfaccia, il giocatore esterno agli Oculus sarà in grado di monitorare il progresso del gioco e comunicare il numero risultante dal lancio dei dadi, creando un'esperienza multiplayer che si estende tra il virtuale e il reale. Una volta che il giocatore esterno avrà effettuato il lancio dei dadi, il partecipante con Oculus dovrà spostare di una casella l'animale corrispondente al numero ottenuto dalla somma dei due

dadi, per farlo al partecipante con indosso l'oculus basta premere con un qualsiasi dito il pulsante in corrispondenza del numero posizionato davanti.

4. LA CAOTICA MACCHINA DI GALTON - Concetto statistico

Sir F. Galton, cugino di C. Darwin, alla fine del 1800 ha per primo costruito questa macchina che noi abbiamo, per primi, riprodotto virtualmente. Delle palline cadono e rimbalzano in modo casuale sui pioli per poi incanalarsi nella parte bassa in alcune corsie. Se lancio una sola pallina posso prevedere dove cadrà? Ciascuno scommette su una corsia e vediamo chi vince! E se lancio una manciata di palline, quante cadranno nelle due corsie più estreme? E se le palline che cadono sono un centinaio, cosa succederà? Anche i più increduli saranno stupiti dalle regolarità sorprendenti dell'apparentemente caotica macchina di Galton!