

SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

Titolo spettacolo:

VIETATO INNAMORARSI

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

Teatro per la gioventù

Fascia età pubblico (indicare l'intervallo preciso: es. dai 3 ai 5 anni)

14-19 anni

Argomento spettacolo:

VIETATO INNAMORARSI è uno spettacolo che unisce i linguaggi della scena contemporanea con il mondo del gioco di ruolo. Un prodotto artistico interattivo che invita a interrogarsi sulle dinamiche relazionali affettive, etiche e di potere, portando il pubblico a riflettere sulla violenza di genere. Si tratta di un'esperienza immersiva per il pubblico che viene invitato a prendere decisioni in piccoli gruppi sulle scelte dei personaggi della trama. Le scelte del pubblico influenzano l'andamento della trama e disegnano la qualità delle relazioni del mondo distopico che la performance propone. Ogni singola persona è portata a riflettere su scelte etiche che devono essere affrontate e discusse all'interno del gruppo con cui "gioca".

Crediti completi:

Un progetto di **Qui e Ora Residenza Teatrale e La Confraternita del Chianti**

Creazione **Francesca Albanese, Silvia Baldini, Chiara Boscaro, Marco Di Stefano e Laura Valli**

Drammaturgia **Silvia Baldini, Chiara Boscaro e Marco Di Stefano**

Game Designer **Pietro Polsinelli**

Master di gioco **Nicola Lorusso**

Assistente di gioco **una performer di Qui e Ora**

Con la partecipazione in video di **Eleonora Paris, Irene Serini e Jacopo Spunton**

Video **Andrea Melandri e Stefano Colonna**

Scenografia **Valeria Desa**

Disegno **Luci Marcello Seregni**

Sinossi:

Italia, anno 2042, la pervasività della violenza di genere si è fatta incontrollabile e lo Stato, dopo diversi tentativi infruttuosi di sensibilizzazione e repressione, promulga il “Decreto Vietato innamorarsi”.

L’amore viene definitivamente bandito dalla vita delle persone. Se la passione è irrazionale e inesorabilmente porta gli esseri umani alla violenza, l’unica soluzione possibile rimane quella di eliminare il problema alla radice!

È il giorno prima della celebrazione del “Decreto Vietato Innamorarsi”, la Ribellione è pronta ad agire. Il pubblico, attraverso una situazione immersiva, si trova ad affrontare avventure e scelte etiche che lo porteranno a riflettere sulle dinamiche relazionali di amore, violenza, senso di appartenenza alla comunità, desiderio di esprimersi. Una realtà distopica, non troppo lontana dal nostro quotidiano, per vivere in prima persona che cosa vuol dire non poter amare.

“Vietato Innamorarsi” è un gioco di ruolo performativo, una creazione collettiva che unisce i nuclei artistici di Qui e Ora Residenza Teatrale e La Confraternita del Chianti, una ricerca volta a far incontrare i linguaggi della scena contemporanea con il mondo del gioco di ruolo. Un prodotto artistico partecipativo, per interrogarsi sulle dinamiche relazionali e formulare proposte per contrastare fenomeni purtroppo ancora presenti nel nostro quotidiano nelle relazioni affettive, in famiglia, sul lavoro, nella società.

Note di regia:

Vietato innamorarsi nasce dal bisogno di affrontare, attraverso il linguaggio teatrale, le complesse dinamiche delle relazioni affettive e il tema della violenza di genere, senza cedere alla retorica o alla semplice denuncia. La scena si nutre dei linguaggi del contemporaneo e il pubblico non è semplice osservatore, ma co-creatore dell’esperienza, chiamato a partecipare attivamente all’interno di un gioco di ruolo performativo che unisce trama della storia, profili psicologici dei personaggi e pensiero critico. Il pubblico viene diviso in tre gruppi, e ciascun gruppo prende collettivamente le decisioni relative al proprio personaggio, confrontandosi e negoziando scelte e responsabilità all’interno del gioco, diventando così protagonista attivo della storia e co-autore dell’esperienza scenica.

La messa in scena è dotata di un format flessibile e adattabile che può abitare luoghi e spazi non teatrali, permettendo alla relazione tra performer e pubblico di modulare lo spazio. In questo dialogo si genera una tensione drammaturgica che non riduce il teatro alla semplice narrazione, ma lo trasforma in esperienza condivisa, stimolando negli spettatori una riflessione personale e collettiva.

Il percorso di ricerca e costruzione dello spettacolo è sviluppato attraverso residenze di creazione collettiva e momenti di confronto con diverse comunità. La collaborazione con un game designer ha arricchito la dimensione ludica del format, fondendo i meccanismi del gioco con quelli della scena, così da costruire un’esperienza immersiva che esplora il confine tra realtà e finzione.

La regia intende offrire uno spettacolo che emoziona, interroga e attiva un pensiero critico, capace di aprire uno spazio di dialogo su temi sociali profondi e di favorire empatia, consapevolezza e nuovo immaginario relazionale.

Riflessioni post-visione (facoltativo):

Al termine dello spettacolo, il pubblico è invitato a condividere le proprie osservazioni, emozioni e domande nate dall'esperienza partecipativa. Questo momento di confronto permette di **rileggere le scelte fatte durante il gioco di ruolo**, esplorare i diversi punti di vista e approfondire le dinamiche relazionali e i temi della violenza di genere affrontati in scena.

Le riflessioni post-visione stimolano **consapevolezza critica, empatia e dialogo**, trasformando l'esperienza teatrale in un'occasione di apprendimento collettivo e di costruzione di nuove idee e pratiche relazionali nella vita quotidiana. La dimensione condivisa del dibattito consente inoltre di mettere in luce come le leggi, le norme sociali e ma anche le responsabilità individuali influenzino comportamenti e relazioni, rendendo la partecipazione attiva del pubblico un vero momento di co-creazione culturale.

Spunti sul tema trattato:

- La complessità delle **relazioni affettive** e le dinamiche di potere che possono emergere tra individui.
- La **violenza di genere**, le sue forme sottili e pervasive, e l'impatto che ha sulla vita quotidiana.
- Il ruolo delle **norme sociali e culturali** nella regolazione dei sentimenti, dei comportamenti e delle responsabilità individuali.
- La riflessione su **scelta, responsabilità e libertà personale**, stimolata dalla partecipazione attiva nel gioco performativo.
- La costruzione di **empatia e consapevolezza critica** attraverso l'esperienza condivisa tra pubblico e performer.
- La possibilità di **mettere in discussione stereotipi, pregiudizi e pratiche relazionali tossiche**, aprendosi a nuove prospettive di convivenza e dialogo.

Analisi scene, costumi e scenografie:

L'ambientazione dello spettacolo combina elementi fisici e digitali, creando un'esperienza immersiva e partecipativa. Al centro della scena si trova una **plancia di gioco** con la mappa stilizzata di Milano, che mostra i percorsi e i luoghi centrali per lo svolgimento della storia. Le pedine che rappresentano i personaggi vengono mosse direttamente dal pubblico, trasformando lo spazio scenico in un tabellone vivente dove le scelte narrative diventano tangibili e collettive. La plancia è arricchita da oggetti di scena che il pubblico raccoglie per avanzare nel gioco, favorendo un coinvolgimento sensoriale e tattile.

Il pubblico viene diviso in tre gruppi seduti attorno a tavoli distinti, ciascuno contrassegnato da un colore corrispondente a un personaggio. Su ogni tavolo è presente una versione ridotta della plancia e una **valigia scenica**, che verrà aperta al momento opportuno per introdurre nuovi elementi narrativi e rinforzare la dimensione ludico-performativa.

Proiezioni video e interattività digitale

Un videoproiettore trasmette immagini dei personaggi e visualizza le scelte che il pubblico deve compiere, creando un ponte tra reale e virtuale. Le proiezioni guidano le decisioni dei gruppi, evidenziando le conseguenze delle azioni e valorizzando il ruolo del pubblico come **co-autore della storia**.

I costumi sono pensati per accompagnare la dinamica del gioco (i personaggi in video sono caratterizzati in base al loro abbigliamento, che viene ripreso dalle pedine di gioco) e facilitare

l'interazione con il pubblico, suggerendo un **futuro prossimo e credibile**.

Suggerimenti letture, attività, approfondimenti

Il mondo nuovo di A. Huxley

Attività

- **Gioco di ruolo e simulazioni:** ricreare brevi scenari simili al format dello spettacolo per discutere altre possibili scelte morali, relazionali o etiche.
- **Dibattito guidato:** dopo la visione dello spettacolo, per un confronto sulle scelte dei personaggi e sulle dinamiche che si sono create durante lo spettacolo.

Approfondimenti

- Analisi dei comportamenti affettivi e delle norme sociali legate al genere.
- Approfondimenti sul tema dell'violenza di genere, ad esempio in dialogo con centri anti violenza del proprio territorio