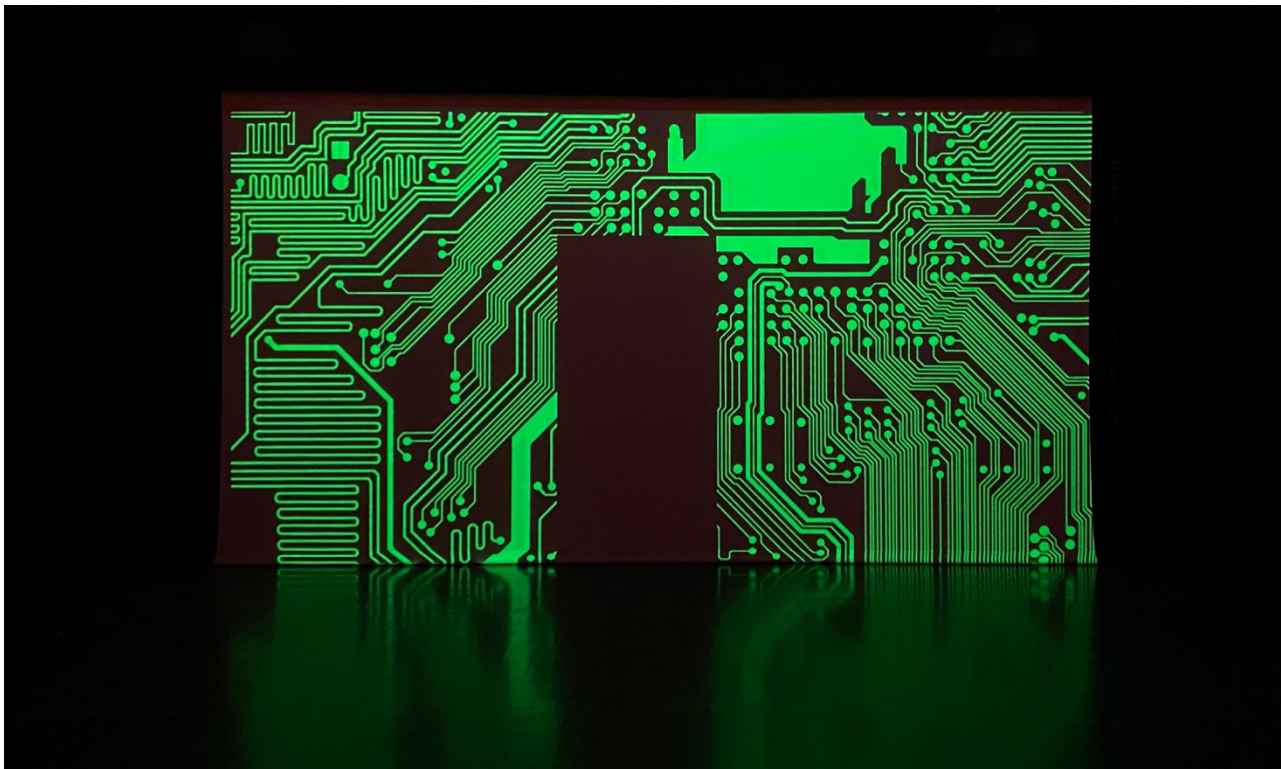




TEATRO D'ARTE CONTEMPORANEA  
PER LE NUOVE GENERAZIONI



## LA STANZA



*Testo e regia* **Lisa Ferrari**  
*Con* **Giulia Manzini, Federico Nava**  
*Video producer* **Michael Mensah**  
*Luci* **Tecnico in definizione**  
*Consulenza scientifica* **Luca Perri**  
*Consulenza letteraria* **Paolo Aresi**  
*Consulenza per terminologia investigativa* **G.I.P. Vittoria Azzollini**  
*Consulenza psicologica* **d.ssa Francesca Pozzi**

---

**Durata: 60 minuti circa**  
**Dagli 11 anni**

### **TRAMA**

Che cosa è successo ai signori Cassini?

Perché non sono in casa la mattina in cui avevano appuntamento con una psicologa?

E perché la loro unica figlia, Giada, una ragazza appena entrata nell'adolescenza, non spiccica una parola ma urla disperatamente quando la costringono ad uscire dalla Stanza?

Già, la Stanza.



Secondo la psicologa è proprio quel particolare luogo della casa la chiave per comprendere l'accaduto e, in una tesa e angosciante deposizione alla polizia, ricostruirà la sequenza di eventi che ha portato ad una probabile tragedia.

Liberamente ispirato al racconto fantascientifico di Ray Bradbury "The veldt", lo spettacolo racconta come due genitori regalino alla figlia un gioco meraviglioso: una Playroom che, spenta, appare bianca e vuota, ma, accesa e con semplici comandi vocali, si trasforma in qualunque posto, reale o immaginario, con una dovizia di particolari sorprendente. Un enorme video-gioco. Un luogo virtuale tridimensionale. Una stanza ologrammi. Una applicazione dell'Intelligenza Artificiale a fini ricreativi. Abbinata all'installazione della Stanza c'è la possibilità di consultare una psicologa dell'età evolutiva, abilitata alla lettura ed interpretazione delle immagini evocate nella Stanza stessa, al fine di tenere sotto controllo lo sviluppo emotivo dei ragazzi che la usano. Quindi non solo un gioco ma anche uno strumento di indagine.

Tutto bene?

No.

Ad un certo punto la ragazza si fissa su un unico scenario, sempre lo stesso, in cui accadono sempre le stesse cose: una savana africana, torrida e accecante, in cui un gruppo di leoni sbrana le sue prede sanguinolente.

Perché a Giada piace tutta quella violenza?

Seppur con estremo ritardo, i genitori cominciano a preoccuparsi, anche perché scoprono di non aver più alcun controllo sul funzionamento della Stanza, ma, vuoi perché distanti, vuoi perché in altre faccende affaccendati, non sono capaci né di capire né di affrontare la figlia, la sua rabbia, il suo odio, e, invece di aiutarla ad elaborarli, finiscono per esacerbare sempre di più il conflitto.

Troppo tardi la psicologa deciderà di intervenire di persona.

Troppo tardi, perché i signori Cassini scompaiono misteriosamente e la polizia non sa leggere gli eventi se non in modo stereotipato.

### **NOTE DI REGIA**

Uno dei temi più scottanti, che il mondo altamente tecnologico in cui stiamo vivendo non ci permette di ignorare, è il crescente isolamento sociale di ragazzi/e e delle nuove generazioni in generale. Con l'avvento dell'Intelligenza Artificiale, che renderà sempre più godibile il mondo virtuale, la scelta di sottrarsi al mondo reale ed alle relazioni dal vivo potrebbe estendersi maggiormente, con tutto il corollario di "ignoranza" emotiva, avvizzimento dell'empatia, intolleranza alle frustrazioni, perdita del controllo sulle proprie azioni, confusione fra mondo reale e mondo virtuale.

Parallelamente assistiamo allo smarrimento degli adulti che non fanno o non vogliono farsi carico della gestione delle tecnologie cui affidano i propri figli, ma anzi, spesso, ne approfittano per "affidarli" ad esse e fare altro. Adulti che hanno difficoltà a comprendere il mondo interiore dei ragazzi e reagiscono con eccessi di protezione, da una parte, o di ostilità dall'altra. Adulti che, pur avendo diritto alla loro vita lavorativa e sociale, sono in fatica nel mediarla con il bisogno di presenza dei loro figli, anche quando, da adolescenti, sembrano rifiutarla.

Adulti per cui non è semplice mettersi davvero in ascolto, lasciando da parte le proprie rassicuranti certezze, per scoprire chi stanno diventando le creature che hanno messo al mondo.

Questa storia, nello specifico, racconta la rabbia di una ragazza che si sente abbandonata, invisibile ed irrilevante; un'emozione che meriterebbe ascolto e, invece, nella solitudine in cui si trincerava, si



trasforma nella sua sorella maligna, la violenza. In modo metaforico, l'Africa e i leoni rappresentano questo mondo interiore tormentato.

Racconta l'impotenza degli adulti che, sia in ruoli parentali che istituzionali, danno forse poca importanza a quel mondo interiore, faticano ad affrontarlo, e quindi tendono a giudicarlo con superficialità e sufficienza, quando non addirittura a demonizzarlo. In modo metaforico, la loro impossibilità di controllare le immagini evocate nella Stanza dalla ragazza rappresenta questa impotenza.

Per parlare ai ragazzi dei problemi che un futuro sempre più dipendente dalla tecnologia potrebbe comportare, la scelta è caduta su un genere letterario molto amato dai ragazzi stessi e che rappresenta la naturale evoluzione della fiaba: la fantascienza. Immaginare una storia ambientata non più nel "C'era una volta" ma nel "Ci sarà una volta", significa rimanere in un tempo e in un mondo sospesi, in cui possiamo permetterci di affrontare temi anche drammatici, con la necessaria distanza. In questo mondo, dove la magia è sostituita dalla tecnologia, c'è un problema da risolvere, c'è un pericolo da affrontare, c'è una paura da esorcizzare, ma, alla fine, se non proprio un happy-ending, c'è la doverosa indicazione di una possibile strada da percorrere per non essere sopraffatti dal "male". E un forte stimolo alla riflessione!

La drammaturgia dello spettacolo è costruita come una sorta di "crime", in cui è tutto già accaduto e le vicende vengono ricostruite dalla psicologa che fa la sua deposizione davanti ad un commissario di polizia. Durante la deposizione emergono la tendenza ad una comunicazione a distanza, mediata dai dispositivi, contrapposta, per altro, alla necessità, di guardarsi negli occhi e sentire l'altro, per comunicare in modo profondo ed empatico; emergono le potenzialità strepitose della Stanza e della tecnologia basata sull'Intelligenza Artificiale, come strumento di espressione ed analisi della creatività e delle pulsioni più profonde, spesso inconsce, in contrapposizione con la perdita del senso di realtà, l'immersione nelle paure, nelle ostilità, nei rancori che diventano ossessioni, dipendenza, con esiti da racconto "horror" potenzialmente disumanizzanti e aggressivi.

Interamente dialogato, il testo permetterà agli attori di interpretare due coppie di adulti che dovrebbero prendersi cura della ragazza, con caratteri diversi, in modi diversi e con motivazioni diverse, ma tutti inadeguati e dilaniati dalla loro incapacità di far fronte agli eventi.

I due adulti, invece, saranno illuminati in modo crudo e parziale, spesso distanti anche fra di loro.

L'elemento scenografico principale sarà una delle pareti della Stanza, attraverso la quale si potrà intravedere ciò che succede all'interno.

Intravedere nel senso che le immagini evocate dalla ragazza saranno realizzate con video-proiezioni che sottolineino il loro valore emotivo più che descrittivo; a livello tecnico intendiamo sperimentare diverse forme di produzione video e modalità possibili di interazione tramite A.I.

### **Pandemonium Teatro Soc. Coop. Sociale**

Sede legale ed operativa: Largo Guglielmo Roentgen 3/4 - 24128 Bergamo

Tel. 035 235039 - Fax 035 235440

P.I.: 01884560168 / Cap. Soc. 22.474,00€ int. vers.

Reg. Impr. di Bergamo N. 01884560168 / R.E.A. di Bergamo N. 245619

[www.pandemoniumteatro.org](http://www.pandemoniumteatro.org) - [info@pandemoniumteatro.org](mailto:info@pandemoniumteatro.org)

con il sostegno di:



SOGGETTO DI RILEVANZA REGIONALE  
CON IL CONTRIBUTO DI

