



## SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

Titolo spettacolo:

LA STANZA

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

Teatro per l'infanzia e la gioventù

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

da 11 a 16 anni

Argomento spettacolo:

Rapporto tra realtà e mondo virtuale

Crediti completi:

testo e regia **Lisa Ferrari**

con **Giulia Manzini** e **Federico Nava**

video producer **Michael Mensah**

luci **Paolo Scaglia**

voci di Giada **Viola Panseri**

costumi **Olga Mantegazza**

consulenza scientifica **Luca Perri**

consulenza letteraria **Paolo Aresi**

consulenza per terminologia investigativa **G.I.P. Vittoria Azzollini**

consulenza psicologica **dott.ssa Francesca Pozzi**

Sinossi:

Liberamente ispirato a "The Veldt" di Ray Bradbury, lo spettacolo racconta di come due genitori, i signori Cassini, regalino alla figlia adolescente Giada un gioco meraviglioso: un'avanzata Playroom olografica, la Stanza, in grado di ricreare mondi virtuali realistici. Inizialmente pensata come strumento ludico ed educativo, la Stanza diventa presto un incubo: Giada si ossessiona con una violenta scena di leoni in savana, riflesso del suo disagio emotivo. I genitori, incapaci di comprenderla, perdono il controllo della situazione. La psicologa consulente della ditta produttrice interviene, ma è troppo tardi...

Il crescente isolamento sociale dei ragazzi nel mondo altamente tecnologico, l'impotenza e l'incapacità degli adulti di farvi fronte sono i temi affrontati dallo spettacolo con una drammaturgia che mescola fantascienza, horror e crime story.



#### 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 sanno 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.

L'elemento scenografico principale sarà la rappresentazione di 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.

Riflessioni post-visione (facoltativo)

Spunti sul tema trattato:

Lo spettacolo è un ottimo punto di partenza per una serie di domande che suscitino discussioni in classe. Per esempio:

- quando scienza e tecnologia sono al servizio dell'umanità e quando sono una trappola che la imprigiona?
- quanto è presente la difficoltà dell'interazione dal vivo con gli altri e quanto è invece piacevole l'uso dei media?
- quanto tempo dedichiamo alla comunicazione dal vivo e quanto a quella virtuale?
- è importante usare le parole che uniscono e mediano, illuminano e approfondiscono, in modo che le varie generazioni recuperino l'ascolto e la fiducia reciproca? Oppure tale fiducia è irrimediabilmente compromessa?

Analisi scene, costumi e scenografie:

Un telo su cui vengono proiettate le ambientazioni è tutta la scenografia di cui lo spettacolo dispone. La scelta minimale di non avere altro è per sottolineare con forza che il "terzo attore in scena" è LA STANZA e i mondi che tramite questa si possono raggiungere. Le luci sono ben dosate e punteggiano i dialoghi e i monologhi. I costumi e la palette dei colori utilizzati richiamano l'immaginario della fantascienza.

Suggerimenti letture, attività, approfondimenti:

Racconto "The Veldt", di Ray Bradbury