

Generazione 2.0

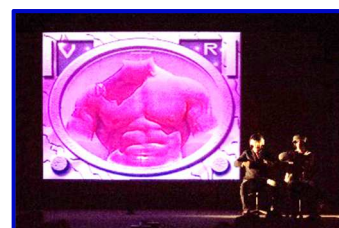
di Michele Eynard, Enzo Valeri Peruta
con Federico Nava, Enzo Valeri Peruta
regia Marcello Magni
video Giuliano Magni

La storia attraversa situazioni di un quotidiano al confine tra possibile e futuribile: case automatizzate, impiegati incompetenti, venditori spietati che offrono prodotti innovativi, manager della new-economy invasati e schizofrenici, corsi intensivi condotti da "tutor cibernetici", avventure virtuali e misteriosi amori on-line.

In questo ambiente si muovono i due protagonisti: un architetto affermato, la cui diffidenza verso la tecnologia rischia di comprometterne la brillante carriera, ed un giovane genio informatico che vive isolato nel proprio "mondo digitale".

Entrambi avranno bisogno dell'altro.

Uno spettacolo dal ritmo incalzante giocato in un alternarsi di comicità e dramma tra personaggi, suoni e video; per raccontare in modo ironico e divertente il divario generazionale nella nuova era tecnologica.



La generazione 2.0 è quella dei giovanissimi, dei nativi digitali, dei ragazzi che fanno della tecnologia non solo un passatempo e un divertimento, bensì un vero e proprio stile di vita in cui si trasformano i modi di comunicare e di relazionarsi (telefoni cellulari, internet, chat-line, social network....).

Sempre più precoce è l'approccio con le nuove tecnologie e sempre più grande, quindi, la distanza tra adulti e ragazzi in un mondo, quello "on-line", con cui tutti dobbiamo confrontarci.

Generazione 2.0

scheda di approfondimento

Titolo dello spettacolo

GENERAZIONE 2.0 (la generazione dei nativi digitali)

Pubblico a cui si rivolge

Lo spettacolo è particolarmente indicato per i pre-adolescenti (10 ai 14 anni), in quanto più esposti al fascino della comunicazione digitale e alle insidie in essa contenute. Trattando in particolare il tema delle relazioni e volendo educare anche i genitori ad un utilizzo corretto degli strumenti digitali, lo spettacolo è adatto anche agli adulti.

Tecniche e linguaggi teatrali utilizzati

Lo spettacolo si muove su due livelli differenti: il teatro d'attore e la multimedialità.

Da un lato la tecnica dell'attore creativo, che utilizza cioè il proprio corpo e gli oggetti in scena in modo non convenzionale, per stimolare l'immaginazione del pubblico. Dall'altro il linguaggio multimediale rappresentato dai video con i quali gli attori interagiscono in una sorta di "realtà virtuale", questi vengono proiettati su un grande telo bianco che è elemento primario della scenografia.

Pur narrando la vicenda di due persone, gli attori in scena danno vita a diversi personaggi. Lo stile recitativo deriva dal teatro comico, dalla clownerie e dalla commedia dell'arte, il linguaggio comico favorisce in maniera determinante il coinvolgimento dei ragazzi.

Metodo di lavoro

Il metodo è quello dell'improvvisazione teatrale, in questo caso "il rapporto delle persone rispetto alle nuove tecnologie e i rischi collegati all'abuso da parte dei giovanissimi". Vengono individuati assieme al regista alcuni "temi" inerenti all'argomento e quindi si inventano scene singolarmente o in gruppo. Una volta creato tutto questo materiale il regista, assieme agli attori suggerisce una drammaturgia, ossia una storia che rappresenta

l'ossatura dello spettacolo; quindi vengono eliminate alcune scene, altre vengono modificate secondo le esigenze drammaturgiche ed altre ancora vengono create appositamente per rendere completo lo spettacolo e collegare i diversi momenti.

A questo punto si lavora su due binari paralleli: il regista cura la recitazione e l'interpretazione degli attori, i tecnici forniscono le basi sonore (rumori e musiche), progettano le luci adatte alle scene e creano i contributi video da inserire nello spettacolo. L'ultima fase è di "pulitura": cioè di rifinitura del testo, dei movimenti scenici, degli oggetti e di tutto ciò che può migliorare lo spettacolo.

Questa fase non finisce mai; finché lo spettacolo "vive" sarà sempre soggetto a modifiche dettate da nuove idee degli attori e del regista. Ciò permette di mantenere un forte entusiasmo e coinvolgimento ed è tanto più necessario quando si affronta un tema di forte attualità, in continua mutazione.

Descrizione dello spettacolo

La generazione 2.0 è quella dei giovani e giovanissimi, dei nativi digitali, di coloro che fanno della tecnologia non solo un passatempo e un divertimento, bensì un vero e proprio stile di vita in cui si trasformano i modi di comunicare e di relazionarsi (telefoni cellulari, internet, social network,...).

La storia attraversa situazioni di un quotidiano al confine tra reale e futuribile: case automatizzate, corsi intensivi condotti da "tutor cibernetici", avventure virtuali e misteriosi amori on-line.

In questo ambiente si muovono i due protagonisti: un architetto affermato, la cui diffidenza verso la tecnologia rischia di comprometterne la brillante carriera, ed un giovane genio informatico che vive isolato nel proprio "mondo digitale". Entrambi avranno bisogno dell'altro.

Uno spettacolo dal ritmo incalzante giocato in un alternarsi di comicità e dramma tra personaggi, suoni e video; per raccontare in modo ironico e divertente il divario generazionale nella nuova era tecnologica.



Contenuti

I riferimenti sono moltissimi, visto che lo spettacolo prende vita da una analisi dell'universo degli adolescenti e dal confronto costante con esperti di comunicazione digitale, educatori, docenti, genitori e soprattutto gli stessi ragazzi, con i quali gli attori si relazionano in occasione di laboratori teatrali nelle scuole.

I contenuti principali dello spettacolo sono: dall'utilizzo di social networks, alla difficoltà nelle relazioni interpersonali, dai divertimenti virtuali ai problemi collegati alla perdita del senso di realtà, dall'apertura al mondo e alla condivisione di tutto ciò che ci accade, sino al rischio di chiudersi in se' stessi.

Come per le altre produzioni artistiche, il nostro intento non è semplicemente quello di mettere in luce un aspetto della realtà, bensì cercare di analizzarlo attraverso un punto di vista che vuole essere originale e soprattutto che muova da un autentico interesse. Desideriamo sempre essere coinvolti emotivamente da ciò che raccontiamo.

La Compagnia

La compagnia teatrale **LA PULCE**, nata nel 2004 e diretta da **Enzo Valeri Peruta**, si occupa della organizzazione, realizzazione e promozione di attività culturali, artistiche, educative e formative.

Elemento comune nelle produzioni e nelle scelte artistiche è l'attenzione alla società contemporanea, ai suoi aspetti e alle sue problematiche, e la ricerca di un linguaggio semplice ma non banale, ironico ma mai stupido, che inviti a riflettere facendo sorridere.

Anche le produzioni rivolte a bambini e ragazzi tendono a sensibilizzare i più piccoli su tematiche importanti vicine a loro, attraverso uno stile diretto ed efficace che riesca ad emozionare.

Il percorso è arricchito dalle collaborazioni con artisti di diversa formazione che militano nel circuito teatrale nazionale; ciò stimola la crescita artistica degli attori e favorisce l'evoluzione delle linee guida che stanno alla base.

In oltre dieci anni di attività, sono stati creati otto spettacoli, che hanno visto coinvolta la Compagnia in oltre 1.000 repliche su tutto il territorio nazionale, per un totale di oltre 200.000 spettatori tra ragazzi e adulti.

Nello spettacolo “Generazione 2.0”, oltre ad Enzo Valeri Peruta, è coinvolto anche un nuovo attore del gruppo La Pulce: Federico Nava. Il testo invece è stato scritto insieme a Michele Eynard e Marcello Magni, che ha curato la regia.

Marcello Magni (regista)

Artista diplomato alla scuola internazionale di Jacques Lecoq (Parigi) una delle più importanti scuole di teatro del mondo. Nel 1983 fonda, a Londra, la compagnia “Theatre de Complicité” con la quale realizza ed interpreta diversi spettacoli, rappresentati in tutto il mondo; dal Giappone agli USA, all’America Latina, Australia, Israele, Hong Kong e in tutta Europa. Collabora con numerosi teatri Europei (tra questi il National Theatre di Londra), conducendo stage e laboratori teatrali parallelamente al lavoro di attore e regista. Da diversi anni collabora con Peter Brook, considerato da molti il più importante regista teatrale vivente, in spettacoli che lo vedono impegnato in tournèe mondiali.

Commenti

“La vostra é stata una bellissima storia, raccontata con una naturalezza straordinaria. Il tema poi era a mio parere molto adeguato alla situazione della mia generazione. Io sono un raro caso; infatti mi piace il computer ma non amo incollarmi ad un apparecchio del tipo Play Station e starci delle ore. Proprio per questo ho avuto non pochi problemi a inviare questa lettera. E' la prima volta che uso la posta elettronica infatti. Non credo che si possano sostituire in qualunque caso i rapporti umani con tutto ciò che é elettronico anche se in alcuni casi è utile e facilita la vita; il piacere della vita stessa potrebbe scomparire e con questa anche le amicizie.”

Michela – 13 anni

“Grazie di cuore per averci coinvolti in momenti bellissimi di divertimento assoluto! Siete stati bravissimi: ci avete condotti a ritmo velocissimo attraverso invenzioni e riflessioni, eventi e realtà virtuale. Ho riso con i miei ragazzi fino alle lacrime, anche se da punti di vista diversi. Io invece mi sento regolarmente la vittima sacrificale della situazione, dopo ogni corso obbligatorio di alfabetizzazione informatica, livello1-livello2-livello3..... la mia



autostima è scesa sotto la suola delle scarpe. Grazie ancora per le schede didattiche; ci è stato utile per comprendere il vostro lavoro: abbiamo capito che siete molto seri, motivati e documentati, ma ci è piaciuta soprattutto la vostra creatività. Ci ha emozionato la vostra grande comunicativa."

prof.ssa Alessandra Paolini - S.M. "Pier Lombardo", NOVARA

scheda tecnica

AMBIENTE: adatto anche in spazi aperti purché protetti ed oscurabili.

PALCO: (misure minime) larghezza 6 m., profondità 4 m., altezza soffitto 3 m.

QUINTAGGIO: quadratura nera, possibilmente di altezza pari al palco

CARICO: 10 – 15 Kw, 360 V. trifase

LUCI: graticcio (o 2 stativi frontali – min. 4 m) + 2 stativi laterali (min. 1,5 m)
12 spot 1KW (o 10 spot + 2 sagomatori) - posizione frontale o angolare
2 sagomatori 1KW - uno per lato, dietro le quinte
4 domino 1 KW - a terra a fondo palco
mixer luci 12 canali, doppia scena.
dimmer 12 canali 3KW
prolunghe e sdoppi

AUDIO: 2 casse acustiche (minimo 200 W)
mixer audio (minimo 6 canali)

VIDEO: videoproiettore (min . 1500 ansi lumen) possibilmente con ZOOM

TEMPISTICA: montaggio 4 ore , smontaggio 2 ore