

Opificio Hermes
in collaborazione con



VIAGGIO A PERDERE

In scena, solo un'attrice e un pupazzo dalle dimensioni umane. O meglio, un essere animato dalla brama di vincere e la sua "ombra". Chi è l'essere? Chi è l'ombra? In un rocambolesco ribaltamento di ruoli, tra situazioni ironiche, divertenti grottesche e tragicomiche, nel vortice del gioco d'azzardo...

*Spettacolo di teatro di figura per adulti e ragazzi dai 10 anni in su
durata: 50 minuti circa*

*idea e interpretazione: **Esther Grigoli***

*testo, regia, movimenti di scena e voice over: **Valentino Infuso***

*puppet Linda costruito da **Michela Marrazzi***

*si ringrazia **Francesco Bocchi***

*produzione: **Opificio Hermes / Porto X***

(il testo è depositato alla SIAE sez. Dor)

Note di Regia (e drammaturgia)

Due corpi, due anime.

Quando Esther mi propose questo lavoro, mi si presentò con "solo" una grande pupazza, il tema del gioco d'azzardo, la propria esperienza familiare, l'esigenza di fondere in qualche modo tutte queste cose assieme e tanta voglia di fare e creare. E dal quei corpi abbiamo iniziato, quello di gommapiuma e quello dell'interprete.

Il corpo di gommapiuma del *puppet* anima spazio e tempi, si muove, si commuove, si indigna, gioisce e si dispera, lotta, si arrende, si rialza... L'altro corpo, quello organico dell'*attrice-pupettara*, si rende disponibile, si mette al servizio, per incarnare - o meglio "ingommare"- un'anima intensa fatta di solitudini e speranze. Due corpi intensi, non alternativi ma complementari, coesistenti, dialoganti, empatici. È così, abbiamo scoperto quanto l'anima di Linda la pupazza sia già vibrante, forte, al di là della volontà della sua "manovratrice" Esther, a cui non ho *semplicemente* chiesto di fondersi con essa.

Mi sono chiesto cosa possa spingere un essere umano ad "azzardare" al punto da perdere il controllo della propria vita. È come se il giocatore fosse "*manovrato*", nel vero senso della parola, da un'entità estranea che dimora nel fondo abissale del proprio Io. Da qui alla resa scenica il passo è stato breve: Linda è manovrata, fisicamente certo, ma soprattutto nelle proprie pulsioni disperate che la portano prima a sperimentare poi ad immergersi poi a perdersi totalmente nel gioco d'azzardo.

"I giocatori non devono neanche sospettare i trucchi e gli inganni di cui è capace il banco...", scriveva Dostoevskij in una delle sue opere cosiddette minori "*Il giocatore*", scritto nel 1866 ma assolutamente attuale per l'analisi che emerge

della psiche del giocatore, e in particolare nel personaggio della *babushka*, la vecchia nonna che tanto somiglia alla nostra Linda. E sono sicuro che con questa frase *Fëdor* non si riferiva semplicemente all'organizzazione del gioco d'azzardo, dal *croupier* al casinò, ma al meccanismo più ampio in cui come giocatori della vita noi tutti siamo incastrati, per scelta o meno.

In questo lavoro mi sono concesso di fare mie alcune intuizioni del grande autore russo fondendole con le mie visioni della realtà: il risultato scorre verso la concezione della vita come gioco d'azzardo, del cosiddetto *sistema* come banco, in cui *giocatore* è l'essere umano.

Espressivamente questo viene reso, oltre che per il tramite della parte testuale vera e propria, soprattutto con il lavoro che Esther fa con il puppet e sul suo corpo, su tre livelli: come servo di scena (alla maniera dei *kuroko* giapponesi), come corpo della pupazza e, non ultimo, come corpo della voce di un'*Ombra* che ha le sue radici nell'inconscio. Il tutto in un rocambolesco tourbillon tra ironia e poesia, che segue rigorosamente una precisa banda sonora di 50 minuti circa (senza soluzione di continuità) da cui, come per il gioco, non è dato di uscire. O forse no, chissà...

Valentino Infuso

SCHEDA TECNICA

Lo spettacolo può essere allestito in spazi chiusi o all'aperto.

DURATA MONTAGGIO/SMONTAGGIO: 2 ore (è gradito disporre dello spazio scenico almeno 4 ore prima della rappresentazione)

SPAZIO SCENICO: Larghezza minima 4 mt, profondità minima 4 mt, preferibilmente con quadratura nera.

È richiesta una quinta nera, un gancio al soffitto o un'americana o un albero a cui appendere un cappio.

IMPIANTO LUCI:

(Necessario attacco elettrico)

- Piazzato base caldo (4/6 spot 500W minimo)
- Un sagomatore da 500W su piantana frontale.
- Una superlucciola da 500W.
- Mixer luci minimo 6 canali

IMPIANTO AUDIO:

- Due casse audio in stereofonia da 200W min (Diversa amplificazione va concordata ed è a carico del committente)

Nota: Per spazi piccoli la compagnia può essere completamente autonoma