

ATTRAVERSO RADURE A BRANDELLI

Compagnia Ganimede

testi di Francesco Selvi



SCHEDA ARTISTICA

LA STORIA

“Attraverso Radure a brandelli” è uno spettacolo in cui quattro personaggi, vestiti con lunghi camici bianchi vengono catapultati da una struttura mobile ricoperta da stoffe nere in una realtà post- apocalittica.

Attraverso quattro episodi, distinti l'uno dall'altro, ma legati da un filo-conduttore che, metaforicamente, rappresenta le varie tappe dell'esistenza, si dovranno misurare con un mondo in cui è sempre più difficile sopravvivere. Verrà presentata sulla scena l'exasperazione della condizione umana rappresentata nelle varie tappe dell'esistenza, condizione che ciascuno di noi, volente o nolente, è costretto a vivere.



La struttura presente in scena assume varie funzioni: un organismo che genera nel momento della nascita; un rifugio che protegge dal mondo esterno nella fase della crescita; un'arma di "distrazione" dall'incombere dei problemi reali e quotidiani nella fase evolutiva; un muro che scinde l'identità e, generando una serie di allucinazioni, accompagna nella lenta e lunga fase della morte.

L'idea della Fame, che ricorre per tutto lo spettacolo, è il motore delle azioni dei personaggi che si limitano a cercare degli espedienti per non soffrire piuttosto che lottare per vivere veramente.

Ciò che tutti dovremmo fare.



APPROCCIO STILISTICO

L'atmosfera delle quattro storie, asettica, violenta e fredda, ha suggerito sin dai primi giorni di lavoro la necessità di "svuotare" lo spazio scenico di ogni elemento superfluo. Una volta compresa l'aridità dello spazio intorno, composto da sabbia, colpita da piogge acide, da strade vuote popolate dai peggiori scarti della società, da stanze spoglie ravvivate solo da allucinazioni, gli attori hanno dovuto costruire nello spazio scene di combattimento, di alleanza tra i più contro un singolo indifeso e di corpi che si fanno fragili e vecchi dopo il tormento della continua ricerca della sopravvivenza.



Lambendo lo stile del teatro dell'Assurdo, con discorsi ripetuti allo stordimento e continue ossessioni, il lavoro per caratterizzare i personaggi prende le mosse dalle maschere della Commedia dell'Arte. Così anche i giochi scenici, che reagiscono alla mancanza di vita in un ultimo slancio di vitalità: i personaggi si aggrediscono, strisciano per provare a rimanere a galla, ma si perdono anche in dialoghi cervellotici e monologhi affrettati. La confusione che ne scaturisce mette in contatto le due apocalissi, quella terrena e quella interiore, e porterà le creature in scena a combattere contro i propri simili, piuttosto che cercare di sopravvivere insieme, sostenendosi l'un l'altro.

