



GAME

Scritto da **Rolando Tarquini** e **Allegra Spernanzoni**

Regia **Rolando Tarquini**

Con **Agostino Bossi**, **Mauro Caminati**, **Allegra Spernanzoni**

Equipe tecnica e collaborazioni **Graziano Marafante**, **SUN**, **Sabrina Inzaghi**, **Dancer**

Responsabile della produzione **Paolo Pisi**

Produzione **Manicomis Teatro**

Lo spettacolo

L'imperante mondo del virtuale televisivo, la ricerca del successo, il conflitto con la propria coscienza.

Una storia comica, surreale e drammatica.

Tre atleti si scontrano in una singolare gara che segue i ritmi dei **Reality Show televisivi**.

Tre atleti per cui il successo e la ricerca della facile verità è tutto ma che, tra una gara e l'altra, si svelano anche come persone suggerendosi a vicenda valori da proteggere e puri ideali da raggiungere.

Tre atleti e un inquietante arbitro, schiavo della produzione televisiva, che compare solo su uno schermo video imperante sulla scena e prende le parti di un pubblico pagato per applaudire.

Una divertente storia che racconta tre destini: quello del *vincente*, del *perdente* e dell'eterno *secondo* attraverso gare al limite del credibile "facendo il verso" alla quotidianità del piccolo schermo.

Lo spettacolo racconta le fasi di creazione di un programma televisivo e mette in scena i momenti di registrazione e i momenti di pausa in cui i tre personaggi lentamente scoprono una umanità e una capacità di ascolto che in tutti noi è presente e salvifica ma ... alla fine, chi vincerà nel mondo della finzione televisiva? Il migliore, il più bello, il più cattivo, il più buono? Il sognatore, il realista o il critico? Oppure vincerà un sistema che si rigenera riutilizzando gli "errori" di gioventù dell'animo umano?



GAME 2007 / foto Aculeo

Una drammaturgia ipertestuale

Game è stato scritto attraverso una drammaturgia ipertestuale a seguito di una creazione e scrittura collettiva.

"Credo nel potere che ha l'immaginazione di plasmare il mondo, di liberare la verità dentro di noi, di cacciare la notte, di trascendere la morte, di incantare le autostrade, di propiziarci gli uccelli, di assicurarsi la fiducia dei folli. [...] Credo nella pazzia, nella verità dell'inesplicabile, nel buon senso delle pietre [...] Credo nella storia dei miei piedi". [da Credo, J.G.Ballard]

GAME è uno spettacolo che nasce in modo curioso. La scrittura dello spettacolo è costituita da una drammaturgia ipertestuale pensata per facilitare le fasi creative di uno spettacolo teatrale d'azione, movimento e immagine. Prende, come spunto letterario, il "Credo" di James G. Ballard tratto da "Research n. 2", Shake edizioni - 1994 di cui potete gustare un breve assaggio in introduzione. Il testo di Ballard, frutto di un insieme di asserzioni, è stato diviso in "piccole scatole" significative. Nella nostra drammaturgia ipertestuale, "ciccando" su una singola scatola si raggiunge un modello di descrizione di una azione scenica. Le azioni sceniche hanno strutture ben definite, che identificano una precisa logica di lavoro, come: OGGETTO, CLIMAX, ACTION, IMAGE, TEXTURE ... e forniscono una traccia da esplorare per ogni "scatola". E' una modalità di lavoro che abbiamo individuato per poter lavorare creativamente in modo più agile e veloce. Gli spettacoli di Manicomics vivono spesso del lavoro di training ed improvvisazione e questo strumento ci ha permesso di affrontare questa nuova creazione partendo dalle suggestioni visive del Credo di Ballard piuttosto che da una idea drammaturgica e un impianto scenico già predeterminato che spesso rischia di ingabbiare le nostre attività creative.

Ma per capire la scelta di questa modalità è necessario fare qualche passo indietro per vedere gli obiettivi iniziali di questa nuova esperienza e per capire la poetica di lavoro e creazione di Manicomics Teatro.

Come sempre il lavoro è nato da una domanda del team teatrale: quale è l'obiettivo che ci poniamo con questa nuova produzione? E' un interrogativo che ci piace sempre porre all'inizio di una nuova esperienza di creazione. E' un interrogativo che viene posto a tutta la compagnia, anche a chi non sarà direttamente coinvolto. La risposta è una risposta che deve convincerci in modo da fornire la motivazione per lavorare insieme. E' nata così l'idea di affrontare un soggetto legato alla "modernità" e al XX secolo, quello appena attraversato. Un soggetto "politico" o "sociale" che tratti per immagini ciò che oggi, alle soglie del nuovo millennio, viene incarnato nella società dell'uomo. La forma sociale che sta sorgendo non ha precedenti e il compito più urgente consiste nel riconoscimento e nella conoscenza della sua originalità per capire, e far fronte, alle ambiguità che provoca e alle possibilità che induce. E, come sempre per Manicomics, ci siamo posti l'obiettivo trasversale di cercare di usare il nostro linguaggio per far riflettere divertendo.

Abbiamo cercato quindi di orientarci verso un racconto per immagini, come spesso preferiamo fare. Esso si può soffermare su una *micro* componente della trama e analizzarla, sezionarla, scomporla e alla fine ricostruirla attraverso un linguaggio evocativo fatto di colori, immagini, suoni, movimenti, parole. Oppure può raccontare tutto l'universo in una breve e veloce sequenza. Un teatro che racconta per immagini utilizza tutto quello che può: dalle luci al suono, dall'attore alle video proiezioni, dal primitivo al moderno, senza/con un ordine preciso. È un linguaggio mediato dagli strumenti della post-modernità. Avanza per calcoli approssimati e in funzione della tecnocultura di chi lo fa, lavora sul disordine, sull'effimero e sull'insignificante della società. E' un linguaggio per registi del disordine. Questo linguaggio, questa idea di linguaggio, è già dentro di noi. È un linguaggio che racconta orizzontalmente.

Ecco. Questa è la *sintassi* che abbiamo scelto per il nuovo spettacolo, affinché ogni nuova produzione Manicomics sia il compimento di una esperienza sempre diversa.

La difficoltà di scrivere un testo che narra per immagini è facilmente comprensibile. E da ciò nasce la necessità di produrre una scrittura originale. La scrittura doveva essere un deposito ben costruito, quasi come uno spettacolo, delle motivazioni e dei loro ulteriori approfondimenti di tutto il gruppo di lavoro; una operazione artistica a sè stante, un corollario dello spettacolo ma che può vivere da solo, utilizzando come "personaggi" anche tutti gli strumenti che servono a tale modalità di narrazione quali le luci, i suoni, le ombre, le proiezioni, le musiche ecc.

In tutte le produzioni di Manicomics Teatro, il processo di lavoro si configura come un andirivieni di trasformazioni, di scrittura/improvvisazione teatrale, di suggestioni fatte di immagini; il modello del processo si potrebbe definire iterativo/incrementale nel senso che itera sugli argomenti del soggetto scelto attraverso i metodi dell'approfondimento e dell'improvvisazione e si incrementa sino ad arrivare ad una costruzione stabile (il programma per la scena e la scrittura). In ogni passo le improvvisazioni e gli approfondimenti possono sempre mettere in discussione i passi precedenti al fine di migliorare o meglio delineare la coerenza interna della narrazione. E da ciò nasce l'idea di una scrittura dinamica che si aggiorni quotidianamente sulla base del lavoro svolto attraverso le visioni e le improvvisazioni del lavoro.

Attraverso alcuni semplici strumenti informatici abbiamo così impiantato un sistema ad ipertesto che permette di raccogliere in un luogo "fisico" (un software chiamato "browser", ormai così familiare per chi frequenta il WEB) tutte quelle informazioni che concorrono alla realizzazione e alla fase di creazione di questo lavoro teatrale. Un sistema ipertestuale che aggancia, con link multidirezionali, la scrittura drammaturgica ai testi letterari di riferimento, le idee iniziali allo spazio scenico, i bozzetti dei costumi alla drammaturgia, lo spazio scenico al disegno delle luci e via di questo passo; attraverso testi, musiche, immagini e filmati.

Tale strumento è risultato utile sia al regista, per far avanzare parimenti i materiali creativi, sia agli attori per dare il loro contributo agli aspetti creativi, sia allo scenografo per capire l'idea drammaturgica nel suo insieme, sia ai tecnici per tenersi costantemente al passo con le evoluzioni della creazione, sia al responsabile della produzione e all'ufficio stampa per capire la direzione del lavoro e agire conseguentemente. L'accesso ai materiali era quindi aperto a tutti i partecipanti. Insomma una drammaturgia "democratica", la cui direzione era chiara a tutti i partecipanti e a cui tutti hanno potuto dare il loro contributo.

Con questi presupposti creativi nasce in seguito l'idea di GAME, una GARA "quasi sportiva". Una gara comica, surreale e a tratti drammatica, in cui 3 atleti si scontrano in una singolare tenzone, 3 atleti e un inquietante arbitro, in forma digitale; una gara in cui le regole sono le regole sportive ma in cui le gare si fondano sul disordine e le follie del nostro secolo e gli allenamenti sono la nostra capacità di volare alto, tra i nostri sogni. In cui le gare e gli allenamenti sono le visioni del credo di Ballard, trasformate dalla visione Manicomics e tenute assieme, da un iter narrativo che è nato solo dopo aver collezionato surreali quadri evocativi attraverso il lavoro attoriale.

In Game, tutti gli elementi che appaiono come segni sul palco, giocano sempre un doppio ruolo: i 3 atleti incarnano sia una relazione umana tra essi che le regole del gioco formale che la società impone; il giudice impersona sia il Dio metafisico, colui a cui vogliamo credere sia il progresso, la modernità che tanto ci affascina e che contiene il gene di autodistruzione della creatività umana; lo schermo video è sia uno strumento che governiamo e di cui non siamo consci di governare, il *tool* che ha fatto ulteriormente evolvere l'uomo rispetto all'animale sia lo strumento per governare la modernità e il cambiamento; le gare sono sia la metafora della nostra quotidiana esistenza, i momenti deboli e forti e necessari sia gli avvenimenti che ci servono per dare un senso alla nostra esistenza ...

In buona sostanza, con questo sistema multimediale, abbiamo cercato di dotarci di uno strumento che potesse mettere tutti i partecipanti al lavoro, in un'ottica di condivisione. Perché? Perché, per Manicomics, il teatro è partecipazione.

"La modernità fa dell'individuo un uomo CANGIANTE, fabbricato, costretto al gioco delle apparenze e dello spettacolo, che tenta di definirsi nelle, e attraverso, le sue variazioni. Ricordo qui la mia formula: la modernità e' il movimento più l'incertezza. Molto, se non tutto, e' sottoposto a cancellazione, sostituzione o trasformazione, ma vi e' anche il recupero di alcune forme ricevute dal passato ... " (G. Balandier)

Gli autori



Allegra Spernanzoni (Macerata, Italia)

Autrice, attrice e regista

Socia della Compagnia Manicomics Teatro

Allegra Spernanzoni si forma studiando teatro nella scuola di recitazione Enrico Cecchetti, fondata dalla madre, Jole, a Civitanova Marche. Incontra quindi, in giovanissima età, il mondo della pedagogia teatrale e del laboratorio

Prosegue la formazione seguendo alcuni maestri contemporanei come Saverio Marconi (Compagnia della Rancia), Cecilia Mancini (allieva di Jacques Lecoq), Orietta Tavani (Teatro Danza), Angela Aguadè (Classica Spagnola), Mauro D'Ignazio (attore e regista), Fabio Sgammini (Teatro Stabile di Bologna).

E' laureata in Letteratura Moderna con indirizzo in Letteratura Moderna e Contemporanea all'università di Macerata.

Pratica e insegna il Teatro Educazione e la pedagogia teatrale presso le scuole e presso centri di formazione teatrale. Dal 2003 coordina il progetto di diffusione del teatro nel mondo della scuola Mediascuola in collaborazione con Manicomics Teatro e il progetto Rifiutando in collaborazione con IREN SpA.

Come autrice e attrice, produce, con la compagnia Manicomics Teatro, dal 1985, spettacoli teatrali e percorsi formativi di pedagogia teatrale e prende parte a numerosi festival in Italia e all'estero (Francia, Portogallo, Spagna, Olanda, Unione Sovietica, Polonia, Germania, Svizzera, Belgio, Argentina, Brasile).

Dal 1999 è parte dello Staff direttivo della Associazione Teatro Giovani di Serra San Quirico con il ruolo di operatrice teatrale e coordinatrice delle attività della associazione.

Dal 2005 è socia di Manicomics Teatro con cui opera e lavora come attrice, autrice e regista. Per Manicomics Teatro è co-direttrice del festival di Teatro Lultimaprovincia.

Dal 2013 collabora con la Compagnia Finzi Pasca con il ruolo di Stage-Manager nello spettacolo "La Verità"



Rolando Tarquini, (Bolzano, Italia)

autore e regista
cofondatore della Compagnia Manicomics Teatro

Rolando Tarquini è attore teatrale, autore, drammaturgo e clown ed è particolarmente appassionato di *nuovi media*. Si è formato tra il 1988 e il 1990 alla Scuola di Teatro del Mimodramma Teatro Arsenale, di Milano, diretta allora da Marina Spreafico e Kuniaki Ida (due allievi di Jacques Lecoq).

Tra il 1999 e il 2000 ha approfondito la formazione teatrale seguendo alcuni maestri e drammaturghi contemporanei tra cui Dimitri, Alessandro Marchetti, Gabriella Ravazzi, Gaetano Sansone, Hector Malamud, Danio Manfredini, Giorgio Rossi, Yves Lebreton, Eugenio Barba, Daniele Finzi Pasca. Partecipa nel 1998 alla sessione I.S.T.A. (Scuola Internazionale di Antropologia Teatrale) in Montemor-o-Novo, Portogallo.

Prima di dedicarsi professionalmente al teatro, lavora, per oltre 10 anni, con alcune aziende produttrici di software conosciute nel panorama nazionale e internazionale e da qui nasce la sua passione per la tecnologia. Passione che porta nel campo artistico.

Nel 1985, con Mauro Mozzani, Filippo Arcelloni e Franco Sartori, fonda la compagnia teatrale Manicomics Teatro di cui è tuttora socio e con cui conduce attività di spettacoli, organizzazione e workshop. Per Manicomics Teatro è co-direttore del Teatro festival *Lultimaprovincia* in Piacenza.

Come autore e attore, produce, con la compagnia Manicomics Teatro, dal 1985, spettacoli teatrali e percorsi formativi di pedagogia teatrale e prende parte a numerosi festival in Italia e all'estero (Francia, Portogallo, Spagna, Olanda, Unione Sovietica, Polonia, Germania, Svizzera, Belgio, Argentina, Brasile).

Dal 1997 collabora stabilmente con La Rassegna Nazionale di Teatro della Scuola di Serra San Quirico (AN) e con la Associazione Teatro Giovani come responsabile artistico.

Nel 2003 è uno dei vincitori del *Premio Fersen* per la promozione e la disseminazione della drammaturgia italiana contemporanea con la scrittura del monologo teatrale "D'IO" pubblicato da Editoria & Spettacolo.

Il 16 ottobre 2010 si sposa con Allegra Speranzoni, attrice e artista, anch'essa socia di Manicomics Teatro.

Nel 2010 fonda, con Allegra Speranzoni, *Codici Ritmici*, agenzia di sperimentazione artistica.

Dal 2012 collabora stabilmente con la Compagnia Finzi Pasca di Daniele Finzi Pasca per gli spettacoli della compagnia. In particolare, dal 2010, è parte integrante e attore negli show "*Donka, una lettera a Checkov*" e "*La verità*". Con questi show ha viaggiato in Italia e all'estero: tra cui Russia, Brasile, Uruguay, Mexico, Canada, Francia, Spagna, Panama, Irlanda, Ecuador, Inghilterra, Argentina, Cile.

Conduce frequenti workshop teatrali sulla formazione dell'attore.

La compagnia

Manicomics Teatro è una compagnia indipendente che si muove nell'ambito teatrale per la produzione di prodotti artistici nell'area dello spettacolo dal vivo. In particolare Manicomics: produce e distribuisce creazioni teatrali originali, organizza eventi nell'ambito dello spettacolo dal vivo, progetta e gestisce attività nell'ambito formativo e pedagogico e progetta e conduce laboratori teatrali per giovani ed adulti.

La linea artistica della compagnia mantiene le direzioni storicamente delineate nel corso degli anni evidenziando come tematiche predominanti la critica sociale, un certo uso della comicità, della satira e del linguaggio poetico e grottesco e la scelta di indirizzare i propri prodotti artistici ad un pubblico eterogeneo.

Manicomics Teatro è localizzata sul territorio regionale emiliano e precisamente nella città di Piacenza che rimane il punto di riferimento e la sede del gruppo.

Oggi Manicomics Teatro è appoggiata e collabora continuamente con le seguenti realtà:

- Regione Emilia Romagna;
- Provincia di Piacenza;
- Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (M.I.U.R.);
- Comune di Piacenza;
- Associazione Teatro Giovani (Ancona, Italia),
- Compagnia Finzi Pasca (Lugano, Svizzera).

La compagnia, nelle figure dei loro soci Mauro Mozzani, Allegra Spernanzoni e Rolando Tarquini ha creato e dirige nella città di Piacenza la Scuola di Teatro e Circo Teatro Officina M affiancando alle attività di spettacolo e organizzazione, un intenso programma formativo sull'arte dell'attore.



GAME 2007 / foto Aculeo

MANICOMICS TEATRO
Via Scalabrini 19
29121 PIACENZA (Italy)



Contatti:

Rolando Tarquini rolando.tarquini@manicomics.it - mobile +39 333 9343615 - skype: skype-rtarquini
Mauro Mozzani mauro_mozzani@libero.it - mobile + 39 349 3542866 - skype: mauromozzani



GAME 2007 / foto Aculeo