

#SocialinArt

Il progetto

Il progetto “#SocialinArt” pone al centro la pratica del teatro, unendo alla recitazione canto e ballo, convinti del dinamismo elegante che può nascere da questa fusione su uno stesso palco. Sfruttando una scenografia semplice ed essenziale, si cercherà di sfruttare al massimo l’uso della luce e delle proiezioni video, dimostrando sin dalla creazione della struttura dello spettacolo come il progetto non voglia essere una critica diretta alla tecnologia in toto, ma colpire solo una parte di essa. Oggigiorno, è sempre più difficile esprimersi senza fare appello alla tecnologia che ha ampliato i modi e le tecniche espressive, ma l’uso spropositato, talvolta, comporta una perdita di valori che, invece, devono essere conservati. Utilizzare il teatro non è una scelta casuale. In questo periodo storico di transizione il corpo si sta sempre più trasformando in una proiezione di sé tramite schermi o in un’iper-sessualizzazione di esso, senza più leggere il corpo come espressione significativa di noi stessi. Per rivendicare l’importanza del corpo, cosa meglio del teatro, pratica corporea per eccellenza?

Il progetto “SocialinArt”, nato dall’idea di giovani (età compresa tra i 20 e i 30 anni), vuole proporre una storia che possa, innanzi tutto, interessare e rapire lo spettatore, intrattenendolo senza appesantirlo, in modo tale da creare lo stato ideale per trasferire il messaggio dal palco direttamente al pubblico.

La finalità del progetto

Il messaggio che lo spettacolo vorrebbe trasmettere al pubblico è l’importanza che, il contatto fisico, ha nelle relazioni umane. Oggigiorno, ogni tipo di esperienza (per es: una cena, un caffè al bar, un gita in montagna) non è più vivere l’esperienza in sé, ma è l’esibizione di quella esperienza. La divisione fra reale e virtuale va via via sempre più scomparendo. Acquisisce sempre più importanza, come forma mentis, il documentare ogni azione o tipo di relazione piuttosto che custodire gelosamente il significato ed il motivo per cui si è fatta quella azione o si ha instaurato quel tipo di relazione.

Il progetto ha anche come finalità quello di proporsi all’interno del nostro territorio, a cui siamo particolarmente legati e che pensiamo, nonostante Verbania (e dintorni) non costituisca una metropoli, che quest’ultima sia una città che necessita di vitalità, di nuovi sguardi e di nuovi dibattiti che coinvolgano più età e che siano riferiti all’attualità del presente. Sentiamo al forte necessità di misurarci con il nostro territorio e la città di Verbania, grazie alle sue strutture e ai suoi spazi, può essere il giusto banco di prova in un mondo in cui le opportunità per i giovani sembrano essere sempre meno. Inoltre, Verbania, rivestendo il ruolo di capoluogo di provincia, è un’ottima vetrina locale e regionale che potrebbe conferire un respiro più ampio al progetto “#SocialinArt”.

Siamo consapevoli che questo progetto si va ad aggiungere alla già ampia offerta culturale della città, ma il suo punto di forza risiede proprio nel punto di vista promosso dai giovani partecipanti.

Sinossi

Atto unico (ca 60 min)

Negli anni ’70 due giovani ragazzi, Federico e Laura, frequentandosi nella compagnia teatrale locale, s’innamorano l’uno dell’altra. Federico è un ragazzo introverso, ma dotato

di grande vitalità, mentre Laura è intraprendente e molto curiosa. Federico, grazie all'incoraggiamento dei suoi amici, trova il coraggio di invitare Laura a casa sua per una cena. Qui, la protagonista incontra la famiglia di Federico di cui rimane entusiasta. Fermatesi per vedere l'attesissimo programma televisivo l'atmosfera che si crea è pimpante e vivace. La tv ha il ruolo di focolare. Galvanizzato dalla serata Federico accompagna Laura a casa confessandole il suo amore, che viene contraccambiato. I due si baciano. Entrambi assaporano la felicità del sentirsi innamorati. Un imprevisto rompe questa felicità. Federico deve trasferirsi a causa del lavoro di suo padre in un'altra città, lontano da Laura.

Giorni nostri.

Federico ha ora una famiglia, mentre Laura gestisce un negozio di costumi teatrali ed una sartoria. I due sono cresciuti ed è da quella notte funesta che non si vedono né si sentono più.

Federico è sposato con una blogger e i suoi figli appartengono alla generazione "2.0". Sono sempre attaccati a schermi di medio-piccole dimensioni (pc, tablet, smartphones). Federico incuriosito da questo mondo iper-tecnologico decide, finalmente, di mettersi anche lui al passo coi tempi. Così entra a far parte del magico mondo dei social network. Navigando in rete scopre il negozio di Laura e decide di contattarla. In chat, Federico si comporta in maniera atipica. Agli occhi di Laura, si comporta come se fosse stato totalmente assorbito dalla dialettica dei social. È un bambino con un oggetto tra le mani che non può controllare. Federico invita Laura a cena. Lei, dopo alcuni tentennamenti, accetta. La casa di Federico non è più come quella degli anni '70, ma è totalmente diversa, o meglio, è proprio l'atmosfera che non è come quella di una volta. La moglie parla unicamente del suo blog e di come tenerlo aggiornato, i figli sono a tavola con il cellulare e rispondono a monosillabi alle domande dei genitori e di Laura stessa e Federico non si accorge di essere totalmente assorbito in questo nuovo mondo. Laura, nostalgica, abbandona la casa anzitempo e quando Federico le chiede spiegazioni riguardo a questo suo comportamento Laura gli risponde che vuole conservare l'immagine del Federico genuino e vitale di un tempo, il Federico che non aveva bisogno di rifugiarsi dietro ad uno schermo per comunicare, o di sentire la necessità di esibire un'immagine altra da sé.

BUDGET PREVENTIVO

USCITE

VOCI DI COSTO	IMPORTO €
1 - materiali di consumo	€ 2.800,00
2 - spese correnti sede	€ 4.500,00
3 - noleggio service/ affitto spazio	€ 2.800,00
4 - grafica, stampa locandine, materiale comun. E marketing	€ 1.000,00
5 - rimborsi spese trasporti e chilometrici	€ 1.400,00
6 - collaboratori occasionali (ore50 x20 euro)	€ 1.000,00
7 - cancelleria e servizi vari	€ 350,00
8 -	
9 -	
10 -	
TOTALE USCITE €	€ 13.850,00

