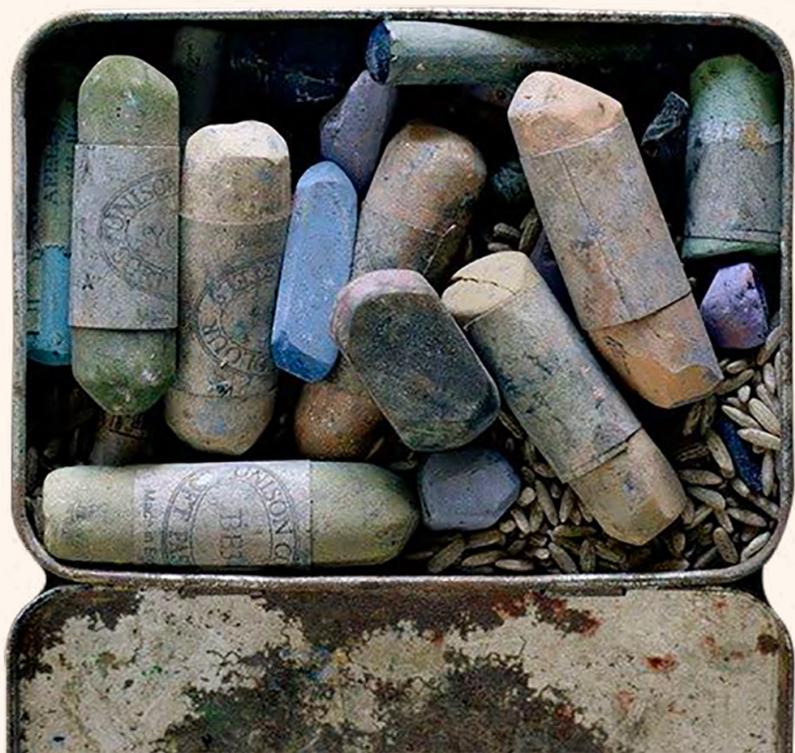


che si trovano male.

ABSTRACT





Che si trovino male è uno spettacolo dalla drammaturgia inedita, che cerca di indagare le tematiche dell'educazione e della scuola. Qualsiasi proposta pedagogica porta con sé un'idea di cittadino futuro, quindi una visione del mondo. Parlare di educazione apre ad una riflessione su come vogliamo immaginare il futuro e su come finora è stato immaginato per noi.

È un lavoro che mescola la dimensione del racconto orale a quella del visual design, a suggestioni tratte dalla tecnica del teatro su nero, oltre ad un intenso lavoro sinestetico nel rapporto tra performance narrativa e dialoghi sonori.

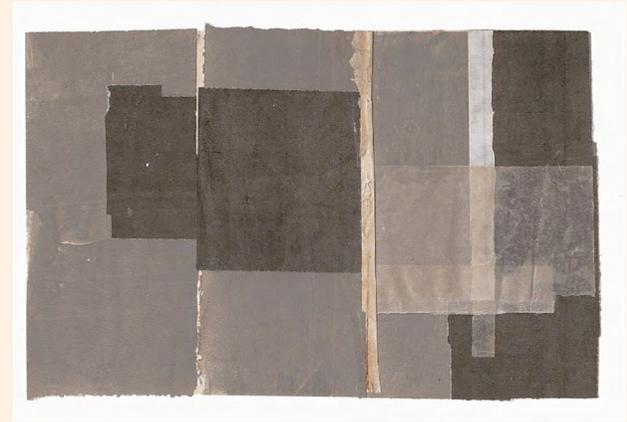
le fonti

Il lavoro parte da due anni di indagine sul campo, nel tentativo di raccogliere storie e memorie di maestri coraggiosi che hanno sperimentato modi diversi di fare scuola, guidati da visioni forti.

A partire da alcune esperienze di doposcuola popolari nati negli ultimi anni nelle periferie romane, siamo poi andati indietro nel tempo, alle scuole di borgata degli anni '60 e '70 che li hanno ispirati, all'attivismo pedagogico di quel periodo e alla nascita di movimenti riformatori radicali che chiedevano una scuola pubblica con più diritti e più formazione.

Le avventure pedagogiche si sono intrecciate alle memorie di una città in espansione che confinava ai margini i suoi elementi più fragili, alle storie di migrazione che andavano a popolare i borghetti di baracche che sempre più si sviluppavano nelle periferie.

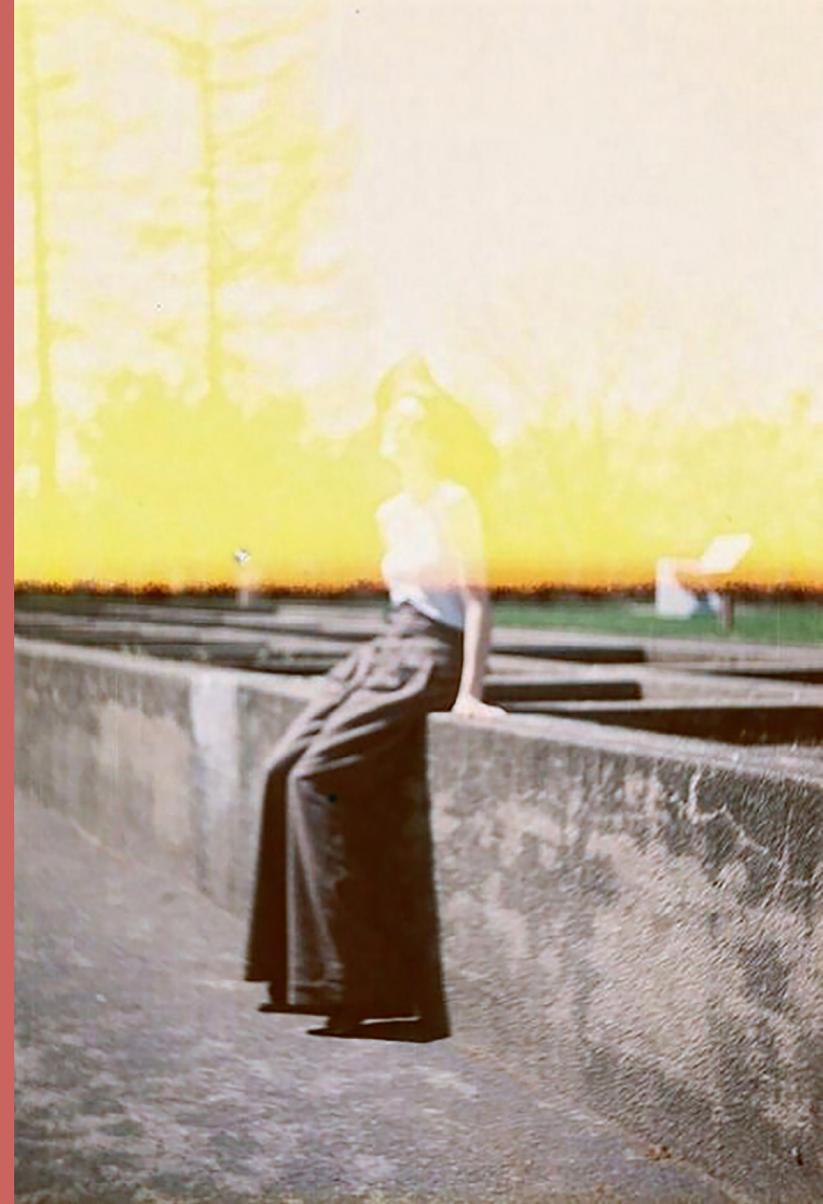
Da questo incrocio di sguardi è nato un racconto di finzione, fortemente radicato nella concretezza delle esperienze raccolte.



la storia

Roma anni '60. Lara Ledda è una giovane maestra appena arrivata dalla Sardegna che si ritrova ad insegnare in una classe di borgata. Nel villaggio di baracche, dove va a cercare le bambine che non si presentano in classe, Lara scopre un'umanità di immigrati, prostitute, travestiti. Lì conosce Esterina che ha undici anni e dice di avere un fratello sassofonista di cui parla continuamente anche se nessuno le crede mai, o Paola che è da quando aveva otto anni che suo padre le ha insegnato a rubare, oppure Ortensia che ha una sorella zoppa ma bellissima che canta nelle osterie e si dice faccia sparire la gente.

Con loro Lara si trova a sperimentare un nuovo modo di fare scuola in cui lo scambio e l'apprendimento sono reciproci, in cui ognuno impara a trovare le parole per dare forma al proprio pensiero e attraverso cui le alunne, dal sentirsi gli scarti di una scuola e di una società che le rifiuta, intraprendono un percorso verso la consapevolezza e la dignità.



i dialoghi sonori



Esterina, una delle protagoniste del racconto, parla continuamente di un fratello musicista alla cui esistenza nessuno crede. La sua è una dimensione in cui il limite tra ciò che è reale e ciò che è immaginato è estremamente labile, le presenze di quella realtà altra oltrepassano il limite e sconfinano.

Così anche in scena si materializza una figura che sembra far parte di un mondo altro. Si esprime attraverso la musica ma non è mai del tutto visibile. Il musicista agisce come performer vestito di una tuta nera e, attraverso un uso preciso della luce, si mostra in modo sempre diverso. Alle volte si vede solo il suo strumento – un sax che fluttua nel buio o due mani che corrono sui tasti bianchi e neri di un piano – alle volte lo vediamo in silhouette, altre volte in viso oppure scompare del tutto.

Il dialogo tra suoni e racconto è però sempre vivo e in divenire, due anime che danno voce alla stessa storia e attraversano lo stesso spazio. Non si incontrano ma si percepiscono. L'idea di rendere valicabile il confine tra ciò che è reale e ciò che è immaginato si radica nella fiducia che l'immaginazione possa aprire gli orizzonti, mettere nella condizione di osare e gettare le basi per dei cambiamenti concreti.

È finzione o realtà quello che sto guardando? È così importante? O il solo fatto di immaginare qualcosa non è già l'inizio di una futura esistenza? Forse i racconti di Esterina non sono veri ma certamente è vero il bisogno che la spinge a trasfigurare la sua realtà. E quando Lara, la maestra, riesce a prendere sul serio l'immaginazione di Esterina, è proprio lì che trova l'ispirazione per battere nuove strade e creare davvero qualcosa di diverso.



il concept visivo e scenografico

In scena è presente un oggetto scenografico multiforme, una sorta di marchingegno su ruote, rozzo assemblaggio di elementi iconici della storia. È simile nell'aspetto al carretto di un ambulante e ha lo scopo di evocare spazi diversi: di volta in volta si trasforma in baracca, in scuola, nel monolocale in cui abita Lara o in una zattera pronta ad attraversare il mare.

L'ambiente della scuola non viene suggerito attraverso elementi canonici - i banchi, la cattedra o la lavagna - ma tramite i simboli della pedagogia che ha ispirato la nostra storia: frammenti di un magnetofono a bobine, un microfono, la tastiera di una macchina da scrivere. Mezzi che servono per comunicare, per costruire ponti tra mondi distanti.

Le protagoniste della storia sono in corrispondenza con una classe lontana e mandano ai loro amici delle lettere parlanti, dei nastri registrati, un intreccio tra la cultura orale, contadina, delle

loro famiglie e quella scritta, alta, che si impara a scuola. Sono bambine la cui voce è sempre stata negata, ma grazie a questi mezzi possono imprimerla sul nastro e farla arrivare dall'altra parte d'Italia. Da quel microfono possono parlare a tutti, "come alla rai, come alla radio".

Il carretto-marchingegno è anche motore di immaginari diventando all'occorrenza lanterna magica: è proprio dal suo interno che vengono profuse delle animazioni video proiettate che accompagnano il flusso narrativo e musicale con elementi descrittivi e segni astratti. Lo stile delle illustrazioni spazia dall'acquerello, all'acrilico, al disegno sketch, animato attraverso diverse tecniche: motion graphic, rotoscopio, passo uno.

L'intento è quello di dare forma a quella spinta immaginifica che apre lo sguardo e diventa strumento per ridisegnare il domani.



la residenza

Il processo creativo si è fin qui sviluppato attraverso tre periodi di residenza artistica. Quello che speriamo di ottenere rappresenta l'ultimo capitolo del percorso.

Nelle prime due fasi abbiamo sviluppato la drammaturgia attraverso un processo di scrittura scenica in improvvisazione. Abbiamo definito uno per volta gli archi narrativi dei personaggi per poi andarli, in un secondo momento, ad intrecciare fra loro. La scrittura si è sviluppata in relazione alla composizione musicale in un processo improvvisativo in cui entrambi gli elementi – narrativo e sonoro – sono stati motori vicendevoli per la creazione. Il lavoro nato in queste prime fasi ha dato l'input alla creazione della scenografia e allo sviluppo dello storyboard per le animazioni.

Nella terza fase di lavoro abbiamo cominciato a lavorare sulla messa in scena e sulla relazione tra i diversi linguaggi artistici.

Nell'ultima sessione ci piacerebbe sviluppare in modo più profondo e attento proprio la commistione di linguaggi, il rapporto tra azione scenica, visual design e dialoghi sonori, tra drammaturgia della luce e creazione di quel mondo altro fatto di presenze invisibili. Ci piacerebbe creare un bilanciamento organico tra i vari linguaggi utilizzati in scena. Gli equilibri tra suono e presenza, tra parti di corpo e luce, tra immagine e parola, sono tutti tasselli di uno stesso mosaico, legati da rapporti di interdipendenza. Perché questo equilibrio ci si riveli è necessario avere il tempo e lo spazio per abitare il processo, il lusso di poter sperimentare ed errare.





chesitrovinomale



chesitrovinomale@gmail.com

3334780645 • 3317867589