

FUNAMBOLE – SCHEDA DI REGIA

La regia.

La vicenda viaggia fra due piani di realtà, su cui è costruito lo spettacolo: quello presente, che le vede grandi e adulte, e quello del ricordo, ambientato nel passato.

Il piano presente, quello della maturità, caratterizzato da luci più contrastate, è il momento dove le due protagoniste si scontrano/confrontano su quello che è accaduto in passato. L'atmosfera è densa, fatta di silenzi pesati. Rita è lì con loro, le osserva, le ascolta, è una presenza-assenza.

Un telo, di quelli per coprire i mobili di una casa in sgombero, viene manovrato dalle attrici, simbolo dei ricordi sepolti che stanno per essere rispolverati. Dietro il telo c'è Rita, c'è il lettone della camera da letto dove si riunivano ogni pomeriggio, c'è il passato.

Il piano del ricordo è il momento, invece, in cui episodi passati diventano vivi sul palco: la luce è ora morbida e avvolgente, ed è lo spazio dei ricordi insieme a Rita, quelli belli che ci mostrano l'amicizia delle tre. Ci sono, però, anche ricordi più cupi, caratterizzati da luci più contrastate.

Il palco è, dunque, il "luogo non-luogo" dove la memoria delle tre protagoniste si manifesta. L'ambiente minimale, bagnato dal bianco della luce, ospita cubi bianchi di legno mossi in scena dalle attrici: proprio come accade nella vita di ciascuno, in cui rapporti, emozioni e pensieri mutano, così la scenografia viene mossa in continuazione durante tutto lo spettacolo generando sempre spazi e atmosfere diverse.

Videoproiezioni/Videomapping.

La scena, foglio bianco, viene scritta anche utilizzando la tecnica del videomapping. Tre videoproiezioni, una per personaggio, sottolineano il tema principale portato in campo dalle tre figure. La prima ha come protagonista Aurora e la sua ricerca di indipendenza dalla famiglia, in particolare dalla figura genitoriale femminile, e il progetto del disegno suggerisce la volontà di slegare le catene e i nodi che a esse ci legano.

La seconda ha come protagonista Maddalena e il suo rapporto con la società patriarcale che inculca sin da subito l'idea di non essere abbastanza, costantemente in difetto, scrutate e limitate nella propria libertà di espressione. Ragion per cui, i cubi, tramite il videomapping, diventano delle camere di sorveglianza, che passano in rassegna focus su varie parti del corpo.

La terza ha come protagonista Rita e il disturbo psichico che le viene diagnosticato. La protagonista utilizza il coseno come metafora del suo Io interiore. Mentre lei parla dei suoi disturbi, sullo sfondo iniziano ad apparire delle linee rette, orizzontali e verticali, che man mano iniziano a muoversi vorticosamente, fino a riempire e colorare l'intera scena, inghiottendo tutto.