



TEATRO STABILE DI TORINO - TEATRO NAZIONALE  
Stagione Teatrale 2020/2021

**ARGO. Materiali per un'ipotesi di futuro**

un progetto del Teatro Stabile di Torino – Teatro Nazionale

in collaborazione con Scuola Holden

sostenuto da Fondazione CRT e Fondazione Compagnia di San Paolo

Nell'ambito del progetto **ARGO. Materiali per un'ipotesi di futuro** i sette temi affrontati dai gruppi di lavoro hanno indagato il contesto presente, sollecitando proposte e visioni: *Zero*. Ripartire da qui per progettare la scena della società futura; *Centimorgan (cM)*. La mappa genetica del teatro che è stato e che sarà; *Senza corpo*. Identità digitali e autonarrazione: da noi stessi al nostro personaggio; *Parabasi*. Parlare al pubblico e alla comunità; *Elisir*. L'arte come ingrediente di un nuovo equilibrio; *Congiunzioni*. Dialoghi e relazioni per superare il distanziamento; *Open*. Il gioco come spazio aperto di rappresentazione e partecipazione. Di seguito le riflessioni dei partecipanti rispetto al loro processo creativo.

## ZERO.

### RIPARTIRE DA QUI PER PROGETTARE LA SCENA DELLA SOCIETÀ FUTURA.

*Anno, giorno, ora, minuto, secondo, grado: lo zero segna il punto più basso di ogni scala di valori. È una linea di partenza. Un avvio naturale, la fine di un countdown o di un reset. Dallo zero in avanti c'è il futuro, l'elaborazione di una nuova normalità, qualunque essa sia: utopica o distopica.*

gruppo di lavoro: Anna Charlotte Barbera, Elena Cascino, Enrico Dusio, Elisa Galvagno, Irene Ivaldi, Girolamo Lucania, Federico Palumeri, Simone Schinocca

capogruppo: Olivia Manescalchi

editor: Federico Favot

esperto: Duccio Chiarini

ospite: Gabriele Vacis

consegna: podcast

Siamo (ri)partiti da questa parola per ragionare sul futuro del teatro.

E da un podcast: Zero.

Zero è la storia di una giovane madre che parte da Siracusa per raggiungere Torino.

Eva, questo il suo nome, guida un furgoncino scassato e, in quattro tappe, raccoglie altrettanti compagni di viaggio, tutti diretti al nord e disposti a dividere con lei le spese.

In realtà, però, i viaggiatori totali sono sei.

Sì, perché Eva in grembo porta una bambina e sta andando a Torino proprio per incontrare il padre.

Quest'ultimo, quando ha saputo la lieta novella, è sparito nel nulla.

Ma la nostra protagonista è sicura che la sua sia stata solo paura e una volta ricongiunti saranno pronti a formare una bella famiglia.

Eva raccoglie per prima Morea, una zingara siciliana che non riesce a tenere a bada la lingua. Poi è la volta di Luciano, insegnante serio e di poche parole. Quindi al viaggio si unisce Romeo, giovane e rabbioso trapper romano e, infine, Ave, promettente disegnatrice in fuga da una madre ingombrante.

I quattro passeggeri sono ispirati ad altrettanti personaggi della storia del teatro.

Sarà l'ascoltatore, seguendo alcuni indizi, che si diventerà giocando a riconoscerli.

Il viaggio ci è sembrato la giusta metafora per raccontare una storia di cambiamento: Eva parte convinta di voler incontrare il padre della sua bambina, ma alla fine – grazie a questi incontri – capisce che per ritrovare la strada giusta deve tornare alle radici di tutto. Eva decide così di ricominciare.

Da zero.

E forse in qualche modo "da zero" deve (ri)cominciare anche il teatro.

Zero, infine, è anche l'ultima parola che la figlia della protagonista pronuncia nel podcast.  
Un cerchio che si chiude. Siamo pronti a ripartire.  
Da zero.

## **CENTIMORGAN (cM).**

### **LA MAPPA GENETICA DEL TEATRO CHE È STATO E CHE SARÀ.**

*Il centimorgan (cM) è l'unità di misura impiegata nell'elaborazione delle mappe genetiche, ma questo gruppo non dovrà usarla. Serve solo per dire che le mappe non si misurano solo con un righello o con un sistema di navigazione: sono un'elaborazione, un codice, un oggetto narrativo in grado di restituire senso e struttura, oltre a, ovviamente, un itinerario possibile.*

gruppo di lavoro: Cecilia Bozzolini, Francesca Bracchino, Thea Dellavalle, Marco Gobetti, Riccardo Livermore, Silvia Mercuriati, Rebecca Rossetti, Angelo Tronca  
capogruppo: Gian Luca Favetto  
editor: Alessandro Avataneo  
esperto: Jacopo Romei  
ospite: Eugenio Allegri  
consegna: mappa concettuale

Si parte sempre da un nome. Da una parola. Da un titolo. O ci si arriva. Si arriva. E, quando si arriva, si cambia. Si cambia noi, che abbiamo fatto il viaggio, e si cambia il titolo. Noi lo abbiamo cambiato. Così, al futuro non consegniamo un monolite, una verità, un'identità fatta e finita, ma un riandare insieme di radici e fronde, una molteplicità di strade e sentieri, di rotte e di onde, di venti, e anche trenta, quaranta, cinquanta...  
Sono centonovantaquattro le parole che abbiamo distillato dal nostro fare teatrale e chiamato radici, partendo dalle nostre storie. Sulla linea del tempo della mappa le radici si intrecciano fino a diventare il DNA che esprime l'universalità e l'eterna contemporaneità del teatro: relazione rituale tra attore pubblico e spazio fisico nel tempo.  
Da questa matrice in avanti, attraverso e oltre la tempesta che ha chiuso i teatri e inasprito le disuguaglianze nella società, abbiamo individuato strumenti e pratiche essenziali per immaginare e costruire i teatri del futuro, che vorremmo plurali, diffusi, sostenibili, critici, contaminanti, accessibili e in ascolto.  
I teatri del futuro dovranno confrontarsi con il tema del rapporto tra teatro e nuovi linguaggi, allargare il campo d'azione a spazi non teatrali, riflettere sull'importanza del dilettantismo e della formazione teatrale nelle scuole, adottare politiche produttive illuminate. La mappa è progettata in modo da offrire spunti e link di approfondimento e possibilità di interagire e arricchire i territori esplorati di nuove proposte.  
Con questo spirito abbiamo affrontato il viaggio di mappatori. Con l'idea che chiunque arrivi su questa mappa diventi a sua volta mappatore. Non solo perché può usare la mappa, ma perché la mappa può usare lui, le sue esperienze, i suoi dubbi, le sue curiosità.

## **SENZA CORPO.**

### **IDENTITÀ DIGITALI E AUTONARRAZIONE: DA NOI STESSI AL NOSTRO PERSONAGGIO.**

*La distanza interpersonale oggi rischia di diventare una distanza sociale e la definizione stessa della nostra identità passa sempre più attraverso il racconto che noi facciamo di noi stessi e sempre meno dai nostri confini fisici.*

gruppo di lavoro: Elena Aimone, Roberta Calia, Yuri D'Agostino, Lorenzo Fontana, Savino Genovese, Paolo Giangrasso, Marcello Spinetta, Lia Tomatis  
capogruppo: Domenico Castaldo  
editor: Francesco Gallo  
esperto: Riccardo Milanese  
ospite: Laura Curino  
consegna: fake identity

In tre settimane il gruppo ha ideato e messo a punto la fake identity di Andrea Delfi, un attore, o un'attrice, che un giorno si sveglia senza corpo. Capace di interagire solamente con la tecnologia, apre un account FB e uno Instagram e inizia a raccontarsi. Più avanti entrerà in contatto con delle voci alle quali fornirà un corpo (virtuale) per raccontare le loro storie. Durante il percorso sono stati fondamentali gli incontri con Riccardo Milanese, esperto di transmedia storytelling, e la drammaturga Laura Curino, la quale ha fatto sì che gli elaborati delle attrici e degli attori — post, immagini e brevi monologhi in forma di video — si rivolgessero a un pubblico, una comunità digitale: virtuale, ma pur sempre capace di emozionarsi. L'incontro con il gruppo di spettatori, identificato con una classe quarta del Liceo Cattaneo, è stato significativo. Saranno infatti proprio le studentesse e gli studenti a proseguire l'autonarrazione di Andrea Delfi, ad adottare e gestire il profilo Instagram e farlo vivere per i prossimi due mesi. Ci è sembrato il migliore risultato possibile per un progetto che aveva come priorità, tra le altre, quella di sperimentare un'ipotesi futura di teatro e di creare oggetti politici digitali.

Durante le tre settimane, certo, non sono mancati momenti di difficoltà. Perché se il teatro è quel posto in cui attraverso una rappresentazione drammatica si purificano gli istinti - lo diceva Aristotele -, le attrici e gli attori, privi di questo luogo a causa dell'epidemia in corso, hanno dovuto rieducare rapidamente le proprie dinamiche comportamentali e lavorative. Speriamo che la fake identity Andrea Delfi possa restituire la complessità del percorso fatto.

## **PARABASI.**

### **PARLARE AL PUBBLICO E ALLA COMUNITÀ.**

*Nell'antica commedia attica dopo la prima parte, allontanatisi gli attori, a scena vuota, i coreuti si toglievano la maschera e, rotta l'illusione scenica, sfilavano davanti agli spettatori rivolgendosi a essi, difendendo l'opera del poeta ed esponendone le idee artistiche o politiche*

gruppo di lavoro: Lorenzo Bartoli, Giulio Cavallini, Giorgia Goldini, Maria Lombardo, Barbara Mazzi, Simona Nasi, Carlo Roncaglia, Federico Sacchi  
capogruppo: Jurij Ferrini  
editor: Federico Madiari  
esperto: Claudio Fogu  
ospite: Beppe Rosso  
consegna: messaggio alla nazione

Nell'elaborazione del messaggio, ci siamo concentrati molto sull'intenzione.

Quale senso Politico dargli? A chi rivolgerci? A quale comunità appellarci? Di che teatro parlare?

Mettere a fuoco una direzione non è stato semplice ed immediato, ma l'etimologia di pandemia ci ha aiutato:

*Pan demos, ciò che interessa tutti gli esseri umani.*

Mossi da uno spirito democratico che ha saldato il nostro incontro e stabilita la forma audiovisiva, abbiamo posto un limite al tempo a disposizione. Due minuti. Questa la sfida: comprimere concetti complessi in una cornice sintetica. Abbiamo quindi cercato di amplificare le parole con la musica, con la voce e con il montaggio, cuciti su misura al testo. Per farlo, non ci siamo accontentati delle competenze che c'erano all'interno del gruppo. Dobbiamo ringraziare i musicisti che si sono prestati alla realizzazione della musica e un'agenzia di comunicazione che ci ha messo a disposizione immagini non coperte da diritti. Dobbiamo ringraziare anche il nostro esperto di riferimento, Claudio Fogu, che dalla California ci ha affiancato durante queste settimane. Il confronto con un testimone esterno, come Beppe Rosso, e l'incontro con un gruppo di spettatori del Teatro Stabile sono stati altrettanto significativi e stimolanti.

Accanto al nostro messaggio, abbiamo deciso di presentarvi anche un testo di backstage per raccontarvi il nostro processo creativo.

Il teatro ha tutto per aprirsi ai linguaggi contemporanei e può farlo senza perdere il rapporto simpatico tra attore e spettatore. La condizione, però, è non avere paura di sperimentare.

## **ELISIR.**

### **L'ARTE COME INGREDIENTE DI UN NUOVO EQUILIBRIO.**

*Nel suo saggio L'eroe dai mille volti Campbell descrisse il modello narrativo di base comune ad un'ampia categoria di storie e tradizioni. Tra le diciassette tappe individuate da lui e dagli studiosi che hanno portato avanti i suoi studi, c'è un elemento ricorrente: l'elisir. Grazie ad esso, l'eroe può tornare a casa, alla vita e può ristabilire l'equilibrio nel suo nuovo mondo.*

gruppo di lavoro: Serena Bavo, Giorgia Cerruti, Marta Cortellazzo Wiel, Jacopo Crovella, Francesco Gargiulo, Michele Guaraldo, Fabio Marchisio, Giulia Pont

capogruppo: Michele Di Mauro

editor: Marina Gellona

esperto: Ilaria Gaspari

ospiti: Valter Malosti, Gigi Roccati, Chandra Livia Candiani, Fjodor Benzo, Tommaso Cerasuolo

consegna: manifesto

Scrivere un Manifesto... ad uso degli Artisti, in un momento così sospeso e intangibile come quello post-Covid in- Covid o pre-Covid... beh, non crediamo sia facile nemmeno per chi viaggia insieme già da tempo (e quindi è equipaggiato per farlo) e anzi, ha desideri e cognizioni e metodi da "manifestare".

Noi no, come titolava quel vecchio programma di Vianello/Mondaini su RaiUno

anni e anni fa. Noi non siamo coppie comiche né tragiche.

Noi siamo dieci single: singole unità.

Ma forzati a essere Unità di singole unità.

E questo forzare dovrà farsi Forza!

Manifesto: no.

Abbiamo provato a incamminarci verso un'ipotetica stesura di: **APPUNTI per un Manifesto**. Ma non siamo creatori con terreno e materie e pensieri comuni, per cui... stiamo lontani dal volerlo essere o anche solo sembrare.

Facciamo, con calma, una ricognizione su di noi e poi... vediamo.

Tempo per farlo... 3 ore, al massimo 6.

Del Creare, dunque, meglio non disquisire.

Ma allora di che ci occupiamo, sire?

**Del Tempo e del come starci dentro, prima ancora di Sapere di dover sapere.**

Di filosofia?

**Forse.**

Di arti meditative?

**Anche.**

Di sperimentazione?

**Non esageriamo. Occupiamoci di tutto ciò che potrebbe esserci utile**

**per arrivare, un giorno, a occuparci di qualcosa.**

Buon viaggio, marinai!

## **CONGIUNZIONI.**

### **DIALOGHI E RELAZIONI PER SUPERARE IL DISTANZIAMENTO.**

*L'ultimo significato che ci è stato consegnato è quello della parola "congiunti", proprio una di quelle meno univoche e determinate. Qual è il sillabario dell'amore contemporaneo?*

gruppo di lavoro: Chiara Cardea, Carla Carucci, Andrea Fazzari, Gianluca Gambino, Giulia Mazzarino, Raffaele Musella, Luigi Orfeo, Alba Maria Porto

capogruppo: Elena Serra

editor: Umberto Morello

esperto: Alice Avallone

ospite: Valerio Binasco

consegna: campagna di comunicazione

Serve tempo per dare forma a un sillabario. Soprattutto se l'ambizione è racchiudere i primi suoni di un tema come l'incontro tra le pagine di un piccolo bignami. Per farlo, il nostro Gruppo, Congiunzioni, è passato attraverso ben cinque round creativi, dodici concept e dieci definizioni.

Abbiamo cominciato dai *vocalizzi*, i suoni più semplici. Cercavamo le definizioni di teatro, di attore e di spettacolo. Siamo finiti a parlare di *corpo*, *fisicità* e *mananza* e soprattutto di *distanza*.

Da qui è germogliata la prima sensazione: parlare di teatro significa parlare di un certo tipo di congiunzione, di quelle che avvengono ad una precisa temperatura e pressione emotiva. Significa parlare di un incontro: del superamento di quella distanza, fisica ed intima, ad un tratto colmabile attraverso rituali, attese o intervalli di preparazione. Di solito al centro di quest'attimo immaginiamo che ci siano due amanti, ma c'è una sorprendente corrispondenza fra le azioni degli innamorati e quelle che avvengono tra attori e spettatori: entrambi compiono dei gesti, allestiscono la scena, provano e riprovano lo stesso abito, lo stesso vestito. Ed è su questa assonanza che il tema del nostro lavoro ha trovato il proprio orizzonte.

Abbiamo provato ad esprimerci in otto modi diversi. Li abbiamo rifiniti, lavorati, vestiti per poi portarli di fronte a loro, il nostro pubblico. Ne è nata una campagna sull'incontro, sul rapporto tra un uomo e una donna che si inseguono, per poi rincontrarsi nella distanza/vicinanza che separa/lega platea e palcoscenico. Una terra di mezzo che è desiderio.

## **OPEN.**

### **IL GIOCO COME SPAZIO APERTO DI RAPPRESENTAZIONE E PARTECIPAZIONE.**

*Il tempo veloce e lo spazio aperto del gioco come cellula base del processo di partecipazione. Gamification, partecipazione e impegno per agevolare la trasformazione dei nostri comportamenti.*

gruppo di lavoro: Amedeo Anfuso, Davide Barbato, Marta Bevilacqua, Christian Castellano, Eleonora Diana, Marta Laneri, Chiara Vallini, Valentina Virando

capogruppo: Marco Lorenzi

editor: Guglielmo Basili

esperto: Chiara Tirabasso

ospite: Emiliano Bronzino

consegna: gioco

L'immagine che meglio descrive il processo del gruppo Open è quella del gioco di ruolo: un momento eravamo attori, registi, copywriter, scenografi e, il momento dopo, ci siamo immaginati costruttori di giochi. Come abbiamo scoperto con Chiara Tirabasso, è gioco di ruolo quando ti diverti a interpretare un personaggio senza un pubblico che influenza il tuo diventare altro da te. E noi ci siamo divertiti. Abbiamo improvvisato quel che non sapevamo fare e abbiamo imparato quel che ci serviva lungo la strada.

Come prima cosa, ci siamo dati delle regole: costruire un mondo nuovo; elaborare un'esperienza completa, che permetta al giocatore di scoprire questo nuovo mondo; mettere in pratica l'arte degli attori; generare partecipazione; creare un oggetto digitale bello e avvincente, che possa appassionare anche chi non frequenta i teatri; infine, sfruttare tutto il potenziale di proiezione della voce umana in un gioco che dipenda il meno possibile dall'interazione con uno schermo. Insomma, per riassumere, giocando abbiamo creato un gioco: si chiama 20-20 ed è un audiodame interattivo ambientato in un universo dove un manipolo di resistenti tenta di salvaguardare la memoria collettiva del mondo portando in salvo tesori culturali dimenticati.

Sì, questo gioco parla di cultura. Ma di cultura come mezzo di incontro, di condivisione, di partecipazione, e che come tale rischia di sparire. O, peggio, di diventare irrilevante. In quell'epoca come in questa, in cui tutti, sempre, condividiamo come ci sentiamo, chi pensiamo di essere e quali sono i nostri problemi, e ci dimentichiamo che la cultura lo fa meglio e ce lo fa fare tutti insieme. E quando siamo a teatro, lo facciamo nello stesso luogo.

Il gioco in sé è il primo capitolo (autoconclusivo) di una storia più lunga. Pensiamo che 20-20 abbia le potenzialità per diventare un oggetto narrativo più complesso, ancora più interattivo e avvincente. Un'occasione per far incontrare le persone, farle partecipare, farle giocare. Dal vivo, magari. Un secondo capitolo, più bello si spera, chiamato 20-21.