

[Titolo](#) || Nota sull'allestimento dello spettacolo in riferimento al progetto drammaturgico

[Autore](#) || Riccardo Caporossi

[Pubblicato](#) || «Sciami» - nuovoteatromadeinitaly.sciami.com, 2016

[Diritti](#) || Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia.

[Numero pagine](#) || pag 1 di 1

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

## **Nota sull'allestimento dello spettacolo in riferimento al progetto drammaturgico**

di *Riccardo Caporossi*

Lo spettacolo sarà allestito nella Suite 5 del MAXXI – Museo Nazionale delle arti del XXI Secolo. Già la struttura scenica che si stava delineando fin dall'inizio con l'elaborazione dell'idea dello spettacolo, non prevedeva una sala tradizionale e quindi del palcoscenico. L'occasione della Suite 5, spazio espositivo moderno con la sua particolare forma e ubicazione all'interno della nuova architettura del MAXXI, stimola ulteriormente la composizione scenica che tende all'essenziale e fa della stessa Galleria oggetto partecipe dell'azione e per questa condizione, relativamente allo spettacolo, viene nominata “Sala Giochi”.

Un biliardo corredato della sua lampada sarà il luogo di azione di due giocatori i quali, per la durata dello spettacolo eseguiranno una partita. Un tavolo quadrato, luogo deputato di Mendel (personaggio protagonista, però assente) è attraversato, sotto il piano e tra le sue gambe, dall'assemblaggio di pile di libri che compongono una croce. Le pile di libri saranno manovrate e manipolate dagli attori con le quali costruiranno, in tempo reale, altre composizioni, durante tutto lo spettacolo.

Un paio di scarponi, a terra, e un cappello, sulla verticale, evocano un corpo, di cui si percepisce solo la sua reale ombra, spezzata tra pavimento e parete. Appeso ad un chiodo un cappotto con tasche ripiene di libri. Le bianche pareti della Suite 5 saranno invase di immagini fluttuanti e figure evanescenti, in movimento, come lampi di “macchie” in cui percepire sagome che stimoleranno la percezione dello spettatore e lo solleciteranno in collegamenti cognitivi con le azioni e i dialoghi degli attori.

Le presenze attoriali stratificano un paradigma umano che accompagna lo spettatore nello sviluppo narrativo delle vicende del personaggio-assente Mendel e introduce periodicamente una serie di figure le quali si mostrano nella loro realtà di persona.

Sostano nella Sala Giochi temporaneamente e come sono arrivati se ne andranno. Due i personaggi, maschile e femminile: il Signor Z e la Custode della Toilette. Loro ripercorrono, da testimoni, la storia di Jakob Mendel. Un gruppo di giovani (allievi-attori) fanno della Sala Giochi il loro spazio di prova per una recita che vogliono allestire che ha come tema la guerra, non solo bellica (con riferimento al periodo-prima guerra mondiale- in cui si svolge la vicenda), anche di quello scontro di profonde differenze economiche, politiche e sociali che oggi nel mondo globalizzato può far apparire la competizione economica prevalente strategia di guerra. Le altre presenze portano la condizione umana, senza compassione, mostrandosi semplicemente nei loro ruoli così come li possiamo osservare nella vita comune.

Suoni e musica saranno affidati agli stessi personaggi che popolano, compongono, muovono, caratterizzano tutta l'azione eseguendo localmente e strumentalmente i brani musicali. Infine Solingo, il personaggio-maschera inventato da Caporossi che si muoverà all'interno di tutto lo spettacolo da figura misteriosa e inquietante quale è la sua oscura presenza.