

NOTE IN MARGINE A *IL LABIRINTO*



Il logo di *Politico Poetico* è costituito da due emicicli: uno raffigura il Parlamento, uno il Teatro. Teatro e parlamento erano, nell'antichità, i luoghi in cui si rispecchiava la *polis*, per discutere (Parlamento) e riconoscersi nelle proprie storie mitiche (Teatro). **Parlamento e Teatro sono dunque le due articolazioni del progetto: due modi in cui la città "si" parla e "si" osserva.**

La *polis* del nostro progetto ha tuttavia come referente privilegiato l'adolescenza: sono gli adolescenti ad avere dimostrato, negli ultimissimi anni, di potersi fare motore di cambiamento; quegli stessi adolescenti che, forti di un'energia propositiva, **si ritrovano però spesso in una condizione di fragilità emotiva, se non addirittura di sopraffazione psicologica o fisica.**

Ecco perché i **due emicicli vanno, nella proiezione iconografica e simbolica di *Politico Poetico*, a comporre un labirinto: è il labirinto buio delle nostre città, dove metaforicamente ci si perde, girando a vuoto e finendo, a volte, per intraprendere percorsi rischiosi, disagiati, oscuri.**

L'idea dello spettacolo *Il Labirinto* nasce da qui: dopo avere dato voce all'attivismo propositivo di ragazze e ragazzi con i laboratori partecipati del *Parlamento*, tentiamo ora raffigurare l'adolescenza nelle sue ferite, nelle sue fragilità profonde e delicate, attraverso un esito formale che prende avvio da un lungo percorso di ascolto e di dialogo con gli adolescenti e con chi (enti, istituzioni, educatrici ed educatori) si prende cura di loro.

Ancora una volta è stata l'antichità a regalarci, con il suo bagaglio di racconti mitici, lo spunto per individuare **la struttura dell'esperienza immersiva che volevamo concepire**: il riferimento da seguire era quello del labirinto di Creta, con le sette fanciulle e i sette fanciulli imprigionati per essere dati in pasto al Minotauro. **Quattordici dunque le storie da raccontare, quattordici le esperienze da realizzare.**

Abbiamo definito *Il Labirinto* **uno spettacolo post-teatrale perché nasce postumo**, come simulacro, vestigia filmica di una quotidianità angosciante e spesso invisibile, per sua natura o-scena, e che dunque rinuncia ad essere incarnata nel corpo vivo, "in presenza", degli attori.



Tuttavia *Il Labirinto* non può fare a meno della rappresentazione, ovvero di una forma che veicoli, secondo modalità espressive emblematiche o analogiche, il nucleo duro, violento di tale quotidianità. **Lo fa adottando una soluzione eccentrica: quella della realtà virtuale, per di più nella sua declinazione gaming. Un linguaggio che i giovani di oggi conoscono benissimo**, con il quale interagiscono continuamente e che, per alcuni di loro, costituisce l'unica interfaccia col mondo. Ma non si è trattato solo di utilizzare un linguaggio rappresentativo degli adolescenti.

L'idea che ha guidato fin da subito il lavoro è stata quella di esplorare (realmente e metaforicamente) i recessi di una città; esplorarli in rapporto a un'adolescenza che non riesce a realizzarsi nei percorsi convenzionali della scuola, della famiglia o della socializzazione tra amici, oppure che, semplicemente, è protagonista di vicende di disagio di cui nessuno, tranne pochi (a volte nemmeno i famigliari), è a conoscenza. Che nessuno, dunque, "vede".

Ecco, vedere. Il verbo rimanda ad una facoltà percettiva che tuttavia, in rapporto alle vicende generazionali che abbiamo raccolto, risulta problematica o compromessa. **Queste storie di solito non le vediamo perché i protagonisti fanno di tutto per nascondersi. Oppure perché non è così facile intercettarle. Oppure ancora perché, semplicemente, noi non vogliamo vederle.**

Questa invisibilità, questo lato oscuro (*the dark side*, dice una voce all'interno dell'esperienza di visione), nel momento in cui viene in superficie ci investe con il suo carico di sofferenza, di ribellione o semplice inconsapevolezza, disegnando vicende quasi insostenibili per drammaticità e potenza.

Di qui, dalla volontà da un lato di smarcarsi dalla retorica verbale del dolore, e dalla necessità, dall'altro e soprattutto, di istituire uno scarto nella visione che potesse diventare specchio di questo scandaglio gettato **nel buio, là dove non si vede, non si può o non si vuole vedere, ecco da qui nasce la scelta, azzardata forse ma funzionale, di un codice espressivo tanto eccentrico**: un codice che portasse a un spostamento della visione, la potenziasse, la "spiazzasse" rispetto all'abitudine (che per definizione diffida di tutto ciò che è insolito).

In questo spiazzamento, in questo scarto percettivo si situa il senso di quella definizione posta dopo il titolo, "post-teatrale", che può generare imbarazzi, o disagi: ma che non vuole essere una narcisistica presa di posizione, anzi solo un provvisorio (e dunque del tutto temporaneo) superamento delle categorie della fruizione teatrale, senza per questo avere l'arroganza di metterle in discussione: ancora una volta, è la materia di questa esperienza a generare la propria forma, esattamente come accade per qualunque spettacolo.

Che poi tutto questo succeda in un labirinto (benché virtuale) è un ulteriore tentativo di dare coerenza a questo scarto della visione: la città-labirinto è la città dove non si vede cosa c'è oltre l'angolo, dove si realizza insomma il nostro smarrimento.

Ma è, infine, anche la **città dove, senza cedere allo sconforto, si può individuare il percorso giusto per raggiungere l'uscita**: un finale non per forza consolatorio. Certo, avremo riconquistato la nostra visione ordinaria, ma avremo il dubbio (la certezza?) che i protagonisti delle storie siano ancora intrappolati nel labirinto. **Li rivedremo, forse, alla luce, ma percepiremo l'alone di buio che si portano appresso e capiremo che il labirinto è tutt'intorno a noi: la città è il labirinto.** Il primo passo di una consapevolezza nuova. Il primo passo, forse, per la loro salvezza.



LE STORIE

Giada, 11 anni

Le molestie sessuali sui minori sono silenziose e subdole. A perpetrarle sono familiari, amici, conoscenti, sconosciuti, a casa, a scuola, sull'autobus, in ascensore.

Annalisa, 18 anni

La sessualità è parte integrante di ogni essere vivente. In quanto naturalità, è un diritto di tutti e di tutte, anche delle persone con disabilità.

Aleksej, 17 anni

La prostituzione minorile è un fenomeno in crescita e riguarda soprattutto ragazzi stranieri arrivati in Italia senza genitori.

Bea, 16 anni

L'autolesionismo, soprattutto in età giovanile, consiste in tagliarsi, bruciarsi o colpirsi e tramuta in sofferenza fisica una sofferenza interiore che non si è in grado di gestire.

Dario, 14 anni

Bologna svetta fra le città italiane per la quantità di baby gang presenti sul territorio, colpevoli di reati come violenze sessuali, rapine, spaccio, sequestri di persona e omicidio.

Marco, 15 anni

Il fenomeno degli hikikomori riguarda adolescenti e giovani che si ritirano a vivere nella propria stanza, a volte anche per anni, senza contatti con il mondo esterno, tranne che attraverso il computer.

Giulia, 16 anni

La maggior parte di noi esplora il mondo là fuori attraverso i sensi: la protagonista ipovedente di questa storia ci porta nella sua prospettiva percettiva, che determina un rapporto diverso con la realtà e le persone.

Martina, 15 anni

Quando tua madre è il tuo carnefice e lo sfruttamento della prostituzione minorile avviene tra le mura di casa.

Lorenzo, a 13 e a 18 anni

Da vittima a carnefice: il bullismo subito e il bullismo di ritorno.

Ali, 6 anni

Negli ultimi cinque anni, sono più di 200mila i minori stranieri non accompagnati arrivati in Europa per chiedere asilo.

Paolo, 16 anni

La vita di molti ragazzi si divide tra scuola, famiglia, sport, amici e l'attività di baby spacciatori.

Sara, 10 anni

Nessun nascondiglio può metterti al riparo dalla violenza domestica.



Stella, 15 anni

Il binge drinking riguarda oltre 3,8 milioni di consumatori di alcol in Italia, 830.000 dei quali hanno tra gli 11 e i 25 anni. Tra gli under 14, sono migliaia ogni anno a finire in coma etilico.

Riccardo, 17 anni

Curare la depressione dicendo «stai su» è come pretendere di ripararsi da un temporale con un filo d'erba.

Il Labirinto è uno spettacolo post-teatrale in realtà virtuale, innovativo nel **linguaggio e nelle modalità di fruizione** in cui ogni spettatore sarà dotato di un **visore**, uno speciale dispositivo che proietta chi lo indossa in uno scenario così realistico da sembrare vero. Da quel momento, si troverà immerso in una realtà virtuale dove sarà libero di scegliere come muoversi e come procedere. Potrà guardarsi intorno a 360°, camminare in ogni direzione, esplorare diversi luoghi, interagire in maniera diversa con cose e persone. Mentre nella realtà lo spettatore non uscirà mai da uno spazio circoscritto, nella realtà virtuale si muoverà in un dedalo di corridoi e stanze dove scoprire le 14 storie di giovani e giovanissimi in situazione di difficoltà.

14 esperienze visive e sonore che raccontano il lato più fragile e critico del rapporto giovani/città, grazie anche a decine di interviste con chi si occupa di ragazzi e ragazze in stato di disagio o di pericolo. Come 14 erano i fanciulli che la città di Atene doveva inviare a Creta per placare la fame del mostro che viveva nel labirinto, il terribile Minotauro.

Nell'ambito di Politico Poetico, un progetto del Teatro dell'Argine

partner Fondazione per l'Innovazione Urbana, Fondazione Unipolis, Impronta Etica

in collaborazione con Alma Goals, Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS), Dipartimento Ingegneria Civile, Chimica, Ambientale e dei Materiali e Dipartimento Scienze dell'Educazione Giovanni Maria Bertin - Università di Bologna, Touchlabs Bologna e Team Gravitel

con il patrocinio di Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, Comune di San Lazzaro di Savena, Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna (sezione Il Parlamento)

collaborazioni scientifiche e help desk ASP Città di Bologna – Azienda pubblica di servizi alla persona, Azienda USL di Bologna (Servizio Dipendenze Patologiche e Area Socio-sanitaria del Distretto di San Lazzaro – Unità Socio-sanitaria Minori), Cassero LGBTI Center, CDH - Centro Documentazione Handicap di Bologna, Centro per la Giustizia Minorile per l'Emilia Romagna e le Marche – sede di Bologna, Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati, Fondazione Gramsci Emilia-Romagna Onlus

con il contributo di Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, Fondazione Unipolis, Legacoop Bologna, MiBACT Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo, Regione Emilia-Romagna

Politico Poetico è parte di **Così sarà! La città che vogliamo**, realizzato da Emilia Romagna Teatro Fondazione, promosso da Comune di Bologna, cofinanziato dall'Unione Europea - Fondo Sociale Europeo, nell'ambito del Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020.

Altre info su

<https://www.politicopoetico.it/il-labirinto/>

Sito www.politicopoetico.it | Facebook Politico Poetico | Instagram @politico_poetico | Twitter @teatrodellargine

Ufficio stampa nazionale ELENA LAMBERTI 349.5655066 | elena.lamberti07@gmail.com

Ufficio stampa locale JESSICA BRUNI 340.3973734 | GIULIA POMPILI 348.9363825 | ufficiostampa@teatrodellargine.org