

DISconnesso

fuga off-line

di e con **Guido Castiglia** – collaborazione alla messa in scena **Pino Di Bello** - luci e fonica **Franco Rasulo**

SCHEDA DIDATTICA

Trama: WhatsApp, Snapchat, Facebook, YouTube e i giochi online sono il mondo di Davide, per gli amici Dave Tiger, tredici anni e una vita in rete nella quale le relazioni personali e i mostri di Fallout 4 si mescolano in una realtà fittizia che oscura sempre più la vita reale che appare ai suoi occhi noiosa, ripetitiva e senza emozioni. Ma arriva il giorno in cui accade l'inaspettato: uno scontro con i suoi genitori, un litigio dove Davide non trova le parole e lo stato d'animo per difendere l'indifendibile, una fuga precipitosa che lo scaraventa nel mondo fisico da lui tanto odiato; che fare? Raccontare in rete la sua avventura! Ma il cellulare si scarica e con sé non ha né il caricatore né il "sacro" powerbank. Isolato dal "resto del mondo" si sente perso ...

Lo spettacolo racconta, in chiave divertente e ironica, l'avventura interiore di un ragazzo disconnesso dalla realtà che, durante la sua fuga, riconquista le proprie abilità di relazione, le "tecnologie" del proprio corpo e le proprie sensazioni, riscoprendo un "gioco emotivo" stupefacente, capace di fargli superare ostacoli apparentemente insormontabili, con la sola forza del pensiero ... anche senza connessione veloce.

Temi prevalenti: La drammaturgia dello spettacolo nasce da un attento e approfondito studio sul fenomeno della dipendenza da internet e dall'analisi dell'influenza che la realtà virtuale ha nella vita quotidiana dei ragazzi, nel tentativo di comprenderne le motivazioni e restituire ai giovani spettatori uno sguardo più olistico delle realtà.

La storia, nel suo evolversi, restituisce al protagonista "Dave" (completamente catturato al mondo virtuale) l'opportunità di riscoprire le sue potenzialità relazionali e, soprattutto, la capacità di controllare e gestire le proprie emozioni.

Il mondo reale e fisico si rivela così, agli occhi di Dave, un'esperienza di gran lunga più entusiasmante delle emozioni fittizie create nella rete virtuale.

Il testo dello spettacolo include tutti i passaggi fondamentali rappresentanti una contemporanea iniziazione al mondo reale, subita, vissuta e infine conquistata dal protagonista del racconto.

Tecniche e linguaggi teatrali utilizzati: L'arte della narrazione teatrale resta l'elemento peculiare per la messa in scena della compagnia. Secondo il nostro punto di vista il pubblico adolescente ha bisogno di assistere ad esperienze teatrali che rivalorizzino il senso della "narrazione corpo a corpo", ovvero di una teatralità ravvicinata dove la gestualità e la parola avvolgono lo spettatore in un rituale dal gusto "unico e straordinario", un evento esclusivo perché nato e concluso per loro; è nostra opinione che il teatro debba offrire ai ragazzi, in una dimensione consona alla loro condizione emotiva, l'opportunità di riscoprire il "valore narrativo". Per noi l'arte della narrazione ha un sapore sacro e per sacro intendiamo la sacralità della relazione, dove le parole acquistano peso, colore e sapore, insieme alle significanti pause e ai significativi respiri. Per straordinario intendiamo un momento unico, uno spazio temporale interamente dedicato.

In una società, la nostra, dove le parole sono sprecate, spesso false, cancellate e distrutte nel loro significato, crediamo sia utile riappropriarsi di un teatro essenziale e soprattutto lontano dalle ridondanti spettacolarizzazioni televisive.

Metodo di lavoro: Per la nostra compagnia fare teatro per ragazzi significa mettersi in relazione con il pubblico al quale ci si rivolge, contaminarsi con il suo immaginario, coglierne la poeticità e rielaborare, attraverso il linguaggio e lo stile teatrale peculiare della nostra poetica, una "restituzione" comunicativa ed espressiva contenente, sotto forma di metafora narrativa, temi, sogni ed eventuali problematiche dell'infanzia o dell'adolescenza.

Il testo, quindi, è nato seguendo un percorso di confronto costante con i ragazzi delle classi della scuola secondaria di primo grado.

Letture di approfondimento:

Adolescenti Navigati – Matteo Lancini

Disconnessi – Giorgia Cozza

Generazione Hashtag, gli adolescenti disconnessi – Maura Manca

Il paradosso di Icaro – Pietro Prini

L'autolesionismo nell'era digitale – Maura Manca

Le dipendenze tecnologiche – Giuseppe Lavenia

Miti d'oggi – Marino Niola

Nati liquidi – Zigmund Bauman

Scappati di mano – Antonio Ferrara e Fabrizio Mittino

Sotto le cuffie - Favij

Veri Amici – Mates

Fascia d'età: da 11 anni

PER ULTERIORI APPROFONDIMENTI SUL TEMA SCARICARE LA DISPENSA:

http://www.nonsoloteatro.com/wp-content/uploads/2019/04/DISPENSA_A5_DISconnesso_LOW2.pdf

DIS *connesso* *fuga off-line*



*Riflessioni
e ipertesto di approfondimento*

Dispensa a cura di
Guido Castiglia

NONSOLOTEATRO

DISconnesso, fuga off-line

Spettacolo prodotto da:

NONSOLOTEATRO

Sigla artistica di Unoteatro soc. coop

Di e con: **Guido Castiglia**

Collaborazione alla messa in scena: **Pino Di Bello**

Luci e fonica: **Franco Rasulo**

Organizzazione e distribuzione: **Claudia Casella**

Tel. 011.19740275 - Fax 011.19740273

info@nonsoloteatro.com - www.nonsoloteatro.com

Fotografie di scena: **Matteo Gallina**

BIBLIOGRAFIA DI APPROFONDIMENTO

- Adolescenti Navigati - *Matteo Lancini* - Ed. Erickson
- Disconnessi, quando la comunicazione digitale intralcia quella reale
Giorgia Cozza - Ed. Il Leone Verde
- Generazione Hashtag, gli adolescenti disconnessi - *Maura Manca* - Ed. Alpes
- I superconnessi, come la tecnologia influenza le menti dei nostri ragazzi
e il nostro rapporto con loro - *Domenico Barrilà* - Ed. Feltrinelli
- Il paradosso di Icaro, l'educazione del desiderio e del bisogno
Pietro Prini - Armando Editore
- L'autolesionismo nell'era digitale - *Maura Manca* - Ed. Alpes
- Le dipendenze tecnologiche - *Giuseppe Lavenia* - Ed. Giunti
- Miti d'oggi - *Marino Niola* - Ed. Bompiani
- Nati liquidi - *Zigmund Bauman e Thomas Leoncini* - Ed. Sperling & Kupfer
- Scappati di mano - *Antonio Ferrara e Fabrizio Mittino* - Ed. San Paolo
- Sotto le cuffie - *Favij* - Ed. Mondadori
- Veri Amici - *Mates* - Ed. Mondadori

INTRODUZIONE

Questa dispensa raccoglie in sintesi le motivazioni di uno spettacolo evidentemente rivolto ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado ed è divisa in due sezioni:

- A) Riflessioni sul tema**
- B) Iper testi di approfondimento a partire da alcune frasi del testo teatrale**

Lo scopo è quello di fornire ai docenti interessati materiali di stimolo e riflessione da poter visionare con le proprie classi, prima o dopo lo spettacolo.

(A) RIFLESSIONI SUL TEMA

Il percorso di studio che ha sostenuto la scrittura di questo testo teatrale ha evidenziato un tema centrale sul piano pedagogico: la crisi dell'educazione, ma soprattutto la carenza della relazione che spesso è al centro di problematiche familiari e relazionali.

Il tema della connessione ai social network e della dipendenza da ipercomunicazione in rete è un tema vivido e scottante che la nostra società sta vivendo e, in un certo senso, soffrendo.

Per non subire la veloce trasformazione alla quale il mondo virtuale ci costringe è necessario fermarsi e riflettere non sui ragazzi e sul loro modo, talvolta compulsivo, di usare i social ma sul ruolo e la responsabilità educativa e pedagogica degli adulti.

Su questo tema mi piace riportare alcuni brani che hanno illuminato il percorso di scrittura del testo.

Non sono riflessioni che si manifestano nella scrittura drammaturgica ma che, latenti, hanno sostenuto il pensiero che sottende il modo con il quale mi sono approcciato alla scrittura stessa.

Siamo ormai tutti consapevoli che la chiave di lettura del nostro tempo si possa riassumere nell'espressione "vivere il cambiamento".

La storia, infatti, ha assunto un'accelerazione formidabile, per cui diventa

estremamente facile perdere il contatto con le innovazioni che via via succedono su tutti i piani: tecnologico, sociale, educativo ed etico.

Un cambiamento che investe le nuove generazioni, ma che non risparmia le precedenti, specie se queste hanno l'ambizione o meglio il dovere di indicare ai giovani indirizzi di sviluppo umano.

C'è un momento che sostanzialmente, e in maniera emblematica, si è posto come tragico punto di discriminazione tra un passato più lento e governabile e un futuro accelerato e imprevedibile. È la data dell'11 settembre 2001, che ha caratterizzato simbolicamente il passaggio nel nuovo millennio. La caduta delle "Torri Gemelle" è il primo atto di una guerra che non è più soltanto mondiale, ma è divenuta planetaria, nel senso che non risparmia le sue conseguenze in ogni angolo del pianeta e in ogni ambito di convivenza e di attività, compreso il mondo dei social network.

Naturalmente questa evoluzione non è soltanto catastrofica e negativa.

C'è anche quell'evoluzione che prende il nome di "Società della Conoscenza", una società in cui i beni e valori non sono più materiali, ma immateriali, cioè culturali e spirituali, e ci danno la speranza di poter volgere i nostri destini verso orizzonti di crescita e non di distruzione, mediante la coltivazione delle qualità intellettuali e morali, soprattutto dei giovani.

Ed è questa la grande sfida educativa che abbiamo davanti¹.

Più di ogni altra forma drammaturgica, il teatro che si rivolge all'infanzia e all'adolescenza si caratterizza per il suo stretto e indispensabile legame col suo pubblico, acquisendo così, oltre che una valenza poetica, una forte connotazione pedagogica ed educativa. Questo è il motivo che, in tanti anni di lavoro drammaturgico, mi ha spinto a scrivere e rappresentare testi che vivessero e si nutrissero degli immaginari, delle sensibilità e, talvolta, delle problematiche vissute dal pubblico al quale mi volevo rivolgere. Temi come la paura, le prime emozioni adolescenziali, il bullismo, sono stati i pilastri del mio scrivere teatro, nella convinzione di poter offrire piccole opportunità di riflessione attraverso la sedimentazione di segni emotivi seminati con il linguaggio teatrale.

Da qualche anno, osservando attentamente lo sviluppo delle tecnologie legate al mondo della rete e dei social network e dell'impatto, talvolta devastante, sulla psiche

dei preadolescenti e adolescenti, ho avviato un percorso di approfondimento e di studio sul tema.

Al di là delle nuove patologie di dipendenza, spesso così gravi da compromettere l'integrità psichica e mentale dei giovani soggetti, ciò che più mi ha colpito è la diffusa inconsapevolezza della potenza di scollamento dalla realtà che un semplice e oggi "necessario" strumento come il telefono cellulare può provocare nel giovane individuo (e non solo giovane).

È la nascita di una nuova realtà, quella virtuale, che, come dice il sociologo belga Derrick de Kerckhove (docente presso l'Università di Toronto e già docente di Sociologia della Cultura Digitale presso il dipartimento dell'Università degli Studi di Napoli Federico II) si interpone tra la realtà mentale e la realtà fisica interrompendo, a volte, quel contatto tra mente e corpo necessario per esperire la realtà con tutte le forme sensoriali ed emotive utili alla crescita armonica dell'essere umano.

La seconda cosa che mi ha fortemente colpito è la constatata incapacità degli adulti di far fronte al problema, ovvero l'aver sottovalutato il problema educativo, come se il mondo adulto non avesse saputo far altro che additare la rete e in particolare l'uso dei telefoni cellulari, come strumento da demonizzare; come se la colpa dei problemi adolescenziali derivasse dallo strumento e non dalla mancata educazione ad utilizzarlo. Con questo testo teatrale rivolto ai ragazzi e alle ragazze tra gli 11 e i 14 anni voglio dare il mio contributo pedagogico attraverso lo strumento linguistico che più mi è peculiare: il teatro.

Ma prima di entrare nello specifico drammaturgico voglio qui riportare alcuni stralci tratti dal libro *"I superconnessi, come la tecnologia influenza le menti dei nostri ragazzi e il nostro rapporto con loro"*, dello psicoterapeuta e analista adleriano Domenico Barrilà, dai quali ho tratto linfa e motivazione per scrivere il testo teatrale "DISconnesso, fuga off-line".

Barrilà pone l'attenzione del lettore sul tema educativo nei seguenti termini:

[...] Dunque noi educiamo, abbiamo per le mani un'arma decisiva, ragione per cui non possiamo lasciarci spaventare da una rivoluzione, digitale o meno che sia [...] L'apparizione dei figli superconnessi non cambia nemmeno di un grammo i nostri compiti, che devono obbedire alla nostra natura sociale, la quale ci spinge ad

¹ "Generazione Hashtag - adolescenti dis-connessi" a cura di Maura Manca - Ed. Alpes - pag.137, 138.

insegnare a bambini e ragazzi la stessa cosa che insegnavano alla loro prole i nostri progenitori, ossia trovare una conciliazione tra il bisogno individuale di emergere e gli interessi del prossimo.

*Tutta l'opera di Alfred Adler nasconde una sollecitazione costante alla ricerca di punti di equilibrio sempre più avanzati tra la volontà di **potenza**, naturale e irresistibile bisogno di affermarsi, col **sentimento sociale**, la tensione interiore che ci spinge a cooperare e partecipare con i nostri simili.*

Si tratta dello stesso programma a cui improntare l'educazione di figli digitali, ai quali siamo chiamati a testimoniare che il cambiamento dei mezzi di comunicazione, che evolveranno sempre nella storia, non modifica i nostri obblighi verso il prossimo. Un compito antico e immutabile, perché la fortuna della nostra specie è strettamente intrecciata con lo sviluppo dello spirito cooperativo².

Un brano che mi ha perfino commosso e che riporto qui di seguito assume un forte significato per chi fa il mestiere dell'attore e del drammaturgo; è un brano che ricorda quanto l'atto fisico e il gesto semplice possano assurgere ad atto fortemente simbolico, affettivo, empatico e, come in questo caso, educativo.

Il gesto accompagnatore del narratore non è mai descrittivo né tantomeno un orpello aggiuntivo e ornamentale della parola, ma deve essere utile al trasferimento dell'immagine nella mente dello spettatore.

Il narratore ha la forza di trascinare il proprio pubblico in una storia attraverso immagini che lo spettatore stesso crea nella sua mente, dando luogo ad una comunione di sensibilità e sentimenti che hanno il gusto unico e irripetibile del rituale.

Il teatro di narrazione, proprio per il legame inevitabile tra narratore e pubblico, è quello che Barrilà definisce "il valore dello Stare", che significa esserci, in quel momento e in quello spazio per te (spettatore) in un tempo dedicato ed esclusivo.

In tanti anni di lavoro teatrale per i ragazzi ho capito che essi divorano le parole di un buon narratore come fossero pane e che per loro, il tempo di durata di uno spettacolo, può essere una vera carezza all'autostima.

[...] A proposito di compiti che non cambiano nel corso dei millenni e che non cambieranno nemmeno di fronte alla rivoluzione digitale, mi viene in mente che fa

² "I superconnessi, come la tecnologia influenza le menti dei nostri ragazzi e il nostro rapporto con loro" di Domenico Barrilà - Ed. Feltrinelli - pag. 23, 24.

ancora il camionista l'uomo che pochi mesi fa mi aveva fermato mentre mi accingeva a lasciare l'auditorium per dirigermi verso la mia macchina.

Era tra il pubblico, tra le cose che aveva ascoltato nel corso dell'intervento, così diceva, gli era parso di sentire alcuni rimandi alla sua infanzia, in particolare ad un episodio che gli tiene compagnia ancora oggi: "Tutte le mattine, mentre accendo il camion, mi viene in mente mio padre. Faceva il mio stesso lavoro, anzi è stato proprio lui a trasmettermene la passione attraverso le attenzioni che mi dedicava. Quando ero bambino, spesso, prima di partire mi faceva salire in cabina, mi appoggiava sulle sue ginocchia, poi prendeva la mia manina e, guidandola con la sua, mi insegnava a girare la chiave nel quadro.

Ricordo distintamente l'emozione che provavo nell'istante in cui sentivo il motore prendere vita, rombare, aiutato dal piede di papà che schiacciava progressivamente l'acceleratore. Mi sentivo importante perché avevo contribuito anche io a realizzare quella piccola impresa. Appena pronto a partire, mi consegnava alle braccia di mia mamma calandomi dal finestrino, faceva suonare il clacson per salutarmi e andava. Ogni volta che mi metto al volante sento la mano di mio padre sulla mia e provo riconoscenza".

Nel racconto non si fa alcun riferimento a parole dette dal genitore, non ci sono virgolettati da riportare. Come in un film muto, tutto è incentrato sulla descrizione di semplici gesti, evocatori di uno scambio essenziale e toccante tra padre e figlio, nelle cui pieghe si intuiscono quei fondamenti che richiamano alla grammatica dell'educare, la stessa che prende vita ogni volta che riusciamo a coniugare il verbo "stare". Esserci, di per se stesso costituisce un giudizio di valore per un figlio, che nella semplice presenza del genitore, anche muta, percepisce considerazione, alimento di cui è vorace.

[...] Sono gesti dunque. C'è un padre che si accinge ad iniziare la sua giornata di lavoro, e la santifica condividendo con il suo bambino il gesto dal quale scocca la scintilla che accende il mezzo dal quale tutta la famiglia ricava sostentamento. C'è una madre, ansiosa di riprendere la sua creatura. C'è un figlio cui trasmettere qualcosa, attraverso quelle piccole attenzioni che lo fanno sentire importante, che gli danno la certezza di non trovarsi lì per caso, di non essere una comparsa.

Azioni modeste in quella scena di vita familiare, marginalità apparenti che in realtà nascondono la potenza della materia oscura, presenza discreta, invisibile ma capace di determinare il destino dell'intero universo.

Gli stessi rituali che accompagnano il compito degli educatori da millenni,

indifferenti al trascorrere del tempo, a tutte le rivoluzioni tecnologiche che da qui in avanti si susseguiranno, compresa quella che stanno disegnando i social media³.

Il brano appena riportato ha a che fare, in qualche modo, con la potenzialità di quel teatro per ragazzi che fonda le sue basi sulla drammaturgia che nasce dalla relazione e che, conseguentemente, porta in sé la potenzialità di un forte impatto comunicativo, emotivo ed educativo.

È un segno drammaturgico importante; è un accompagnare la mano all'avviamento di un immaginario inaspettato che può aprire nuovi orizzonti di riflessione ma, come possiamo intuire, non è sufficiente.

Perché ciò avvenga, una scrittura drammaturgica (e la sua messa in scena) deve portare con sé conoscenze specifiche utili a rafforzare quelle motivazioni intenzionali capaci di indirizzare la metafora in questione.

A tal proposito, il brano che segue, senza entrare in tecnicismi fuori luogo in questo contesto, è utile per comprendere l'urgenza che mi ha spinto alla realizzazione di questo spettacolo.

[...] Chi non fa il camionista, invece, è Samidh Chakrabarti, manager di Facebook, dove si occupa di qualche cosa che ci tocca molto da vicino. Nel turbolento mondo dei social media, che a noi interessa particolarmente, non è una pedina qualunque ma il responsabile di un intero comparto, per l'esattezza quello relativo all'attivismo civico o "civic engagement".

A modo suo anch'egli si occupa di educazione, anzi le sue azioni professionali proiettano effetti su tutti i ragazzi del Pianeta, aprendo un ombrello enorme, non certo paragonabile agli ombrellini a disposizione di milioni di madri e padri, soprattutto di quelli tra loro che dimenticano il significato del verbo "stare", appena richiamato, consegnandosi al "nemico", presunto o reale che sia.

Il verbo stare è decisivo per l'esito della partita, fondamentale per stabilire chi educherà i nostri bambini e i nostri ragazzi, soprattutto oggi che le agenzie esterne sono diventate seducenti e agguerrite come mai erano state nel corso della lunga storia che ci precede, capaci di creare mondi che non si toccano, immateriali ma in grado di spostare bibliche montagne e, soprattutto, proprio usando come mezzo i

nostri figli, di generare profitti.

Il virtuale contamina profondamente il reale, lo abbiamo sempre saputo ma ci sembra più consono separarli, forse perché ci illudiamo che così possiamo tenere il virtuale un gradino sotto, delegittimandolo.

Dunque, dividere il mondo tangibile da quello digitale, rappresenta una finzione, come dimostrano le parole del signor Samidh Chakrabarti.

All'inizio del 2018 [...] egli si è lanciato in un'affermazione tanto intensa quanto impegnativa, ammettendo ciò che in molti sospettavano da tempo ma che nessuno credeva potesse essere confessato così sfacciatamente, e proprio da coloro che in qualche modo sono i responsabili dello stato dell'arte.

Il manager di Facebook raccontava la propria impotenza, anzi quella dell'azienda per la quale opera, riguardo alla perenne contesa tra buoni e cattivi all'interno dell'ambiente del social network, precisando che gli sarebbe piaciuto poter garantire che vinceranno i buoni ma di non essere in grado di farlo. Addirittura, egli si è spinto fino ad un punto inimmaginabile affermando che "i social network possono mettere a rischio la democrazia".

[...] Le parole di Samidh Chakrabarti, pure di enorme portata, non rappresentano novità assolute, considerando che nei mesi precedenti e in quelli successivi, il tema delle interferenze dei social network sulla vita civile e sui processi democratici, è stato al centro di poderosi sospetti, dibattiti nonché di indagini giudiziarie.

Persino inutile dire che mettere a rischio una democrazia dovrebbe essere assai più complicato che interferire nella vita dei nostri figli, quindi i conti sono presto fatti. Se i social network sono in grado di inceppare meccanismi così potenti e dotati di qualche lucchetto, immaginiamo quanto possa essere aggredibile tutto ciò che viene prima della democrazia, quello che chiamiamo il quotidiano, quella bolla fatta di spazio e di tempo in cui siamo compresi noi e i nostri figli.

[...] In fondo l'unica vera novità è che, posti di fronte all'evidenza dei fatti, i gestori dei grandi social network sono costretti ad ammettere che forse il gioco tende a sfuggire di mano agli amministratori e che le prospettive non sono esattamente chiare e ottimistiche, come ci facevano intendere fino allo sfinimento.

Un mezzo, quando è potente e remunerativo, si può volgere verso qualsiasi fine, in genere nell'interesse di chi manovra il gioco, raramente verso quello dei giocatori, che in realtà sono essi stessi dei prodotti, ossia la vera fonte del reddito delle aziende applicate nel settore digitale.

[...] Insomma, sembra che il gioco non funzioni come quando prepariamo un

³ "I superconnessi, come la tecnologia influenza le menti dei nostri ragazzi e il nostro rapporto con loro" di Domenico Barrilà - Ed. Feltrinelli - pag. 28, 29.

budino, allorché, dosando ingredienti e replicando procedure, siamo in grado di stabilire quale sarà il risultato.

Sui social questo non è possibile, nelle loro stanze ogni cosa, nel bene e nel male, si deforma, amplifica, creando condizioni che mettono in difficoltà anche l'utenza adulta, sovraesponendola e stressandola, più di quanto accada nel mondo reale, dove le cose sono piuttosto chiare e uno sforzo può pesare, misurare, perché i fenomeni si vedono e si toccano.

Se dobbiamo salire una rampa di scale sentiamo la fatica sulle nostre gambe, se facciamo una serie di operazioni per arrivare puntuali al lavoro avvertiamo l'impegno che stiamo mettendo in atto, se durante la giornata lavorativa affrontiamo compiti molto faticosi, il nostro organismo ci avvisa che la benzina è agli sgoccioli. Di qualunque azione avvertiremo chiaramente il peso, sul piano fisico, psichico, spirituale.

Nella dimensione virtuale, invece le cose cambiano decisamente, per quanto possa sembrare incredibile sono molto più faticose, per almeno due motivi.

Il primo riguarda la quantità degli stimoli cui siamo chiamati a rispondere con dispendiose azioni di riadattamento, investendo energie fisiche e nervose. Stimoli potenzialmente sconfinati ma soprattutto, questa sembra la vera novità, simultanei e incessanti.

Il secondo si riferisce alla scarsa tracciabilità di stimoli e risposte. Più o meno ciò che accade quando entriamo in autostrada e decidiamo di pagare con il Telepass piuttosto che in contanti, in questo caso non avremo cognizione di quanto stiamo spendendo, ma la quantità di tale investimento ci sarà chiara solo quando alla fine del mese riceveremo l'estratto conto della nostra banca.

Proprio questo differimento, con relativi effetti di accumulo, che eludono i controlli, può "indebitare" i ragazzi oltre le risorse disponibili, causando un forte logoramento interiore.

Una sorta di Jet Lag Digitale, da cui i nostri figli sono investiti, con relative sensazioni di stanchezza e di estraniamento, simili ai faticosi percorsi di recupero che seguono ai lunghi viaggi, nei quali è previsto l'attraversamento di diversi fusi orari. Una situazione che nel tempo può saccheggiare quote decisive della loro vitalità, appiattendoli, conferendogli quella patina di apatia che ogni tanto ci sembra di scorgere nei loro sguardi⁴.

⁴ "I superconnessi, come la tecnologia influenza le menti dei nostri ragazzi e il nostro rapporto con loro" di Domenico Barrilà - Ed. Feltrinelli - pag. 29, 30, 31, 32

Affrontare quindi il tema del digitale con i ragazzi, attraverso la metafora di una storia trasmessa con il teatro, significa offrire l'occasione di "stare" con i ragazzi.

Significa offrire loro una nuova opportunità di riflessione, attraverso l'arte della narrazione, sul rapporto intimo tra le loro sensazioni, i loro sentimenti e il loro corpo, guardando una realtà che essi non riescono ad intuire, "come Perseo si difende guardando, riflesso nel suo scudo, lo sguardo assassino di Medusa".

Italo Calvino suggerisce che la cruda realtà può pietrificare, può far male se vista senza filtri; la letteratura, come il teatro, aiuta a guardarla negli occhi attraverso lo scudo della metafora.

L'unico eroe capace di tagliare la testa a Medusa è Perseo, che vola coi sandali alati, Perseo che non rivolge il suo sguardo sul volto della Gorgone ma solo sulla sua immagine riflessa nello scudo di bronzo.

[...] Per tagliare la testa di Medusa senza lasciarsi pietrificare, Perseo si sostiene su ciò che vi è di più leggero, i venti e le nuvole; e spinge il suo sguardo su ciò che può rivelargli solo in una visione indiretta, in un'immagine catturata da uno specchio⁵.

Con lo specchio del teatro ho guardato la realtà compulsiva dei social, la superficialità delle relazioni virtuali, ho scandagliato il moto d'animo degli adolescenti con le loro ritualità e le loro difese, restituendo, con la metafora del racconto, una realtà dalla quale emerge, attraverso la memoria antica del corpo, il sentimento più intimo dell'Uomo: la necessità di provare emozioni.

(B) IPERTESTI DI APPROFONDIMENTO A PARTIRE DA ALCUNE FRASI DEL TESTO TEATRALE

Il testo teatrale scritto racchiude, nel suo insieme, la metafora che rappresenta il messaggio complessivo dello spettacolo, ovvero che è necessario vivere il mondo fisico con uno sguardo nuovo, come un gioco attivo capace di accendere le relazioni e quegli stati emotivi fisici e mentali molto più affascinanti delle relazioni, spesso vigliacche, che si instaurano nelle chat del virtuale.

⁵ "Lezioni americane" di Italo Calvino - Ed. Mondadori (Oscar) - pag.8

Di seguito riporto alcune frasi del testo teatrale; sono brani che portano in se immagini e sintesi di argomenti tratti dal percorso di confronto con i ragazzi e analisi tratte da diversi libri sul tema del digitale e del rischio che il mondo virtuale può nascondere.

BRANO 1

“... i video giochi si manifestavano in tutto il loro splendore, le casse acustiche professionali materializzavano nella sua stanza mondi sconosciuti, pericolosi e affascinanti; contemporaneamente lo Smart Phone lo teneva in contatto con l'universo... lui era il centro del mondo e il mondo gli ronzava intorno con voci, sguardi, immagini di centinaia di amici e amiche che mostravano il loro vero volto ... e non solo quello!

Dalle 14 alle 18 lui era il dio Narciso adorato da tutte le creature della terra.”

In questo frammento di testo si cela ciò che il mondo virtuale rappresenta per i ragazzi, ovvero un luogo di relazione a senso unico, nel quale il vero elemento catalizzatore è, come naturale, l'affermazione di se stessi, ma, senza l'esperienza del confronto, l'egocentrismo naturale utile allo sviluppo della propria autostima, può svilupparsi in un narcisismo volto a considerare gli altri uno strumento, un pubblico da catalizzare, muovendo meccanismi e tecniche di attenzione che, a volte, possono rivelarsi pericolosi (vedi le chat aggressive spesso scatenate nei gruppi WhatsApp contro singole persone provocando reazioni anche tragiche).

Il “luogo social” diventa così il proprio palcoscenico nel quale “gli amici” e i contatti si trasformano in una massa indistinta di “ammiratori”. La sindrome di Narciso è qui evidentemente palese.

La rete quindi si trasforma in una platea di Narcisi egocentrici capaci di escogitare qualsiasi azione digitale pur di emergere sulla massa informe degli utenti della rete. Più like più successo, più autostima; ma quella autostima è fittizia, perché scollegata dalle vere capacità relazionali che i ragazzi dovrebbero acquisire nella crescita, provocando uno scollamento emotivo e una pericolosa incapacità di gestire le stesse emozioni.

BRANO 2

“... Dave era convinto che la colpa era della scuola che non si era emancipata! Non puoi, pensava, subire un'interrogazione senza Wikipedia sotto mano! ... la capitale del Burundi? ... Wiki ... Bujumbura ... semplice! Invece no, devi

sapere tutto a memoria come se al centro commerciale non ti lasciassero entrare se non sai la capitale del Burundi, o i sette re di Roma che uno già fa fatica a ricordare i sette nani.”

L'idea che le informazioni possano essere veicolate dai social media e dai siti come Wikipedia, abbandonando il tratto di percorso impegnativo dell'apprendimento, è l'atteggiamento più pericoloso che mina la conoscenza fino ad ora conosciuta.

È un fenomeno che non investe solamente gli adolescenti ma anche gli adulti.

Avere informazioni a “portata di mano” induce all'inganno, soprattutto se non si è preparati a cercare le fonti più accreditate, ma soprattutto perché l'informazione ottenuta non resta impressa, non appartiene alla vera conoscenza.

Per conoscenza ovviamente non s'intende l'apprendimento a memoria dei fatti e delle cose umane ma quell'interconnessione tra informazioni memorizzate che provocano quel virtuoso sviluppo mentale capace di creare nuove visioni, intuizioni e associazioni di idee fondamentali per lo sviluppo della nostra intelligenza.

Inoltre, come succede quando si viaggia con il navigatore satellitare, non si fissano i percorsi, ovvero la mente, proprio perché si affida all'informazione prêt-à-porter, non tiene in memoria le informazioni fondamentali per una “navigazione mentale autonoma”.

BRANO 3

“... Davide recuperò l'equilibrio con un movimento scomposto, come sempre, e tornò alla realtà.

Dalla realtà della mente era entrato nella realtà fisica, ma gli mancava il suo vero mondo, la realtà virtuale.

Che fare?

CHAT!

L'unica salvezza era condividere con gli amici la sua fuga eroica ... avrebbe ricevuto sicuramente un sacco di commenti!

L'attenzione di tutti sarebbe piombata su di lui, sarebbe stata la vera star del web raccontando al mondo la sua fuga.”

Il mondo virtuale è una nuova realtà e di questo dobbiamo prenderne coscienza.

La realtà virtuale ha potenzialità enormi, capaci di velocizzare i meccanismi di

relazione lavorativa e sociale, ma è necessario capirne a fondo le potenzialità per poterla utilizzare a vantaggio della comunità umana.

Ciò che non è accaduto fino ad ora, soprattutto nell'approccio educativo dei nostri figli, è proprio la capacità di capire e di controllare l'impatto emotivo della nuova tecnologia, il mondo adulto non è stato in grado di riconoscere l'enormità dell'evento abdicando, di fatto, il controllo educativo, accorgendosi tardi dei danni già creati dall'utilizzo sconsiderato del virtuale e additando il mezzo tecnologico come il vero colpevole di ciò che sta accadendo.

Lo strumento tecnologico di per se è una risorsa, non un'incombenza diabolica e nefasta.

Purtroppo questo mancato atto educativo ha fatto sì che la realtà virtuale si interponesse tra la realtà mentale e la realtà fisica, interrompendo così quel flusso naturale tra mente e corpo necessario alla sperimentazione e al controllo degli stati emotivi.

I social network così, per i nostri ragazzi, sono diventati lo strumento primo della comunicazione interpersonale e, come già detto in precedenza, il palcoscenico sul quale esibire le proprie prodezze; per molti l'unico luogo dove si svolge la vita.

BRANO 4

"... Per un attimo pensò di fargli un massaggio cardiaco, come nei film, ma non sapeva dove un cellulare potesse avere il cuore."

Il paradosso teatrale utilizzato in questa battuta, racchiude una considerazione semplice: il mezzo tecnologico, in particolar modo lo SmartPhone, è considerato un prolungamento del corpo, una parte necessaria ed essenziale per restare nel mondo virtuale, quel mondo di costante "relazione" con gli altri.

Tanto da divenire un totem da tenere sempre attivo perché capace di renderti partecipe della sua divinità.

Un cellulare spento è quindi paragonabile ad un essere pulsante, un "pontefice" personale tra la propria esistenza e quella delle esistenze virtuali che ha perso la sua vitalità e quindi che interrompe il canale attraverso il quale partecipare alla vita (virtuale).

Lo SmartPhone ha quindi un cuore pulsante che deve essere riattivato al più presto in caso di "morte".

Lo strumento tecnologico e la vita virtuale rischia quindi di diventare un surrogato delle emotività umane, un filtro senza il quale non si è più capaci di dominare i propri stati emotivi.

BRANO 5

"... Tutto intorno a lui si fece nero, il buio si faceva strada nella sua mente ... poi, come un derelitto, con la mano abbandonata che ancora tratteneva il cadavere del cellulare scivolò lentamente sulle ginocchia. La sua mente era in perfetta empatia con lo schermo del suo cellulare: completamente buia."

In questo frammento di testo si vuole evidenziare una constatazione: le proprie esperienze relazionali passano esclusivamente, o quasi, attraverso la rete virtuale, nel momento in cui si resta disconnessi non si può che cadere nel baratro depressivo e nell'incapacità di gestire i propri stati d'animo.

BRANO 6

"... La sua impressione fu di trovarsi di fronte a qualche cosa di finto, di irreale, come se un personaggio dei suoi videogiochi si fosse materializzato di fronte a lui, ma non aveva nessuna possibilità di eliminarlo."

In questo passaggio è evidente un'inversione in termini di esperienza: il mondo virtuale si sostituisce al mondo reale relegando quest'ultimo in una dimensione marginale, inutile e noiosa ma soprattutto riducendolo ad un luogo dove controllare il "proprio mondo" diventa complicato perché necessita uno sforzo e un impegno mentale e fisico in costante confronto con gli elementi del mondo reale.

Mentre nel virtuale si può controllare meglio l'immagine di se stessi, utilizzando anche stratagemmi ingannevoli e falsi.

Nel caso dei videogiochi, dove l'avversario è eliminabile con un clic e nessun personaggio ha uno spessore vitale, una sua storia, non c'è bisogno dell'empatia.

L'empatia è cosa da vita reale come la paura vera (non il piacevole e controllabile spavento dell'horror), come l'amore che ti confonde (non la manifestazione di esso attraverso gli emoticon).

IL mondo fisico è cosa complessa, non è una struttura ridotta a schemi virtuali, e se il piano fisico viene confuso con il piano virtuale allora possono accadere fenomeni di

sottovalutazione o sopravvalutazione emotiva pericolosa, capace di esporre l'individuo a rischi talvolta sottovalutati.

BRANO 7

“... C'era un gruppetto di ragazzi, ognuno con il proprio cellulare in mano, muti, soli con se stessi.

Dave ebbe un sussulto, loro stavano navigando nel mondo mentre lui stava elemosinando un caricabatterie.”

In questo brano sono messi direttamente a confronto due tipi di isolamento: quello dei ragazzi che, seppure in gruppo, restano isolati con le menti proiettate nei loro social o nei loro giochi, e quello del protagonista che, senza lo strumento per vivere i suoi contatti vive una dimensione di isolamento insostenibile.

BRANO 8

“... Si allontanò, ma sentiva alle spalle gli occhi di quei ragazzi che lo guardavano come se fosse una mela marcia piena di formiche.”

L'auto isolamento del protagonista è evidente, egli, per il fatto stesso di non avere a disposizione lo strumento che gli permette di “vivere” la sua vita virtuale, si sente un rifiuto umano, interpreta gli sguardi del gruppo dei ragazzi con una visione depressiva evidenziando un atteggiamento mentale in crisi d'identità.

BRANO 9

“... Pippo 13 lo sfigato, con la sua voce metallica disse: “Mi riconosci finalmente! Grazie!” e senza che Dave potesse fare niente lo abbracciò svanendo nel suo corpo come un fantasma.”

In questo caso nella metafora narrativa il personaggio “Pippo 13”, avatar del protagonista, compare nella vita reale come proiezione simbolica inconscia delle diverse facce dei propri impulsi emotivi; i personaggi che vengono creati nel mondo virtuale, i propri avatar, altro non sono che maschere degli archetipi che popolano il proprio inconscio.

BRANO 10

“... Dave cominciò a pensare che quello che gli stava capitando non poteva raccontarlo a nessuno, niente foto, niente post, niente like, niente di niente! Praticamente un inferno!

Quello che stava vivendo in realtà non lo stava vivendo perché nessuno poteva saperlo!

Da quando aveva cominciato ad usare i social la sua vita si svolgeva lì dentro. Non era importante quello che viveva veramente ma quello che raccontava di sé con le sue foto e i suoi commenti!

Adesso invece ... era invisibile!

Ma non l'invisibilità magica del mantello di Harry Potter, non quella di alcuni videogiochi in cui l'opzione invisibilità ti permette di compiere le missioni.

No! Era che il suo mondo scorreva senza di lui, a sua insaputa!

Avrebbe potuto compiere qualsiasi azione eroica, sventare una rapina, salvare un bambino da un tir, baciare la più bella ragazza della città che nessuno lo avrebbe saputo, quindi niente sarebbe stato vero ... era INVISIBILE!”

Il brano qui sopra riportato affronta in maniera diretta, attraverso un ragionamento espresso direttamente dal protagonista della storia, un tema importante nella relazione eccessiva che i ragazzi hanno con il mondo virtuale, ovvero il senso di invisibilità.

Un'invisibilità che li assale nel momento in cui sono distanti dal telefono cellulare o altro supporto tecnologico in grado di tenerli connessi con il mondo dei social.

La lontananza dallo strumento tecnologico può portare a marcate reazioni isteriche e, in casi di negazione dello strumento, a veri e propri stati depressivi.

Il legame costante e compulsivo con gli “amici” sui social, sposta lentamente la percezione della propria esistenza dal mondo fisico, che diviene strettamente funzionale alla sopravvivenza, al mondo virtuale, vero luogo di “vita” e “relazione”, creando uno scollamento con la realtà e innescando problematiche emotive rilevanti (abbattimento della propria autostima, difficoltà di dialogo, incapacità di confronto ecc.) tra le quali una sempre più crescente incapacità di gestire i propri stati emotivi e far fronte alle reazioni emotive degli altri.

BRANO 11

“... Cominciò ad avere la sensazione che il mondo fisico altro non fosse che un mosaico di App ... Applicazioni mobili di un software gigantesco!”

La suggestione che emerge dal testo sopra riportato è nata dall'intuito del filosofo Pietro Prini che, nel suo libro “Il paradosso di Icaro” descrive una visione del mondo assolutamente nuova, capace di sviluppi imprevedibili.

Lo spunto suggerito da Prini è divenuto, nel testo “Diasconnesso, fuga off-line” la chiave di volta drammaturgica dell'intero spettacolo, lo strumento immaginativo che permette al protagonista di recuperare le “tecnologie del proprio corpo” con uno sguardo nuovo e innovativo.

BRANO 12

“... La sua Memory App entrò in flashback ... e si rivide davanti al cellulare a scrivere quel commento su facebook, Ettore aveva postato un suo primo piano e si notavano alcuni brufoli e Dave, per scherzo, aveva immediatamente scritto: “Ecco Brufolo! L'ottavo nano!”

In questo frammento risulta lapalissiano il riferimento al fenomeno di un cyber bullismo latente, che prende il via dalla leggerezza dello scherzo, perpetrato per attirare simpatia e ilarità.

Un agire nei social che spesso entra in un vortice di sarcasmo e cattiveria capace di creare dal nulla una vittima, l'oggetto di quel divertimento incosciente.

Nella rete sociale virtuale ci si sente protetti, non si agisce personalmente a diretto contatto con la persona presa di mira e quindi al riparo da eventuali spiacevoli reazioni. Questo agire da luogo a fenomeni di aggressività mascherata sotto forme di leggerezza e scherno cameratesco che può mettere a rischio i rapporti interpersonali se non addirittura provocare vere e proprie ferite psicologiche a chi, in quel momento, viene “preso di mezzo”.

BRANO 13

“... Quella sera, a casa dei nonni, andò a dormire nella stanza di sempre, quella dove anni prima, il nonno aveva attaccato le stelline fluorescenti sul soffitto.

La nonna si era fatta prestare un caricatore dalla vicina e il suo Smart Phone era resuscitato, ma Dave, guardava il soffitto e in quelle stelle artificiali rivide gli occhi di Stephy, due smeraldi luminosi che si avvicinavano fino a mostrare l'infinito delle sue pupille, chiuse gli occhi ed ebbe la sensazione di sentire il sapore delle sue labbra e il loro leggero scollarsi ... e il fiato profumato ... e il viso arrossato ...”

Quando la forza dirompente degli stati d'animo e delle emozioni derivanti dal rapporto reale e interpersonale prende il sopravvento è la realtà che vince. Il personaggio si sente finalmente vivo. I ragazzi, quando sperimentano momenti della vita dove il corpo e la mente collaborano, comprendono quanto il mondo reale sia il naturale habitat per lo sviluppo armonico della propria esistenza.

BRANO 14

“... Tutte le parole che Dave voleva regalare a Stephy stavano maturando sui rami dei suoi pensieri e le avrebbe consegnate con le sue stesse mani nei giorni a venire.”

Con questa frase della parte finale del testo, il protagonista della storia si rende conto, grazie alle esperienze emotive vissute nella sua piccola avventura, di quanto l'elaborazione fuori dagli schemi (che solamente l'esperienza e la sensibilità fisica può regalare) possa essere colma di forza vitale.

Davide, forse per la prima volta, vive e comprende un tempo di maturazione che fino ad allora era stato impensabile e si rende consapevole che il gioco più entusiasmante è la sfida che scatta nella relazione vera.



Realizzato con il sostegno di
Torino Arti Performative



nel quadro del progetto
Nuove generazioni (in a) teatro

NONSOLOTEATRO

Nonsoloteatro è sigla artistica
di UNOTEATRO soc. coop.

Organizzazione e distribuzione

Claudia Casella

tel. +39 011.19740275

+39 337446004

fax +39 011.19740273

info@nonsoloteatro.com

www.nonsoloteatro.com