

# i DEDALO



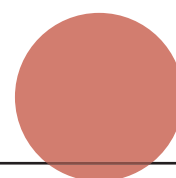
*Ma se io vi dicessi che tutto quello che siamo abituati a vedere non fosse la realtà? Se quello che conosciamo, attraversiamo, respiriamo non fosse La Verità? Se io vi dicessi che è tutto una perfetta macchinazione artificiale, costruita con sapienza per farci sentire liberi di camminare, per farci stare tranquilli, per farci sentire al sicuro... Cosa sceglieremmo di fare?*

## **Sinossi**

Il pubblico viene accolto da un misterioso personaggio: è Dedalo, il creatore di quel labirinto che chiamiamo realtà, ovvero quello che siamo abituati a vedere, quello che ci fa stare tranquilli, a cui tutti abbiamo scelto di credere al punto da non saperla più distinguere dalla verità. Dedalo lancia una **sfida**: andare al di là dello sguardo. Propone agli spettatori **un gioco**: entrare nelle profondità del labirinto, nelle pieghe inedite del mondo, al di là di quello che siamo abituati a guardare, e lì trovare da soli una via d'uscita, un altro modo possibile per essere felici. Lì dentro, dove tutto è possibile, spetterà al singolo giocatore decidere dove posare lo sguardo, scegliere a cosa credere, scegliere a cosa affidare la propria vita. Sì, perchè in gioco c'è la vita stessa... Nel labirinto non saranno da soli. Un mostro vi è rimasto rinchiuso e vaga alla ricerca di una felicità da divorare, alla ricerca di un posto nel mondo. Di fronte al rischio di essere divorati o di rimanere intrappolati per sempre i giocatori dovranno essere pronti a tutto, anche ad uccidere.

## **I temi**

**La scelta, la verità, l'identità.** Sono queste le tematiche della performance. La vita, come in un labirinto ci chiede costantemente di prendere posizione, di decidere. La verità è un valore sempre meno assoluto nel nuovo mondo del digitale: per scegliere dobbiamo basarci su informazioni incomplete, su emozioni, sulle paure che abitano il nostro quotidiano. La convenzione diventa l'unica via di uscita, l'unico modo di vivere serenamente, l'unico modo per **essere felici**.



Il gioco propone a ciascun giocatore di affidarsi a una guida, una voce, una virtù dell'anima: **la giustizia, il coraggio, la conoscenza e la bellezza**. Sono quattro modi diversi per guardare il mondo, riscoprire il nostro paesaggio quotidiano al di là della convenzione. Queste voci saranno un appoggio sicuro che aiuteranno lo spettatore a trovare la forza per scegliere da solo la propria strada da seguire.

### **Il mito**

La performance riscopre il valore del mito come strumento per riflettere sulla propria contemporaneità. Traspone **il mito del labirinto di Cnosso** in chiave contemporanea, lo innesta in un luogo concreto e lo riempie di riferimenti pop (che prendono ispirazione dalle ambientazioni fantasy da Fabbrica di cioccolato, dalle graphic novel e dal mondo dei video games).

Ognuna delle voci guida nascono da un'indagine sui personaggi della mitologia e della tradizione greca (Prometeo - per la conoscenza, Achille per il coraggio, Medea per la giustizia, Elena per la bellezza) e dal loro incontro con **miti contemporanei** (Einstein, Muhammad Ali, Lady D, Marilyn Monroe), dando vita a eterei e invisibili personaggi dal forte potere simbolico. Ognuno di questi personaggi corrisponde ad un diverso percorso, ad un diverso approccio al mondo, a un diverso modo di prendere decisioni, prefigurando l'ultimo e più importante tema del gioco: **l'identità**. Fin dalla prima scelta, ogni partecipante intraprende un viaggio verso se stesso che lo porterà, attraverso prove da superare e scelte da compiere, a **scoprire che il mostro da sconfiggere non è altri che egli stesso**.



### **Spazi**

Il gioco si adatta potenzialmente a **qualsunque luogo**, potrebbe svolgersi al chiuso o all'aperto, in un bene culturale, in un'area industriale dismessa, in un parco, in un quartiere di periferia come nel centro storico di una città turistica. Gli itinerari portano i partecipanti a scoprire o riscoprire il luogo, a guardarlo con occhi diversi ed anche a modificarlo lasciando segnali temporanei del proprio passaggio. **Gli spazi vengono ri-costruiti dai partecipanti stessi, ri-abitati, vissuti**. Attraverso la geolocalizzazione ogni partecipante segue un percorso prestabilito, che gli permette di fare scoperte, di vedere e trovare oggetti, segnali, inserendosi nel tessuto urbano e/o architettonico. E' anche ipotizzabile l'interessante possibilità del coinvolgimento della popolazione locale, sia nella preparazione che nello svolgimento del gioco, intrecciando le esperienze e alimentando le opportunità di scambio e valorizzazione del contesto specifico.



## Come funziona?

iDEDALO è una performance transmediale che coniuga strumenti digitali e reali, teatro ed esplorazione degli spazi, fare e fruire. La performance **accompagna i singoli spettatori lungo itinerari tracciati e geolocalizzati** che permetteranno di compiere un viaggio di riscoperta del territorio.

L'itinerario partirà da un unico punto di partenza, una sorta di "ingresso" del labirinto (una piazza, un cortile, un luogo chiuso capace di accogliere il pubblico ecc) ma non sarà lo stesso per tutti gli spettatori.

Lungo il percorso, gli spettatori saranno chiamati a compiere delle **scelte individuali** di tipo etico, estetico e narrativo: ogni decisione aprirà una direzione nello spazio, un percorso differente, sia per il corpo in movimento che per la storia narrata. La matrice narrativa ad albero prevede fino a **17 finali possibili**, che ovviamente corrispondono anche a 17 diverse mete del percorso.

## Gli strumenti digitali

La performance si struttura a tutti gli effetti come un format di avventura testuale e prende vita all'interno di un preciso e reale paesaggio urbano.

I giocatori si interfacciano con il gioco **attraverso il proprio smartphone** (connesso ad internet e munito di cuffie o auricolari) e in particolare attraverso l'app di **Telegram** (che garantisce ai giocatori un totale rispetto della privacy).

**Un software risponderà automaticamente ai comandi del singolo giocatore** inviando file audio (da ascoltare in cuffia), indicazioni testuali e coordinate geografiche da raggiungere (anche con l'ausilio degli strumenti di navigazione del proprio telefono). Saranno questi elementi che permetteranno allo spettatore sia di fruire della vicenda narrativa/poetica (che si sviluppa tramite drammaturgie sonore), sia di scoprire il personale percorso da compiere nello spazio.



## Mappatura e allestimento degli spazi

Ogni percorso si strutturerà in 6 tappe che saranno individuate sulla base di un'indagine e una **mappatura dei luoghi**. La meta di ogni tratto sarà facilmente identificabile grazie ad **allestimenti leggeri e temporanei**. Essi non saranno solo uno strumento utile all'orientamento, ma veri e propri dispositivi che stimoleranno la partecipazione diretta dei partecipanti. Ogni allestimento chiederà agli spettatori di lasciare un segno del proprio passaggio (la risposta a una domanda, un breve racconto scritto su un post-it, ecc) che entrerà a far parte integrante della vicenda per gli spettatori che verranno dopo.

## Allestimento, tempi e numeri

La dimensione **site specific** richiede alla compagnia un lavoro di adattamento al contesto che ospiterà la performance. Si prevedono 3 giorni di lavoro per la mappatura degli spazi, la costruzione degli itinerari, l'allestimento degli spazi e l'aggiornamento del software. È prevista anche la possibilità di coinvolgere alcuni bambini del territorio nel lavoro di adattamento del format.

## Numeri

- 40 le persone che possono fruire la performance contemporaneamente;
- 60/80 min la durata dell'esperienza per ciascuno spettatore;
- 1 raggio di azione territoriale dal punto di partenza;
- 2 km di strada da percorrere a piedi (valore massimo);
- 38 i luoghi abitati dalla performance;
- 17 i finali possibili;
- 5 le repliche organizzabili nell'arco di una giornata;
- 8 i bambini del territorio che possono essere coinvolti nell'allestimento.

## Info e Contatti

Referente distribuzione  
Angela Ruozi  
a.ruozzi@mamimo.it  
3201495611

[www.mamimo.it](http://www.mamimo.it)  
[www.karakorumteatro.it](http://www.karakorumteatro.it)

