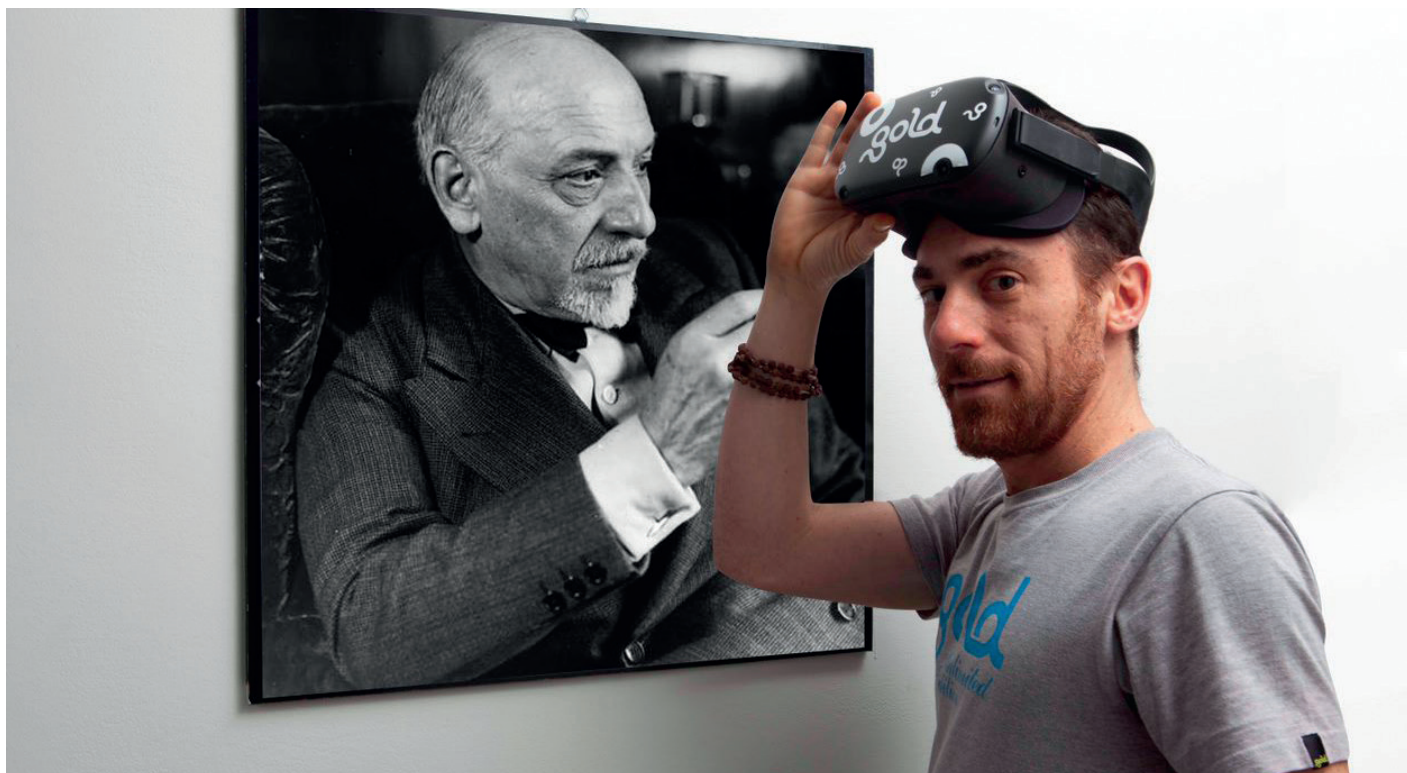


ELIO GERMANO COSÌ È (O MI PARE)

Una riscrittura per realtà virtuale di "Così è (se vi pare)" di **Luigi Pirandello**

Una produzione Fondazione Teatro della Toscana, Infinito Produzioni Teatrali, Gold Productions
prodotto da Pierfrancesco Pisani, Alessandro Mancini, Omar Rashid, Luca Fortino, Elio Germano
le riprese si sono svolte presso la Tenuta Bossi dei Marchesi Gondi e il Teatro della Pergola di Firenze

Durata 1 ora 20 minuti circa



Fotografie di Omar Rashid

Adattamento e regia **Elio Germano**

Vr supervisor e final design **Omar Rashid**

con **Elio Germano,**

Gaetano Bruno, Serena Barone,

Michele Sinisi, Natalia Magni,

Caterina Biasiol, Daniele Parisi,

Maria Sole Mansutti, Gioia Salvatori,

Marco Ripoldi, Fabrizio Careddu,

Davide Grillo, Bruno Valente,

Lisio Castiglia, Luisa Bosi, Ivo Romagnoli

e con la partecipazione di

Isabella Ragonese e Pippo Di Marca

Sound design **Gabry Fasano**

Costumi **Andrea Cavalletto**

Puppet **Eugenio Casini**

In collaborazione con il **Laboratorio
d'arte del Teatro della Pergola**

La produzione ringrazia

**Benedetta Cappon, Artisti 7607, Iman Pisani,
Alfredo D'Adamo, Elena Bianchini, Gerardo Gondi,
Luca Viola, Valentina Di Cesare, Giacomo Gandossi,
Martina Rojas Chaigneau, Francesco Esposito,
Margherita Landi, Matilde Arrighi, Duccio Cecchi,
Ettore Bettarelli, Gilda, Didi**

TRAMA

In un salotto dell'alta borghesia si sviluppa *Così è (se vi pare)* di Luigi Pirandello che mette in discussione l'idea di "verità assoluta": un intero paesino viene turbato dall'arrivo del signor Ponza e della signora Frola, un genero e sua suocera che sembrano raccontare versioni diverse di una stessa storia con "protagonista" la moglie e figlia, la signora Ponza. I cittadini non sanno più a chi e a che cosa credere, ma non possono smettere di indagare alla ricerca di una verità che, forse, non esiste. *Così è (o mi pare)* cala il testo pirandelliano nella società moderna, dove "spiare" l'altro risulta ancora più semplice grazie all'uso dei nuovi media. Lo spettacolo è stato infatti pensato per essere realizzato in realtà virtuale, un nuovo strumento tecnologico, tra cinema e teatro, in grado di porre lo spettatore al centro della scena. Tramite cuffie e visori il pubblico si trova a essere non più a teatro, ma all'interno del lussuoso appartamento dove si svolge la storia, più precisamente all'interno del corpo di uno dei personaggi, che vede e ascolta tutto: il Commendator Laudisi, anziano padre di Lamberto, su una sedia a rotelle, invenzione non presente nel copione originale. Si apre così la possibilità di un'esperienza unica nel suo genere, utile alla finalità del racconto e alla riflessione sul tema pirandelliano di cosa sia reale e cosa sia vero. La prospettiva è duplice: individuale e collettiva. Attraverso la visione simultanea, lo spettatore si trova immerso nella stessa vicenda a cui assistono gli altri, ma può scegliere lui dove e cosa guardare. Contemporaneamente, nello stesso spazio, altre persone fanno la sua medesima esperienza tanto che al termine è possibile confrontarsi rispetto a quanto visto e sperimentato. Esattamente come a margine di uno spettacolo teatrale o di un film.

“

*È una messa
in scena diversa
dal teatro o
dal cinema,
un linguaggio
terzo, capace
di trasportarti
con lo sguardo*

”



L'ILLUSIONE DELLA REALTÀ

Intervista a **Elio Germano**
di Angela Consagra

Cosa l'ha portato a sperimentare la realtà virtuale?

Già da alcuni anni, con la complicità di Omar Rashid e della società di produzione Gold, mi cimento nella sperimentazione di questa potenzialità. Il virtuale è un linguaggio terzo rispetto al cinema e al teatro, e come tale va esplorato. Le riprese sono sferiche, il video è tutto intorno a noi: sopra, sotto, ci sentiamo proprio dentro alla visione. C'è un forte impatto emotivo: il pubblico vive un'esperienza virtuale, ma con la sensazione di far parte fisicamente della narrazione. È questa la grande potenzialità della realtà virtuale: la possibilità di mettere lo spettatore all'interno del racconto, facendogli percepire che il racconto lo riguarda. Sia in termini di scrittura che registici, questo è un aspetto che mi interessa molto: cercare di arrivare addosso al pubblico, circondarlo e quasi toccarlo, renderlo profondamente partecipe. Ovviamente il teatro in quanto esperienza dal vivo non è sostituibile e rimane una forma di arte imprescindibile. Ma mi è sembrato interessante realizzare un testo teatrale di Pirandello in realtà virtuale con lo scopo di aggiungere possibilità interpretative, ponendo lo spettatore al centro della scena e, in questo caso, mettendosi a servizio del racconto, della riflessione su cosa sia reale e cosa sia vero. Il rischio del VR resta l'isolamento al quale può portare una fruizione individuale. Per evitare di perdere la dimensione collettiva di condivisione che caratterizzano il teatro e il cinema abbiamo ideato un sistema che consenta una visione simultanea della pièce: lo spettatore, per quanto isolato dal visore e dalle cuffie, si trova immerso nella stessa vicenda cui assistono gli altri, con i quali al termine può confrontarsi scambiando riflessioni. In questo modo è anche possibile amplificare il concetto pirandelliano di soggettività della realtà

Così è (o mi pare), una riscrittura dell'opera di Pirandello con riprese immersive: in che modo un classico per eccellenza del teatro e la tecnologia della realtà virtuale possono convivere?

Abbiamo pensato ad una regia costruita ad hoc per una fruizione in realtà virtuale. Partendo dal testo originale abbiamo lavorato sul linguaggio per renderlo quanto più possibile contemporaneo, così da accorciare le distanze con lo spettatore e consentire un'esperienza immersiva autentica. Il pubblico indossando il visore si ritrova in scena nei panni di un personaggio-spettatore, il Commendator Laudisi, invenzione non presente nel testo, che su una sedia a rotelle diviene osservatore delle vicende che si svolgono nel suo salotto dove una piccola comunità pettegola si riunisce per indagare sulla vita del signor Ponza e della signora Frola, genero e suocera, e sulle due verità che essi raccontano circa la signora Ponza, rispettivamente moglie e figlia. Le chiacchiere finiscono ad improvvisare una sorta di processo ai due. Lo spettacolo diviene l'occasione per riflettere sulla società moderna, in cui "spiare" gli altri risulta ancora più semplice e dove i processi mediatici si sostituiscono a quelli nelle aule dei tribunali. Per realizzare lo spettacolo lo abbiamo messo in scena due o tre volte al giorno per circa due settimane, riprendendolo in tempo reale con una telecamera sferica che non permette di eliminare gli errori rendendo tutto più reale. L'assenza da un lato di una vera e propria troupe cinematografica, dall'altro degli spettatori teatrali, permette a noi attori di recitare senza le ansie da prestazione alle quali siamo abituati. Inoltre la consapevolezza di essere costantemente ripresi e dell'assenza di un unico punto di vista impone agli interpreti di essere sempre nel proprio ruolo.

Pirandello è l'autore che forse per primo ha mescolato le carte della narrazione per ripensare il rapporto esistente tra realtà e finzione: da autore Lei stesso di questo spettacolo, com'è stato riscrivere Pirandello?

La tecnologia VR ha costituito una grande possibilità per rappresentare Pirandello cercando di riattualizzarlo, perché così si sono aggiunti altri piani narrativi che alla fine è ciò che questo autore compie in tutte le sue opere. Si cerca di scavare nell'identità dei personaggi: è la grande interrogazione pirandelliana su quello che pensiamo di essere e quello che in realtà siamo per gli altri. *Così è (o mi pare)* è una riflessione sul senso della verità, sul rapporto tra realtà e finzione, tra la realtà oggettiva e la mia verità, sull'indagabilità della verità in sé. Pirandello ci parla di noi, di quello che siamo e in questo senso la realtà virtuale ci fa riavvicinare di più a questo autore, perché pone in prima persona lo spettatore a farsi queste domande, collocandolo come di fronte ad uno specchio e mettendolo in gioco in prima persona.