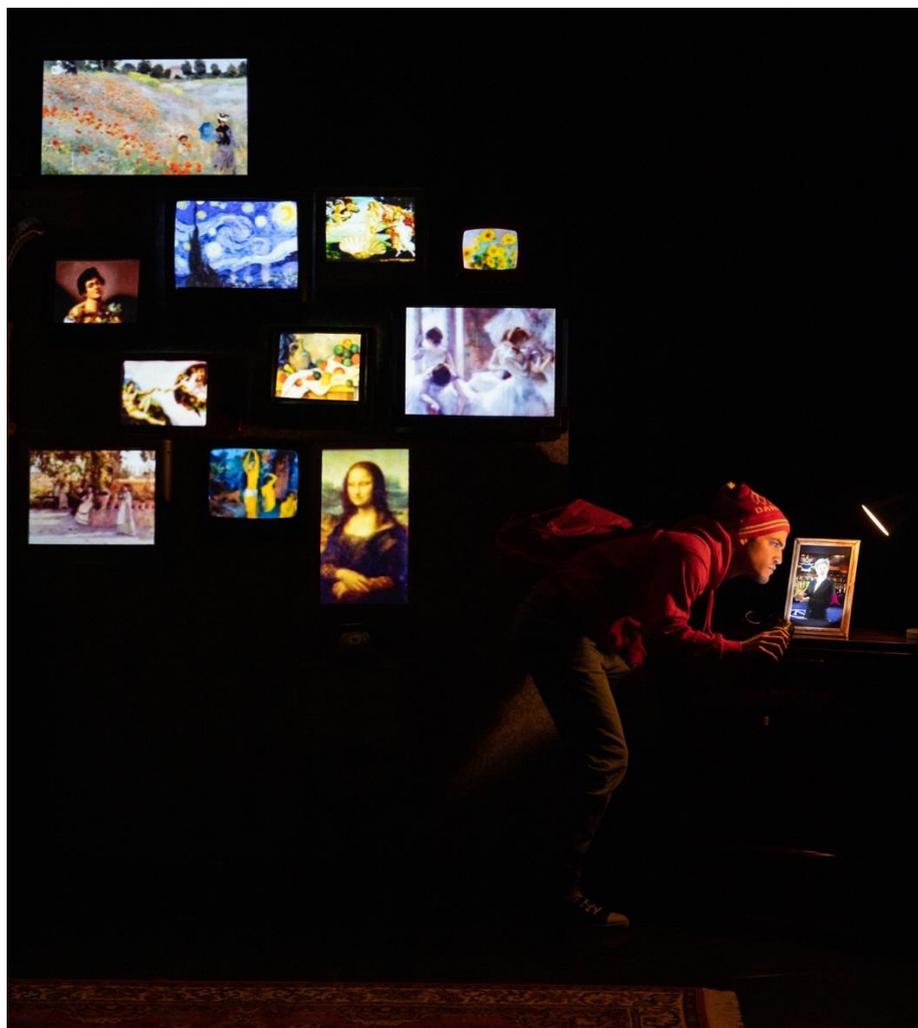




NARCISO

*La tecnologia cattura la nostra attenzione e ci disconnette dalla realtà,
consente una fuga da ciò che è problematico e complesso.
Daniele Novara, pedagoga*



Ph. Chiara Asoli

drammaturgia Giacomo Ferraù e Giulia Viana - *regia* Giacomo Ferraù
con Marco Rizzo / Diego Delfino
voce di Eco Giulia Viana

con la collaborazione artistica di Francesco Frongia - *assistente alla regia* Giulia Viana
allestimento multimediale e tecnico Lorenzo Crippa - *Riprese video* Omar Nedjari
scene Marina Conti - *assistente scenografa* Federica Padovani - *disegno luci* Giuliano Almerighi
organizzazione e distribuzione Elisa Binda
produzione Eco di fondo

spettacolo inserito nel progetto ["NUOVA ALBA"](#) realizzato con il sostegno del MiC e del Comune di MILANO

ringraziamenti Associazione [La Banda degli Onesti](#) e [Campo Teatrale](#), Milano



LO SPETTACOLO

Abbiamo tentato di rileggere un celebre mito come quello di Narciso alla luce del tema del pericolo dell'isolamento dovuto alla dipendenza dal gioco online e dai mezzi di comunicazione in generale, tendenza che non solo genera frustrazione, depressione ed apatia, ma mette seriamente in pericolo le nuove generazioni che non percepiscono i rischi che si celano dietro lo schermo e il livello di dipendenza in cui si rischia di cadere. Narciso smette di interessarsi agli altri perché specchiandosi nel riflesso dell'acqua rivede un'altra creatura che lo attira più di qualsiasi forma umana, e questo amore lo porterà ad affondare sprofondando in esso. Lo specchio d'acqua è per noi lo schermo in cui lo spettatore potenzialmente rischia di isolarsi, attirato dal gioco online, dal gioco con un altro sé stesso, allontanando il contatto diretto fatto di relazioni umane.

SINOSI

Il mito di Narciso alla luce del tema del gaming e della dipendenza dai mezzi di comunicazione. Come Narciso, anche il nostro protagonista smette di interessarsi agli altri perché attratto da quello "schermo d'acqua" in cui intravede il suo riflesso, un riflesso che può incantarti fino a farti precipitare.

NASCITA DELLO SPETTACOLO

Lo spettacolo nasce da una proposta, da parte de *la Banda degli onesti*, di immaginare un evento educativo teatralizzato da poter svolgere in streaming o nelle classi della scuola primaria per contrastare la dipendenza dal gioco d'azzardo. Eco di fondo ha accolto la proposta e ha sviluppato un progetto continuando la poetica stessa della compagnia, associando quindi il tema al mito di Narciso. Come Narciso specchiandosi nel suo riflesso, precipita dentro sé stesso, così un giovane adulto specchiandosi in uno "schermo" può perdere i contatti con la realtà. In questa occasione è nato l'evento educativo NARCISO della durata di 30' scritto da Giacomo Ferraù e Giulia Viana e condotto in doppio cast da Marco Rizzo e da Diego Delfino. Il progetto è parso immediatamente ricco di potenzialità e i due autori hanno scelto di svilupparlo estendendo il tema e costruendo un vero e proprio spettacolo per approfondire la tematica dell'isolamento dalla realtà a causa dell'abuso del mondo digitale.

PERSONAGGI

Martin, il protagonista della storia, un ragazzo molto intelligente, ma tendenzialmente solitario, trascorre troppe ore davanti agli schermi e si relaziona solo con alcuni amici virtuali, a distanza;

Il Professore, zio di Martin, un incrocio tra Doc di *Ritorno al Futuro*, Archimede Pitagorico e il Mago Merlino (edizione Disney); un appassionato inventore che ha trascorso tutta la sua vita ad immaginare e progettare nuovi oggetti, anche digitali;

Eco, l'assistente telematica del Professore, una macchina misteriosa che accompagna la vita del Professore e che rivelerà alcune considerazioni sulla vita a Martin.



TEMI E ATTIVITA' SUGGERITE

ISOLAMENTO DOVUTO ALL'ECESSIVO UTILIZZO DEI GIOCHI VIRTUALI: Obiettivo dello spettacolo è mettere in relazione il giovane spettatore con il tema della dipendenza dal virtuale, soffermandoci particolarmente sul gioco online, addestrandolo a riconoscere i pericoli che questa tendenza induce. Non demonizzare il mezzo digitale ma consegnare, attraverso la metafora, alcuni strumenti per proteggere sé stessi. Per questo motivo abbiamo costruito una pagina web di attività inerenti al tema di *Narciso*, in cui il giovane spettatore, con l'aiuto di un adulto, può scaricare dei carta-modelli per giocare dal vivo con chi desidera, utilizzando quindi lo schermo come mezzo per mettersi in contatto dal vivo con gli altri.

- **Video giochi da tavolo:**

(<http://www.ecodifondo.it/spettacoli/teatoragazzi/spettacoli-teatoragazzi-narciso/narciso-attivita/>)

DIRITTO ALLA PRIVACY E CONSAPEVOLEZZA SUI MEZZI DI COMUNICAZIONE: imparare a definire cosa è lecito fare e cosa no online, prenderne le misure il prima possibile ci permette di arginare un possibile pericolo. Rimanere aggiornati in questo senso è fondamentale secondo noi, per questo suggeriamo agli insegnanti un percorso di aggiornamento tramite la pagina del garante della privacy (<https://www.garanteprivacy.it/temi/minori>) o tramite la conoscenza della *patente di smartphone* (<https://intreccio.eu/patente-smartphone-bambini/>)

TEMPO E RELAZIONI: ricordare quanto sia importante affrontare la presenza “dal vivo” e non rifugiarsi dietro agli schermi. Le attività teatrali spesso svolgono una funzione da questo punto di vista aggregativa, di ascolto e di consapevolezza di sé e dell'altro, della percezione del proprio corpo nello spazio e di quello dei propri compagni. Per questo la compagnia è disponibile ad accompagnare alla replica un breve laboratorio teatrale che stimoli questo tipo di consapevolezza.

[#lovuoiunpensierofelice?](#)

Eco, la nostra assistente telematica, ha un ruolo fondamentale per la vita del Professore (e anche per la vita di Martin). Lei non si dimentica mai che la cosa più importante è stare bene e generare benessere intorno a sé. Per rimediare alle tristezze altrui, ogni tanto “sfora” una filastrocca che riporti il sorriso. Vuoi scrivere anche tu il tuo pensiero felice e mandarlo ad Eco? Ecco la sua mail ecodifondo@gmail.com



RIFERIMENTI PER GLI INSEGNANTI

BIBLIOGRAFICI

- ***Adolescenti in trappola***, *Come aiutarli a muoversi tra i rischi e le opportunità che offre la rete*, Maria Luisa Genta
- ***Chi non gioca è malato***, *perché il calcio, il gioco d'azzardo e i social games sono fondamentali nella vita dell'uomo*, Norbert Bolz

FILMOGRAFIA

- ***Ritorno al futuro***, Robert Zemeckis
- ***Il Tagliaerbe***, Bred Leonard

WEB

- <https://www.uppa.it/educazione/pedagogia/generazione-social-gli-effetti-della-tecnologia-su-bambini-e-adolescenti/> (Daniele Novara)
- <https://www.uppa.it/educazione/sicurezza-online-bambini-istruzioni-duso/> (Chiara Cavallaro)
- <https://www.uppa.it/educazione/pedagogia/5-miti-da-sfatare-su-tecnologia-e-bambini/> (Daniele Novara)
- <https://www.giovanigenitori.it/news-in-evidenza/phubbing-ovvero-genitori-distratti-dallo-smartphone/>

RIFERIMENTI PER I GIOVANI SPETTATORI

- ***Miti greci per i piccoli***, Stefano Bordiglioni

FOTOGRAFIE

www.ecodifondo.it/fotografie-narciso



L'ECO DI FONDO (o radiazione cosmica di fondo) è la testimonianza viva della nascita dell'Universo in tutta la sua bellezza, che, come l'arte, è un mistero.

La compagnia teatrale milanese **ECO DI FONDO** (fondata nel 2009 da due attori diplomati all'Accademia dei Filodrammatici, Giacomo Ferraù e Giulia Viana) indaga da 12 anni temi sociali, metaforizzandoli linguisticamente attraverso miti, fiabe e la costruzione di immagini coinvolgenti che abbiano un potere evocativo.

Tripartisce la sua scrittura tra prosa per famiglie, prosa per adulti e teatro d'opera.

Rafforza la sua poetica attraverso il lavoro di pedagogia e di costruzione di spettacoli per amatori.

Selezionata per 9 volte da *NEXT-Laboratorio per delle idee* (Regione Lombardia, Fondazione Cariplo, AGIS Lombardia), e dal 2018 al 2021 finanziata dal MIC come Impresa di Produzione Under 35, dal 2022 come Impresa di Produzione di teatro di innovazione nell'ambito della sperimentazione.

TEATROGRAFIA

NARCISO (2021) sulla dipendenza tecnologica da devices e l'isolamento

SONO SOLO NELLA STANZA ACCANTO (2021) (*Eco di fondo/Caterpillar*) sul bullismo

GHITA, storia della Fornarina (2021) lettura scenica sul mito della musa di Raffaello

LA NOTTE DI ANTIGONE (2019) sul caso Cucchi

DEDALO E ICARO (*Teatro dell'Elfo/Eco di fondo*) drammaturgia *Tindaro Granata*, regia *Francesco Frongia* e Giacomo Ferraù, sul disturbo dell'autismo

POLLICINO (2017) sulla terza età

LA SIRENETTA (2015) in collaborazione con *Arturo Cirillo*, sull'identità sessuale

O.Z. Storia di un'emigrazione (2014) una fiaba-metafora dell'immigrazione

ORFEO ed EURIDICE (2014) (*Eco di fondo/Teatro Presente*) testo e regia di *César Brie*, sull'accanimento terapeutico

NATO IERI (2012)

OPERA

IL TRIONFO DELL'ONORE (2019) di A. Scarlatti, riallestimento *Japan Opera Foundation*

IL TRIONFO DELL'ONORE (2018) di A. Scarlatti, *Festival della Valle D'Itria*

CARMENSITA, Chanson Gitane (2017) OperaKIDS, *AsLiCo*

ALTRI CANTI D'AMOR (2017) dall'VIII Libro dei Madrigali di Monteverdi, *Festival della Valle D'Itria*

PREMI E SEGNALAZIONI

☑ Sostenuti da MiBAC e SIAE, nell'ambito dell'iniziativa "*Sillumina – Copia privata per i giovani, per la cultura*" per lo spettacolo DEDALO E ICARO produzione Teatro dell'Elfo ed Eco di fondo.

☑ Selezione *Inbox* (ORFEO ED EURIDICE, 2014 / LA SIRENETTA, 2018 / LA NOTTE DI ANTIGONE 2020)

☑ Finalista Premio *Cassino Off* 2016 – Festival del Teatro Civile (ORFEO ED EURIDICE)

☑ Premio *Riccardo Pradella* (2014) per "la sensibilità di confrontarsi con il contemporaneo e di svolgere una continuativa ricerca su temi etico sociali"

☑ Finalista *Premio Scenario Infanzia* (NATO IERI, 2012)

☑ Premio Internazionale di regia *Fantasio Piccoli* a Giacomo Ferraù (SOGNI, 2010)

☑ Premio *A.N.P.I. Cultura* (LE ROTAIE DELLA MEMORIA, 2008)