# HOMO LUDENS

COMPAGNIA **MALMADUR**

# LO SPETTACOLO

**CONTENUTO DEL GIOCO**

Un gong, un Arbitro, tre Giocatori, un Escluso, un pubblico.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il pubblico è diviso in quattro squadre: tre squadre si aggiudicano un Giocatore ciascuna; una squadra funge da Ago della bilancia. I Giocatori si sfidano, con l'aiuto della loro squadra, in una serie di giochi. Ogni gioco ha le proprie regole che non vengono direttamente svelate al pubblico. Di ogni gioco l'Arbitro decreta uno o più perdenti.

**SCOPO DEL GIOCO**

Non perdere. Il Giocatore che al termine della partita ha perso più giochi non gioca la performance successiva.

*Homo ludens* è una ricerca teatrale attorno al gioco e alla regola. Una performance in cui il palco è il tabellone e gli attori i giocatori impegnati in una partita vera e propria dall'esito imprevedibile. Una partita composta da giochi di competizione (*agon*), azzardo (*alea*), finzione (*mimicry*) e vertigine (*ilynx*). Una partita che mette in palio la cosa più preziosa per un performer: la possibilità stessa di andare in scena. Lo sconfitto non giocherà nello spettacolo successivo. I performer condividono un linguaggio di regole e riti che permette loro di giocare senza premeditazione all'interno di una struttura fluida determinata dalle loro azioni e dall'influenza del pubblico, che può essere tifoso, giudice, voyeur o giocatore a sua volta.

*Homo ludens* è una ricerca sul ruolo dell'attore come giocatore che agisce «entro l'ordine proprio e assoluto delle regole»; sulla finta antitesi tra gioco e serietà; sul conflitto tra il tempo del gioco e il tempo del teatro; sulla violenza e l'empatia; sul pubblico come giudice attivo delle sorti del performer.

L'assunto di partenza della ricerca è che il gioco sia una delle matrici fondamentali della cultura. Se così è, allora il giocare un gioco costituisce il momento metalinguistico per eccellenza, in cui «la cultura parla le proprie regole» (U. Eco, "*Homo ludens*" oggi), in cui lo spettatore può assistere da fuori a un frammento della struttura del proprio vissuto. Il gioco diventa così il momento in cui l'uomo intravede la meccanica della propria esistenza.

*Homo ludens* è un dispositivo performativo partecipato in continua evoluzione che porta memoria delle partite passate e che si adatta a diversi spazi, anche non teatrali. Un dispositivo la cui durata può essere modificata a seconda del contesto e che ricerca, attraverso il gioco, lo sviluppo di un vocabolario performativo meta-linguistico comprensibile a un pubblico vasto, anche non italofono.

Il gioco costruisce comunità, è luogo di incontro tra sconosciuti. L'universalità del linguaggio ludico avvicina pubblico e performer in un rapporto d'intimità che supera quello della narrazione personale. Tramite l'azione del giocare e la tensione della competizione, il performer si svela allo spettatore in tutta la propria umanità.

## Agilità e adattabilità

*Homo ludens* è caratterizzato da una grande versatilità: può essere messo in scena in teatro ma si adatta bene anche a spazi non teatrali.
È caratterizzato da una scenografia semplice ed efficace: un gong posto in fondo alla scena e del nastro adesivo bianco a terra che delimita lo spazio di gioco. Lo spettacolo non ha musiche di scena e non richiede un impianto audio. La scheda tecnica per l'impianto luci è essenziale.

È uno spettacolo partecipativo che coinvolge lo spettatore in maniera ludica sin dall'inizio, ma senza mai forzarlo o metterlo in imbarazzo. È quindi adatto sia a un pubblico avvezzo al teatro sia a nuovi spettatori, ed è inoltre pensato per un pubblico trasversale per età e interessi, dagli adolescenti fino alla terza età.

## COVID-19

*Homo ludens* è stato rivisto per garantire il rispetto delle normative anti COVID-19. Lo spettacolo non si è snaturato né svilito: la struttura ludica accoglie semplicemente regole nuove che vanno a ricalibrare la competizione fra i giocatori. La pianta del gioco, che già determinava la posizione e la distanza fra i giocatori, è stata ripensata per garantire il metro di distanza tra i performer. L'arbitro indossa guanti e mascherina, gli oggetti utilizzati dai performer sono strettamente personali. Le restrizioni applicate all'attività teatrale a causa del virus si trasformano in possibilità di sviluppo del dispositivo ideato dalla compagnia. Anche gli spettatori, che tifano, barano e giocano insieme agli attori, non sono limitati dal distanziamento in platea: la loro disposizione è anch'essa parte del rito della partita e collabora alla divisione in squadre del pubblico.
Non si scherza con le restrizioni, ma vi si gioca dentro.

## **LINK** ad altri contenuti

Trailer dello spettacolo

Video integrale dello spettacolo

Photo Gallery

Recensione a cura di Angelo Callipo per Teatro.it

## HOMO LUDENS

Regia e drammaturgia
Alessia Cacco e Jacopo Giacomoni

Creato da
Elena Ajani. David Angeli, Alessia Cacco, Jacopo Giacomoni, Davide Pachera, Caterina Soranzo, Marco Tonino

In scena
Elena Ajani, David Angeli, Jacopo Giacomoni, Davide Pachera, Marco Tonino, Yoko Yamada

Una produzione Malmadur

con il patrocinio di
Fondazione Benetton Studi Ricerche

in collaborazione con
Teatro Stabile del Veneto, Arthemigra Satellite, Ailuros Teatro

# IL LABORATORIO

## HOMO LUDENS

per le scuole

Homo ludens è uno spettacolo che è stato presentato più volte nelle scuole e all'interno dei percorsi didattici.

TEMATICHE

La socialità e la corporeità del gioco in contrapposizione con il mondo dei videogiochi e degli smartphone. L'esclusione da una comunità, la cooperazione e la sconfitta.

A CHI E' RIVOLTO

Studenti tra i 13 e i 19 anni (che saranno chiamati ad interagire con lo spettacolo, di cui saranno non solo spettatori, ma anche giudici, giocatori, tifosi e bari).

SPUNTI DI RIFLESSIONE IN CLASSE

Il gioco come base per la costruzione della società e componente fondamentale della cultura; il teatro come momento comunitario; la performance come linguaggio della contemporaneità.

STRUTTURA DEL PERCORSO DIDATTICO-TEATRALE

1) Introduzione. Inquadramento teorico sulla socialità e la corporeità nel gioco e i cambiamenti portati dall'avvento dei videogiochi e degli smartphone. (Durata 15 minuti)
2) Spettacolo. La compagnia Malmadur mette in scena lo spettacolo-gioco Homo ludens: una coinvolgente partita giocata dai performer in scena, che permette agli studenti di essere allo stesso tempo, spettatori, tifosi e giocatori stessi. La partita presenta diversi giochi che, oltre a rimarcare l'importanza della dimensione fisica e sociale nel gioco di gruppo, mettono in luce quanto il gioco sia una componente fondamentale della nostra quotidianità e della nostra cultura in generale. Attraverso lo spettacolo gli studenti vengono calati in un rito ludico che li avvicina immediatamente a una dimensione teatrale e performativa. (Durata 60 minuti circa).
3) Discussione. A fine spettacolo, dibattito tra la compagnia Malmadur e gli studenti, che possono esprimere le loro sensazioni e argomentare le loro opinioni riguardo ai temi del progetto. (Durata 15-30 minuti)

# LO STORICO

## ZOGA! Mani sulla città

Un progetto di Malmadur prodotto da Teatro Stabile del Veneto

*Homo ludens* nasce da 2 laboratori ludico teatrali che la compagnia ha tenuto presso il Teatro Goldoni di Venezia, nel 2016 e nel 2017. Malmadur ha allargato la propria compagnia a partecipanti di tutte le età per offrire un'occasione di creatività sul palcoscenico, raccontando la città di Venezia attraverso i meccanismi del gioco.

Entrambe le edizioni di *Zoga! Mani sulla città* sono state aperte a partecipanti di tutte le età, professionisti del teatro e non, che alla fine del percorso hanno presentato il proprio lavoro al pubblico assieme ai membri della compagnia.
Durante il laboratorio i partecipanti -divisi in quattro squadre- hanno preso le parti di quattro categorie: Commercianti, Turisti, Studenti, Universitari e Anziani. La partita giocata a colpi di performance metteva simbolicamente in palio il diritto ad amministrare la città storica di Venezia. In questi primi approcci al progetto il pubblico si presenta subito come parte fondamentale: senza il pubblico, questo gioco non sarebbe completo, perchè, come scrive Gadamer, il gioco «si presenta davvero in ciò che intende essere solo a chi non lo gioca, ma vi assiste come spettatore.

Intervista alla Compagnia

## GAME OVER

Un flashmob a Venezia per riprendersi la città

A Venezia è vietato giocare in qualsiasi campo se si ha più di undici anni.

Il 26 settembre 2019 Malmadur ha organizzato il flashmob GAME OVER per rivendicare il diritto a giocare in strada anche se si ha più di undici anni.
I membri della compagnia si sono sfidati all'aperto in alcuni giochi mutuati dallo spettacolo Homo ludens.
I passanti di tutte le età erano divisi in squadre ed invitati a giocare insieme alla compagnia.

Il gioco è un momento serio.
Si gioca insieme per dimostrare che il campo è uno spazio vitale e politico, non solo il terreno per l'ennesimo plateatico.
Impedire il gioco a chi ha più di undici anni, e vietarlo in assoluto in alcune zone della città, è il segno di una volontà precisa: prosciugare sempre di più la vita di Venezia. La si condanna a essere un parco giochi, in cui l'unico gioco concesso è quello del turista che consuma.
Vieni a giocare!

Video di GAME OVER

Compagnia Malmadur
tel. 3404878558
www.malmadur.com
info@malmadur.com