

#OGGITIINSEGNOIO

PROGETTO SOCIALE PER LA PREVENZIONE AL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

INTRECC
TEATRALI

IL TEMA

Parlare di gioco d'azzardo patologico non è semplice, appena vengono pronunciate queste parole le persone si mettono sulla difensiva, come se si sentissero sotto accusa, in difetto! Se da una parte questo mette in evidenza una problematica seria, riconosciuta anche dalle persone, dall'altra parte è difficile affrontarla e quindi combatterla. Eppure diciamocelo, tutti almeno una volta nella nostra vita abbiamo giocato, scommesso o rischiato.

Il punto principale del nostro lavoro è stato eliminare la parola **“colpa”**. Perché se vogliamo parlarne e affrontare l'argomento dobbiamo ragionare senza additare o vivere l'ansia di essere additati. Puntare il dito, sostenere che tu sei quello sbagliato, non è stato, non è e non sarà il deterrente a chi dal gioco ha perso molto. Perdere è invece una parola su cui abbiamo fatto sviluppare il nostro percorso: quale perdita? Pensiamo subito ai soldi, e questo è vero, ma fermarci a questo non avrebbe risolto il problema. Viviamo in un mondo libero ed nessuno può dare valore ai tuoi soldi, ognuno può decidere liberamente come e dove spenderli. Quante volte ci è capitato di usare o sentire la frase “Si buttano via i soldi per un sacco di cose, cosa vuoi che sia un euro?”

*Un euro, un oggetto di metallo talmente piccolo può diventare una scelta di vita.
Perché se è vero che un euro non può valere poi così tanto e non mi rovina,
quell'euro può essere l'inizio di una perdita maggiore.
Ma allora su cosa va puntato il pensiero e il ragionamento, quale perdita?*

Noi l'abbiamo trovata nel **“tempo”**, abbiamo voluto creare un momento di riflessione sul valore che vogliamo dare al tempo!

Il **“valore”** del tempo ci fa ragionare sui valori della nostra vita, sulle nostre priorità. Nel nostro viaggiare non ci pensiamo spesso, ma se questo **“tempo”** lo dedichiamo a quell'euro nel gioco che ci dà piacere, il tempo scorre e rischiamo di essere rapiti da una spirale di tempo indefinito che è talmente vorticoso da non farci trovare più appigli nemmeno in quei valori che dovrebbero essere fondamentali.

IL SENSO

Con questa installazione multimediale abbiamo creato un luogo fuori dal tempo per riprendere il tempo. Un gioco di parole semplice ma di un grande significato.

Partendo dal luogo dove avviene la maggior parte del nostro lavoro, il teatro, abbiamo iniziato con il crearci l'immagine base; il teatro è vivo, è uno spazio chiuso da una scatola nera che proprio per questa'ultima è capace di costruire spazi e luoghi infiniti ed è capace di far vivere nello spettatore quei luoghi attraverso immagini e parole che emozionano. In teatro ci toccano l'anima, ma seduti nel buio della sala perdiamo il giudizio degli altri perché non ci sentiamo osservati e, nello stesso tempo, siamo noi stessi che ci autogiudichiamo, che cerchiamo di ragionare e riportare nella nostra vita ciò che abbiamo visto e sentito. L'emozione è un elemento che non possiamo comandare e quando ci arriva ci aiuta a comprendere, nel bene o nel male.

Così abbiamo costruito una **SCATOLA NERA**, uno spazio dove il pubblico, munito di cuffie audio, esce dal mondo reale ed entra, singolarmente, in un mondo irreale che però ha la forza, la voce e la pericolosità di quello reale. Un pò come vivere una vita virtuale. Non sono più spettatore passivo ma divento uno spettatore attivo, quasi come se fossi io il protagonista. Uno spazio dove si vivrà il tempo.

IL TEMPO CHE SCORRE
IL TEMPO PER DARE VALORE ALLE COSE E ALLE PERSONE
IL TEMPO PER RESPIRARE
IL TEMPO CHE RINCORRIAMO
IL TEMPO PER SCEGLIERE

Un luogo fuori dalla realtà per farci comprendere la realtà.
e ritornare consapevoli nella nostra realtà.

MODALITA' E DURATA

Le persone entreranno in uno spazio dedicato, dove potranno entrare per un massimo di 6 persone alla volta per la durata di 12 minuti ripetibili per n volte.

Ogni persona entrerà ed indosserà delle cuffie audio e si siederanno sulle loro sedie. A quel punto partirà un viaggio multisensoriale dove attraverso un gioco di luci, voci e video vivranno l'esperienza del tempo e del suo valore in riferimento al gioco d'azzardo patologico.

Finiti i 12 minuti usciranno e potranno confrontarsi su ciò che hanno vissuto.

Installazione adatta dai 13 anni

12 MINUTI

PER CAPIRE I RISCHI DEL GIOCO D'AZZARDO

12 MINUTI

PER NON SENTIRSI GIUDICATI E NON GIUDICARE

12 MINUTI

DI RIFLESSIONE

12 MINUTI

PER CREARE LA PROPRIA SCALA DI VALORI

12 MINUTI

DA DEDICARSI

ESTRATTI

Narratore

MI STUPISCE VEDERLA QUI. QUESTO É UN POSTO PER CHI HA "QUEI PROBLEMI"
IMMAGINO CHE LA SUA SIA SOLO CURIOSITÀ.

LO APPREZZO.

EINSTEIN FACEVA DELLA SUA CURIOSITÀ UN VANTO. SENZA CURIOSITÀ AVREBBE
IGNORATO GRAN PARTE DELLE SUE SCOPERTE.

E GUARDA NEWTON. LUI È ANDATO A FONDO ALLA FACCENDA DELLA MELA.
PORSI DELLE DOMANDE, SU ARGOMENTI SCONOSCIUTI, PUÒ PORTARE I SUOI VANTAGGI.
NON CREDE? QUI, NON ABBIAMO MELE PERÒ. SOLO UN EURO.
COSA POSSIAMO FARE CON QUESTO EURO?"

Poi un fascio di luce rende protagonista una moneta da un euro.

Narratore

UNO, DUE, TRE, QUATTRO, CINQUE.

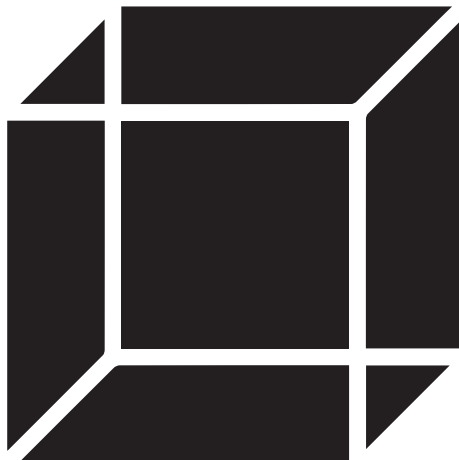
PENSA.

UNO, DUE, TRE, QUATTRO, CINQUE.

HA DECISO?

UNO, DUE, TRE, QUATTRO, CINQUE.

HAI SCELTO?



**UN CUBO NERO,
DELLE CUFFIE,
IMMAGINI E SUONI.**

Un percorso che aprirà le porte ad un mondo parallelo.

STRUTTURA

L'installazione multimediale è composta da:

ESTERNO

1 struttura in ferro autoportante L 5 x P 2 x H 2,3 metri
1 cabina di regia di 2 x 2 metri

La struttura è ricoperta da tela ignifuga nero coprente

INTERNO

6 sedie nere | Cuffie audio | Monitor televisione | Impianto luci | Scenografia

CARICO ELETTRICO: 1,5 kwh massimo

PRESA DI CORRENTE: Civile 16 A 220 V

RICHIESTE SU PIAZZA A CARICO DELL'ENTE

Spazio coperto e adeguato (protetto nel caso la struttura rimanga più di una giornata)

Permesso di carico e scarico nel caso di ZTL

Parcheggio per automezzo (Furgone sprinter mercedes passo medio)

Permessi per occupazione suolo pubblico

Adempimento a permessi Siae ove necessari (forniremo la liberatoria del testo)

Corrente elettrica sul posto

Connessione internet

Personale volontario di controllo in caso di più giornate

DURATA

Disponibile forma giornaliera e (consigliata) formula 3/6 giorni*

**Durante questo periodo la struttura può essere utilizzata sia dalle scuole, durante le mattine, che dalla popolazione, durante i pomeriggi.*

DICONO DEL PROGETTO

Ben calibrato, efficace coinvolgente.

L'approccio relativamente "nuovo" nell'affrontare queste tematiche, basato sul vissuto piuttosto che sul fornire informazioni, è a mio parere vincente.

Inaspettato, stimolante, penetrante, geniale.

Il progetto, per ciò che può valere il mio pensiero non essendo uno specialista, mi è sembrato ben sviluppato, interessante e coinvolgente.

Isis E. Stein Gavirate

E' piaciuto e ha risposto alle aspettative a suscitato l'interesse dei ragazzi.

È stata un'esperienza nuova, bella, utile ed educativa.

Per molti studenti è stato un incontro capace di intercettare domande e dare voce ai problemi.

Liceo Scientifico Sereni Luino

La modalità delle incursioni in classe è stata una novità che ha saputo catalizzare l'attenzione degli alunni.

Il video è un capolavoro. Una modalità coinvolgente per parlare di un tema davvero fondamentale. Meglio non si potrebbe fare.



Direzione artistica

COOPERATIVA IL SORRISO

Via Farioli, 22 - Porto Ceresio (Varese)

P.I. 02813970122

Per ricevere l'informativa completa scrivere a
intrecciteatrali@gmail.com