

SPETTACOLO TEATRALE

(NB i nomi degli autori devono essere il 30% più piccoli della regia solo su materiali stampati)

CREDITI COMPLETI

SPETTACOLO TEATRALE

di **Marcello Macchia, Paola Pessot, Alessandro Mannucci**

regia **Daniele Russo e Maccio Capatonda**

con **Maccio Capatonda**

e con **Angela De Matteo, Alessandra Schiavoni, Peppe Miale, Marika De Chiara, Sergio Del Prete, Davide Mazzella, Manuel Severino**

scene **Roberto Crea**

costumi **Enzo Pirozzi**

luci **Alessandro Caso, Daniele Russo**

video designer **Alessandro Papa**

musiche **Mariano Bellopede**

coreografia **Isacco Venturini**

produzione **Fondazione Teatro di Napoli - Teatro Bellini, Show Bees, Micial**

SINOSI

Un direttore di teatro sull'orlo del fallimento, un gruppo di attori disperati e un colpo di genio: convincere Maccio Capatonda a debuttare in teatro per salvare la compagnia e il palcoscenico stesso dalla demolizione.

Da qui prende vita una commedia surreale e metateatrale, dove il confine tra realtà e finzione si dissolve: Maccio dialoga con il suo alter ego in video, si confronta con il linguaggio del palcoscenico e con la fragilità – e la verità – dell'essere dal vivo.

Tra equivoci, satire, pubblicità impossibili e improvvisi momenti di poesia, lo spettacolo diventa una riflessione comica e vertiginosa sul mestiere dell'attore, sul potere dell'immaginazione e sul senso stesso del teatro oggi.

Un viaggio ironico e umano che mescola cinema, televisione e palcoscenico, fino a trasformare il teatro in un set... e il set, finalmente, in teatro.

NOTE DI REGIA

Sin dai primi video che, ormai quasi vent'anni fa, mi capitò di vedere su YouTube, ho pensato che il teatro e Maccio Capatonda fossero destinati, prima o poi, a incontrarsi.

La sua comicità surreale, la precisione del linguaggio, il gusto per il nonsense e la deformazione del reale appartengono a una tradizione che in teatro ha radici profonde: da Ionesco a Campanile, dai Monty Python fino a quella forma tutta italiana di comicità "seria", che gioca con l'assurdo per dire qualcosa di molto vero.

Per questo ho fatto di tutto per convincerlo a gettarsi in questa avventura.

Perché credo che Marcello, prima ancora di Maccio, con il suo sguardo sempre un po' laterale sul mondo, possa trovare nel palcoscenico un terreno nuovo dove mettersi in gioco, rovesciando il linguaggio, il corpo, i tempi, i ritmi — e sfidandoli tutti insieme.

Lo spettacolo è una riflessione ironica – e a tratti tenera – sul confine tra realtà e rappresentazione, tra video e palcoscenico, tra finzione e verità.

È un gioco continuo di specchi, di doppi, di rimandi, in cui il pubblico viene chiamato a essere parte attiva, spettatore e complice di un grande esperimento comico e umano: un artista che mette alla prova se stesso davanti agli occhi di tutti.

In scena, Maccio è contemporaneamente autore e personaggio, corpo reale e immagine proiettata, attore e "idea" di attore.

E, soprattutto, è tutti i suoi personaggi più iconici ma anche Marcello, che si nasconde dietro Maccio.

Intorno a lui, un gruppo di interpreti che rappresentano il mondo del teatro con le sue contraddizioni, le sue nobili miserie e la sua infinita capacità di rigenerarsi.

Mi piace pensare che questo spettacolo, dietro la sua comicità, parli proprio di questo: del coraggio di esporsi, di sbagliare, di cercare una verità dentro la finzione.

E che, come sempre accade nel teatro, tutto si compia solo nel momento in cui il pubblico è lì, davanti, vivo, a guardare e a farsi guardare.

ISTRUZIONI PER L'USO

(Per chi non sa da che parte si inizia)

1. **Scegliere lo spettacolo e pagare:** prima di tutto, devi decidere di andare a vedere lo Spettacolo Teatrale. Una volta scelto, devi dare dei soldi in cambio di un pezzetto di carta chiamato "biglietto". Se non paghi, l'uomo alla porta non ti sorride e non ti fa passare.
2. **Entrare nell'edificio e cercare l'umano:** varcata la soglia, cerca una persona vestita bene (la "Maschera"). Non aver paura: il suo lavoro è guardare il tuo biglietto e puntare il dito verso una porta. Tu devi camminare esattamente dove punta il dito.
3. **Decifrare le coordinate (Fila e Numero):** una volta in sala, inizia la sfida matematica. Devi trovare la tua poltrona usando le coordinate: le Lettere (A, B, C...) sono le file e servono a capire quanto sei lontano dal palco; i Numeri (1, 2, 3...) sono i sedili. Se sul biglietto c'è scritto "Fila B, Numero 12", non sederti nella "Fila F, Numero 40", lo puoi fare solo se la poltrona ti sembra più morbida.
4. **Gestione del buio e dei sentimenti:** a un certo punto le luci si spegneranno. È normale, serve a vedere meglio gli attori che sono illuminati. Se l'oscurità ti spaventa, puoi stringere la mano della persona che hai portato con te. Puoi anche stringere la mano a uno sconosciuto: a teatro si usa e potrebbe nascere un equivoco piacevole.
5. **Neutralizzazione del dispositivo:** prendi il telefono cellulare. Cerca il tasto "Accensione/Spegnimento" e premilo con forza per circa tre secondi. Quando lo schermo diventa nero l'operazione è riuscita. Se il telefono suona mentre un attore sta morendo in scena, l'attore potrebbe risorgere e lo spettacolo non finirebbe mai.
6. **L'Applauso e lo sgombero dei locali:** quando gli attori smettono di parlare e iniziano a inchinarsi, significa che è finita. A questo punto devi battere le mani l'una contro l'altra ripetutamente: serve a far capire che eri sveglio o che, almeno, hai gradito il disturbo. Una volta terminato il rumore, alzati in piedi usando le gambe e dirigiti verso la scritta luminosa "USCITA". Se segui la scritta, finirai magicamente in strada; se provi a passare dal palco, diventerai parte della scenografia e dovrai restare lì anche per la replica del giorno dopo.