



## C'È NESSUNO

<b>Regia:</b>	<b>Gioacchino Cappelli</b>
<b>Con:</b>	<b>Gioacchino Cappelli, Salvatore Tornitore, Sebastiano Sicurezza</b>
<b>Drammaturgia:</b>	<b>Elena Grimaldi e Gioacchino Cappelli</b>
<b>Musiche:</b>	<b>Salvatore Tornitore</b>
<b>Proiezioni:</b>	<b>Salvatore Caruso</b>
<b>Scenografie:</b>	<b>Asia Santoni</b>
<b>Trainer:</b>	<b>Marcello Cappelli</b>

L'incontro con il mondo dei giovani ha determinato la presa di coscienza di problematiche e disagi provocati dall'uso

indiscriminato di internet, giochi online e network telematici. Un autorevole ricercatore da questa definizione *"la dipendenza da Internet provoca nel cervello problemi simili a quelli derivanti dall'uso di eroina. Ma può essere anche più nociva, perché distrugge i rapporti sociali a qualsiasi livello e deteriora progressivamente il corpo senza che il malato se ne renda conto"* (Tao Ran, psichiatra cinese).

Questo pericolo è vivo in ogni casa e i ragazzi ne sono esposti in ogni momento della giornata, internet è sempre a disposizione e gratuitamente nell'ambiente protetto della casa di famiglia.

**"C'è Nessuno"** si occupa del rapporto delle giovani generazioni con internet i media e i video giochi, un rapporto che sta creando, soprattutto in questo periodo di pandemia, delle dinamiche di subordinazione e la manifestazione di un malessere a cui per anni non è stata rivolta un'adeguata attenzione e ha portato alla luce quel fenomeno degli Hikikomori, ragazzi che si chiudono in casa rifiutando ogni rapporto che non abbia la mediazione della rete, ragazzi che passano anni davanti al pc con un completo sovvertimento dello scorrere del tempo e dei rapporti con la "realtà" sostituendo a questa quella virtuale.

La prerogativa dello spettacolo è di svelare il mondo che vivono le nuove generazioni nel rapporto con le tecnologie, è una voce dall'interno.

## Descrizione dell'opera

**C'è Nessuno** ricostruisce l'immaginario alla base di questo fenomeno e lo affronta in maniera creativa cercando delle risposte utili per arginare e contrastare efficacemente l'aspetto patologico di questa realtà. Il regista e gli attori prescelti (Giacchino Cappelli, Sebastiano Sicurezza e Salvatore Tornitore) sono profondi conoscitori della tematica, essendo stati per molti anni "addicted" e dipendenti dai giochi virtuali.

Tutto si svolge in interni, la scena è suddivisa in due spazi – come fossero due camere perfettamente a specchio – dove due dei tre giovani passano la maggior parte del tempo della loro giornata. Si sono conosciuti sul web (condividendo giochi, community, forum) ma pur vivendo nella stessa città non si sono ancora mai dati la possibilità di incontrarsi. Il terzo è uno youtuber, che ha migliaia di persone che lo seguono, che influenza masse di giovani.

I personaggi cambieranno le proprie attitudini in base all'utilizzo che fanno della rete ed a ciò che stanno facendo in quel momento. Le interazioni tra gli attori sono al limite del surreale. Stare davanti al computer a giocare ed interagire con altri coetanei per i ragazzi non rappresenta affatto un momento di inattività o di reclusione, ma è la loro vita vissuta dentro un turbinio di conoscenze virtuali, di musica, di voci fuori campo della famiglia o degli amici di sempre, che sempre più frequentemente tengono in contatto attraverso i programmi di chat vocale.

Nella scena i tre attori useranno dal vivo i computer, i proiettori video e i macchinari tecnologici di ultima generazione che permettono di interagire con l'immagine. Il palco verrà trasformato in uno scenario in cui l'immagine reale sarà alternata da immagini virtuali fino a creare un impasto metafisico della realtà, annullando la diversa percezione tra il reale e l'immaginario.

Il lavoro non intende dare un'analisi concettuale del fenomeno né condannarla, né giustificarla, tende semplicemente a mostrare questo mondo, scoprire piaceri e malesseri che comporta questo percorso.

Quello che ne risulta è uno spettacolo, che grazie alle tecnologie impiegate, riesce a dare una visione esauriente e concreta di questa realtà, in cui sono immersi soprattutto i giovani dai 14 anni in su, ma che si sta diffondendo, in altre forme, negli adulti.