

# NOCCIOLINE

## APPUNTI DI SCENOGRAFIA

La drammaturgia di Noccioline prevede due situazioni scenografiche:

L'interno di un appartamento di lusso, per il primo atto e il terzo atto.

L'interno di una caserma della polizia per il secondo atto.

### PRIMO ATTO ( e terzo )

La scena è un **interno di un ricco appartamento**.

Il pavimento va costruito in legno di rovere chiaro, misure 10mt larghezza 8mt profondità, montato su pedana inclinata al 3%.

In scena due **due grandi divani**, colore azzurro molto intenso forse leggermente fuori scala ( 15% più del normale ).

Davanti al divano una **televisione**, molto grande, anch'essa fuori scala. Senza schermo. Si vede solo il contorno dello schermo e si vedono le luci scorrere sui visi degli attori come se vedessero davvero la tv.

La televisione durante lo spettacolo verrà distrutta per cui sarà necessaria un'altra televisione uguale ma rotta. Quest'oggetto è l'unica cosa non realistica dell'ambiente anche se emette colori e luci tipici della tv.

Distribuiti sul pavimento forse oggetti, come sacchetti della spesa, bottiglie di birra, coca cola, scatole aperte, giornali, e altre cose che segnano l'invasione di questi giovani nel salotto.

Un tavolo da salotto, in stile con abatjour.

SUL FONDO come parete, **un fondale di pvc, colore grigio** con possibilità di retroilluminazione.

Misure 10/12mt di larghezza per 6/8 mt circa di altezza.

Sul pvc verranno di volta in volta proiettati alcuni testi dello spettacolo, drammaturgicamente determinanti, perché segnano e scandiscono le 23 sequenze in cui è strutturato il testo e ne restituiscono la comprensione.

Davanti al pvc spostata a dx una **porta di entrata della casa**, che permette le entrate e le uscite degli attori. La porta ha ai lati due muri di casa, che creano assieme alla porta un angolo molto realistico, con citofono sul muro o altro. La parete della porta dovrebbe essere coperta con un plafone verso il fondo della scena per creare un **vano scale**, dal quale accedono i ragazzi, con una possibilità di luce autonoma che non va a disturbare la luce sul fondale in pvc.

La parete e la porta saranno dipinte in modo molto realistico, elegante, forse bianco o grigio chiaro. All'interno del vano scale potrebbero vedersi pavimento diverso, luce scale, interruttori, forse una finestra o tutto ciò che ci riporta ad un forte realismo.

Come in altre situazioni non prevediamo quinte ma si vorrebbe lasciare le entrate degli attori a vista, anche nelle situazioni in cui vanno "in altre stanze", della casa. Questo sia lateralmente che sui soffitti dove le luci a vista ricordano il set cinematografico.

Le luci in questo caso sono parte della scena, illuminando e trasformando la parete-fondale grigia.

## SECONDO ATTO

**Nel secondo atto scende** dal graticcio a circa tre metri da inizio praticabile, **il muro di una caserma di polizia**, con le corde dei tiri a vista. Non vi è divisione netta tra primo e secondo atto, questo per segnare inconfondibilmente il senso onirico e di oppressione della scena.

Il muro ha **una porta** da cui entrano vittime e poliziotti, una porta di caserma non di prigione.

Il muro è di uno squallido colore, grigio verde, sporco, con scrostature e altro. Appese al muro **lampade al neon**, vecchie scrostate. A Sinistra un lavandino con acqua, funzionante.

Le misure del muro dovrebbero essere leggermente più corte della scena per far intravedere lateralmente la scena del salotto. Misure 6mt di larghezza per 2,50mt di altezza.

Appoggiate alla parete delle sedie in vilpelle, scure, ( 3 / 4, non necessariamente uguali ma molto simili ) e davanti, in scena, un tavolo 1,5 mt x 1,5 mt e due sedie con una lampada da tavolo.

Forse appesa al muro una televisione-monitor, appesa a due staffe, accesa e che riproduce corridoi di caserma o tv normale, in diretta. Interruttori sulla parete.

Anche in questo caso il realismo è importante per creare proprio un'immagine onirica, una sorta di incubo piombato in quel salotto dieci anni dopo.

Credo che la semplicità delle immagini che la scenografia suggerisce e vuole inquadrare, aiuti e rimandi al senso del vuoto che si vuole determinare con la regia.

L'effetto tragico della situazione dei giovani distruttori si nutre nella prima parte dei colori fumettistici e violenti come le parole, del salotto ricco e nel secondo atto del tragico incubo grigio-verde della caserma, luogo tremendo della violenza fisica.