

# LIKE

**DRAMMATURGIA**

**Magdalena Barile**

**REGIA**

**Filippo Renda**

**CON**

**Laura Negretti, Alessandro Quattro, Silvia Ripamonti**

**SCENOGRAFIA E PROGETTO LUCI**

**Armando Vairo**

**DIRETTORE TECNICO**

**Donato Rella**

**PROGETTO TEATRALE**

**Laura Negretti**

**PRODUZIONE**

**Teatro in Mostra**

Associazione Culturale

# Teatro in Mostra

---

**«Ogni società si può giudicare dal modo in cui organizza e vive il rapporto con l'altro»**

**Michel Foucault**

La vita di una donna qualunque in una città qualunque; una città che ricorda molto le città in cui tutti noi viviamo solo forse un po' più bella, solare e allegra di quanto non siano le nostre vite e le nostre città. Un mondo apparentemente gioioso dove tutti si sorridono e si vogliono tanto bene. Una iper-realtà fatta di colori saturi e sorrisi smaglianti. Troppo smaglianti.

Una "Wonderland" dominata e sottomessa ad un potente social-media, pervasivo ed invasivo, a cui tutti (o meglio quasi tutti) sono costretti ad essere iscritti. Felicamente costretti ma costretti!

Piccolo particolare: i punteggi, o per meglio dire i LIKE, che dai e ricevi sono costantemente visibili. Chiunque può votare la popolarità degli altri grazie alla tecnologia all'interno di telefoni intelligenti, installati direttamente nel palmo della mano, che consentono di visualizzare, 24 ore su 24, il nome e il punteggio corrente di tutti; una piazza virtuale, costantemente accesa e attiva, che dà a tutti la possibilità di giudicare ed essere giudicati, spiare ed essere spiati.

Altro piccolo particolare inquietante: il punteggio da valore alla persona in quanto tale, in tutti gli aspetti della sua vita, da quelli meno importanti a quelli più importanti. Il bar in cui puoi andare a bere il caffè, la casa che puoi comprare, il lavoro che puoi aspirare di ottenere, gli amici che puoi avere, la persona che puoi amare!

Tutto dipende dal punteggio. Tutto dipende dai LIKE!

Una "Likeland" dove tutti sono ossessionati dal raggiungere un indice di gradimento il più alto possibile per avere case migliori, lavori migliori, viaggi migliori, amici migliori, amori migliori...ma gli amori migliori non ti vogliono se hai un punteggio basso.

E dunque si torna di nuovo punto e a capo perché in questo mondo bellissimo l'unico imperativo che conta è quello di essere popolari e molto social altrimenti non sei nessuno!

Un futuro distopico e apparentemente lontano da noi ma in realtà sorprendentemente e paurosamente simile al mondo di oggi. Un futuro fatto di controllo sociale e distanziamento perché i rapporti tra persone non sono più rapporti sociali ma rapporti tramite i social.

Un futuro che per tutti noi si è trasformato in un presente doloroso; un presente fatto di social-media che durante la quarantena sono entrati ancor più prepotentemente nella nostra vita assumendo un valore salvifico nel senso più ampio del termine.

Oggi ci hanno salvato ma domani? Domani riusciremo a disintossicarci e riappropriarci della "vicinanza sociale"?

LIKE è tutto questo. LIKE è una storia incentrata sulle inquietanti ma anche stimolanti sfide poste dall'introduzione nella vita di tutti noi dalle nuove tecnologie ed in modo particolare dai social-media.

## LA TRAMA

**LIKE** racconta la storia di Laika una donna single di medio livello che vive in un tempo non lontano dal nostro in una società organizzata secondo precise gerarchie stabilite dal potente social network Dharma. La vita di Laika è luminosa e mediamente soddisfacente, riceve voti medio alti dagli utenti del Dharma, incontra uomini mediamente attraenti e con la sua buona media può ambire a vacanze da sogno moderato e avere una casa molto accogliente anche se non lussuosa. Gran parte della sua vita si svolge al centro commerciale PanopticoM, dove lavora come consulente, un paradiso dei consumi dove ogni piano è un mondo a sé e l'accesso ad ogni attività è regolata in base ai risultati del proprio punteggio social. Solo chi dimostra a fine anno un incremento di punteggio abbastanza alto ha l'onore di essere invitato a partecipare al grande party finale che si svolge al sesto e ultimo piano del PanopticoM e dove tutti i dipendenti sognano di entrare. Non esistono immagini del party, ma girano diverse leggende a proposito della beatitudine di quell'esperienza e del suo creatore, il Ceo del PanopticoM, che nessuno ha mai visto in faccia. Nella società di Laika solo due tipi di persone possono permettersi di esistere senza mostrarsi e chiedere consensi, i reietti e i potenti, per tutti gli altri la vita è una lotta all'ultimo like. Il sogno di Laika è quello di salire tutti i piani del PanopticoM e avere accesso ai festeggiamenti proibiti ma la scalata social richiede tenacia, sprezzo del pericolo e forse il prezzo più grande, la rinuncia a se stessi.

Associazione Culturale

# Teatro in Mostra

---

## NOTE DI DRAMMATURGIA – Magdalena Barile

Social networks. Qualcuno crede ancora che sia solo un gioco? **LIKE** racconta con un gioco di specchi deformanti i vizi e le virtù di questa società delle immagini e il dilagare dei social network. La domanda è: essere sempre on line, esibire momenti sempre più ravvicinati della propria vita privata è davvero ancora una libera scelta o è diventata una sorta di schiavitù volontaria a una nuova dittatura dell'immaginario? «*Ogni società si può giudicare dal modo in cui organizza e vive il rapporto con l'altro*» scriveva *Michel Foucault* quasi cinquant'anni fa nelle sue celebri analisi sulla società del controllo. Se dovessimo giudicare le relazioni umane in questi tempi di Facebook e Instagram potremo raccontarle con i cuoricini, i pollici alzati del like e del suo contrario, con i post condivisi e con i commenti urticanti degli haters? Un ecosistema perfetto e semplificato che si nutre dell'esibizione di un'apparenza che perde via via sempre più aderenza con la realtà.

La dittatura dei social networks con le sue leggi di numeri, visualizzazioni e sponsor segue le logiche dei nuovi mercati: tutto quello che si vede è in vendita con il rischio di stabilire così anche il valore delle persone stesse che si esibiscono. Una logica spietata ci spinge a pensare che noi siamo i nostri followers, siamo il nostro numero di visualizzazioni, siamo i consensi che raccogliamo quando condividiamo un'azione social, e la società già usa questi dati come parametro per sapere chi siamo e quanto valiamo. Nei casi più gravi gli utenti hanno la convinzione di esistere solo negli occhi, o meglio negli schermi degli altri, una volta offline, di non esistere più.

## NOTE DI REGIA – Filippo Renda

Qual è la prima cosa che facciamo quando ci svegliamo? E l'ultima prima di andare a dormire? Per moltissimi la risposta sarà sempre la stessa: guardare il cellulare. Con la scusa di controllare l'orario magari, ma col più impellente prurito di scoprire se lo schermo riserva qualche notifica per noi, un tag, una richiesta di amicizia, un messaggio da una delle nostre innumerevoli chat di gruppo, o un semplice bellissimo like.

Qualcuno ha immaginato di osservare questo nostro presente di dipendenza e sudditanza dalla socialità virtuale con una lente storico-religiosa osservando una società di due miliardi di fedeli del dio Computer, divulgato dagli apostoli Gates e Jobs (creatore delle icone, parola smaccatamente religiosa), promesso dal profeta Zuckerberg. Se accettiamo questo come presente, il mondo costruito in "**LIKE**" appare improvvisamente per nulla assurdo e per nulla lontano, un mondo in cui Laika è il perfetto cittadino (o fedele) e in cui i suoi comportamenti fisici e psicologici non possono essere criticati se non vogliamo essere a nostra volta criticati ogni volta che aggiorniamo la homepage dei nostri social.

Proprio evitando di giudicarne i comportamenti ma provando a empatizzare con la sua vita, abbiamo affrontato questo personaggio e tutti coloro che con lei si rapportano. Ne è nato uno spettacolo brillante come i colori che disegnano scene e costumi, ma che riflette sul senso di solitudine tipico di coloro i quali hanno il proprio migliore amico sempre in tasca.

TRAILER <https://youtu.be/JCfFWKN4lcE>

DURATA H 1,10 c.a.