

*Ministero dell'Istruzione dell'Università e della
Ricerca*

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: LI08 – SCENOGRAFIA

Tema di: DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE

ESEMPIO PROVA

"L'assurdo nasce dal confronto fra il richiamo umano e il silenzio irragionevole del mondo."

Albert Camus - *Il mito di Sisifo* - Bompiani - trad. Attilio Borelli - 1994

"Gregorio Samsa, svegliandosi una mattina da sogni agitati, si trovò trasformato, nel suo letto, in un enorme insetto immondo."

Franz Kafka - *La metamorfosi* - Oscar Mondadori - trad. Rodolfo Paoli - 2015

Il Teatro dell'assurdo, fenomeno letterario affermatosi in Europa a partire dalla seconda guerra Mondiale, trova le sue radici nella coeva filosofia dell'Esistenzialismo e in vari artisti dell'inizio del secolo, come Alfred Jarry e il suo *Ubu Re*, Antonin Artaud e il suo Teatro della crudeltà, Franz Kafka, i dadaisti del Cabaret Voltaire, i surrealisti. Il Teatro dell'assurdo è, per definizione, un teatro della crisi d'identità e dell'incomunicabilità. Esso rifiuta i canoni del dramma classico, perché autori come Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Arthur Adamov o, più tardi, Harold Pinter si oppongono a ogni riproduzione mimetica della realtà, che potrebbe favorire l'illusione di una somiglianza tra verità e rappresentazione teatrale. In un celebre saggio pubblicato nel 1961, il critico inglese Martin Esslin, (al quale dobbiamo l'espressione "Teatro dell'assurdo") afferma che le opere di questi autori mostrano l'uomo immerso in un mondo che non può né rispondere alle sue domande, né soddisfare i suoi desideri; un mondo che, nel senso esistenzialista del termine, è "assurdo". L'essere umano non ha più punti di riferimento e le sue ambizioni, le sue iniziative, gli obiettivi che si è fissato nella vita diventano insignificanti e futili. Gli autori del Teatro dell'assurdo mostrano situazioni paradossali, ambientate in luoghi strani, sconnessi e surreali, dove il linguaggio è ridotto all'essenziale. Le parole pronunciate dai personaggi si allontanano da ogni volontà realistica per mettere in evidenza le espressioni vuote, il nonsenso, l'assenza di comunicazione. Anche la loro azione riflette questa assurdità: i gesti quotidiani diventano meccanici e insensati, compiuti in situazioni dove i personaggi si limitano ad esistere in un mondo divenuto folle. Si tratta dunque di una vita dove ciò che accade non è spiegabile logicamente e razionalmente, dove la storia e il tempo non esistono più.

I personaggi del Teatro dell'assurdo e di altri autori precursori o affini emergono dal quotidiano per essere posti, attraverso situazioni apparentemente inspiegabili, di fronte alle questioni fondamentali dell'esistenza: la vita, la morte, la libertà, la morale, l'incomunicabilità, la solitudine, l'isolamento, l'ansia, l'alienazione.

Sulla base delle metodologie e delle esperienze progettuali e laboratoriali di indirizzo acquisite nel corso degli studi, coniugando le esigenze espressive e concettuali con le necessità strutturali, il candidato sviluppi una personale proposta sul tema, ipotizzando la scenografia di un atto o di una scena, per una pièce del "Teatro dell'assurdo", per la trasposizione teatrale di un'opera di Franz

Kafka o per qualunque opera del Novecento, di origine teatrale o non, che affronti le tematiche citate: l'assurdo, il surreale, la solitudine, l'alienazione o l'incomunicabilità.

Le caratteristiche dello spazio scenico sono a scelta del candidato e dovranno essere descritte all'interno del progetto proposto (es. dimensioni, teatro aperto/chiuso, all'italiana o non, dimensioni di eventuale boccascena, etc.).

Sono richiesti:

- Schizzi preliminari, con note chiarificatrici che accompagnano il percorso espressivo;
- Bozzetto definitivo policromo, in scala a scelta del candidato, realizzato con tecniche grafico-pittoriche a scelta;
- Disegni esecutivi di una parte rappresentativa della scenografia e illustrazioni grafico-scritte degli aspetti tecnici essenziali dell'allestimento;
- Eventuale bozzetto grafico o grafico-pittorico di un costume;
- Realizzazione, con mezzi tradizionali o con strumenti informatici, di un particolare o di un elemento significativo del progetto, in scala ridotta, elaborato secondo individuali preferenze espressive e in relazione alle strumentazioni disponibili nell'istituzione scolastica;
- Relazione che illustri le caratteristiche della propria idea progettuale, i materiali usati ed eventuali schede tecniche.

Durata massima della prova: 3 giorni (6 ore per ciascun giorno)

È consentito l'uso del dizionario della lingua italiana.

È consentito l'uso dei materiali e delle attrezzature, informatiche e laboratoriali (esclusa INTERNET), degli archivi digitali e dei materiali cartacei presenti in biblioteca disponibili nella istituzione scolastica.