



## ZIO VANJA

**Ideazione** arch. Massimo Marafante

**Regia** Roberto Marafante

**Con** : Marianna di Pinto, Marisa Eugeni, Pino Fusco, Maria Elena Germinario, Marco Grossi,  
Mariella Parlato, William Volpicella, Enzo Toma.

**Scenografie e costumi** arch. Massimo Marafante

**Light designer** Gianluigi Carbonara

**Produzione** Marluna Teatro

Marluna Teatro propone uno spettacolo che prevede il coinvolgimento di ben nove attori professionisti scelti tra le migliori compagnie pugliesi, con limitati interventi scenografici integrativi, per sperimentare una doppia lettura del testo cechoviano. Sul palcoscenico, spazio deputato alla finzione, verrà fuori la struttura teatrale dei protagonisti, che vivono e costruiscono le loro atmosfere e la loro realtà narrandosi. Lo spettacolo, ideato dall'arch. Massimo Marafante e sostenuto e prodotto dall'associazione culturale Marluna Teatro, mira a celebrare il territorio pugliese attraverso la sua economia, rappresentata, oltre che dal mare, anche da un ricchissimo entroterra, gode del Patrocinio della Provincia BAT.

### **Note di regia**

Čechov è certamente attuale. Lo è perché i suoi personaggi si chiedono: chi siamo, dove andiamo, qual è il senso della nostra vita. E mentre si pongono queste alte domande, consumano il loro tempo, la vita stessa, nella complessa banalità del quotidiano, di un fare pratico, necessario, piccolo e spesso inutile e non sanno come risolvere questa dicotomia.

Tutto ciò è drammatico ma anche ridicolo e soccombono nella sproporzione tra pensiero e azione. Per questo il loro immolarsi non è mai eroico o, meglio, è eroico come può essere eroico condurre la propria esistenza quotidiana, che alla fine però rappresenta tutta la propria vita. In tutto ciò non c'è dramma catartico, né sulla scena né nella forma drammaturgica. Čechov non è epico ma è universale, non è realistico ma rituale, non c'è unità di tempo e azione, anzi spesso il tempo-spazio non è definito; sulla scena non c'è la realtà, c'è di più: non c'è il vero ma il verosimile.

Le azioni sono come foto di un album di famiglia, dei momenti, dei piccoli nuclei definiti, a volte scollegati ma la cui sommatoria rappresenta la vita reale dei protagonisti e, proprio come in un album di famiglia o in un diario, non c'è tutta la vita ma c'è quello che la rappresenta.



Čechov è come Beckett o Pinter che ci mostrano solo la porzione di un segmento, di cui noi non vediamo l'inizio e la fine, il prima e il dopo, ma quello che vediamo è sufficiente a rappresentare in modo emblematico il tutto.

Sta a noi ricomporre i frammenti e, come in un gioco interattivo dargli un senso: il nostro. Senso che forse coincide con quello dei personaggi, immettendoci, se così fosse, su un binario che congiunge passato, presente e futuro.

### **“ ČECHOV NOSTRO CONTEMPORANEO ”**

Čechov è certamente attuale. Lo è perché i suoi personaggi si chiedono: chi siamo, dove andiamo, qual è il senso della nostra vita. E mentre si pongono queste alte domande, consumano il loro tempo, la vita stessa, nella complessa banalità del quotidiano, di un fare pratico, necessario, piccolo e spesso inutile e non sanno come risolvere questa dicotomia.

Tutto ciò è drammatico ma anche ridicolo e soccombono nella sproporzione tra pensiero e azione. Per questo il loro immolarsi non è mai eroico o, meglio, è eroico come può essere eroico condurre la propria esistenza quotidiana, che alla fine però rappresenta tutta la propria vita. In tutto ciò non c'è dramma catartico, né sulla scena né nella forma drammaturgica. Čechov non è epico ma è universale, non è realistico ma rituale, non c'è unità di tempo e azione, anzi spesso il tempo-spazio non è definito; sulla scena non c'è la realtà, c'è di più: non c'è il vero ma il verosimile.

Le azioni sono come foto di un album di famiglia, dei momenti, dei piccoli nuclei definiti, a volte scollegati ma la cui sommatoria rappresenta la vita reale dei protagonisti e, proprio come in un album di famiglia o in un diario, non c'è tutta la vita ma c'è quello che la rappresenta.

Čechov è come Beckett o Pinter che ci mostrano solo la porzione di un segmento, di cui noi non vediamo l'inizio e la fine, il prima e il dopo, ma quello che vediamo è sufficiente a rappresentare in modo emblematico il tutto.

Sta a noi ricomporre i frammenti e, come in un gioco interattivo dargli un senso: il nostro. Senso che forse coincide con quello dei personaggi, immettendoci, se così fosse, su un binario che congiunge passato, presente e futuro.