

ESTRATTI DALLA RASSEGNA STAMPA

Grazie a una regia visionaria, lo spettacolo trasforma il romanzo in un viaggio onirico, che fonde la narrazione con le emozioni dell'autrice. Tra cuffie wireless, ambientazioni virtuali e audio binaurale, il pubblico esplora la storia di Frankenstein come mai prima d'ora, in un intreccio di realtà ed immaginazione.

D. Milillo, Cirano Post

Un'anima ossessionata anche da allucinazioni e presenze di morti, su tutti, la madre o la sorella suicida (in virtuale, Lara Di Bello e Giuditta Mingucci). È a questi fantasmi che Capece dà forma, con bellissime proiezioni video, "cornici" narrative e figurative, da cui entrano ed escono ologrammi. Sono figure femminili del sogno o delle visioni, come mise en abyme della scena e forse è proprio la tecnologia che ci permette oggi di "dare corpo" al fantasma. Soluzione tecnologica che consente anche di rappresentare una psiche geniale, scorrendo i suoi labirinti mentali, con diverse modalità audio per la voce di Palemeri, tra cui il suono binaurale (a cui si aggiunge l'efficace sound design curato da Simone Arganini).

M. De Santis, Huffington Post

Un'indagine a decostruire il mito ottocentesco. Per provare a offrire visioni inedite. In un tutti i sensi, considerando quanto il teatro di Capece sia legato ai linguaggi delle performing arts, dei video, delle nuove tecnologie. Qui lasciandosi ispirare dal romanzo, ma anche dalla biografia della sua autrice: Mary Shelley, genio femminile in un mondo maschile (e maschilista).

D. Vincenti, Il Giorno

L'impianto scenico è degno di nota. All'interno di uno spazio nero, con al centro un enorme schermo per le proiezioni, attraverso interventi di video mapping, Capece immagina la Shelley come un'icona femminista, presentando al contempo la maternità come una condanna: che sia la maternità in senso stretto, oppure quella riferita all'opera stessa.

F. Bondi, Krapp's Last Post assoluta, quello che colpisce e affascina è l'effetto d'insieme di queste tecnologie e come vengono utilizzate al servizio della poetica della regista. Diviso in tre quadri o cornici come il romanzo, lo spettacolo non si limita a raccontarci dalla sua stessa voce la vicenda e i tormenti della scrittrice. Grazie a una macchina scenica curatissima, udiamo tuoni e temporali, passi che si avvicinano e si allontanano, latrati di cani che ci proiettano dentro atmosfere horror, e vediamo materializzarsi dame ottocentesche, creature mostruose, ambienti immaginifici.

S. Spaventa, LaRepubblica

Affascinanti e di grande impatto visivo le proiezioni video, tanto quelle riflesse sul grande fondale, quanto la straordinaria trovata di trasformare il libro, che viene più volte preso tra le mani della protagonista, in uno schermo su cui si riflettono immagini che gli vengono proiettate con estrema precisione e tecnica impeccabile.

E. Montini, Milanoteatri

Con Frankenstein (S)BLOCCO5 approfondisce la propria ricerca sui linguaggi performativi e/o visivi e la propria sperimentazione sulle tecnologie immersive, proponendo un lavoro di grande qualità, in cui la linea drammaturgica conserva un ruolo altrettanto importante. Bravi.

V. Sorte, R. Francabandera, Paneacquaculture