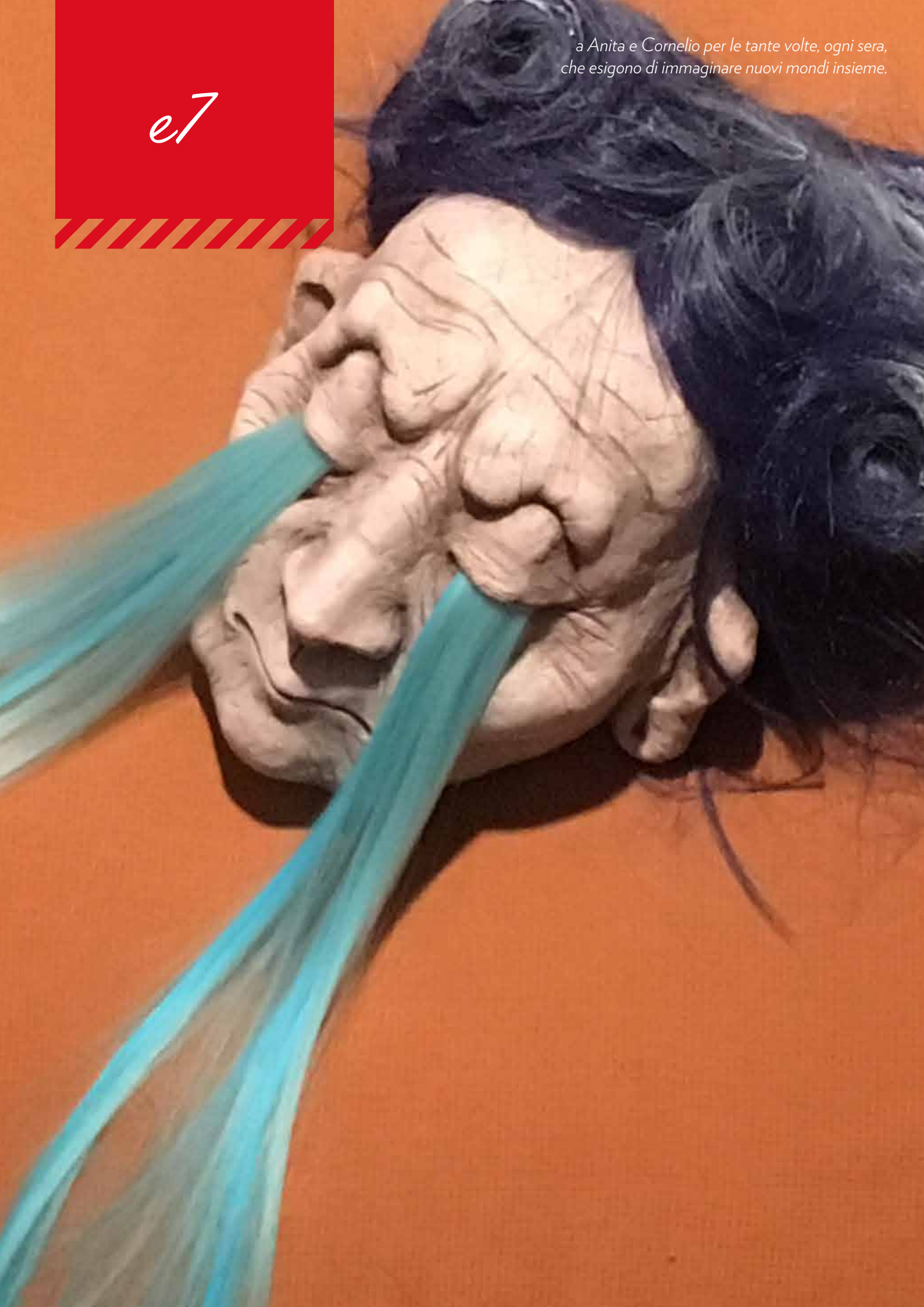


e7

*a Anita e Cornelio per le tante volte, ogni sera,
che esigono di immaginare nuovi mondi insieme.*





IN VIAGGIO TRA LE FIABE

letture, esplorazioni e installazioni nei luoghi della fiaba italiana

Liberamente tratto da Fiabe Italiane di Italo Calvino

drammaturgia e scene Roberta Magnani

con Antonia Casadei

suoni e scene Dario Giovannini

in scena Alice Balestra, Valentina Donati,

Dario Giovannini, Anita Giovannini, Cornelio Giovannini

maschere e fantoccio Kyklos Mask Milano

organizzazione Danilo Buonora e Antonia Casadei

produzione Aidoru.org, Regione Emilia-Romagna, Emilia Romagna Creativa

sponsor Romagna Iniziative, Camac Srl

Presentazione

Si percorre l'Italia delle fiabe avendo come faro per il nostro viaggio lo sforzo editoriale fatto da **Italo Calvino** con la raccolta **Fiabe italiane**. È poetica la spinta, la direzione che ci accompagna e che vi vuole portare a **girovagare fra i differenti paesaggi della fiaba**.

A Calvino sono serviti ben due anni “[...] per due anni ho vissuto in mezzo a boschi e palazzi incantati, col problema di come meglio vedere in viso la bella sconosciuta che si corica ogni notte al fianco del cavaliere, o con l'incertezza se usare il mantello che rende invisibile o la zampina di formica, la penna d'aquila e l'unghia di leone che servono a trasformarsi in animali [...]”.

E anche per noi il progetto durerà diverso tempo... quanto ce ne vuole per ripercorrere i **tantissimi territori che le fiabe hanno saputo sovrascrivere su quelli reali** e quanto ce ne servirà per rimettere i piedi sulla terra.

Vi condurremo fra le pagine delle fiabe, nei diversi paesaggi italiani, allestiremo per voi quello che, dai tempi dei tempi, viene **immaginato in cerchio intorno al fuoco** o poco prima di **chiudere gli occhi nei propri giacigli**. La scena così sarà un luogo da scoprire e che aiuta raccontare la meraviglia racchiusa in una fiaba, **un mondo da visitare camminando e interagendo**.

Andremo in scena con vari **personaggi provenienti da tante parti d'Italia**, la cui comune sorte è indifferentemente e sempre quella “[...] di soggiacere a incantesimi, cioè d'essere determinato da forze complesse e sconosciute, e lo sforzo per liberarsi e autodeterminarsi inteso come un dovere elementare, insieme a quello di liberare gli altri, anzi il non potersi liberare da soli, il liberarsi liberando; [...]”.

Qualcosa che in fondo assomiglia alla vita, vero? Qualcosa che ricorda i paesaggi e gli immaginari più interiori, più nascosti di ognuno di noi.

Elenco spettacoli-esperienze

- . **Zio Lupo** [Romagna] . **Pulcino** [Terre d'Otranto] . **E7** [Riviera ligure di ponente]
- . **Cola Pesce** [Palermo] . **Foresta [...]** **Labirinto** [tratto da “La Foresta-Radice-Labirinto”]

“Filo. Filo. Si filano i ricordi, divengono la storia.”



il c'era una volta per 4 maschere, 1 fantoccio, 1 musicista e... 1 attore

e7 è ispirato alle figure mitologiche delle 3 Parche e liberamente tratto dalle esplorazioni nella fiaba italiana condotte da Italo Calvino intorno al 1956. In particolare viene riscritta e reinterpretata la fiaba popolare della Riviera Ligure di Ponente "E sette!".

e7 è un'ambientazione interattiva fra narrazione e musica, mitologia classica e fiaba tradizionale, canto e esplorazione dei sentimenti. Vuole raccontare il ricordo, un passato che, grazie all'atto del narrare, ritorna presente: **un lavoro tra gli strati di memoria di una persona qualunque, di una "figlia grande e grossa"**.

"C'era una donna con una figlia grande e grossa e tanto mangiona che quando sua madre portava a tavola la minestra di molliche ne mangiava un piatto, ne mangiava un secondo, ne mangiava un terzo e continuava a chiederne..."

La storia di questa ragazza, fino a un certo punto, potrebbe essere quella di tutti: è una storia quotidiana. Ma un giorno, sbircia alla finestra la sorte sotto forma di giovane capitano di mare. L'inspiegabile sopraggiunge in varie forme e prove e la ragazza si trova, per caso, di fronte al catalogo del proprio destino...

Le sue vicissitudini e peripezie sono riti di passaggio e come ogni fiaba, anche e7, esprime in una modalità semplice un pensiero vasto e universale legato alla ricerca di sé e al crescere per prendere il proprio posto nel mondo.

Il fato che non bussa ma piomba - e arriva a sfondare anche i confini di una torre sigillata - irriconoscibile e nascosto, si anima e l'inorganico della pezza si aziona e parla, l'atto magico proprio di tutte le fiabe fa prendere vita a un mucchio di stracci che divengono figure in soccorso alla ragazza: "Il pacco di stracci s'alzò in piedi e era una vecchia dalle lunghe ciglia", l'incantesimo è materia teatrale, apparizione scenica di grande effetto.

L'infanzia è l'età delle domande sull'esistere e sul destino dell'io e del noi.

Le emozioni che si provano somigliano a un vortice. Questo movimento, nella nostra fiaba, è concretizzato dalle tre vecchie che assistono la giovane sconsolata e sola.

"Era lì che piangeva e si disperava, quando per la finestra volò un pacco di stracci e cadde nella stanza."



Chi sono queste aiutanti? Nonne? Streghe? Parche?

Così come le 3 Parche anche esse filano e recidono, decidendo così i grandi eventi della vita umana: nascita, matrimonio e morte. Le tre vecchie infatti aiutano la giovane nell'avvento alle nozze. E più l'aiutano, più si enfatizzano i loro lineamenti: aumentano, raddoppiano, si triplicano! **Le loro azioni incidono sulla loro fisicità**: i connotati si prolungano (denti, ciglia e labbra che usano per filare), i volti mutano e le sporgenze emergono. Le Moire, sorelle e figlie di Ananke-Necessità, sono la personificazione del destino ineluttabile. Cloto che filava la vita, Lachesi che lo svolgeva sul fuso, Atropo che lo recideva con lucide cesoie. Ma le nostre maschere di Parche non riflettono il mitologico distacco indifferente alla vita degli uomini tipico della poesia greca antica, esse si calano nel mondo e partecipano, così come vogliamo che partecipino attivamente pubblico infantile e adulto. Le nostre maschere sono il fulcro per il prendere vita di azioni emotive fatte di commozione e riso, di sorpresa e esplorazione.

Sono loro a guidare la comunicazione non verbale, il toccare, l'annusare, l'assaggiare e l'uso di piccoli oggetti, offerti al pubblico, che raffigurano il gioco e il tranello del fato, come sorteggi e estrazioni. **L'arte teatrale è anche l'arte del prestigio.**

e7 ci parla di identità come concetto mutevole e plurale, ma legata saldamente a fondamenta comuni a tutti, e del suo fondamento: il nome. Il nome che definisce destino e quindi perdizione o salvezza. **Chi si dimentica il nome, suo e dell'altro, perde ogni cognizione e perde il proprio destino.**

*“Basta che tu mi chiami: Columbina! e io vengo.
Ma guai a te se ti dimenticherai il mio nome.”*

Il lavoro può essere svolto in spazi teatrali e non, **con pubblico all'interno dell'apparato scenografico**. Elementi scenici: 1 fantoccio e 4 maschere integrali, specchi, tessuti e elementi inerenti alla **sensorialità** per la creazione di una situazione di sinestesia, fra questi cibo e colore, luci e suoni.

E come ogni fiaba che si rispetti arriva il lieto fine... un lieto fine per tutti i partecipanti.

La narrazione è gioco, la festa della storia diviene attimo di condivisione autentico, di assaggio e esplorazione dei sentimenti.

*“Finito il pranzo, lo sposo curioso, domandò alle tre vecchie,
come mai avessero le ciglia, le labbra e i denti così lunghi.*

- Per aver aguzzato gli occhi a fare il filo fino! - disse Columbina.

- A forze di passarci il dito per inumidire i filo! - disse Columbara.

- A furia di mordere il nodo del filo! - disse Columbun.

Ho capito disse lo sposo, e andò a prendere il fuso per gettarlo nel fuoco. - Tu non filerai mai più per tutta la vita! - disse alla sposa.

Così la sposa grande e grossa visse felice e contenta da quel giorno in poi.”

www.aidoru.org

