

Catalogue Fairy tales show

Cappuccetto Rosso o l'attraversare il bosco dei segreti

Esperienza interattiva itinerante fra gioco e racconto.

Qual è il modo migliore di ascoltare una fiaba se non viverla? Un racconto interattivo dove i partecipanti, insieme alla bambina Cappuccetto Rosso, scopriranno la poesia dei luoghi, del fare in prima persona e dell'ascolto dell'intorno.

Cirimbriscola. Madama delle meraviglie

Una fiaba per merenda: narr-azione culinaria. Testo liberamente tratto da La strada delle meraviglie di Antonio Baldini. Cirimbriscola è una fiaba che parla d'amore, dell'amore domestico e, del volersi bene sa e fa prendere la misura giusta, attraverso frasi semplici e l'utilizzo di utensili quotidiani.

Hansel e/and Gretel attraverso gli occhi della Strega

Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale.

La fiaba classica, ambientata in una foresta della Germania del XVII secolo, viene narrata cambiando un poco la prospettiva: è la strega che racconta tutta la storia, così come andò realmente... dal suo punto di vista.

Kakawa

Narrazione interattiva fra performance e musica che non può fare a meno di seguire le leggi della natura... come ogni fiaba, d'altronde.

Una narrazione che affonda le sue radici in fiabe secolari. È un c'era una volta che s'estende fra i vari estremi del globo e riflessione sui tanti volti dell'identità. È il porsi in ascolto ma anche il liberarsi emozionalmente attraverso la musica, il gioco, il canto.

In viaggio tra le fiabe

Lecture, esplorazioni e installazioni nei luoghi della fiaba italiana.

Liberamente tratto da "Fiabe Italiane" di Italo Calvino.

Un viaggio nei luoghi che dai tempi dei tempi vengono immaginati in cerchio intorno al fuoco o poco prima di chiudere gli occhi. Scenografie che raccontano la meraviglia racchiusa in una fiaba: mondi da visitare camminando e interagendo.

Fiabe allestite: [Colapesce](#) / [E7](#) / [Foresta \[...\]](#) [Labirinto](#) / [Pulcino](#) / [Zio Lupo](#)

La casa di Mino

Esperienza narrativa itinerante alla scoperta della struttura labirintica di sé fra poesia, mitologia classica, gioco simbolico e esplorazione dei sentimenti, Liberamente tratto da "**Fisica della malinconia**" di Georgi Gospodinov e dalla figura mitologica del Minotauro. Dentro al labirinto, che a poco a poco è diventato la sua casa, Mino cerca qualcuno, qualcuno a cui raccontare la sua storia. Qualcuno che ascolti quello che vuole esprimere, senza perdere il filo..., lungo un percorso fatto di parole e formule magiche.

Cappuccetto Rosso

O L'ATTRAVERSARE IL BOSCO DEI SEGRETI





Locandina

drammaturgia e scene Roberta Magnani

musiche e suoni Dario Giovannini

illustrazioni Barbara Baldi

costumi e marionette giganti Cristiana Suriani

consulenza filosofica e presentazione Giulia Rossi

foto Angela Anzalone

organizzazione Danilo Buonora e Antonia Casadei

produzione Aidoru.org

con il contributo di Regione Emilia Romagna, Emilia Romagna Creativa

sponsor tecnico Camac Srl

Esperienza interattiva itinerante fra gioco e racconto.

Qual è il modo migliore di ascoltare una fiaba se non viverla?

Un racconto interattivo per scoprire la poesia dei luoghi, del fare in prima persona e dell'ascolto dell'intorno. Un progetto vicino al teatro dei sensi, in cui realtà e finzione dialogano e gli spazi non sono mai attraversati o vissuti a caso. Tanti piccoli segni lungo la strada che raccontano la storia e fanno scoprire alcune bellezze naturali.

La fiaba di Cappuccetto Rosso porta i bambini dalla casa della mamma ad avventurarsi nel bosco, gli fa incontrare il lupo così come il fiore, il frutto, l'albero e li conduce alla casa della nonna. Regole, travestimenti, paure, atti coraggiosi si vivranno partecipando con il proprio fare allo spettacolo, fino al finale catartico tutti insieme...

Cappuccetto, Nonna, Mamma e Lupo compresi!

Nell'eterno codice delle fiabe Cappuccetto Rosso è la favola di un viaggio, di un pericolo, di una trasformazione. Protagonisti della storia, in tutte le sue varianti letterarie, da Perrault ai fratelli Grimm, e nelle sue riproduzioni grafiche (famosi i disegni di Gustav Dorè), sono loro due, la bambina e il lupo, un essere umano e un animale, e il dualismo perfetto tra il mondo luminoso della casa e l'atmosfera cupa del bosco.

Più semplice di così non potrebbe essere... eppure il racconto di Cappuccetto Rosso continua a essere riletto in tante chiavi. Sarà forse per quell'ambientazione misteriosa, o sarà forse perché, in fondo, nessuno ha ancora veramente capito chi è il Lupo, che non sia proprio lui il vero protagonista della storia. Perché appena il lupo non c'è più il bosco perde un po' della sua meraviglia. Attorno a questa idea della meraviglia, dello stupore che nasce da ciò che non si conosce, da ciò che si deve ancora "scoprire", si sviluppa lo spettacolo interattivo Cappuccetto Rosso o l'attraversare il bosco dei segreti.

I bambini potranno vivere la favola come un viaggio insieme alla bambina Cappuccetto Rosso: dalla casa della mamma fino all'incontro con il proprio essere lupo e l'avventura del bosco, dove i partecipanti, muniti di zainetto come veri esploratori, scopriranno, proprio come Cappuccetto nella fiaba, i segreti di un luogo nascosto, fatto di bellezze naturali, tra giochi, esperienze sensoriali, racconto e azione, in osservazione e ascolto della natura. Fino ad arrivare all'ultima tappa, la casa della nonna, dove, dopo aver affrontato le prove dentro il bosco, i bambini incontreranno il lupo mangione e festeggeranno la liberazione e il lieto fine insieme a tutti i personaggi di una delle fiabe più famose della nostra infanzia.

www.aidoru.org



Cirimbriscola Madama delle meraviglie

Una fiaba per merenda: narr-azione culinaria.

testo liberamente tratto da *La strada delle meraviglie* di Antonio Baldini

Madama Cirimbriscola è un'antica fiaba popolare toscana, raccolta e trascritta da Antonio Baldini, nel 1923, insieme a altri nove titoli che compongono *La strada delle meraviglie*.

“Il libro di Baldini”, scrive Italo Calvino, “racconta di re e regine, di furbi e di sciocchi, di poveri e di ricchi: tutti personaggi del patrimonio fiabesco italiano, e non solo italiano. È un raro caso di raccolta diretta e trascrizione fedele.”

Il volume di Antonio Baldini è arrivato nelle nostre mani grazie a Pierangelo Fontana direttore della Biblioteca Baldini di Santarcangelo di Romagna, che non potremo mai ringraziare abbastanza per il dono di questo incontro. *La strada delle meraviglie* l'abbiamo percorsa in lungo e in largo percependo a ogni pagina lo svelarsi, attraverso il mito e la leggenda, di sentimenti quotidiani che fanno parte di una tradizione secolare.

Fra i titoli che danno corpo alla raccolta, abbiamo scelto di allestire l'azione narrativa partendo dall'ottava fiaba: *Madama Cirimbriscola*.

Erera una volta un boscaiolo che aveva una bella figliolina, piena di spirito e di allegre storielle, che tutti chiamavano Madama Cirimbriscola.

- T'avevo pur detto di non impicciarti in nessun caso dei fatti miei! Ora alzati, prenditi in questo palazzo la cosa che più ti piace, e vattene! Disse il Re.

Cirimbriscola non disse né sì, né no, solo mandò a chiamare il cuoco della cucina reale e gli disse di mettere un grano d'oppio nella pietanza del re. Appena mangiato, il re cadde in un sonno profondissimo, e Madama Cirimbriscola se lo fece caricare in una carrozza, e dette ai cocchieri l'ordine di andare nel bosco, alla sua capanna di una volta.

Giunti alla capanna, vi fece trasportare il re con ogni riguardo, e lo fece distendere nel letto di suo padre. Quando il re fu a svegliarsi si rizzò meravigliato e chiamò: - Cirimbriscola! Cirimbriscola, apparve con il viso ridente. - Cirimbriscola! Dimmi dove sono! - M'avevate pur detto di portare via con me dal palazzo la cosa che più mi piacesse!

La risposta piacque tanto al re che fece pace con Madama Cirimbriscola, e tutti e due ripresero a piedi la loro reggia, dove vissero lunghi anni felici e contenti.



Cirimbriscola, Madama delle meraviglie



Abbiamo sempre creduto che ogni fiaba abbia un suo luogo preferito, il posto dove si sente raccontata al meglio. Madama la immaginiamo in cucina mentre la storia l'apparecchia per i suoi figli e, poi, li mette all'opera per prepararsi una merenda.

Cirimbriscola è una fiaba che parla d'amore, dell'amore domestico e del volersi bene, sa e fa prendere la misura giusta, attraverso frasi semplici e l'utilizzo di utensili quotidiani.

Cirimbriscola mette insieme una ricetta "dolceamara", per raccontarci come lo stare insieme a volte con poco sfugga di mano, ma che altrettante volte, sempre con poco, si possa aggiustare.

La Madama per noi non può essere altro che delle meraviglie perché tramite leggerezza, bizzarria e fantasia, gli ingredienti semplici e essenziali del racconto, sbrogia l'incantesimo della sua storia e anche della nostra... per indicarci la strada per vivere con poco, ma per tanto, felici e contenti.

Una fiaba *Cirimbriscola. Madama della meraviglie* per ascoltare e gustare. La messa in scena prende forma in uno spazio fatto d'associazioni emotive e sensoriali, narrate e vissute.

Oggetti di scena: tavolini, tovaglie e pizzi vari, grembiuli, taglieri, mattarelli, spremi agrumi, piccoli coltelli, cucchiaini, ciotoline.

Ingredienti: qualche parola, il mettersi in gioco, 1 arancia, 1 limone, 2 cucchiaini di miele, pane.

Ricetta: spremere 1/2 della propria arancia e spremere 1/2 del proprio limone, 1 cucchiaino di miele mescolarlo ben ben al succo ricavato, l'altro cucchiaino di miele spalmarlo con cura sulla mollica o sulla crosta del pane (a piacimento).

Ora?

Bere intruglio, forse un po' aspro, ma sorridere sempre bene e fa stare meglio insieme. Ancor meglio poi stai se addenti il tuo dolce panino.

Locandina

Cirimbrisola. Madama delle meraviglie.
Una fiaba per merenda: narr-azione culinaria.

testo liberamente tratto da
La strada delle meraviglie *di* Antonio Baldini

ringraziamo Pierangelo Fontana

drammaturgia e oggetti di scena Roberta Magnani

musiche e suoni Dario Giovannini

costumi Francesca Bocchini

organizzazione Danilo Buonora e Antonia Casadei

produzione Aidoru.org

con il contributo di Regione Emilia-Romagna,
Emilia-Romagna Creativa

con il patrocinio della Biblioteca Comunale Antonio
Baldini Santarcangelo di Romagna

età consigliata: 5 / 10 anni.

www.aidoru.org



Baldini scriveva: "Mi auguro che questo libretto possa destare, almeno tra i bambini più bambini, l'interesse che le favole che lo compongono hanno destato in me, oggi, che non sono più bambino da un pezzo, e ch'ero bambino al tempo di Menelik e delle regina Taitù. Fate il conto."

Hansel e Gretel

Bambino, vieni qui! Prendi questa piccola piuma, è per te! Tra poco tempo ti servirà.





Età: da 3 a 10 anni [lingua mista da 8 a 10 anni]

Durata: 45 minuti

Numero massimo bambini: 25

Spazio scenico: da concordare

Possibilità di più repliche nella stessa giornata

Filastrocche cantate e sussurate.

Uso di piume, sassolini, mele, noci e una casina di marzapane tutta da mordere!

Locandina

drammaturgia e ambientazione Roberta Magnani

musiche e suoni Dario Giovannini

in scena Alice Balestra, Valentina Donati

sartoria Francesca Bocchini

foto Angela Anzalone e Fabio Venturi

video Fabio Venturi

organizzazione Danilo Buonora e Antonia Casadei

produzione Aidoru.org

con il contributo di Regione Emilia Romagna, Emilia Romagna Creativa

HANSEL E/AND GRETEL

attraverso gli occhi della Strega

Ambientazione interattiva fra narrazione, canto e esplorazione sensoriale.

La fiaba classica tramandata grazie ai Fratelli Grimm e ambientata in una foresta della Germania del XVII secolo viene riscritta e narrata cambiando un poco la prospettiva: è la strega che racconta tutta la storia, così come andò realmente...

DISPONIBILE SIA IN ITALIANO CHE IN LINGUA MISTA [ITALIANO E INGLESE]

Una vecchietta, da tutti definita come una stregaccia, aprirà il suo rifugio di marzapane e ne approfitterà per raccontarci la storia dal suo punto di vista. Ci potrà svelare, così, alcuni aspetti nascosti della sua personalità e di quella degli eroi-bambini da noi più amati.

La “cattiva” ci condurrà per mano fra le pagine della sua storia e tenterà di accattivarsi la nostra simpatia tramite gli espedienti più svariati: ci offrirà cibo e momenti d’euforia, ci sussurrerà all’orecchio cantilene irresistibili o ci appassionerà con piccoli stratagemmi e scoperte incredibili!

Ci fideremo di lei? A ognuno l’ardua scelta.

«Chi mangia la mia casina?
Zuccherosa e sopraffina, eh?»

Quei bambini mi risposero:

«E’ il vento che piega ogni stelo,
due uccellini venuti dal cielo.»

E continuarono a mangiare come se nulla fosse!

E Hänsel aggiunse:

«Non sarà difficile far credere a
tutti che in realtà la vecchia è una strega che attende
l’arrivo dei bambini per cucinarli e mangiarli!
Così potremmo saziarci a volontà.»

Eh già... mentre, io, li avevo accolti e sfamati loro tramavano contro di me!

www.aidoru.org



Kakawa

la storia di Choco e Cabosse

“Non vogliamo, non vogliamo affatto, intendere che quel che ci accingiamo a narrare sia vero. Una storia è una storia: ognuno la può raccontare secondo la propria immaginazione. Se alla storia, poi, succede di mettere le ali, non possiamo trattenerla.” Nelson Mandela





Locandina

produzione Callebaut, Chocolate Academy Milano e Aidoru.org
con sostegno di Regione Emilia-Romagna e ER creativa
residenza artistica Palazzo Dolcini, Mercato Saraceno

musiche Dario Giovannini, Frei Rossi e Devon Ebah
drammaturgia e racconto Roberta Magnani
testi songs Devon Ebah
con la collaborazione di Antonia Casadei
in scena Valentina Donati, Devon Ebah, Dario Giovannini, Frei Rossi

organizzazione e in scena Antonia Casadei e Danilo Buonora
comunicazione e shooting Freedot Milano
costumi Camac . Corporate Society Responsibility
sartoria per la scena Francesca Bocchini
scene e trucchi Aidoru.org
recording, mix, programming Fresco, Malkovich Studio Citta di Castello
video e grafica Fabio Venturi
materiale scenografico Plastikart

link utili:

www.aidoru.org
www.callebaut.com
www.barry-callebaut.com
www.chocolate-academy.com/it/it/

Kakawa un racconto che non risiede in un luogo e non possiede un tempo preciso. È un c'era una volta che s'estende fra i vari estremi del globo. È una riflessione sui tanti volti dell'identità. È il porsi in ascolto ma anche il liberarsi emozionalmente attraverso la musica, il gioco, il canto.

Kakawa è una storia che non può fare a meno di seguire le leggi della natura... come ogni fiaba, d'altronde.

Con Kakawa l'immaginazione prolifera e crea sentieri inesplorati e, pur rimanendo ancorata alle **radici di fiabe secolari** di tutti i tempi come "Hänsel e Grethel", prende forma **una narrazione al contempo inedita e tradizionale**.

Kakawa è una storia il cui centro propulsivo risiede in un **teatro senza separazione né distanza tra attore e spettatore**, in cui l'attore è a guida del fruitore e lo accompagna alla scoperta, stimolandolo in prima persona, da vicino. I nostri maggiori riferimenti sono, da anni, **il Teatro dei Sensi di Enrique Vargas, il teatro partecipativo di Roger Bernat e i laboratori sensoriali di Bruno Munari**.

“Un tempo in un piccolo veld, davanti alla Gran Foresta della Gola, abitava un povero wopima che non aveva di che sfamarsi. Riusciva a stento a procurare il pane per sua moglie e i suoi due figli: Choco e Cabosse. Infine, giunse un tempo di grande carestia in cui non poté più provvedere neanche a questo e non sapeva più a che antenato votarsi. Una notte, mentre la fame li faceva voltare inquieti nel letto, moglie e marito decisero: «Domani mattina all'alba prendiamo i due figli e li conduciamo fuori, nella Gola. Chissà, potrebbero trovar fortuna. Qualcuno potrebbe preoccuparsi di loro.»”

Nel dramma di una piccola sorella e di un piccolo fratello abbandonati dai propri cari a causa di una carestia, in una foresta di cacao, circondati dagli alberi Theobroma, **nel vortice della ricerca della strada del ritorno alla propria casa**, la scena s'anima di figure antichissime che prendono forma attraverso la musica. I musicisti, così, entrano a far parte viva dello spettacolo: musiche popolari e ritmi esotici condurranno Choco (un antico Hänsel) e Cabosse (un'esotica Grethel) al centro della Gola, foresta-dimora dei loro antenati, gli spiriti Kakawa.



La magia preziosa degli antenati rimanda a quella dei **riti iniziatici**, al percorrere spazi amplissimi per giungere alla conoscenza di sé e a credenze universalmente festeggiate per imparare a donare e ricevere. La loro forza si sprigiona attraverso la narrazione, azioni rituali (**teatro sensoriale e partecipativo**) e il canto al quale Choco e Cabosse e tutto il pubblico prendono parte:

“Nessuna parola. Partì un canto e nel canto furono raccontate le origini, fu svelato il segreto di Kakawa e fu detto ciò che si doveva fare. [...] avrebbero dovuto imparare a donare e ricevere; per farlo occorreva superare tre prove.

«Solo così, si fa calore oltre i bagliori dell'inverno.»
Dicemmo ai due figli noi di Kakawa. Poi furono dette le prove.

«Dovete saper essere come gli animali. Questa la prima prova.» fu detto. «Loro stanno in equilibrio. Sanno procedere a quattro zampe. Volano. Voi, figli, mimetizzatevi.» I figli compresero e divennero del colore della foresta e del colore del cielo.

«Imparare a celebrare i mutamenti. La seconda.» fu detto. «Ascoltate le vibrazioni profonde della natura. Chi vive secondo natura è più facilmente destinatario di un miracolo.» Compresero e presero parte al canto di Kakawa.

«Abbandonare il proprio nome per ricevere in cambio il proprio destino. La terza prova.» fu detto. Così Cabosse donò il suo nome al frutto e Choco al seme.”

Kakawa è una **narrazione teatrale - musicale** adatta alle **feste scolastiche**, per le **singole classi** come anche per **grandi numeri**, comprese le rispettive **famiglie**.

L'energia e l'entusiasmo di questo gruppo accompagnerà gli eventi di inizio - fine scuola, di carnevale o di ogni giornata dell'anno!

Oltre allo spettacolo interattivo e pieno di poesia, può trasformarsi anche in un **laboratorio creativo** dove i nostri musicisti e cantanti insegnano ai piccoli a **sperimentare con i suoni**, arrivando a creare ognuno il proprio strumento musicale e poter partecipare poi attivamente alla performance, insieme alla band.

Si verrebbe a creare, quindi, un prezioso **percorso di ritmica musicale e vocale**, ampliata dalla prospettiva di una grande **festa comunitaria finale!**

La musica ci avvolge tutti i giorni e migliora le nostre emozioni, i nostri ricordi e sprigiona energie nascoste che spesso ci neghiamo, sopprimendole. La sua incredibile forza contamina e libera gesti e corpi che, felici, seguono il ritmo e le percussioni! Il potere terapeutico è immediato e ancora più efficace è nella comunicazione e interazione nel mondo dell'infanzia. Non solo i piccoli sono attratti dai suoni ma gli piace anche crearli, ripeterli nei loro giochi. L'apprendimento diventa più affascinante e si mettono in campo sia le emozioni che il lato razionale, articolando processi logici e sequenze. **La musica ha la forza di trasformarci e di renderci melodia.**



“Non si deve insegnare la musica ai bambini per farli diventare grandi musicisti, ma perché imparino ad ascoltare e, di conseguenza, ad essere ascoltati.” Claudio Abbado

Oltre a prendere familiarità e confidenza con il mondo della ritmica e degli strumenti a percussione, ogni bimbo può creare con facilità e divertimento il proprio strumento e produrre musica! **Gli strumenti possono essere facilmente costruiti** con oggetti quotidiani o di recupero come bottiglie di plastica riempite di sassi e semi, padelle, barattoli e lattine...

Anche gli oggetti da buttare hanno infatti una proprietà magica: quella di creare suoni sempre diversi tra loro!

Le musiche dei Kakawa traggono ispirazione dai luoghi di origine del cacao, dall’Africa al Sud America, dall’Asia alle Isole Oceaniche, **ritmi tradizionali, melodie equatoriali** e le **frequenze dei riti popolari** si fondono e liberano in **sonorità contemporanee**.

Sono molteplici i **riferimenti iconografici** a cui si ispira l’immaginario variopinto e plurale dell’opera. Primi fra tutti, i lavori di due artiste e fotografe, Aida Muluneh (etiope) e Cecilia Paredes (peruviana): sguardi di mondi differenti e coloratissimi, in un’estetica potente che cura le atmosfere e i suoi simbolismi.

La tecnica del **body painting**, in Kakawa è utilizzata per comunicare con immediatezza visiva: gli antenati dal volto dipinto, ricordano le maschere ancestrali di molte tribù indigene.

Perciò altra relazione importante diviene quella con **il colore**, esempio nel **giocare liberamente con il colore, nel lasciare impronte**. La stesura di colori puri e il gioco che ne genera rafforza la vicinanza tra gesti quotidiani e pratica artistica, aiutando anche bambini a scaricare stress, a comunicare emozioni e a creare, in un’opera condivisa, un mondo più nuovo e bello. Non potrà che essere un’affascinante avventura e invaderà l’atmosfera di armonia e benessere!

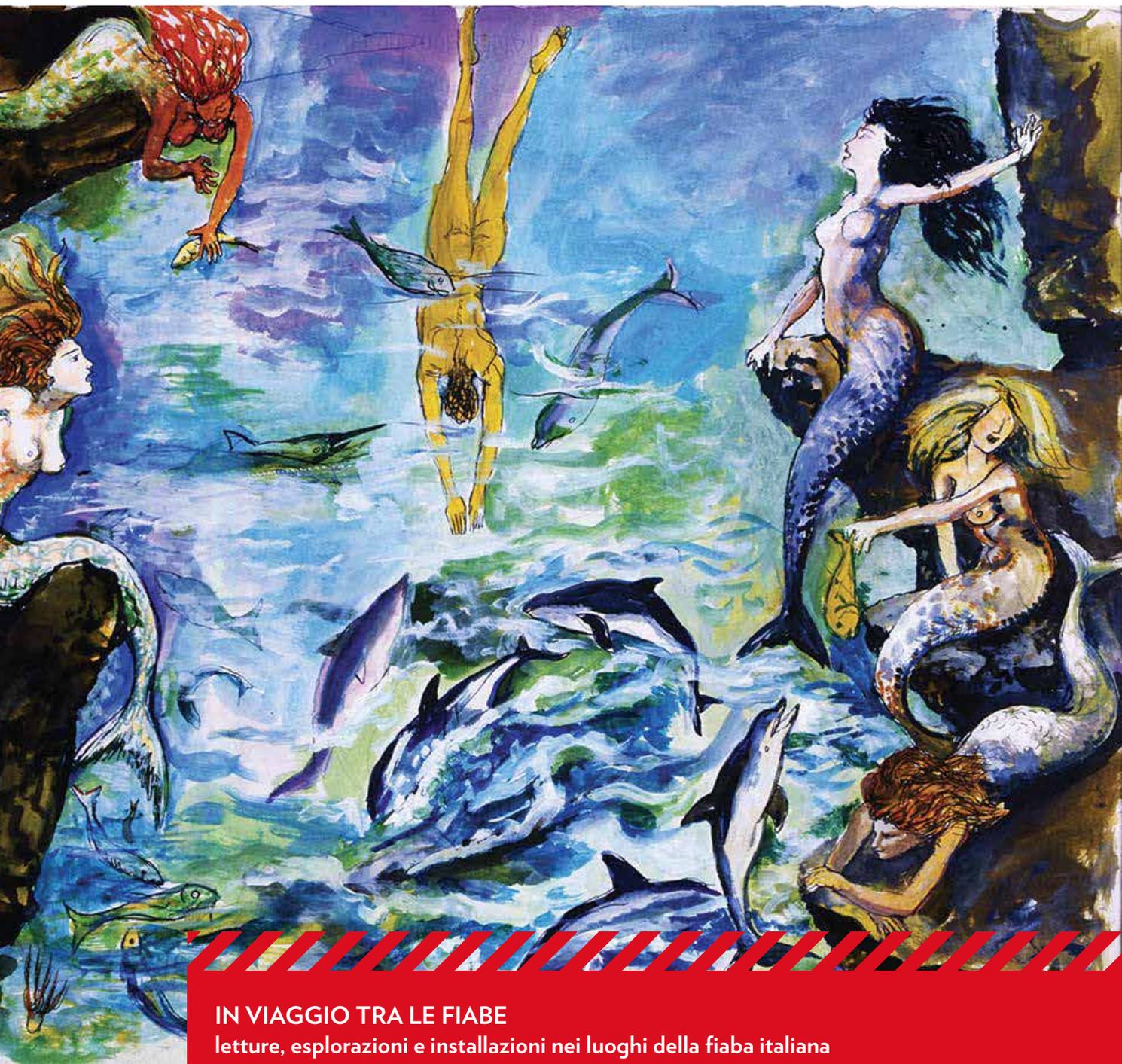
Il canto dei Kakawa termina come ogni fiaba antichissima lasciando un dono e una distanza, entrambi necessari per far perdurare nei secoli dei secoli i racconti: “Quella che abbiamo raccontato è la nostra storia, dolce o amara che vi sia sembrata, qualcosa portatela con voi e qualcosa lasciate che torni a noi. Ci rimettiamo le ali per continuare a portare, per molti secoli, per spazi sconfinati, in ogni dimora terrena la magia delle storie dei Kakawa.”



Colapesce

*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

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 diversi 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**.

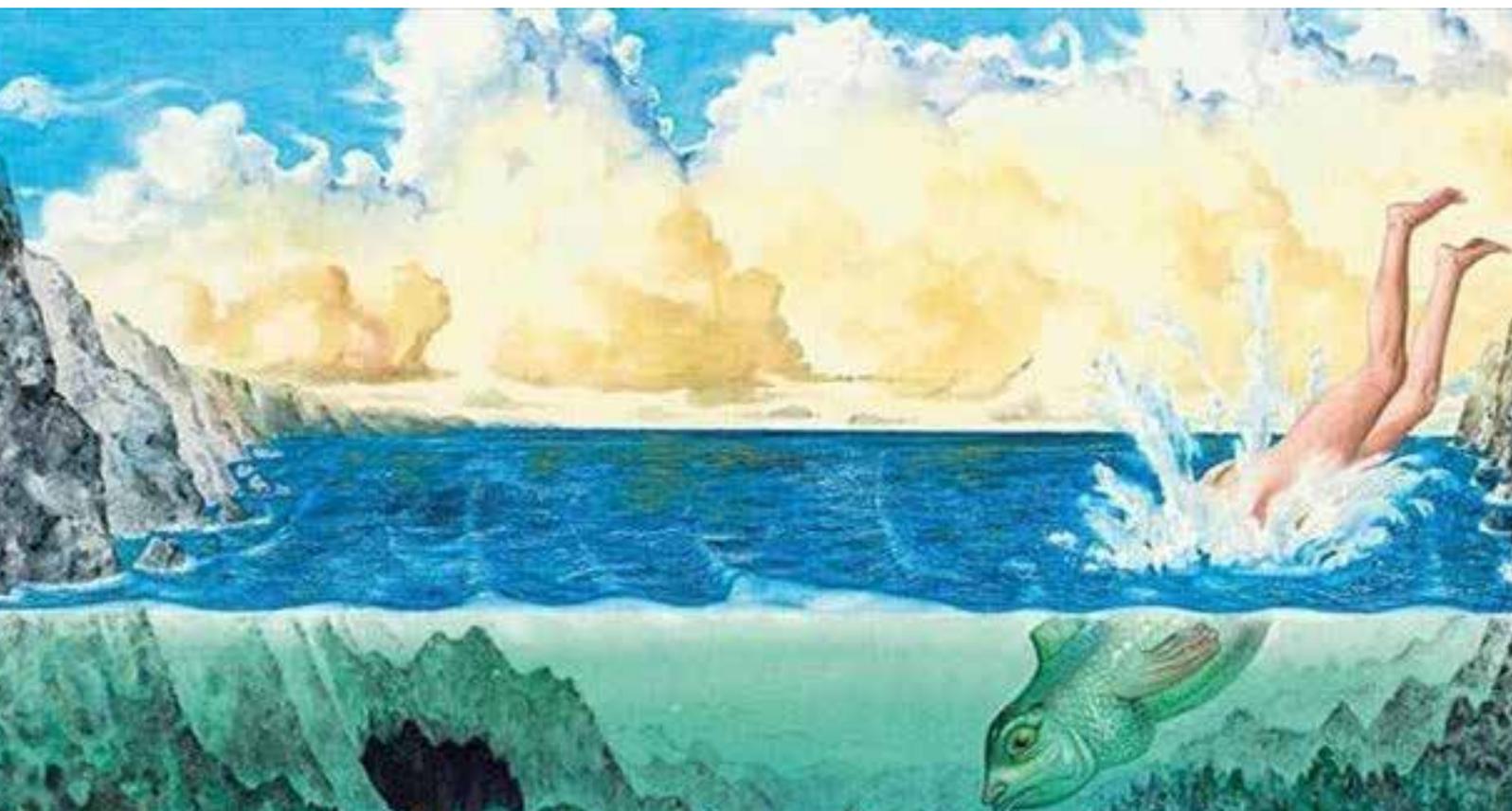
Andremo in scena con vari **personaggi provenienti da tante parti d'Italia**, la cui comune sorte è indifferentemente e sempre quella “[...] di soggiacere a incantesimi, cioè d'essere determinato da forze complesse e sconosciute, e lo sforzo per liberarsi e autodeterminarsi inteso come un dovere elementare,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

“Quando racconto questa storia nessuno mi crede. Ma io so che è la verità. Se chiudo gli occhi ancora lo vedo, nuotare dal mare verso il cielo, lo vedo immerso in un vasto oceano governare il tempo, le nuvole, le onde, l'erompere e lo spruzzare delle acque.” Roberta Magnani



COLAPESCE

*La leggenda narra che una volta a Messina,
c'era una madre che aveva un figlio a nome Cola.
Cola se ne stava a bagno nel mare dalla mattina alla sera.” Italo Calvino*

Colapesce è una antichissima leggenda popolare siciliana, raccolta e trascritta da Italo Calvino nel 1956 per Fiabe Italiane.

Colapesce è il soprannome buffo di Nicola, bambino il cui amore per il mare era sconfinato come la sua abilità nel nuotare. Si racconta che la storia tragga origine da un culto pagano legato a dei sommozzatori dotati di poteri magici, ovvero i nuovi figli del Dio Marino Nettuno. Loro, infatti, sapevano trattenere il respiro e stare in apnea per tempi lunghissimi, tornando in superficie con tesori e segreti inimmaginabili. Le leggende popolari, si sa, via via che passano di bocca in bocca si trasformano, si arricchiscono di sfumature, e noi vogliamo far parte di questo evolversi continuo che è la fiaba.

Un giorno, la madre di Cola, costantemente preoccupata per le sue lunghe esplorazioni marine, stanca, lo maledisse:

“Cola! Che tu possa diventare un pesce! Si vede che quel giorno le porte del Cielo erano aperte, e la maledizione della madre andò a segno: in un momento, Cola diventò mezzo uomo mezzo pesce, con le dita palmate come un'anatra e la gola da rana. In terra Cola non ci tornò più e la madre se ne disperò tanto che dopo poco tempo morì.”

La trasformazione del bambino e i suoi viaggi sommersi divennero così famosi che arrivarono fino al Re. Divorato dalla curiosità, il Re chiede a Cola di riportargli una coppa d'oro che aveva gettato nel mare, e così ancora per tre volte: ogni volta che risaliva gettava oggetti più piccoli e sempre più in profondità per fargli ispezionare ancora gli abissi. Voleva sapere su quali fondamenta si reggesse il suo regno.

E anche noi abbiamo la curiosità del Re, come anche la paura di Cola di non riuscire a tornare in superficie, quando ci chiediamo:

*“Su cosa si basa la stabilità di questa città?
Cosa si cela sotto la quotidianità delle mie giornate?
Sono così distante dai moti del mare e del cielo
e dal luogo in cui sono governati il tempo,
le nuvole, le onde, l'erompere e lo spruzzare delle acque?
Oppure ci sono immerso e a loro appartengo?”*

Un bambino-pesce è destinato a scoprirlo.

Molti credono che Cola vide che la Sicilia posava su tre colonne, di cui una stava per cedere da quanto era piena di crepe e rovinata dai segni del tempo: forse è per sorreggere l'isola dallo sprofondare che Cola non emerse mai più?
Non si sa - a galla, al suo posto, solo una manciata di lenticchie...

*“Gli diedero le lenticchie, e Cola scese in mare.
Aspetta, aspetta; dopo tanto aspettare, vennero a galla le lenticchie.*

*C'è chi dice che Cola non sia più tornato per non dover servire le curiosità di un Re tanto capriccioso. C'è chi racconta di aver visto un pesce gigante di nome Cola nuotare in un vasto oceano in mezzo a altri pesci giganti e insieme a loro governare i moti delle stagioni del cielo e del mare. C'è chi Cola Pesce aspetta ancora che torni.
In qualche modo è già passato un secolo e io penso che alcuni pesci straordinari come Cola non possano mai essere catturati perché appartengono ai moti del mare e del cielo e dal luogo in cui sono governino il tempo, le nuvole, le onde, l'erompere e lo spruzzare delle acque.”*

Colapesce cerca di narrare a bambine e bambini le sue mille avventure e le sue fortissime emozioni con una coreografia fatta di piccoli gesti e sonorità acquatiche sui quali si sospende come sull'asse del tempo la narrazione.

La fiaba è site-specific, può svolgersi sia in luoghi chiusi, piazze e spazi aperti, che in ambienti immersi nella natura.

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 diversi 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.”



Foresta [...] Labirinto

*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**

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”]



FORESTA [...] LABIRINTO

[In scena la riscrittura di una fiaba emozionante, librerante e labirintica: La Foresta - Radice - Labirinto]

“Il bosco non accennava a finire. In vista soltanto tronchi, rami contorti, fronde, cespugli e roveti. I rami ostacolavano il passo. I rami? O le radici? Se di radici si fosse trattato significava che il re e il suo esercito si stavano facendo largo sottoterra. E se invece fossero stati rami allora, probabilmente, avevano perso di vista il suolo e si trovavano sospesi per aria. E tra i rami più alti o le radici più profonde, si udì un batter d’ali, accompagnato da uno strano verso: - Koach... Koach...”

Foresta e labirinto sono parole ricche di meraviglia e piene di suggestione, punti di contatto fra storia, tradizione e mito. Il labirinto è simbolo del viaggio entro e oltre il limite, associato al pericolo dello smarrimento e del disorientamento; chi vi entra rischia di rimanerci intrappolato. La foresta è lo scenario ideale di ogni esperienza iniziatica, luogo pieno di seduzione che si attraversa per giungere alla conoscenza di sé.

In entrambi i casi, per percorrerli dall’inizio fino alla fine, occorre coraggio e qualche volta un aiuto. I ragazzi di un tempo, mentre svolgevano il loro percorso iniziatico, ricevevano in consegna i “doni magici” dai propri padri. Oggi, nelle fiabe questi, spesso, prendono la forma di figure antenate o di donatori soprannaturali che giungono in soccorso. In La Foresta - Radice - Labirinto questa figura s’impersonifica in uno strano uccello che condurrà in salvo chi lo ascolterà e saprà fidarsi di lui.

La Foresta - Radice - Labirinto è una fiaba nuova scritta da Italo Calvino che, dopo aver raccolto per anni fiabe tradizionali in ogni angolo d’Italia, decide di cimentarsi nell’invenzione poetica proprio a partire dal suo lavoro di archivio popolare-folkloristico. Re Clodoveo torna dalla guerra (e noi giureremmo di poter sentire lo scalpito lontano dei suoi cavalli in marcia...) e è ansioso di rivedere sua figlia Verbena ma, durante la sua assenza, intorno alla città è cresciuta una foresta buia e inestricabile.

Padri, figlie, traditori, amanti, tutti con desideri differenti - buoni quanto malvagi - si cercano e si rincorrono in questo mondo caotico e sottosopra (ma anche soprasotto!).

C’è chi si perde e chi si ritrova in quel microcosmo che rispecchia la confusione e l’attesa del nostro mondo interiore. Il vivere pare ribaltato e le coordinate e gli assiomi, a cui abbiamo sempre creduto, non ci servono più. I personaggi mentre provano amore, vendetta, tradimento, speranza, finiranno con il chiedersi quale sia veramente l’alto e il basso delle cose.

La vita spesso è incomprensibile ma ci propone innumerevoli sentieri e occasioni di crescita, proprio come questa foresta-labirinto. E se non sai proprio come uscire da quell’ingarbuglio incantato, allora non temere: affina l’udito per cercare la voce di strani uccelli che con i loro Koach, Koach sapranno condurti...

Dalle pagine del libro, grazie alla potenza creatrice della voce attoriale, escono versi, cinguettii, guizzi di suoni che svolazzano attorno a noi e arrivano fin dentro i nostri pensieri..

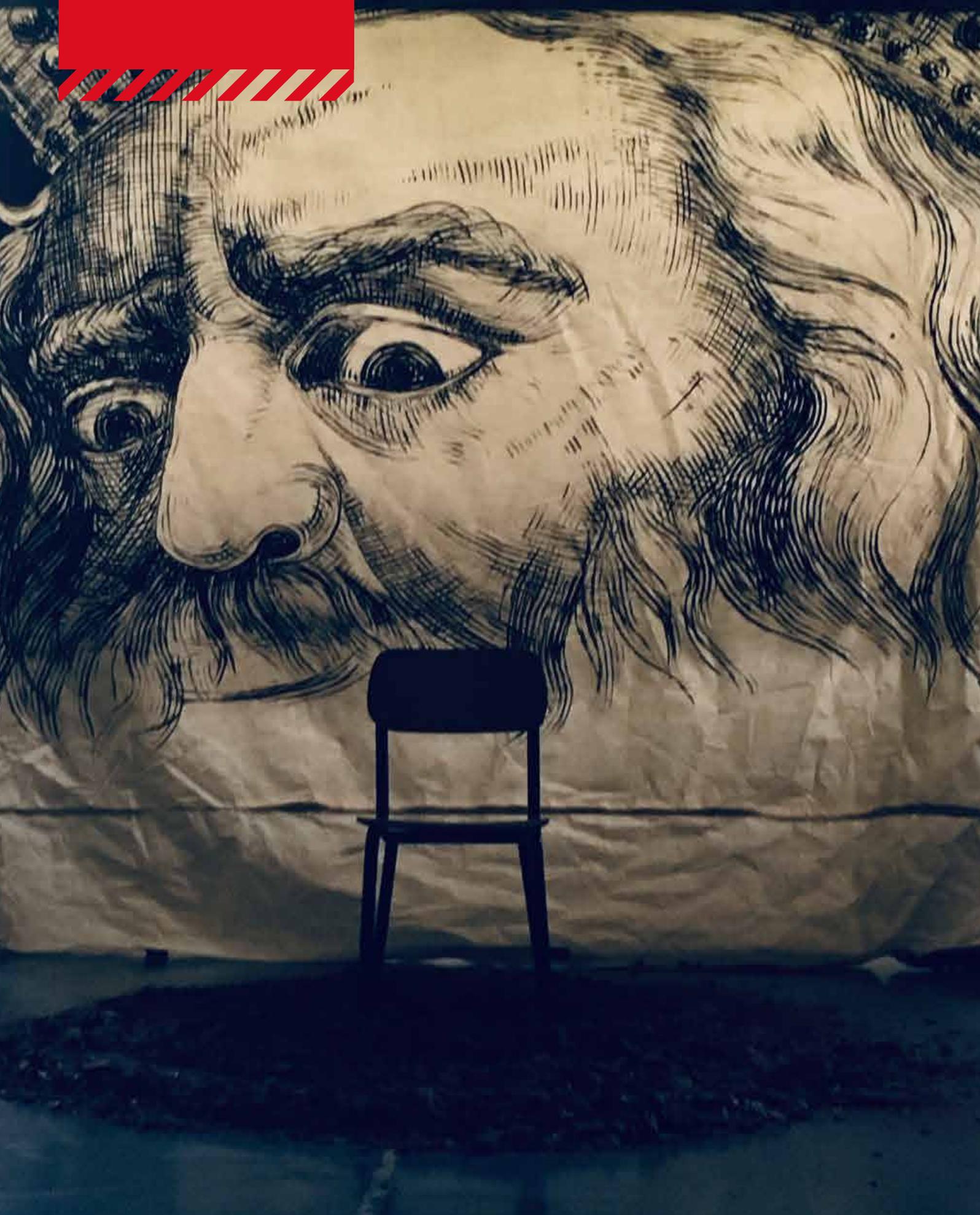
“L’incantesimo che li imprigionava così finì. Anche se un po’ di confusione restò: ma questa è una radice? Un ramo! Una radice! E’ un ramo!”

Il lavoro è pensato per **spazi aperti** [boschi e foreste, sentieri in parchi naturali, corti interne a edifici, giardini delle scuole, giardini pubblici o storici, ecc.]; **spazi chiusi di forte impatto architettonico** [ville storiche, spazi da rigenerare e in stato d’abbandono, ecc.]. Per **teatri e spazi canonici** al chiuso e piazze all’aperto [circoscritte] è prevista l’installazione di un albero/scultura al centro della scena e altresì l’utilizzo in modo itinerante di diversi spazi delle strutture.



Pulcino

*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

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 diversi 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”]



PULCINO

“C'erano un marito e una moglie con 7 bambini. C'era una gran carestia. Il Babbo si sentiva torcere il cuore al vedere i 7 piccini morire di fame. Anche così si sentiva la moglie, chiese cosa si potesse fare. - Domani - disse l'uomo - andando nel bosco li porto con me e ce li lascio. E' meglio averli persi tutti a un tratto, piuttosto che vederceli scolare come candele. - Ssst! Che non ci sentano. - Non aver paura: dormono tutti. Invece il più piccolo, che era gobbetto, e lo chiamavano il Pulcino, non dormiva, e aveva sentito tutti i discorsi.”

Ciò che le fiabe narrano una volta accadeva. Nella struttura della fiaba si ripete la struttura del rito. A una certa età i ragazzi venivano separati dalla loro famiglia e portati nel bosco, dove gli stregoni della tribù con maschere rituali, a volte spaventose e gigantesche, li sottoponevano a prove difficili. I ragazzi, nel bosco, ascoltavano e ricevevano in consegna i “doni magici” che gli permettevano di far ritorno a casa, per prendere il loro posto in società, spesso con un altro nome.

I narratori, e così anche noi, nel corso dei millenni, hanno sempre più tradito il ricordo del rito e sempre più servito le metamorfosi che le fiabe sono state chiamate a intraprendere, a esprimere. Le fiabe, di bocca in bocca, si sono trasformate, hanno accumulato varianti, assorbito gli effetti dei mutamenti storici e sociali e seguito i popoli nelle loro migrazioni. Pulcino né è un chiaro esempio: non è altro che uno dei tanti Pollicino del globo, che si trova, con i suoi 6 fratelli, a farsi carico della paura comune a tutti, quella dell'abbandono, a sfidare l'Orco con gli stivali dalle sette leghe e a sconfiggerlo realizzando così il proprio destino.

“Cammina cammina, arrivarono a una casa. Bussarono e uscì Nanna-Orca.

Capelli come spaghi, denti come cavatappi, con un paio d'occhi come lanterne, che pareva ancor più orca di quel che era. - Signora, - disse il Pulcino, - abbiamo perso la strada, abbiamo visto luce e siamo venuti qui. - Uh, bambini miei ora mi tocca nascondervi, perché quando viene Nanni-Orco, vi mangia in un boccone. Se ve ne state quieti quieti io vi metto a letto coi miei figli, che ne ho giusto sette come voi. Rincasò Nanni-Orco, e cominciò a fare: Uhm! Uhm! Qui sento odore di carne umana.”

Il Gobbetto della Terra d'Otranto, di Pollicino possiede il simbolismo e il riscatto, ma altresì è personaggio tipico, legato alla terra nella quale viene narrato e di essa porta con se folclore, musica, il sapersela cavare e uno spirito pieno di audacia e buon umore.

“Io, il Pulcino, me ne andai a Napoli e con quegli stivaloni, che facevano cento miglia all'ora mi misi a fare il corriere, a quei tempi non c'era il vapore.

Così, io, il gobbetto, arricchiai casa mia e fui felice e contento.”

Un grande letto dove moglie e marito vi accolgono. Voi, piccoli amici, sarete fatti accomodare in tante sedioline, al caldo coperti da lenzuolini bianchi di bucato appena fatto. Vi verranno consegnati cerchietti di fiori da indossare per non essere mangiati da Nanni Orco e pezzetti di pane di cui di certo farete buon uso... musica e candele che scolano piano per segnare il tempo che passa e insieme a voi qualche uccellino del bosco da compagnia. Un lavoro dove lo spazio scenico e quello dello spettatore s'intrecciano e divengono luogo unico d'incontro fra narrazione, musica e emozione.

www.aidoru.org



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

Zio Lupo

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

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”]

ZIO LUPO

“C’era una volta, tanto tantissimo tempo fa,
chissà dove e chi se lo ricorda, una bambina golosa... e un lupo.”

Zio Lupo è una **fiaba contadina**. Appartiene alla tradizione orale della terra di Romagna, ma è, **al contempo, universale**. E’ una fiaba, **d’altri tempi**, dove la parola data possiede l’accezione di valore, forza, grandezza, coraggio, gioia... vital!

La **narrazione orale** cattura un bambino non solo per il suo contenuto e per le forme dell’espressione, ma soprattutto per la sostanza dell’espressione, cioè per le **sfumature che può cogliere nella voce di chi narra**: dal volume alla sua musicalità, dall’emozione alla sua tenerezza o ferocia nell’interpretare un personaggio, nel dire una frase. E’ questo che accade nel nostro raccontarvi la storia di **Zio Lupo**. Nella nostra riscrittura di questa fiaba “casalinga” si fonde e prende forma, così, una **figura doppia**, fatta di estremi: tenebrosa, sinistra, paurosa e allo stesso tempo amorevole, carezzevole, generosa.

Zio Lupo, per noi, raffigura un personaggio sciamanico, non solo romagnolo; è un **antenato che accomuna diversi popoli e diverse terre**. Che sia un parente tenuto alla lontana, nel bosco, selvaggio ma attento alle regole?

Zio Lupo, il nostro, è come se impersonificasse i due estremi di un’antichissima **morale popolare**: da un lato la parte legata alla terra e all’importanza del suo restare “**selvatica**” e **generosa**, dall’altro la grande **attenzione alle regole**. Proprio queste radici, insieme, in fondo, andavano a costituire la forza e il vincolo di una cultura basata unicamente sulla comunicazione orale. La storia racconta di una bambina golosa che, per non aver dato la giusta importanza al patto con Zio Lupo, deve essere punita.

Ma, **il nostro Zio Lupo** compie il rituale del castigo in modo totalmente inatteso.

Si fa **guida ammaliatrice e generosa**, severa ma scherzosa compiendo **piccoli atti magici legati alla natura, alla musica, al cibo e al gioco**. Gira e rigira ai piedi del letto della “piccola golosa” e racconta e canta di come s’impara a donare e ricevere e dell’importanza del mantenere una promessa e del sapere chiedere scusa...

“La bambina trattenne il respiro. Zio Lupo si guardò intorno... e disse:

«Adesso ti mangio! Sono ai piedi del letto! Sì che ti mangiò! Ahm, ti mangiò di baci! » Eh sì, Zio Lupo che di solito mangia, sempre, le bambine golose non si mangiò la bambina. Perché? Perché vide che la bambina golosa, pentita di esser stata tanto, anzi troppo golosa, aveva preparato lei stessa altre ciambelle... per chiedergli scusa.”

In scena un’attrice/cantante e un musicista. Vi accolgono nella loro casa: vi fanno accomodare in un piccolo letto con una calda coperta e dai piedi di quel giaciglio vi conducono per mano addentro alla storia: **annusare, toccare, gustare, ascoltare e chiudere gli occhi quasi fin al principio del sonno**.

“Se sto mentendo, che il vento spazzi via il mio canto.”

Tre le melodie che anticipano e conducono le azioni sceniche e la narrazione.

Gallo rojo (in Spagna, e non solo, è il gallo rosso è simbolo e metafora di chi è piccolo ma coraggioso), motivo che anticipa la situazione problematica causata dalla bambina; Cuatro vientos tema del viaggio attraverso il bosco e Cucurrucucú paloma canto d’accettazione dell’errore, redenzione finale e perdono.

La casa di Mino

Esperienza narrativa itinerante alla scoperta della struttura labirintica di sé
fra poesia, mitologia classica, gioco simbolico e esplorazione dei sentimenti

Liberamente tratto da “**Fisica della malinconia**”
di Georgi Gospodinov e dalla figura mitologica del Minotauro

per bambini dai 3 anni in poi e per adulti

dedicato a Anita, Cornelio, Giona





Locandina

drammaturgia e scene Roberta Magnani e Elisa Bocchini

testi Roberta Magnani

in scena Alice Balestra, Valentina Donati, Anita Giovannini e Cornelio Giovannini

musiche Dario Giovannini

organizzazione Danilo Buonora e Antonia Casadei

consulenza filosofica e presentazione Giulia Rossi

costumi Francesca Bocchini

fotografia Giorgia Scagliarini

video Fabio Venturi

“Mino in carta” a cura di Pupoj, Elisabetta Marconi

produzione Aidoru.org, Regione Emilia Romagna, Emilia Romagna Creativa, Comune di Cesena
nell'ambito della scuola di drammaturgia **“Il Gioco di Cnosso”** sostenuta da **Progetto Giovani Cesena**

partner AMMI - Ass.ne Musica Meccanica Italiana

sponsor Camac Srl

Ciao. Cosa ci faccio qua dentro? Raccolgo storie, così la mia casa diventa abitata. Raccolgo le storie. Mi annoio. Non faccio niente di particolare. Sto seduto su un ramo. Sto seduto sul ciliegio per anni. Mi perdo nei pensieri. Invento e intreccio storie e alla fine del giorno, poco prima che si raccolga l'intorno e scenda la sera, le ripeto. Sì, le ripeto tutte: sparisce così la paura d'esser solo.

Ci incontriamo nel centro di un labirinto.
Chi l'ha costruito? Chi lo abita?
Una persona sola. Forse di più.

Siamo esploratori pronti a perderci tra innumerevoli traiettorie, fra tutte le possibili storie che appaiono lungo il percorso. Andiamo alla scoperta, attraversiamo o ci immergiamo nelle immagini che ci si fanno incontro strada facendo, per molto o per poco, sentendoci liberi di abitare quella che fra le varie sentiamo più comoda.

Dentro al labirinto incontriamo Mino.
Mino, ci invita nel suo mondo.

Ci fa stare in bilico, sul limite: fra ciò che è reale e ciò che non lo è.

Dentro al labirinto, che a poco a poco è diventato la sua casa, Mino cerca qualcuno, qualcuno a cui raccontare la sua storia. Qualcuno che ascolti quello che vuole esprimere, senza perdere il filo e usando l'immaginazione, dall'inizio alla fine, lungo un percorso fatto di parole e di formule magiche.

Tutti conosciamo il mito greco del labirinto, l'essere con la testa di toro che vive nelle stanze e nei corridoi del palazzo di Cnosso: quanti anni ha? cosa fa tutto il tempo?

Entriamo nel suo palazzo, dove Mino abita da sempre: forse alcune cose possono sembrarci incomprensibili... ma quello che dobbiamo fare è semplicemente lasciarci guidare da lui e esplorare insieme il mondo in cui si nasconde questo bambino speciale. Dove tutto è diverso da ciò che conosciamo e dove le "storie" di Mino ci entrano nel cuore.

E se fosse tutta una invenzione? Ogni mito è una invenzione!



Allora però sarebbe un bel gioco: possiamo diventare come il gigantesco albero che vediamo nella stanza del non ancora, possiamo decidere quale animale vorremmo essere, nella nostra storia di fantasia, nella stanza dei fili tessuti dalla nonna di Mino - fili di tante storie che possono essere raccontate all'infinito.

Possiamo sapere chi è Mino perché nella stanza dove dorme lui custodisce i suoi segreti, e ce li vuole raccontare, per non sentirsi più da solo, per farci scoprire che "in ognuno di noi è rinchiuso un poco di più di ciò che si vede... basta chiudere gli occhi e porgere la mano".

Nello spettacolo costruito attorno alla figura di Mino, la rilettura del mito del Minotauro e del suo palazzo-labirinto, diventa la prova che ognuno di noi, piccolo o grande che sia, ha il grande potere di dare forma e trasformare le cose, ovunque ci si trovi: nel tempo, mentre si cresce e ci si volta indietro a guardare la propria storia fino a quel momento, per poi andare avanti, e nello spazio, quando da soli o insieme ad altre persone cerchiamo una via, la nostra, per non perderci in questo mondo.

"La casa di Mino" ha preso forma, nel 2017/2018, all'interno della **Scuola di drammaturgia "Il Gioco di Cnosso"**, per giovani dai 16 ai 25 anni, sostenuta da Progetto Giovani Cesena: per 6 mesi, con un gruppo di ragazzi, s'è esplorato il labirintico immaginario del sé. Il risultato?

Un viaggio nel tempo e nello spazio, la definizione di un luogo, fisico e emozionale, capace di ospitare un racconto e per tutti la possibilità di addentrarsi nella struttura scenica e nella scrittura di una rappresentazione dedicata all'infanzia e non solo.

La scuola ripartirà a fine 2020, sarà divisa per età e potranno partecipare bambine, bambini, ragazze e ragazzi dai 6 ai 25 anni e adulti (anche per gruppi di insegnanti).



www.aidoru.org





Contatti

Antonia Casadei # Aidoru
mobile +39 3396045501
casadei.antonias@gmail.com

www.aidoru.org

