

La casa di Mino

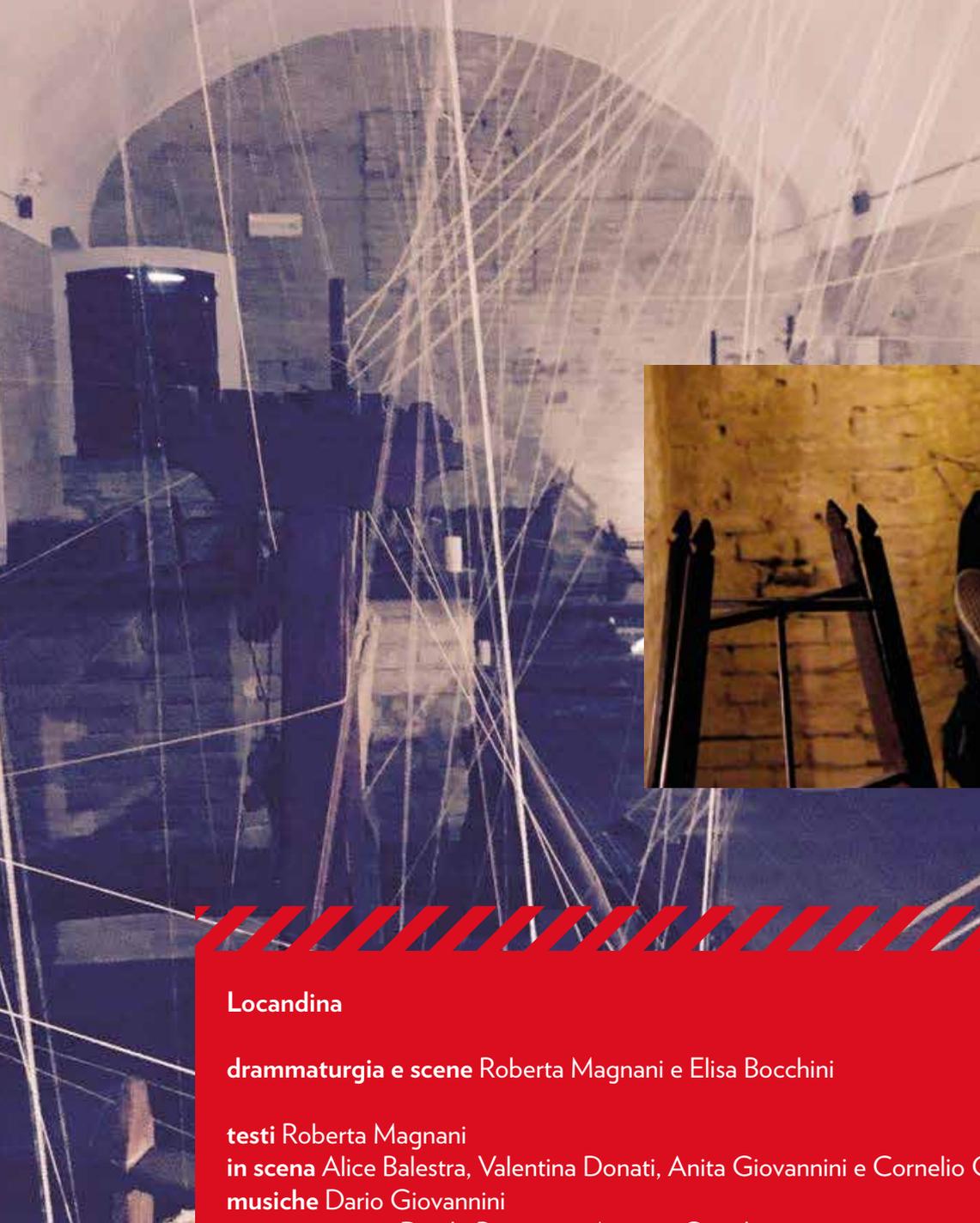
Esperienza narrativa itinerante alla scoperta della struttura labirintica di sé
fra poesia, mitologia classica, gioco simbolico e esplorazione dei sentimenti

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 Crosso”** 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

