

Scheda didattica



VERDEBOSCO (di voci animali)

fascia d'età consigliata 2 - 5 anni - pubblico delle famiglie

TRAMA

Arianna è una bambina curiosa e, a suo dire, anche molto coraggiosa.

Il suo desiderio più grande è quello di poter entrare nel bosco che circonda la sua casetta, per vedere cosa si nasconde al suo interno. Così, un giorno, senza dire niente ai suoi genitori, Arianna esce di casa. Attraverso un sentiero di sassi, tra fitti rami e fiori colorati, la piccola comincia la sua avventura nel bosco ma, come spesso accade nelle fiabe, Arianna si perde dopo un allegro girotondo. La sua paura comincia a crescere a mano a mano che si avvicina la notte, mentre occhi misteriosi la osservano in ogni suo movimento. Passo dopo passo Arianna incontrerà un lupo stanco di mangiare nonne e porcellini, ma molto affamato. La bimba, ascoltata la sua storia, decide di offrirgli i biscotti della mamma, proponendogli quindi un'alternativa al suo consueto pasto. L'idea si rivela vincente, il lupo gradisce i biscotti e decide di ricambiare il favore, non solo non mangiandola, ma insegnandole una danza molto speciale, il "Tango dei Lupi". Durante il percorso, Arianna incontrerà poi un pesce rimasto impigliato in una busta della spazzatura. Anche in questo caso, la bambina aiuterà l'animale, il quale le affiderà un messaggio importante, chiedendo agli umani maggiore rispetto per la Natura e per tutti i suoi abitanti. Il viaggio di Arianna continua. Sorpresa da un forte temporale la bambina trova un rifugio dove si addormenta: di lì a poco avrà un incontro ravvicinato con un serpente raffreddato. È il momento in cui Arianna scopre che i serpenti non sono cattivi, non tutti mordono, e se lo fanno è solo per paura e difesa. L'incontro, la conoscenza, e la conseguente caduta dei pregiudizi, costituiscono un momento cruciale nel cammino di crescita interiore della bambina. Infine, un falchetto, convinto di essere stato ferito da un cacciatore, farà irruzione in modo farsesco sulla scena, accompagnando Arianna in un avventuroso volo davanti alla Grande Quercia. Il Grande Gufo Saggio, che tutto sa, regalerà alla bambina la Piuma del Coraggio, la quale rappresenta la conoscenza cui si giunge alla fine del percorso di crescita e che dunque costituisce il controcanto e lo scioglimento della paura. *«Era quasi l'alba quando Arianna poté riabbracciare la sua mamma e il suo papà. Da quel giorno Arianna non si separò più dalla piuma del coraggio ... neanche quando divenne grande ... la teneva sempre con sé e quando sentiva salire la paura la stringeva ... forte forte».*

OBIETTIVI

Lo spettacolo si propone di sensibilizzare il bambino al rispetto di ogni individuo, a prescindere anche dalla specie di appartenenza, stimolandone il senso critico attraverso il cammino o viaggio di scoperta e conoscenza nel mondo degli animali. La vicenda presenta un modello di crescita interiore, grazie al superamento di alcuni pregiudizi, e alla volontà di stabilire una relazione di mutuo aiuto e convivenza nonviolenta con gli abitanti del bosco.

LA STORIA E I SUOI PROTAGONISTI

La storia raccontata è originale e risulta semplice e lineare nella sua struttura narrativa: il desiderio di una bimba curiosa di vedere cosa si nasconde all'interno del bosco che circonda la sua casetta. La sua forte

curiosità è quella di tutti i bambini quando desiderano conoscere qualcosa di nuovo e di misterioso. E questa percezione di mistero aleggia per tutto lo spettacolo. Non solo gli animali protagonisti compaiono improvvisamente da dietro le scene, quasi affacciandosi prima o anticipati nei loro buffi movimenti da battute dietro quinta, per incuriosire il pubblico, ma anche la figura della Paura che, vero elemento di mistero, appare e scompare con eleganza e sinuosità. Per rappresentare la figura della Paura, si è scelto l'utilizzo di una maschera-burattino. La Paura appare all'inizio, circa a metà spettacolo e nella scena finale, la più significativa ed emozionante. Solo durante la sua prima scena parlerà con Arianna, mettendola in guardia dai pericoli che la bambina potrà incontrare nel bosco. Nelle due successive scene, ella non parlerà ma sarà solo e soltanto la musica ad accompagnarne i movimenti. Non agirà mai sola, ma sempre quando ci sarà la bambina perché ella è la sua paura e "vive dentro di lei".

Gli animali che Arianna incontra nel bosco, e che faciliteranno il suo processo di crescita e di consapevolezza, sono stati scelti in maniera ponderata rispetto agli obiettivi.

Il lupo, assoluto protagonista di molte fiabe celebri e spesso associato al pregiudizio del "Lupo Cattivo", risulta essere particolarmente socievole e simpatico. La danza, il "Tango dei Lupi", che balleranno insieme, oltre a essere divertente e liberatoria, evidenzia la complicità tra le due marionette e i due attori sottolineando, ancora una volta di più, quanto sia importante per noi la fusione tra le due componenti. La scena ha lo scopo di far emergere, nell'interazione uomo-animale, la possibilità di uno scambio e di un'alternativa, che in questo caso consiste in una diversa scelta alimentare. Nella scena successiva, Arianna incontra un pesciolino intrappolato in una nera busta della spazzatura. Cambia l'ambientazione, dai sentieri del bosco al fiume che vi scorre al suo interno, ma si mantiene il concetto del mutuo aiuto. La bimba aiuterà il pesciolino a liberarsi della busta e, in cambio, lui le insegnerà a nuotare, a superare il fiume che la separa dalla Grande Quercia dove vive il Gufo Saggio. Cruciale, in questo incontro, è l'ammonizione del pesce sulla cattiva abitudine degli umani di gettare nei mari e nei fiumi materiali inquinanti e nocivi per gli animali che vi abitano e per l'uomo stesso. Il terzo animale che Arianna incontra è un serpente. La bambina-marionetta è adagiata vicino ad una grotta e l'attrice, per la prima volta separata da lei, accucciata vicino ad un cespuglio. Il serpente, apparentemente minaccioso, sceglierà di "puntare" l'attrice, avvolgendola e stringendola tra le sue spire... Sarà poi l'interazione tra la marionetta bambina e il serpente a chiarire subito quale sarà il loro rapporto. La tensione iniziale fra i due personaggi verrà rotta da un sonoro starnuto da parte del serpente. Tra uno starnuto e l'altro, il serpente spiegherà alla bimba che non tutti i serpenti sono cattivi, non tutti mordono, ma lo fanno solo quando vengono infastiditi e disturbati, e il loro istinto di difesa, motivato dalla paura, può portare a tale reazione. Rispetto agli altri animali finora incontrati, la bambina mostrerà sempre un leggero timore verso il serpente. Diversamente dagli altri animali-marionetta, più vicini come dimensioni a quella della bimba, si è scelto ora di utilizzare una marionetta molto più grande di lei, che la sovrasta e le gira intorno, seppure il dialogo tra loro mantenga sempre un ritmo divertente ed equilibrato. Il falchetto, che entra in scena subito dopo, è il personaggio più farsesco: sembra andare sempre di corsa, nonostante, a suo dire, sia stato ferito ad un'ala da un cacciatore. Parla velocissimo, quasi si accavalla nelle battute con quelle di Arianna, come se non volesse farla parlare. Ma quando la bimba gli farà notare che la pallottola l'ha neanche sfiorato, il loro rapporto diventerà più disteso. Il lupo indicherà alla bambina il sentiero che dovrà percorrere ma non la accompagnerà; il pesce la aiuterà "solamente" a superare il fiume che la separa dall'obiettivo finale; il serpente, troppo preso dal suo raffreddore, non entra neppure nell'argomento; il piccolo falco, invece, molto più simile a lei di quanto non possa sembrare, la accompagnerà, dopo un avventuroso e spericolato volo, fin sotto la grande quercia, dimora del Grande Gufo Saggio. L'ultimo animale che Arianna incontra è il grande Gufo Saggio che, chissà da quanto tempo, vive nascosto tra i rami della Grande Quercia. Il gufo è stato da noi scelto perché nella mitologia, nelle leggende folkloristiche e nelle tradizioni tribali, rappresenta il senno e la ragione ed è depositario dell'antica saggezza. Anche se spesso equiparato ad immagini di malaugurio (nella cultura Maya era associato alla fine dei tempi, mentre nello Yucatan veniva addirittura soprannominato "l'uccello del

lamento” perché preannunciava la morte), il gufo è sempre stato, in molte tradizioni culturali, un rapace venerato, amato e rispettato.

La sua profonda saggezza non sta solo nella capacità di portare alla luce ciò che è buio ma anche di vivere al buio stesso. Di fronte alla maestosità della sua presenza (anche in questo caso, come per il serpente, si è scelta una marionetta molto più grande della bambina), Arianna completa il suo percorso di crescita interiore, prendendo così consapevolezza della sua forza e del suo coraggio anche attraverso la conoscenza degli animali che hanno incrociato il suo cammino durante la sua fiabesca avventura nel bosco.

CARATTERISTICHE DELLO SPETTACOLO

Lo spettacolo abbina le tecniche del Teatro delle Marionette al Teatro d'Attore ed è tutto recitato dal vivo. Lo spettacolo nasce per essere rappresentato con i bambini ed i loro genitori direttamente sul palcoscenico, a stretto contatto con gli attori, le marionette protagoniste della storia e le scenografie. VERDEBOSCO è stato costruito per stare tutti insieme, dar di gomito al compagno, chiedergli che cosa ha capito, superarlo nella risata o precederlo nella risposta. Poter essere così vicini alla scena marionettistica favorirà una interazione spontanea tra gli attori e il pubblico e si potrà meglio apprezzare la sincronia perfetta e l'agilità degli attori nel muovere, scambiarsi e “far vivere” le loro marionette. Tuttavia, con opportuni accorgimenti tecnici, lo spettacolo è stato strutturato e concepito anche per essere rappresentato con il pubblico in sala. Il linguaggio usato e le modalità della “messa in scena” restano comunque gli stessi. Arianna, la bambina protagonista della storia, sarà animata sempre dalla stessa attrice, quasi a sottolinearne la fusione graduale tra loro, in una crescita interiore costante che culminerà, in maniera inaspettata, verso un finale a sorpresa. Tutte le altre marionette saranno invece animate dal secondo attore, il quale ne differenzierà la voce e i movimenti utilizzando tecniche e modalità ogni volta diverse.

LE SCENOGRAFIE

Le scenografie utilizzate e da noi scelte con cura non servono solo a creare un ambiente, a dare un'idea, a suggerire una situazione ma anche ad aiutare i gesti e le voci delle marionette. Anche le scenografie fanno parte dello spettacolo, si sfilano, si cambiano di posto, si trasformano. Insomma anche loro diventano marionette.

LA MUSICA

Come in tutti i nostri spettacoli, la musica ha un ruolo fondamentale. Abbiamo fatto molte ricerche per decidere e scegliere le musiche più giuste per ogni scena. Sono state fatte numerose prove per capire quali fossero i ritmi e le melodie che potessero accompagnare al meglio il movimento delicato, equilibrato, a volte sincopato dei numerosi personaggi che si susseguono in scena; senza dimenticare quanto fosse importante mantenere, attraverso la musica stessa, un equilibrio narrativo e una sintonia di movimenti tra l'attore e la sua marionetta. La scelta è caduta su temi musicali tratti da film conosciuti sia dai bambini che dagli adulti: dal “Castello Errante di Howl” a “Mission Impossible”, dalla celeberrima “Over the Rainbow” a “The Mission” di Ennio Morricone. Ma la vera sfida è stata quella di scegliere una musica che accompagnasse Arianna nella scena in cui viene sorpresa dal temporale, si addormenta e viene bruscamente svegliata dal serpente raffreddato. La scelta è caduta sul tema musicale di “The Village”, forte e suggestiva composizione con il violino assoluto protagonista.

Approfondimento

CENNI STORICI SULLA MARIONETTA

I pupazzi animati esistono da sempre, dall'antichità. Nato per evocare spiriti o divinità, il pupazzo si intreccia prestissimo a miti e leggende. Alle marionette vengono attribuite origini antichissime: si citano esemplari rinvenuti dagli archeologi in Egitto. Senofonte racconta di un banchetto dove Socrate interroga un marionettista e, già nel primo libro della "Politica" di Aristotele, è possibile riconoscere delle marionette nelle statue di Dedalo che si presentano come statue articolate con arti mobili. In India gli spettacoli di marionette hanno preceduto quelli con gli attori. In origine gli spettacoli erano vere e proprie celebrazioni religiose e alle marionette era attribuito il compito di impersonare gli Dei. I fantocci vengono tramandati di padre in figlio e quando sono logori vengono gettati nel fiume. Tra i personaggi rappresentati figurano l'Eroe e l'Eroina, danzatrici e demoni. Importante la tradizione del teatro delle ombre sviluppatosi in Malesia, Thailandia, Cambogia e Indonesia. Ma da dove deriva il termine marionetta? Tra tutte le interpretazioni quella che sembra godere di maggiore attendibilità è la tesi che sostiene che il termine sia collegato ad una festa veneziana che si svolgeva nel XV e XVI secolo: LA FESTA DELLE MARIE. Si celebrava ogni anno in memoria di 12 promesse spose che nel '944 furono rapite da pirati triestini. I fidanzati, dopo una dura battaglia, le riportarono a Venezia dove furono accolte con molti onori e festeggiamenti. In ricordo di questo episodio, per otto giorni dell'anno si portavano in giro per la città 12 fanciulle adornate di gioielli. Diventando questa celebrazione sempre più dispendiosa, si finì per costruire statue animate delle fanciulle: erano chiamate MARIE DI LEGNO o MARIONE. Da MARIONE a MARIONETTE il passo è breve perché ai bambini venivano regalate MARIONE in miniatura. La nascita della marionetta, come viene comunemente intesa oggi – ossia come pupazzo animato usato per il teatro – si fa risalire alle rappresentazioni sacre medievali e ai girovaghi che si esibivano nei mercati. È a partire dalla seconda metà del '600 che alla marionetta viene data una netta caratterizzazione in Europa e una più precisa identità teatrale. La marionetta si afferma come interprete teatrale presso un pubblico prevalentemente nobile e aristocratico. In Italia, e in particolar modo con il teatro di Carlo Goldoni, la marionetta domina la commedia dell'arte con i suoi canovacci derivati direttamente dal teatro maggiore. Da sempre saranno Pulcinella e poi Pantalone, Arlecchino, Brighella, e così via, a divenire i principali protagonisti di questa forma di teatro. Nell'Ottocento e nei primi del Novecento i marionettisti europei mettevano in scena riduzioni del teatro con attori con rappresentazioni religiose, leggendarie, storiche, della malavita e della cronaca nera. La crisi per questo tipo di teatro arrivò dopo la prima guerra mondiale: crisi di pubblico e crisi di fronte alle maggiori possibilità offerte da mezzi di comunicazione sempre più moderni. Le marionette hanno finito col pagare le conseguenze di una sempre maggiore identificazione col teatro "in persona", venendo emarginate sempre di più. Alla fine molte compagnie girovaghe hanno reagito dedicando le loro attenzioni quasi esclusivamente al pubblico infantile. Tuttavia il teatro delle marionette è riuscito col tempo a riemergere contribuendo ad una rinascita di attenzioni attorno al teatro di animazione. Dalla secolare tradizione sono nate così nuove esperienze, mentre la tradizione stessa si è rinnovata, stimolata dalla ricerca di nuove tecniche e nuove metodologie.

CHE COS'È LA MARIONETTA

Le marionette hanno un corpo completo con tronco, braccia e gambe snodate. Sono realizzate con materiali più vari e vengono mosse dall'alto tirando i fili con una varietà di movimenti che dipende sia dall'abilità dei marionettisti che dal numero dei fili usati. Il loro movimento appare solenne e maestoso simulando atteggiamenti quasi umani. L'abilità del marionettista sta nel trasmettere, solo attraverso l'utilizzo dei fili, la sua interpretazione della marionetta che sta muovendo.