

CAVALCANDO L'INESISTENTE



*Di e con: Mara Scagli e Matteo Cionini
Co-produzione: Teatro dell'Aglio*

Genere: Teatro Ragazzi

Età consigliata: 6-11 anni

Durata: 60 minuti

Tecniche utilizzate: Teatro di Narrazione, Mimo e Teatro d'Oggetti

SINOSSI DELLO SPETTACOLO

Lia e Teo sono a tavola, annoiati, in un pomeriggio qualsiasi.

Lia inizia a leggere un libro di avventure, e i due decidono di “giocare al libro”, interpretando le vicende narrate. Scoprono così le avventure di re Carlo Magno con il suo esercito di Paladini, il giovane Rambaldo di Rossiglione e il misterioso Cavaliere Agilulfo.

Lia e Teo, per interpretare tutte le scene, scoprono un mondo di invenzioni e soluzioni fantasiose, utilizzando il proprio corpo, la voce ma anche un intero esercito di caffettiere e attrezzi di cucina che diventano cavalieri, paladini e sovrintendenti.

Lia insiste per seguire fedelmente il libro, mentre Teo si sbizzarrisce con invenzioni di fantasia.

Così come il giovane Rambaldo segue i suoi impulsi ma si scontra con un mondo di regole e di procedure, di cui Agilulfo è il perfetto rappresentante.

Lo spettacolo è strutturato con una cornice drammaturgica originale, nella quale vengono inseriti brani del romanzo “Il Cavaliere Inesistente” di Italo Calvino.



IL CAVALIERE INESISTENTE

Romanzo fantastico scritto da Italo Calvino nel 1959, parte della “Trilogia Araldica” intitolata “I Nostri Antenati”, assieme al “Visconte Dimezzato” (1952) e al “Barone Rampante” (1957).

Ambientato all'epoca di Carlomagno e del suo esercito di Paladini, racconta delle vicende di Agilulfo Emo Bertrando dei Guildiverni e degli Altri di Corbentraz e Sura, cavaliere di Selimpia Citeriore e Fez, un Cavaliere che non esiste: la sua armatura, sempre perfetta e lucente, è vuota all'interno. Ma lui esiste per via della sua forza di volontà. E' il perfetto esempio di funzionamento delle regole, della burocrazia, della ragione, della razionalità.

A fargli da contraltare ci sono Rambaldo di Rossiglione, giovane appena arrivato che vuole vendicare suo padre, ed è mosso quasi unicamente dalle sue passioni ed emozioni, e Gurdulù, un essere umano così empatico che non sa di esserci, e continuamente confonde se' stesso con tutti gli essere viventi con cui entra in contatto. Di contorno, ci sono i Cavalieri dell'Esercito di Carlomagno, che si vantano delle loro conquiste senza badare troppo a quanto questi racconti siano verificati e verificabili, sebbene la gloria e i titoli che hanno derivano proprio dalle storie che su di loro vengono narrate.



TEMI TRATTATI NELLO SPETTACOLO

Regole VS libertà

Lia e Teo rappresentano due approcci diversi e in apparenza inconciliabili:

Lia ritiene che si debbano sempre seguire le regole, anche nel gioco. Solo così le cose possono funzionare ed è così che è giusto fare.

Teo non ci sta e pensa di avere il diritto di seguire le proprie fantasie e le proprie invenzioni.

Quanto sono importanti le regole, nel gioco come nella vita? E quanto spazio concedere alla fantasia e all'eccezione?

Si può trovare un equilibrio tra questi due aspetti?

La noia è un nemico o un alleato?

Spesso quando ci annoiamo pensiamo che stiamo perdendo tempo e sentiamo il bisogno e quasi il dovere di fuggire, riempiendo quel momento in qualsiasi modo. I dispositivi elettronici permettono un intrattenimento non-stop e un ininterrotto flusso di stimoli.

I momenti di noia, però, sono un'importantissima risorsa per il nostro cervello: nel vuoto, la mente si organizza, elabora gli stimoli ricevuti, formula pensieri. Nascono idee, valutazioni, resoconti, fantasie.

Se non diamo il tempo al cervello di elaborare, gli stimoli scorrono e se ne vanno senza lasciare traccia, e si inaridisce la facoltà immaginifica.

Libri e immaginazione

Leggere un libro è la migliore palestra possibile per l'immaginazione: nel momento in cui leggiamo parole scritte, il nostro cervello crea le relative immagini. Cosa che non avviene quando guardiamo un film o un video.

Le parole

Nello spettacolo vengono letti alcuni passaggi del libro di Italo Calvino, mantenendo il linguaggio originale, molto ricercato e pieno di termini insoliti e arcaici.

Abbiamo deciso di mantenere questi passaggi perché riteniamo importante ascoltare parole sconosciute, sapere che esistono molte più parole di quello che pensiamo. E questo perché maggiore è il numero di parole che conosciamo, migliore è la nostra capacità di pensare.

TECNICHE UTILIZZATE

Teatro di Narrazione

L'Arte di raccontare storie, utilizzando la parola le tecniche affabulatorie, dando voce e carattere ad ogni personaggio della storia.

MiMO

L'Arte di modellare l'invisibile e di creare qualsiasi cosa dal nulla, utilizzando unicamente il corpo e i gesti.

Il MiMO è un'arte antichissima, che arriva da ben prima che gli umani iniziassero a parlare (immaginate: prima che gli Homo Sapiens imparassero a parlare, gli uomini di Neanderthal come facevano a comunicare tra loro? Ad esempio, se uno di loro doveva avvertire il gruppo di un pericolo, come poteva farlo se non imitando questo pericolo con gesti e rumori?)

Il Mimo si sviluppa nei secoli passando dal teatro greco alla Commedia dell'Arte, alla Pantomima classica di Pierrot per finire a Marcel Marceau e tutti gli artisti contemporanei.

Teatro d'Oggetti

Il Teatro d'Oggetti è un particolare settore del Teatro di Figura, in cui vengono utilizzati oggetti di uso comune come personaggi o scenografie. Al posto di burattini e marionette si utilizzano quindi oggetti come caffettiere, articoli di cancelleria, attrezzi da giardinaggio o qualsiasi altra cosa. Stimola l'immaginazione e la capacità di scovare occasioni creative in ogni angolo della realtà.

