

COMPAGNIA IL MELARANCIO

BIANCANEVE

una storia di nani e vanità

liberamente ispirato alla fiaba dei Fratelli Grimm

di
Gimmi Basilotta

con
Gaia Marlino
e **Jacopo Fantini**

regia
Gimmi Basilotta

musiche
Franco Olivero

scenografie costumi e figure
Elisa Tardivo
e **Manuela Sciandra**



INTRODUZIONE

Biancaneve, forse la fiaba più conosciuta al mondo, narra le peripezie di una ragazza vittima di una regina, che, accecata dalla sua vanità, per non avere rivali, ordina a un sicario di ucciderla.

Lo spettacolo con pupazzi e attori, pur rimanendo fedele alla fiaba originale, ne

propone una rilettura ironica e divertente, che richiama le atmosfere del mondo dei cartoon da un lato e la magia un po' melanconica del mondo circense dall'altro; in un spazio scenico in continua trasformazione, che all'uopo diventa castello, bosco, antro oscuro, tendone da circo, i personaggi dipanano la loro storia: una storia antica ma incredibilmente attuale, che racconta la crudele ferocia della vanità.

LA TRAMA

Lo spettacolo si ispira alla prima versione della fiaba dei fratelli Grimm, quella del 1812, in cui la regina è la madre e non la matrigna di Biancaneve.

La scena si apre nel castello in cui vive la regina Gertrude, padrona indiscussa di tutte le persone e cose che si trovano in esso; la donna, possiede uno specchio magico che interpella puntualmente per avere conferma della propria bellezza:

*«Specchio, specchio delle mie brame,
chi è la più bella del reame?»*

Nel castello incontriamo anche Biancaneve e il giovane Adelmo, servitore factotum della regina Gertrude. Tutto sembra scorrere nel migliore dei modi, la regina è felice di dare sfoggio della sua bellezza, mentre Biancaneve e Adelmo vivono una reciproca infatuazione, quando inaspettatamente, un mattino, lo specchio esordisce con una nuova e inattesa verità: la più bella del reame non è più la regina, bensì sua figlia Biancaneve.

Lo sconcerto di Gertrude è grande ma dura soltanto un istante: immediatamente la regina recupera il controllo e, con spietata lucidità, ordina ad Adelmo di uccidere Biancaneve e di portarle come prova il suo cuore.

Ovviamente Adelmo non si presta a questo gioco, con uno stratagemma riesce ad ingannare la regina e a salvare la vita a Biancaneve, che fugge nel bosco.

Durante la sua fuga si imbatte in un circo surreale: è *Il Grande Circo dei Sette nani* dove un forzuto, un acrobata, un mangiatore di fuoco, un ammaestratore di pulci, un incantatore di serpenti, un giocoliere e un uomo cannone, tutti rigorosamente nani, con i loro numeri danno prova della loro maestria. Così Biancaneve trova rifugio nel circo e i sette nani decidono di ospitarla e difenderla.

Quando la regina apprende la notizia che sua figlia è ancora viva ed è sotto la protezione dei nani, non si dà per vinta e ricorre persino alla magia per mettere fine alla vita di questa ragazza molto più bella di lei ...

LE TEMATICHE PRINCIPALI

Nello spettacolo, pur con la leggerezza di un divertissement, si affrontano tematiche importanti e si presentano alcuni elementi significativi di un mondo fiabesco che si riflette nella realtà della nostra società contemporanea.

DEL BELLO

La bellezza è il tema principale che sottende tutto lo spettacolo e come nella fiaba è il motore dell'azione: che cos'è bello? esiste un'unica idea di bellezza? bellezza e piacere coincidono?

James Hillman, nel suo libro *Politica della bellezza* (Bergamo, Moretti e Vitali 1999) insiste sull'importanza della dimensione estetica nella nostra vita quotidiana affinché noi possiamo salvaguardare il nostro benessere psicologico.

Purtroppo secondo Hillman il tema della bellezza viene circoscritto a una speculazione puramente astratta, mentre dovrebbe essere preoccupazione costante di politici, architetti, urbanisti, e di altre figure professionali che con il loro lavoro influenzano tangibilmente il nostro modo di vivere.

L'assenza di un simile approccio porta a lasciare lo spazio ad un'unica "politica della bellezza", quella del mercato, che vive grazie all'imposizione nell'immaginario di modelli il più possibile omologati, preconfezionati e prevedibili, quindi più facilmente vendibili.

Riflettere e discutere su cosa è la bellezza, sulla sua relatività, sulle trasformazioni che essa ha assunto nel corso della storia della cultura, su quali sono le radici che la determinano, è essenziale: è l'unico, vero strumento per limitare, se non contrastare, la pressione dell'offerta di sempre nuovi consumi. Tanto più se ci si occupa di infanzia e adolescenza, target ormai privilegiati delle strategie di marketing, età in cui il proprio aspetto, il modo concreto di porsi e di apparire, assumono un fortissimo significato

nella costruzione dell'identità e nella sua proposta agli altri.



DEL BRUTTO

Di pari passo se parliamo di bellezza, non possiamo non considerare il suo contrario: che cos'è brutto? esiste un'unica idea di bruttezza? bruttezza e disgusto coincidono? Umberto Eco nella sua *Storia della Bruttezza* (Milano, Bompiani 2004) scrive che nei secoli il brutto è stato sempre e solo considerato come una semplice contrapposizione al bello. Mentre al tema della bellezza sono state dedicate pagine e pagine di trattazione teorica: quando ci si chiedeva cos'era il brutto, ci si doveva rispondere che esso era solo il contrario di tutto ciò che era bello. In realtà così non è: infatti, se sono molti i sinonimi che accostiamo all'aggettivo "bello", ancora di più sono quelli che accostiamo all'aggettivo "brutto": sinonimi che vanno da orrendo, orribile, a laido, schifoso, mostro, misterioso, ma anche grottesco, sporco, osceno, ripugnante; insomma l'aggettivo brutto ha molte più valenze significative rispetto al suo contrario.

Addirittura a un certo punto arriva ad invadere il campo semantico del termine bello, quando lo si rende sinonimo di fiabesco, magico, anche il bello si può definire fiabesco, magico.

Guarda caso, sembra che l'unico territorio concettuale in cui i due termini possano incontrarsi sia quello delle fiabe: luogo fantastico in cui il brutto e il bello, il bene e il male si incontrano, si incrociano, succede a volte anche che si sovrappongono e che si mescolino.

Chi non ha mai sentito del principe trasformato in un orrido ranocchio o della splendida matrigna di che si trasforma in una vecchia strega?



DELL'ESPERIENZA

La fiaba, di conseguenza anche il nostro spettacolo a cui si ispira, nella sua sostanza racconta lo svolgersi di un passaggio dallo stato infantile alla vita adulta, un passaggio che avviene su due livelli: uno fisico ed esteriore ed uno psicologico ed interiore.

Infatti, Biancaneve diventa una competitor della madre, spodestandola dal vertice della classifica della più bella del reame, solo nel momento in cui il suo fisico non più acerbo è per così dire maturato; ma questo non è ancora sufficiente, il traghettamento dalla

condizione di bambina a quello di donna può avvenire solo dopo un'esperienza di emancipazione e di crescita interiore, può avvenire in pratica solamente dopo aver vissuto l'esperienza solitaria della fuga.

In quest'ottica il tema della bellezza si collega al tema dell'esperienza, esperienza che nel nostro contemporaneo appare sempre meno fondante ed iniziatica.

Sembra infatti che ci sia un segreto legame tra un progressivo impoverimento di occasioni di vera esperienza, offerte ai più giovani da parte della nostra società, e la proposta di modelli estetici sempre più univoci e imperativi, ai quali si deve ubbidire se si vuole essere.

Non conta quello che si è fatto e si fa, non importano l'individualità del percorso di crescita e di conoscenza di ciascuno e gli esiti che ne derivano nella costruzione di sé, è importante piuttosto la piena e pronta adesione a forme e criteri dettati dall'alto. Non è un caso che Hillman consideri essenziale il ritorno ad una visione singolare e animale del mondo, dove quello che conta è la singolarità, la sensorialità e la corporeità.

DEL BOSCO

Il bosco è uno spazio altro, un luogo esteso, ignoto, denso di sorprese, di paure, in cui la luce penetra con difficoltà: il pericolo è in agguato, non vi sono sentieri, percorsi segnati, non vi sono certezze.

In Biancaneve il bosco è un elemento importante, perché in questo luogo spaventoso, buio e misterioso comincia l'avventura della protagonista.

La sua fuga ricorda l'antico rito d'iniziazione, che avveniva proprio nella foresta. Il bambino veniva accompagnato nel bosco e abbandonato a se stesso.

Il bosco svolge il ruolo di ostacolo che impedisce il cammino, quindi chi tornava vivo al villaggio, dopo essere sopravvissuto nella foresta, veniva considerato a tutti gli effetti un adulto.

Ma la foresta rappresenta anche le zone più oscure e misteriose del nostro io istintuale, la dimensione in cui dobbiamo addentrarci per poter iniziare la fase di crescita.

La Foresta Oscura della favola dei Grimm è così terrificante e misteriosa in quanto nel bambino crescere incute timore ma al tempo stesso essa ci attrae e ci invita, e prima o poi ognuno di noi deve entrarvi perché è proprio lì che comincia l'avventura.

DELLO SPECCHIO MAGICO

*Come il sole, come la luna, come l'acqua,
come l'oro, sii chiaro e brillante e rifletti ciò
che vi è nel tuo cuore!*

Cosa riflette uno specchio?

Secondo la fisica della riflessione della luce, in uno specchio piano un fascio di raggi luminosi paralleli viene deviato ma mantiene il parallelismo dei raggi. Ciascun raggio che colpisce lo specchio viene riflesso di un angolo identico a quello di incidenza, per esempio se un raggio giunge con una angolazione di 30° rispetto alla verticale del punto di incidenza, esce dallo specchio con un angolo di 30° dalla parte opposta alla verticale.

Allora alla domanda cosa riflette uno specchio, potremmo rispondere: lo specchio riflette, con una angolazione, la realtà.

È intorno a questa angolazione che proviamo a ragionare per cercare di dare forma al personaggio Specchio del nostro spettacolo.

In antichità lo specchio era un elemento prezioso e non semplice da avere, infatti solo i più ricchi potevano permettersi di acquistarlo e lo sfoggiavano con orgoglio; inoltre, il fatto che evocasse il tema del doppio, dell'universo alternativo e della bellezza, lo fece diventare, nell'immaginario umano, un oggetto pieno di mistero. Infatti lo specchio incarna valenze positive e negative, in esso ci si perde e ci si riconosce. La preziosità di questo bene lo lega anche alla credenza della sfortuna per sette anni in caso di rottura. Una curiosità a proposito della fiaba di Biancaneve: gli studiosi credono che i personaggi della storia siano davvero esistiti e appartenessero alla nobile famiglia tedesca dei *Von Erthal*; ancora oggi il loro castello è visitabile come è possibile vedere il famoso "specchio magico", ossia un giocattolo acustico in voga nel '700, in grado di registrare e riprodurre le frasi pronunciate da chi si specchiava. Questa sarebbe la fonte originaria dello Specchio Magico della matrigna.

Nello spettacolo però lo specchio assume un ruolo più complesso: perde del tutto la valenza di oggetto e diventa personaggio.

Dunque, per dare forma e carattere al nostro specchio ci siamo ispirati all'ambiente vacuo dell'aristocrazia settecentesca, al mondo effimero messo alla berlina da Giuseppe Parini; nasce così Specchio, un personaggio curioso, una sorta di cicisbeo moderno, dal

carattere ambivalente a volte lezioso e superficiale, a volte perfido e maligno: un personaggio che gioca sul suo essere equivoco per prendere in giro, con ironia, la vanità.



DEL CIRCO

Cos'è il circo se non il luogo dello stupore, del sogno, della bellezza, della poesia?

*Venghino signori venghino
al grande circo della vita
tra illusionisti di immagini e parole
dove l'irreale è reale
l'impossibile fattibile
il bello inguardabile
l'orrido una meraviglia.
Venghino signori venghino
il biglietto è a buon prezzo
il divertimento assicurato*

Il circo arriva inaspettato, basta un cartellone, un volantino, un annuncio ed eccolo lì, spunta così, semplicemente, dove ieri non c'era.

Anche il nostro *Gran Circo dei Sette Nani* compare all'improvviso: sotto il tendone sono nascoste le sue ironie fatte di meraviglia e di sorrisi.

Il circo ha una tradizione antica che affonda le sue radici nei girovaggi, nei saltimbanchi, in quella moltitudine di fanfaroni, briganti, ammaestratori di animali, di "originali" che nei tempi andati trovavano il modo di tirare a campare senza lavorare girando di villaggio in villaggio, imbastendo spettacolini e rimediando la cena in osteria. Affonda le sue radici nello spettacolo popolare, nel destare

meraviglia, nella tristezza del clown, nella leggerezza e nella forza degli acrobati.



DELLA MAGIA

La caratteristica fondamentale di ogni fiaba è la presenza di elementi magici e fantastici; fatti irreali o inverosimili, magie e incantesimi costituiscono il particolare ingrediente che dà un sapore unico alle fiabe.

Le narrazioni di accadimenti magici suscitano risonanze e suggestioni in chi legge e in chi ascolta, aiutano a rovistare nel passato per cercare una chiave nel presente.

La magia spinge ad aguzzare l'ingegno a intraprendere soluzioni creative.

L'elemento magico nello spettacolo trova il suo culmine nella trasformazione della regina Gertrude in strega, quando, durante un momento rituale, cantando, prepara la pozione per avvelenare la mela

*Neri spiriti del mondo infernale
mostrate tutto il vostro arsenale;
ora in cerchio la ridda menate
come fanno i folletti e le fate;
e al suon della vostra canzone
sia stregato il fatal calderone*

*Intorno al calderon ridda facciamo,
il velenoso suo ventre riempiamo.
Su, raddoppiatevi, fatica e doglia,
ardi tu, fuoco, calderon gorgoglia.*

*Tu, rospo, che veleno hai trasudato
sotto il riparo d'un sasso gelato
per trentun giorni e trentuno nottate,
bolli per primo nell'acque stregate.*

*Intorno al calderon ridda facciamo,
il velenoso suo ventre riempiamo.
Su, raddoppiatevi, fatica e doglia,
ardi tu, fuoco, calderon gorgoglia.*

*Filetto d'un acquatico pitone,
bolli e lessati dentro il calderone;
occhio di lucertola, dito di rana,
lingua di cane, volpe di tana,
bollite nell'infuso più infernale
e distillate un filtro micidiale.*

*Intorno al calderon ridda facciamo,
il velenoso suo ventre riempiamo.
Su, raddoppiatevi, fatica e doglia,
ardi tu, fuoco, calderon gorgoglia.*

*Scaglia di drago, dente di lupo,
mummia di strega dallo sguardo cupo,
forca di vipera, aculeo d'orbetto,
piè di ramarro, unghia e cornetto,
fate venire un brodo denso e scuro,
e Biancaneve morrà, sicuro!*

DEL CIBO INCANTATO

Il cibo incantato delle fiabe, è un cibo semplice, come semplici sono le storie raccontate. Sono soprattutto frutti legati al mondo contadino e ai suoi costumi. C'è però, un collegamento con gli stenti che l'individuo deve sopportare nella vita quotidiana e che tenta di dimenticare immaginando un mondo fatato ricco di aspettative, di desideri e di cibi prelibati. L'alimento magico per antonomasia è la mela rossa di Biancaneve.

La mela, presa dal proprio giardino da una fata o da un mago e regalata ad una regina, permette alla sovrana di una fiaba di concepire il figlio desiderato.

Briciole di mollica di pane, pranzi sontuosi dove tutti mangiano felici e contenti, casette di marzapane, mele avvelenate, quindi, accompagnando i protagonisti delle fiabe nel bene e nel male; a volte i protagonisti diventano loro stessi cibo, basti pensare a bambini che vengono mangiati dal lupo o dall'orco.

Il cibo dà la spinta alla storia: genitori poveri che non sapendo come sfamare i propri figli li abbandonano (Pollicino o Hänsel e Gretel); la fame spinge, infatti, Hänsel e Gretel ad avvicinarsi alla casetta fatta di marzapane e focacce, diventando da bambini affamati a bambini/cibo per l'anziana donna che vi abita.

La fiaba di Cappuccetto Rosso inizia con la bambina che dovendo portare il cibo alla nonna finisce anche lei per essere mangiata dal lupo.

I LINGUAGGI ESPRESSIVI

La scelta di utilizzare un linguaggio misto di teatro d'attore e di figura, oltre ad essere un coerente sviluppo delle linee artistiche della Compagnia, consente nell'impianto drammaturgico di far procedere il racconto con leggerezza ed ironia; i pupazzi nelle loro semplici forme caricaturali esprimono già nell'aspetto il loro potenziale comunicativo, ulteriormente esaltato da un gioco di cromatismi netti e contrastanti che li fa emergere in un ambiente volutamente monocromatico.

I pupazzi hanno corpi di pezza con articolazioni, mentre la testa è realizzata in lattice. Le tecniche di manipolazione sono diverse e vanno dal burattino a guanto, alla marionetta a stecca, al costume-pupazzo indossato dall'animatore attore.

La commistione tra corpo dell'attore e pupazzo diventa un elemento rilevante che trova momenti di ironica espressività durante lo svolgersi della scena del Circo.

Le scelte registiche dello spettacolo scaturiscono da una drammaturgia costruita in scena attraverso un lavoro di confronto e di sperimentazione che utilizza come risorsa i diversi specifici e le diverse competenze dei due attori.

LE FONTI

Schneewittchen

Jacob e Wilhelm Grimm *Kinder- und Hausmärchen*
versione del 1812

Schneewittchen

Jacob e Wilhelm Grimm *Kinder- und Hausmärchen*
versione del 1819

Schneewittchen

Jacob e Wilhelm Grimm *Kinder- und Hausmärchen*
versione del 1857



L'ostessa

Isaia Visentini, *Fiabe Mantovane*
Roma, Ermanno Loescher, 1879

La locandiera di Parigi

Giuseppe Pitrè, *Novelle popolari toscane*
Firenze, G. Barbèra Editore, 1885

La maratre

James Bruyn Andrews, *Contes ligures*
Paris, Ernest Lecroux Éditeur, 1892

Lo specchio

Giggi Zanazzo, *Favole e Leggende Romanesche*
Roma, Società Tipografico-Editrice Nazionale, 1907

Le mirroir

James Bruyn Andrews, *Contes ligures*
Paris, Ernest Lecroux Éditeur, 1892

La Bella Venezia

Antonio De Nino, *Usi e costumi abruzzesi*
Firenze, G. Barbèra Editore, 1883

La Bell'Ostessina

Gherardo Nerucci, *Sessanta novelle popolari montalesi*
Firenze, Le Monnier, 1880

Is tresgi bandius

Francesco Mango, *Novelline popolari sarde*
Bologna, Arnaldo Forni Editore 1987

La crudel matrigna

Angelo De Gubernatis, *Le novelline di Santo Stefano*
Torino, Augusto Federigo Negro Editore, 1869

Maria 'e su boscu

Enna Francesco, *Sos contos de foghile*
Genova, Fratelli Frilli Editori, 2004

La 'Nfanti Margarita

Giuseppe Pitrè, *Novelle e Racconti Popolari siciliani*
Palermo, Luigi Pedone Lauriel Editore, 1875

La scatola di cristallo

Giuseppe Pitrè, *Per le nozze*
Palermo, Tipografia del Giornale di Sicilia, 1875

Politica della bellezza

James Hillman, Bergamo, Moretti e Vitali, 1999

Storia della Bruttezza

Umberto Eco, Milano, Bompiani, 2004

Morfologia della fiaba

Vladimir Propp, Torino, Einaudi, 2000

Le radici storiche dei racconti e delle fiabe

Vladimir Propp, Milano, Bollati Boringhieri, 1985



APPROFONDIMENTI

CARATTERISTICHE DELLA FIABA

Le fiabe hanno sempre avuto un ruolo importante per tutti i popoli.

Cercando nella memoria dei bambini una fiaba in cui sia presente come elemento importante una mela, non è difficile e neanche troppo originale che a tutti venga subito in mente la fiaba di Biancaneve, tanto famosa e tanto conosciuta perché quasi sicuramente tutti nell'infanzia se la sono sentita raccontare almeno una volta.

Ecco allora che a partire da questo racconto si può procedere ad un'analisi non solo della specifica fiaba ma, addirittura, della struttura delle fiabe e degli elementi che le costituiscono.

Volendo approfondire la fiaba di Biancaneve, riteniamo opportuno soffermarci sui caratteri generali che la costituiscono.

Abbiamo riscontrato da un'attenta analisi che la caratteristica principale di ogni fiaba può essere rintracciata in racconti medio-brevi e incentrati su avvenimenti e personaggi fantastici, coinvolti in storie che hanno come intento principale quello di contribuire ad una crescita a livello morale.

È diffusa l'opinione, inoltre, che le fiabe siano state pensate per intrattenere i bambini; ma in realtà ciò non è del tutto corretto, poiché esse venivano narrate nell'antichità mentre si svolgevano lavori comuni, per lo più femminili (per esempio la filatura), che non impegnavano in modo particolare la mente.

Nelle fiabe il mondo magico e il meraviglioso pervadono la vita di tutti i giorni, mostrandoci come ogni individuo possa vivere serenamente e felicemente; per esempio il povero può fare fortuna nonostante le grandi difficoltà che ha dovuto superare per poter ottenere una vita migliore.

In Europa esiste una lunga tradizione orale legata alle fiabe, che rivestono una grande importanza per la scienza etnoantropologica. Tra i più importanti autori di fiabe si annoverano: Charles Perrault in Francia, i fratelli Grimm in Germania, Italo Calvino e Collodi in Italia, William Butler Yeats in Irlanda e Aleksander Afanasiev in Russia.

LA FIABA POPOLARE

Le fiabe hanno una lunga tradizione popolare in quanto sono state tramandate a voce di generazione in generazione per molti secoli. Solitamente esse venivano narrate intorno al focolare, nelle stalle o nelle aie da contadini, pescatori, pastori e montanari che descrivevano la vita della povera gente, le sue credenze, le sue paure e il suo modo di immaginarsi i re e i potenti; raccontano,

inoltre, alcuni aspetti della vita reale attraverso piccoli racconti dal lieto fine: Pollicino abbandonato nei boschi, Cenerentola segregata dalla matrigna e schiavizzata, Biancaneve che scappa e si rifugia nel bosco possono essere visti come esempi di una quotidianità dei tempi passati. Analizzando una fiaba, possiamo individuare i seguenti elementi:

- **Indeterminatezza:** personaggi, epoche e luoghi sono spesso indefiniti, quasi mai citati e descritti.
- **Inverosimiglianza:** i fatti narrati sono di solito fatti irreali e i personaggi sono inverosimili o inesistenti nella realtà quotidiana.
- **Manicheismo morale:** si presentano sempre in modo distinti due tipi di personaggi (buoni o cattivi, furbi o stupidi, ecc..)
- **Reiterazione e ripetizione:** i motivi, le frasi o le formule magiche sono spesso ricorrenti.
- **Apoteosi finale:** c'è sempre un lieto fine, ma quando questo non accade è presente una lezione morale.
- **Scopo didattico:** c'è sempre una morale, anche se non è espressa chiaramente, che insegna a rispettare gli anziani, la famiglia, ad onorare le istituzioni, ad essere generosi con i poveri e gli umili, coraggiosi con i prepotenti per migliorare il proprio destino

IL LINGUAGGIO

Il linguaggio della fiaba è in genere molto semplice e talvolta sgrammaticato, ma ricco di modi di dire e di formule popolari. Viene solitamente utilizzato il discorso diretto, poiché è fondamentale che il narratore attraverso il dialogo riesca mantenere attiva l'attenzione di chi ascolta.

Sono frequenti le ripetizioni («*Cammina, cammina..*», «*Cerca, cerca..*», «*C'era una volta..*», «*Tanto tempo fa..*») e le triplicazioni, per rendere più chiara la storia ed accrescerne il mistero.

Come nelle pubblicità, così nelle fiabe le ripetizioni e la ridondanza permettono una maggiore memorizzazione dei contenuti.

IL RITO DI INIZIAZIONE

Nel 1946 lo studioso russo Vladimir Propp scrisse il saggio intitolato «*Le radici storiche dei racconti e delle fiabe*».

Attraverso i suoi studi Propp giunse alla conclusione che la maggior parte degli elementi costitutivi della fiaba debbano risalire a riti e miti primitivi. Le fiabe popolari sono soprattutto il ricordo di antiche cerimonie, chiamate riti d'iniziazione, che venivano celebrate presso comunità primitive. Durante questo rito veniva festeggiato il passaggio dei ragazzi dall'infanzia all'età adulta. Essi venivano sottoposti a numerose prove con le quali dimostravano di saper affrontare da soli ogni avversità; in questo modo entravano direttamente a far parte della vita comunitaria.



Dopo aver superato le diverse prove, i ragazzi e le ragazze rappresentavano teatralmente, in presenza di uno stregone, la loro morte segnando così il passaggio definitivo all'età adulta (la morte solitamente veniva provocata attraverso l'uso di sostanze stupefacenti).

Col passare dei tempi il rito d'iniziazione venne superato, anche se gli anziani continuarono a menzionarlo nei loro racconti. Questi ultimi però, tramandati di secolo in secolo, subirono continue trasformazioni, comportando la perdita del ricordo e del significato del rito stesso, dal quale ebbe poi luogo la fiaba. Nella fantasia di chi tramandava il racconto, il giovane, sottoposto al rito, diventava il protagonista della fiaba, mentre gli stregoni diventavano personaggi che incutevano paura, come orchi, streghe,

mostri, lupi. ecc.; le armi ricevute dai loro aiutanti, invece, si trasformavano in doni magici necessari al superamento di prove o alla lotta con gli antagonisti.



LE FUNZIONI DELLA FIABA

Nella «*Morfologia della fiaba*» lo stesso Propp indaga sulle caratteristiche principali della fiaba popolare individuandone le cosiddette “funzioni”, cioè gli elementi costanti che si presentano secondo un determinato ordine. Attraverso i suoi studi e le sue ricerche giunge a formulare tre principi:

- gli elementi costanti della fiaba riguardano le funzioni dei personaggi;
- il numero delle funzioni è limitato;
- la successione delle funzioni è sempre identica.

Nel sistema di Propp le funzioni sono trentuno, con le loro varianti ed articolazioni:

- Allontanamento: un personaggio si allontana da casa per un motivo particolare.
- Divieto: all'eroe viene proibito di fare qualcosa.
- Infrazione del divieto: l'eroe non rispetta il divieto che gli è stato imposto.
- Investigazione: l'antagonista cerca elementi utili per combattere contro l'eroe.
- Delazione: l'antagonista riceve informazioni utili per danneggiare l'eroe.
- Tranello : l'antagonista cerca di ingannare la vittima per impossessarsi dei suoi averi.

- Connivenza : la vittima cade nel tranello.
- Danneggiamento: l'antagonista reca danno ad un familiare o a un amico del protagonista.
- Maledizione: l'eroe deve rimediare al danno subito.
- Consenso dell'eroe: l'eroe accetta l'incarico.
- Partenza dell'eroe: l'eroe parte per compiere la sua missione.
- L'eroe messo alla prova dal donatore: l'eroe deve affrontare delle prove, se riuscirà in tale impresa riceverà in dono un oggetto magico.
- Superamento delle prove.
- Fornitura del mezzo magico.
- Trasferimento dell'eroe: l'eroe viene condotto nel luogo dell'impresa.
- Lotta tra l'eroe e l'antagonista.
- L'eroe marchiato.
- Vittoria sull'antagonista.
- Ritorno dell'eroe.
- Rimozione della sciagura o della mancanza iniziale: torna nel luogo da cui era partito.
- Persecuzione dell'eroe.
- L'eroe si salva.
- L'eroe arriva in incognito a casa.
- Pretese del falso eroe: l'antagonista vuole prendere il posto dell'eroe.
- All'eroe è imposto un compito difficile.
- Esecuzione del compito.
- Riconoscimento dell'eroe.
- Smascheramento del falso eroe.
- Trasformazione dell'eroe: l'eroe assume un nuovo aspetto.
- Punizione dell'antagonista.
- Lieto fine.

Logicamente non in tutte le fiabe sono presenti tutte le trentuno funzioni, ma avvengono dei salti, delle sintesi che non contraddicono il fluire del racconto.

I PROTAGONISTI

LA COMPAGNIA

La **Compagnia Il Melarancio** dal 1982 svolge la sua attività prevalentemente nell'ambito del Teatro per ragazzi, coniugando la recitazione dell'attore con i linguaggi propri del Teatro di Figura e del Teatro danza.

Alla base del suo operare c'è il radicamento di alcune ferme convinzioni: il credere nell'Arte come

sintesi tra pensiero ed emozione; l'immaginare un Teatro a tutto tondo, che ricerca e sperimenta forme espressive e narrative nella continua commistione dei linguaggi; l'intendere la Scena come l'opportunità di creare una situazione di "benessere" dove attori e spettatori nel gioco delle parti condividono passioni e idee.

L'attività si articola in diverse forme: la produzione di spettacoli, la conduzione di laboratori teatrali; la formazione; l'organizzazione di manifestazioni, eventi culturali, rassegne e festival di teatro.

Dal 2002 coordina in Cuneo la Residenza Multidisciplinare Officina e gestisce una sala teatrale nella quale programma una stagione annuale di teatro per ragazzi.



L'AUTORE REGISTA

Gimmi Basilotta nasce a Cuneo nel 1961, lavora professionalmente nel teatro dal 1982: attore, autore, regista, docente è Direttore Artistico della Compagnia Il Melarancio e di Officina Residenza Multidisciplinare. È inoltre Presidente nazionale dell' ANCRIT/AGIS

Nel 2011 è stato premiato dal Presidente della Repubblica Giorgio Napolitano ed ha ricevuto dal Parlamento Europeo il Civi Europaeo Premium.

Ad oggi ha scritto e messo in scena 59 spettacoli.

GLI ATTORI

Jacopo Fantini nasce a Cuneo nel 1989, attore e burattinaio, dal 2006 al 2008 frequenta a Cuneo il corso triennale di formazione professionale per artisti dello spettacolo dal vivo; nel 2012 frequenta la Gypsy Musical Academy di Torino e dal 2013 lavora professionalmente nel teatro.

Gaia Marlino nasce a Napoli nel 1989, eredita il suo amore per la musica ed il teatro da suo nonno e sua madre, si diploma al Liceo Classico "P.Giannone" di Caserta. Finito il percorso di studi in Conservatorio frequenta stage di Circleland di Albert Hera e decide di trasferirsi definitivamente a Torino. Da novembre 2015 inizia a lavorare professionalmente nel teatro per ragazzi all'interno della Compagnia Il Melarancio.

IL MUSICISTA COMPOSITORE

Franco Olivero Flautista cuneese dall'impronta stilistico-espressiva inconfondibile, sassofonista, polistrumentista, persegue da anni una coerente linea compositiva le cui coordinate spaziano tra jazz, world e ambient.

La frequentazione di ambiti artistici altri (teatro, cinema, danza contemporanea, arti visive) fa sì che i suoi interessi e la sua ricerca si orientino verso generi musicali maggiormente affini alla descrizione, all'evocazione, alla libertà espressiva; compone musica sotto forma di colonna sonora e performance dal vivo in Italia, Francia, Belgio, Spagna, Corea.

LA COSTUMISTA TECNICO-SCENOGRAFA

Elisa Tardivo nasce a Cuneo nel 1980, diplomata presso il Liceo Artistico di Cuneo, nel 2013 frequenta il corso di formazione professionale per aiuto scenografi e macchinisti teatrali, si specializza in progettazione e gestione tecnica della scena e dal 2014 collabora con la Compagnia Il Melarancio.

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento particolare alle classi 4^a e 5^a C della Scuola Primaria "Nuto Revelli" di Cuneo, per il prezioso contributo di confronto e riflessione durante le fasi di allestimento dello spettacolo.



Compagnia Il Melarancio
C.P.74 – 12100 CUNEO
0171 699971 – 3391277798
organizzazione@melarancio.com
www.melarancio.com