

La Montagna dei Sette Vetri



Titolo

LA MONTAGNA DEI SETTE VETRI

**Compagnia
Produzione**

**Tecnologia Filosofica / Refrain
Unione Musicale, Tecnologia Filosofica**

**Trasposizione teatrale dall'omonima fiaba popolare
Musiche originali eseguite dal vivo e live electronics**

Marco Amistadi

Figurini di

Marco Amistadi

Figurini animati in scena da

Simona Balmi Mion

Attori

Thuline Andreoni

Regia

Thuline Andreoni e Marco Amistadi

Tipologia

Marco Amistadi

Destinatari

Bambini dai 3 anni



INTRODUZIONE

La Montagna dei sette vetri è una fiaba tradizionale piemontese, ma la messa in scena che ne è stata fatta non è una semplice narrazione di un testo popolare. L'interazione tra arte visuale, musica e teatro è alla base del lavoro, come lo è l'unione tra tradizione e innovazione.

La tradizione risiede nella scelta stessa di raccontare una fiaba, nel testo in rima, nella presenza di canto e strumenti acustici. L'innovazione nel video, sostituto dei più comuni burattini e marionette, e nella musica, miscelata con elementi elettronici.

Avvolti dalle immagini proiettate i due attori, come nella consuetudine popolare dei cantastorie, svolgono ogni ruolo necessario allo spettacolo. Divengono di volta in volta narratori, musicisti, commedianti, burattinai. Tutto si unisce in un teatro d'immagine, che usa cartoni animati e giochi sonori, mettendoli accanto a fiaba e a musica, nate molto tempo tempo prima, ma ancora protagoniste della vita infantile.

BREVE DESCRIZIONE

Lo spettacolo si può descrivere come la realizzazione in diretta di un lungometraggio animato. Grazie all'aiuto di proiezioni e riprese, tecniche di rumorismo, sonorizzazione, musica dal vivo, scene recitate e interazioni multimediali, i due attori-musicisti riescono a produrre un film di animazione di circa un'ora.

Sagome colorate vengono maneggiate dagli interpreti, a guisa di burattini, e filmate. La proiezione di tali riprese risulta simile a un cartone animato. Contemporaneamente, un unico polistrumentista, grazie all'ausilio dell'elettronica e dell'informatica, riesce a ricreare dal vivo polifonie musicali e sonorizzazioni complesse, degne di una colonna sonora.

Il risultato è uno spettacolo tecnologico, di matrice artigianale, le cui parti visuale e musicale sono costruite in tempo reale durante la performance, mentre il pubblico segue la fiaba alternando l'interesse tra la vicenda narrata e la "costruzione" dello spettacolo.

FASCIA D'ETA'

Un punto focale del progetto è la fascia di età a cui è rivolto. Lo spettacolo è adatto a tutti, ma principalmente è pensato per bambini delle scuole materne e per le prime tre classi delle primarie. Si tratta di una fascia d'età molto delicata per la quale per la quale esiste ancora poca offerta teatrale.

L'unione degli elementi descritti in precedenza (video, musica, animazione, elettronica, narrazione fiabesca, ecc.), mette a disposizione possibilità espressive di enorme potenziale comunicativo. Tali potenzialità sono perfette con i più piccoli, a patto che il prodotto finale sia intelligente, integrato, comprensibile.

I bambini ancora non alfabetizzati necessitano, per esempio, di una narrazione chiara e suggestiva, ma anche e soprattutto di mezzi comunicativi comprensibili empiricamente, come il suono e le immagini. E questo è uno dei motivi principali per cui da essi il progetto è partito, ed è stato realizzato con mezzi artistici tanto numerosi e vari.



TESTO, CANTI, NARRAZIONE

Il testo è stato realizzato in prosa (dialoghi e narrazioni) e in rima (canti e filastrocche), tenendo conto della complessità adeguata alla fascia d'età a cui è destinato. Quasi un libretto di stampo classico, che si unisce a una fiaba orale, una lavorazione musicale tonale e modale, veicolata da strumenti acustici o elettronici, dalla voce parlata o cantata.

I personaggi principali sono Il Cavaliere, la Fanciulla, i Narratori. La narrazione è affidata a entrambi gli attori, che interagiscono con personaggi pubblico, entrando e uscendo continuamente dalla dimensione teatrale.

I canti sono pensati per voce maschile e femminile, coinvolgendo in questo modo due interpreti dei rispettivi sessi, che svolgono anche i ruoli principali della Fanciulla e del Cavaliere.

Il fatto che, in varie parti dello spettacolo, sia prevista l'apertura al pubblico attraverso l'abbattimento della quarta parete, permette l'inserimento anche di frammenti testuali più colloquiali. Si spezza così, in questi momenti, la rigidità del testo scritto, e si scivola in una dinamica interazione con i bambini. Allo stesso modo lo spettacolo porta una narrazione fabulosa ma anche allegra e giocosa, con momenti comici e divertenti, come quello in cui il cavaliere elenca le chiavi del castello alla moglie; o il dialogo cantato con il Vecchio Eremita

Il linguaggio del testo scritto (di cui alcuni frammenti sono riportati nella sottostante sinossi) è semplice, ma comunque complesso per un bambino di tre anni. Ci viene in soccorso il vantaggio della multimedialità: grazie all'ausilio di video, musica e canto, la narrazione diventa immediatamente comprensibile e avvicinabile, senza alcun problema, anche dai più piccoli.

SINOSSI

(La sinossi viene presentata arricchita da frammenti di testo che nello spettacolo verranno cantati).

La fiaba narra la storia d'amore tra due giovani. Lui è un cavaliere, che passa il tempo a esplorare i suoi immensi territori, dei quali larga parte gli è sconosciuta.

CAVALIERE: Chi lo sa dove oggi andrò?
Libero libero come l'aria
un luogo incantato io visiterò.
Chi lo sa dove cavalcherò?

Corri cavallo, corri veloce,
corri come il vento, corri quanto puoi.
Sono lontani i confini del regno,
corri dove riesci, corri quanto vuoi.
[...]



Lei è una fanciulla, ma anche una fata, che in quei territori si attarda con le sorelle per lavarsi e rinfrescarsi a un laghetto.



FANCIULLA: [...]
Bello il sole che scende lontano,
bella la luna che sale pian piano.
Dolce il vento che sfiora la mano,
muove soffiando quel campo di grano.

TUTTE: Schizzi, acqua e ciaf ciaff ciaff
bagno e schiuma, ciuff ciuff paf

io ti schizzo: ciaf ciaff pluf
io mi tuffo! Blub, Blub, Sbuf.

Onde e sole, acqua che goccia,
passa la spugna che faccio la doccia,
Bagno la pelle, lavo i capelli,
uso lo shampoo per farli più belli
[...]

I due si sposano, e non molto tempo dopo alla famiglia si unisce un bambino.
Tutto si complica quando il sovrano del regno chiama i cavalieri alle armi. Il giovane guerriero deve partire inaspettatamente e sua moglie piange la solitudine e la lontananza che li spetta.

FANCIULLA: Ohimè, come farò, ora che il mio adorato marito è partito per la guerra? [...]

[...]

Mi bagna il naso e poi scende giù,
il pianto vien dai miei occhi blu.
Mi dice che son sola oramai,
mi canta che non c'è più chi amai.

Le stanze grandi dentro il castello,
son nere come un nero pastello,
le pietre che sostengon le mura
son dure, scure e fanno paura.

Il vento soffia da fuori all'interno,
mi sento come se fossi in inverno.
Qui piango e tu, chissà se potrai,
chissà se mai, ritornerai?

[...]

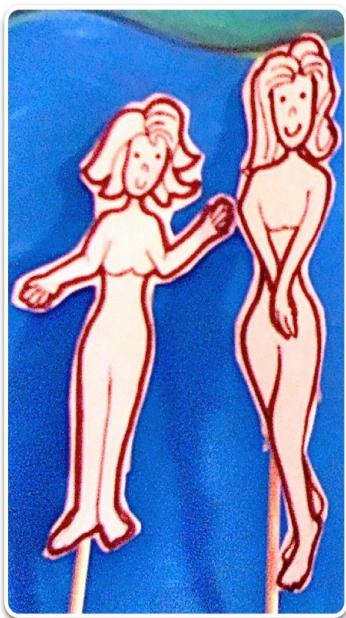


La giovane avvinta dalla solitudine, decide di raggiungere le sorelle e vivere con loro. L'abitazione è sulla misteriosa Montagna dei Sette Vetri, un luogo che si può raggiungere solo volando.

Per un caso del destino, proprio poco dopo la partenza della fanciulla, il cavaliere ritorna dalla guerra. Non trovando nessuno si mette alla ricerca della moglie e del figlioletto, partendo verso le pendici delle montagne.

Lì incontra alcuni animali che, in lite tra loro, si riappacificano grazie alla mediazione del giovane. Per ringraziarlo gli offrono magici doni, che lo aiuteranno nella sua ricerca. Poi lo indirizzano verso l'abitazione di un vecchio eremita che, dicono, essendo sapiente e saggio, potrà indicargli la strada per la Montagna dei Sette Vetri.

Giunto alla grotta dove vive il vecchio, il cavaliere la trova sbarrata da una frana. Riuscendo, grazie al magico oggetto regalatogli dal Leone, a liberare l'ingresso, conquista la fiducia dell'eremita.



Il saggio eremita però ancora non riesce a rispondere alle domande del cavaliere. Dunque lo indirizza alla dimora del Vento, che abita ancora più in alto.

VENTO: Chi percorre la pianura,
passa in fretta e fa paura?
Chi è che urla, sfuria e sbuffa,
si aggroviglia, poi si tuffa?
Chi è che soffia sopra i monti?
Lo conoscono anche i tonti!

Vola come in mongolfiera,
fa tremar la terra intera,
e di notte corre in fretta,
come fosse una civetta.
Con un soffio rade al suolo,
una casa, un porto o un molo!

Ma perdinci, tutti quanti,
re, regine, torri e fanti,
sanno come fa il suo nome,
cosa è, perché e percome,
san di chi io sto parlando,
dove vola, come e quando.

Se ti spinge è un portento,
se l'hai contro hai il passo lento.
Con la pioggia è un tormento,
fischia forte e senti a stento.
Quando è dolce, lieve e spento,
ti accarezza piano il mento.
Permettete, lo presento?
Si, è lui! Signori: il Vento!



Il vento riesce finalmente ad accompagnare il cavaliere sulla Montagna dei Sette Vetri. Ricongiungendosi con la propria famiglia, il giovane decide di trasferirsi definitivamente in cima a quel monte, assieme alle tre fate.

Infine, il cavaliere, richiama chi l'ha aiutato nel suo viaggio avventuroso, per festeggiare insieme il lieto fine.



Scheda riassuntiva

TITOLO	La Montagna dei Sette Vetri
FONTI	Tradizione Popolare (Fiaba delle Vali di Lanzo)
TIPOLOGIA	Spettacolo musicale
REGIA	Marco Amistadi
FIGURINI, IMMAGINI, VIDEO	Simona Balma Mion
TESTO e MUSICHE	Marco Amistadi
DURATA PERFORMANCE	50 min circa
TARGET	Dai 3 anni
MEZZI ESPRESSIVI	Musica dal vivo Videoproiezione Teatro di figura Live electronics Narrazione
INTERPRETI	1 musicista-cantante-attore 1 cantante-attrice
MATERIALI, ESIGENZE TECNICHE	Sala oscurabile Schermo o parete bianca per proiezione
MONATGGIO:	5h
SMONTAGGIO:	3h

Contatti:

Nome: Marco Amistadi
cell: +39 349 6099409
mail: mameesto@gmail.com

