DRAMMATICO VEGETALE

ALICE attraverso lo specchio

di Ezio Antonelli, Pietro Fenati, Elvira Mascanzoni
con Pietro Fenati, Elvira Mascanzoni, Giuseppe Viroli
regia Pietro Fenati
scenografia e immagini virtuali Ezio Antonelli
figure Ezio Antonelli, Pietro Fenati, Elvira Mascanzoni
musiche Luciano Titi
voce di Alice Anna Fedriga
referente tecnico Alessandro Bonoli
organizzazione William Rossano, Sara Maioli
foto © Marco_Caselli

ispirato al racconto di Lewis Carroll
teatro d'attore e di figura con videoproiezioni
da 5 a 10 anni

«Tu non sai come si tagliano le torte dello specchio», osservò l'Unicorno. «Prima devi passarle in giro, e tagliarle dopo». Sembrava una sciocchezza, ma Alice molto obbedientemente si alzò, fece il giro col piatto e la torta si divise in tre fette. «Ora devi tagliarla», disse il Leone, quando Alice fece ritorno al suo posto col piatto vuoto. Succedono cose di questo genere ad Alice nel suo viaggio dall'altra parte dello specchio.
Ma cosa c'è dietro/dentro lo specchio? Le stesse cose che ci sono nel mondo reale? Una cosa non può essere in un posto e contemporaneamente in un altro. Allora quello dello specchio è un altro mondo, che obbedisce a regole differenti, dove la destra e la sinistra si scambiano posto, dove il sopra e il sotto sono "sottosopra", dove il tempo può scorrere all'incontrario, dove accadono tante stranezze simili.
Basta però oltrepassare lo specchio in compagnia di Alice, perché quelle stranezze diventino cose normali (da quel punto di vista, forse è il mondo reale che ubbidisce a regole strane).
Una volta oltrepassato lo specchio, saliamo con Alice su una collinetta e guardiamo il paesaggio davanti a noi.
«È tutto segnato come fosse una grande scacchiera!» dice Alice. «Mancano solo degli uomini che si muovano, da qualche parte… ma ci sono! È un'enorme partita a scacchi questa che giocano… in tutto il mondo… sempre che questo sia il mondo. Oh, che divertimento! Come vorrei essere una di loro! Non mi dispiacerebbe fare la pedina… benché naturalmente più di tutto mi piacerebbe essere una Regina».
E Alice entra nel gioco. È il gioco degli scacchi, un gioco elaborato, con le sue infinite variabili, come le vicende della vita. Nel suo viaggio per diventare regina, Alice incontra e si scontra con re, regine, cavalieri, leoni ed unicorni. Passo dopo passo, o meglio, casella dopo casella, Alice supera le difficoltà della vita, a volte alleandosi, altre scontrandosi con gli abitanti della "scacchiera" fino a raggiungere l'obbiettivo finale: diventare regina. Alla fine del gioco, come capita nella vita reale, Alice è diventata un po' più grande.
La vita è un gioco, un gioco è la vita.

premio migliore allestimento scenografico al 12th Teheran International Puppet Theatre Festival, Mobarak – Iran agosto 2008
produzione Ravenna Teatro 2007
durata 55 minuti
video YouTube

note sullo spettacolo

Tutto avviene in un freddo e nevoso giorno d'inverno. Alice è sola in casa, la sua gattina gioca coi gomitoli di lana, lei invece non sa che fare. Sempre le solite cose, i soliti giochi, che noia. C'è una scacchiera, è vero lì vicino, ma quello è un gioco per grandi, ed Alice non conosce bene le regole. Alice si avvicina. «Mah, se al posto di questo pezzo mettessi la mia bambola preferita… la mia gattina poi potrebbe giocare con me… micia vieni… dai… facciamo finta che…» È in quel momento che Alice nota lo specchio di fronte alla scacchiera, sposta un pezzo e nello specchio un altro pezzo si muove, Alice muove la mano e nello specchio un'altra Alice muove la mano. Alice sa benissimo che l'altra Alice è solo un'immagine allo specchio, non è una bambina piccola lei: ha già sette anni e mezzo! In ogni caso, sarebbe bello passare dall'altra parte dello specchio. Tocca la superficie dello specchio toc toc, poi ci alita sopra per appannarlo un po' e…

Alice varca il velo lattiginoso dello specchio e qui inizia la sua avventura, in uno stato di sogno, oltre lo specchio. Alice in questo nuovo mondo a forma di scacchiera, abitato dai personaggi degli scacchi, su consiglio della Regina Rossa diventa pedina. Diversamente, sarebbe esclusa dal gioco e quindi dal mondo dello specchio. Come pedina allora, se giocherà bene, potrà ambire al ruolo di Regina. Da adesso in poi, quello che avverrà dovrà ubbidire alle regole di una realtà distorta. Alice avrà a che fare con personaggi dai comportamenti assurdi. Il tempo e lo spazio sembreranno fuori controllo. Le parole poi, chi le capisce più... sembra un mondo di pazzi. Nonostante tutto, vuole diventare Regina, vuole-deve diventare adulta, però...

Forse, nel sogno di Alice le regole assurde dettate dai grandi, i loro comportamenti altrettanto assurdi, le prescrizioni tassative, le spiegazioni incomprensibili, non sono altro che la rappresentazione fin troppo lucida della condizione del bambino quando ha a che fare con gli adulti, col nostro mondo. Orari e regole precisi dalla mattina alla sera, relazioni sociali accuratamente programmate, il tutto condito con una strana coerenza a senso unico. In Alice assistiamo allora, in un formale rispetto delle convenzioni, ad un incontro-scontro fra due solitudini, a dialoghi tra bambino ed adulto che sembrano soliloqui speculari: la stessa parola, la stessa frase, hanno significati diversi per Alice ed il suo interlocutore.

Chi ha ragione e chi ha torto? A questa domanda, un abitante dello specchio, probabilmente, risponderebbe: «ho ragione io perché lo dico io» o qualcosa del genere. Un punto di vista tipicamente adulto. Noi invece, per partito preso o per gioco, (rivelando così la nostra natura di adulti e teatranti) guardiamo il mondo al di qua e al di là dello specchio con gli occhi di Alice. Un mondo illogico e divertente, buffo e irrazionale, curioso e misterioso, sognante e sognato.

Cos'è la vita, se non un sogno?

sinossi

1) Alice sola in casa
Alice e la sua gattina giocano con i pezzi degli scacchi, la scacchiera è davanti allo specchio. Alice, rivolta alla gattina dice: «micia, ti piacerebbe entrare nella casa dello specchio?»

2) Alice e la Regina Rossa
In mezzo ad una nuvola di fumo-nebbia, Alice entra nel mondo dello specchio, incontra la Regina Rossa, che le spiega le regole del gioco: Alice sarà una pedina bianca e partirà dalla seconda casella, giunta all'ottava casella, diventerà regina.

3) Il viaggio in treno
Alice attraversa la terza casella in treno, senza avere il biglietto, il treno salta il ruscello che delimita la quarta casella ed Alice viene scaraventata fuori.

4) Alice e gli insetti
Una zanzara punge Alice e le presenta la cavalletta a dondolo, la "librellula" e la farfalla inglese. La farfalla inglese le indica la strada per il bosco senza nome.

5) Il bosco senza nome
Alice incontra un cerbiatto in mezzo al bosco e fanno amicizia, all'uscita dal bosco, il cerbiatto riconosce la bambina e fugge istintivamente per paura degli esseri umani.

6) Dindino e Dindello
Ancora nella quarta casella, Alice segue le indicazioni per la casa di Dindino e Dindello, i due gemelli le cantano la canzone del tricheco e del falegname, poi si arrabbiano e si sfidano a duello. Appare un corvo e i due se ne vanno impauriti.

7) Lana e acqua
Alice incontra la Regina Bianca nella quinta casella. La regina le spiega come scorre il tempo nel mondo dello specchio, poi si trasforma in pecora. Nella bottega della pecora Alice cerca di comprare qualcosa, ma la bottega si trasforma in fiume, Alice rema, ma il fiume diventa di nuovo bottega; Alice si appresta a comprare un uovo, ma quello comincia a muoversi, lo insegue e...

8) Humpty Dumpty
Alice è nella sesta casella e vede Humpty Dumpty, uno strano signore a forma d'uovo seduto su un muro: è il protagonista di una buffa filastrocca. Al termine della filastrocca Humpty Dumpty cade dal muro e termina il dialogo con Alice.

9) La torta dello specchio
Gli attori si prendono una pausa e giocano a scacchi. Nel frattempo, la storia continua: Alice incontra il Re Bianco, il Leone ed il Liocorno che si battono per la corona del Re Bianco, ed altri personaggi del mondo degli scacchi, insieme mangiano la torta dello specchio, si sentono i tamburi, meglio sgombrare. Si ricomincia con Alice nella settima casella.

10) Il Cavaliere Bianco
Alice si trova di nuovo sola, arriva il Cavaliere Rosso che, traballando la vuole fare prigioniera, arriva, traballando il Cavaliere Bianco, che la vuole liberare. Duello fra cavalieri e vittoria del Cavaliere Bianco, che accompagna Alice ai margini dell'ottava casella. Alice dice: «Finalmente l'ottava casella, sarò regina!»

11) Alice regina
Alice, con la corona in testa, fra la Regina Rossa e la Regina Bianca, non la rispettano ed Alice si arrabbia.
«Basta, non vi sopporto più!» Tutti i personaggi della storia comprese le tre regine, vengono inghiottiti in un vortice, forse, è il mondo dello specchio che svanisce.

12) Epilogo
Cos'è la vita, se non un sogno?

Contatti
Compagnia Drammatico Vegetale / Ravenna Teatro
Teatro Rasi, via di Roma, 39 - 48121 Ravenna, t. 0544 36239
William Rossano info@drammaticovegetale.com | Sara Maioli organizzazione@drammaticovegetale.com
www.drammaticovegetale.com