

Cultura

culturaspettacoli@eco.bg.it
www.ecodibergamo.it

La fabbrica delle fiabe Un racconto senza fine

«Fabulatoio», gioco interattivo ideato da Lui Angelini e Paola Serafini
Dalle favole classiche nuove storie on line: tutti diventano narratori

CAMILLA BIANCHI

«Fabulatoio», ovvero la fabbrica delle fiabe. È l'ultima creazione della premiata ditta Angelini-Serafini, già Assondelli & Stecchettini, oggi La Voce delle Cose.

Teatrali e artisti di figura, Lui Angelini e Paola Serafini nel corso della loro lunga e fortunata carriera non hanno mai smesso di sperimentare. Sono partiti nel 1978 dai burattini per arrivare oggi a lavorare con gli oggetti d'uso quotidiano «che così sono entrati nel gioco del teatro e hanno dato forza alle storie che raccontavamo». In *Shaker-speare* (cinque pièces shakespeariane raccontate con attrezzi da cocktail), *Odisea* (avventura ambientata in una vasca da bagno), *Capuccetti Rossi e Pinocchio dei Legni*, l'uso narrativo degli oggetti ha un ruolo predominante. Il lavoro della compagnia si diffonde presto in Europa e attraversa l'oceano per approdare in Sud America (negli ultimi anni la Voce delle Cose è di casa in Brasile). All'attività in palcoscenico Lui (una laurea in Lettere nel cassetto, con tesi in Pedagogia sul tempo libero giovanile) e Paola (un passato da assistente sociale nei consultori familiari) hanno sempre affiancato l'attività di formazione «per esseri umani dai due anni in su».

Il lavoro sulle fiabe (narrate e reinterpretate in diversi spettacoli) coniugato ad un'altra passione, quella di combinare immagini e storie, ha portato i due ad ideare un gioco interattivo che ha il merito di stimolare la mente, invece di disattivarla come fanno buona parte dei giochi al computer. «Dovevo

tenere un corso al Centro teatro di figura di Cervia sul rapporto tra le avanguardie e il teatro di figura - spiega Angelini - e mi ritrovai tra le mani una selezione di cento immagini; per me fu inevitabile iniziare a giocare, che altro avrei potuto fare?». Lo scorso inverno Paola e Lui avviano un laboratorio creativo con una quindicina di ragazzi delle scuole elementari e medie del sistema bibliotecario di Dalmine. Il punto di partenza sono dieci fiabe classiche (da *Cenerentola* a *Capuccetto Rosso*, da *Pollicino* a

neve, dai *Sette capretti* ai *Tre porcellini*) che i ragazzi, opportunamente guidati, dovranno analizzare sequenza per sequenza ed illustrare, per arrivare a creare «un gioco combinatorio di associazione, esclusione e organizzazione di immagini». I ragazzi producono le immagini utilizzando tecniche e materiali diversi: disegni, fotografie, collage, oggetti assemblati (altro interessante filone investigato dal tandem Angelini-Serafini che sconfinava nell'arte figurativa). È parten-

do da questo tesoretto iconografico che chi si cimenta con Fabulatoio è invitato (in una prima fase) a familiarizzare con le immagini raggruppandole a seconda delle caratteristiche della storia o delle figure stesse. Il gioco poi si fa più difficile e il giocatore ne diventa protagonista attivo. Gli si chiede di inventare egli stesso una nuova storia seguendo alcune istruzioni d'uso. Le fiabe inventate entrano così in un archivio consultabile da tutti, una sorta di grande libro senza fine.

Fabulatoio debutterà alla fine di agosto sul sito de La Voce delle Cose (www.lavocedellecose.it) e prossimamente dovrebbe approdare anche nella rete on line del sistema bibliotecario di Dalmine. Intanto, in giugno, è già stato ampiamente testato al Bibliofestival di Dalmine. «La cosa più interessante che abbiamo notato - dice Lui Angelini - è che la gente è fortemente attratta dalla possibilità di inventare storie, di raccontare all'infinito. Credo che quando le nuove fiabe saranno alcune centinaia, si potrà fare una riflessione mirata. Siamo ancora nella fase della semina, per il raccolto ci vorrà qualche anno». Paola e Lui spiegano che «la componente del gioco è un elemento di continuità con il lavoro precedente fatto con gli spettacoli teatrali». «Mettiamola così - confessa Lui - invece di aver preso giovani a bottega per dare un futuro alla compagnia, abbiamo deciso di coinvolgere il pubblico facendolo giocare con gli oggetti e le storie». Semine pre-teatrali, prove per uno spettacolo giù dal palco capace di avvicinare più generazioni. E la ricerca continua. ■

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Lui Angelini e Paola Serafini in «Pinocchio dei Legni»



Disegni e collage per il lupo e i sette capretti



Maschere di cartone per i tre porcellini

Macchine per il teatro incosciente Un lungo viaggio intorno al mondo

Le Macchine per il teatro incosciente - «oggetti che sono contemporaneamente microspettacoli, giocattoli, mezzi di intrattenimento, unità didattiche, strumenti sperimentali di riflessione drammaturgica» - sono tra le invenzioni più riuscite de La Voce delle Cose. Uniscono rappresentazione teatrale, oggetti e gioco: una sorta di manifesto programmatico dei due artisti bergamaschi.

L'aspetto delle Macchine è di assoluta semplicità; valigie che una volta aperte diventano teatri in miniatura. Quel che serve è un pubblico attivo che prenda parte alla rappresentazione e dia vita ad uno spettacolo per due. Ci vogliono un manovratore e uno spettatore. Il primo si piazza dietro le quinte del teatrino e, cuffie sulle orecchie, muove oggetti e attrezzi sul micro-palco seguendo le istruzioni di un'audio-guida. Di fatto si



Le Macchine per il teatro incosciente a San Paolo del Brasile

fa artefice della rappresentazione e mette in scena una storia. Lo spettatore, dall'altra parte della valigia, anch'egli dotato di cuffie, segue la narrazione del racconto.

Un gioco teatrale che ha da subito conquistato il pubblico e che dal 2000 Lui Angelini e Paola Serafini presentano nei principali festival italiani, europei e sudamericani dove l'attenzione per il teatro d'oggetti è maggiore che nel nostro Paese.

È nel triangolo gioco-arte-visive-teatro che nascono i progetti de La Voce delle Cose. «Il gioco - spiegano Paola e Lui - è il luogo mentale e pratico dove tutti ci siamo formati, che continua dentro di noi anche quando di quel gioco si è persa la me-

moria. È giocando che abbiamo compiuto gran parte dei nostri processi formativi». Anche per questo le Macchine per il teatro incosciente sono state ideate per un pubblico di tutte le età, con l'obiettivo di favorire l'aspetto ludico allo stato puro. Ed è bello vedere l'appello che questi teatrini fai-da-te hanno sugli spettatori-giocatori; tutti in fila, non importa in quale spazio o Paese ci si trovi, in attesa di mettere in scena storie note e sconosciute i cui personaggi sono di volta in volta oggetti comuni riciclati per l'occasione. Un premio alla creatività di due artisti capaci di incantare con l'essenziale, senza dover ricorrere a effetti speciali. ■

Ca. Bi.



Petrella: Marco Polo non arrivò a Pechino

«Marco Polo non arrivò mai a Pechino, si fermò molto prima»: è la tesi di Daniele Petrella, archeologo dell'Università di Napoli. Polo si sarebbe fermato sul Mar Nero.