

SCIOPERO!

Ovvero quella volta che il Lupo smise di lavorare



di e con Riccardo Colombini
da una scintilla di Donatella Diamanti
scene Marco Muzzolon
sarta Ornella Chiodini
musiche Marco Pagani
luci Matteo Crespi
regia Sara Cicenìa e Riccardo Colombini
produzione Schedia Teatro

LA TRAMA

Vessato dall'ennesima sconfitta che lo condanna ad una vita senza possibilità di lieto fine, il Lupo Cattivo decide di darci un taglio e di proclamare un severo sciopero di protesta. Alla notizia che il più cattivo dei cattivi è finalmente fuori gioco, il Re proclama grandi festeggiamenti in tutto il regno delle fiabe. Ben presto, però, col protrarsi dello sciopero del Lupo, il mondo delle fiabe si accorge che – incredibile a dirsi – senza quel cattivone e le sue malvagità non tutto va per il verso giusto, tanto che il Re si trova, suo malgrado, a tentare ogni espediente possibile per far sì che il Lupo Cattivo torni finalmente al suo lavoro...

NOTE DI DRAMMATURGIA

Questo spettacolo è nato da un gioco.

Un gioco di scrittura che Donatella Diamanti, drammaturga e sceneggiatrice, mi ha proposto durante un seminario di drammaturgia, organizzato nel 2023 dal Festival di Teatro Ragazzi Segnali di Milano. La consegna era breve, quanto stimolante: "Provate a immaginare una rivoluzione nel mondo delle fiabe". "Rivoluzione" (chissà perché?) nella mia testa ha chiamato la parola "sciopero" e allora ho provato ad immaginare che cosa succederebbe se il Cattivo delle fiabe per antonomasia, quello di cui tutti da bambini abbiamo avuto più o meno segretamente paura, il Lupo Cattivo appunto, decidesse di sospendere volontariamente il suo lavoro. Attenzione bene: non di

diventare buono o vegetariano... assolutamente no! Ma, deliberatamente e scientemente, di smettere di lavorare fino a quando non gli fosse finalmente concesso il suo personale momento di lieto fine.

Insomma, questa storia è nata davvero come un gioco letterario, un calembour, che mi sono divertito moltissimo ad inventare, a trasferire nella forma drammaturgica del monologo e poi ad interpretare. Un divertimento alle spalle del mondo fiabesco, che chiaramente tira in ballo un mago delle parole e delle storie come Gianni Rodari, che di rovesciamenti e ribaltamenti ha riempito pagine spassosissime (tra le preferite di mia figlia la celeberrima "A sbagliare le storie" nelle "Favole al telefono") ed è stato, ovviamente un grande punto di riferimento.

Ma, a mano a mano che, con i miei compagni e compagne di viaggio, lavoravamo alla messa in scena, ci siamo resi conto che questo spettacolo, questo piccolo gioco che mi ero inventato quasi per scherzo, portava con sé anche qualcos'altro.

Ci siamo resi conto che, sotto la superficie del gioco, emergeva un tema enorme: il tema del male e del suo ruolo nel mondo.

Le fiabe, ce lo ha insegnato il professor Propp, sono racconti simbolici che mettono in scena archetipi esistenziali e categorie narrative predefinite per disegnare mappe emotive che aiutino l'essere umano in formazione a districarsi nel mondo reale che, presto o tardi, dovrà affrontare. Tra le varie categorie individuate da Propp, una delle immancabili e necessarie per la stessa esistenza della fiaba è l'antagonista, cioè il cattivo, il nemico, quello che mette in moto il problema per cui l'eroe si mette in viaggio o contro il quale deve lottare. Una fiaba senza cattivo perde il suo significato formativo ed iniziatico e, da un punto di vista strettamente letterario, è una noia mortale!

Ci siamo quindi resi conto che il nostro gioco drammaturgico sul cattivo che decide deliberatamente di togliersi dal racconto fiabesco, creando un apparente stato di felicità permanente, subito smentito dal presentarsi di altre problematiche, ci portava nella direzione di offrire ai nostri giovani spettatori una riflessione sul ruolo del male nel mondo.

Ora, senza voler apparire eccessivamente filosofici o darsi arie da cattedratici, dopo aver condiviso diverse riflessioni, ci siamo convinti che una chiave di lettura dello spettacolo in questa direzione non solo sia possibile, ma anche auspicabile.

Ci piace, infatti, l'idea di poter parlare ai bambini e alle bambine, con la leggerezza della metafora fiabesca, di come il mondo sia fatto di opposti e che quindi bene e male siano fisiologicamente parte della realtà. Togliere il male, o far finta che non ci sia, non è la soluzione per eliminare i problemi che il male genera. Dal nostro punto di vista, rimuovere il male dal mondo dei bambini, edulcorando artificiosamente la realtà, non è una strategia che consenta loro di riconoscere il male e, possibilmente, di starci lontano. Ovviamente non stiamo dicendo di esporre i bambini, per esempio, ad immagini non appropriate che mostrino il male nella sua crudezza; ma certamente troviamo totalmente diseducativo non consentire che i bambini, specie in età scolare, prendano coscienza del fatto che il male (la guerra, la morte, la malattia, o in qualunque altra forma si possa declinare) esiste. È una riflessione che naturalmente chiama in causa noi adulti e la nostra capacità di accompagnare i ragazzi nell'incontro con questa presa di consapevolezza. Ma non siamo forse noi a dover insegnare ai bambini a distinguere il male dal bene e, possibilmente, a scegliere il bene?

D'altra parte, sono le fiabe stesse ad indicarci proprio la "necessità" del male: Cappuccetto Rosso deve attraversare il bosco per potersi rendere conto del pericolo rappresentato dal Lupo... un Lupo, la cui esistenza è necessaria per la crescita interiore tanto della protagonista della fiaba quanto dei suoi piccoli compagni ascoltatori.

Del resto, come scriveva Bruno Bettelheim, tra i più noti studiosi di fiabe: "Proprio questo è il messaggio che le fiabe comunicano al bambino in forme molteplici: che una lotta contro le gravi difficoltà della vita è inevitabile, è una pratica intrinseca dell'esistenza umana, che soltanto chi non si ritrae intimorito ma affronta risolutamente avversità inaspettate e spesso immeritate può superare tutti gli ostacoli e alla fine uscire vittorioso". (B. Bettelheim, *Il mondo incantato*).

Ed ecco forse perché vale la pena che il Lupo non scioperi e che si levi un unanime coro di "W il Lupo!".

LA FORZA DEL RACCONTO

Lo spettacolo propone la storia del Lupo Cattivo e del suo sciopero attraverso la tecnica del teatro di narrazione. Un solo attore in scena, pochi elementi scenografici (una sedia e un piccolo fondale), musica e tante, tante parole....

Con "Sciopero!" abbiamo consapevolmente scelto di portare i bambini nel territorio dell'ascolto, affidando il dispiegarsi della storia alla forza del racconto.

Si tratta della forma teatrale minima, la più semplice e la più antica di tutte: qualcuno che racconta, da una parte, e, dall'altra, qualcuno che ascolta. E le parole, nella mente dello spettatore, disegnano ambienti, personaggi, situazioni... un film da vedere con le orecchie, diverso per ognuno!

Siamo consapevoli di quanto per i bambini vadano assottigliandosi, al di fuori della scuola, le occasioni di ascolto: le immagini dominano la loro realtà, come del resto quella di noi adulti, specie attraverso la mediazione degli schermi. Senza demonizzazioni, abbiamo pensato di fare una proposta che dia loro la possibilità di recuperare il piacere di ascoltare una storia raccontata apposta per loro.

Una nota anche sul linguaggio.

Lo spettacolo propone un testo che utilizza volutamente espressioni che, in molti casi, non appartengono al linguaggio quotidiano cui i bambini sono più abituati. Un po' come nelle vecchie edizioni delle fiabe classiche, abbiamo scelto di tenere il linguaggio in una forma medio-alta, nell'idea che il teatro (un po' come la scuola) possa, e forse debba, proporre ai bambini qualcosa che non vedono o sentono normalmente: parole anche ricercate, di cui magari non conoscono immediatamente il significato, ma che possono diventare un interessante spunto di riflessione in classe tanto sul piano del suono che del senso.

Età consigliata: dai 6 anni

Durata: 50 minuti circa

Tecnica: teatro d'attore, narrazione