

La Baracca - Testoni Ragazzi

# IL MERAVIGLIOSO MAGO DI OZ



6 - 10 anni

**di** Enrico Montalbani e Bruno Cappagli

**regia di** Bruno Cappagli

**con** Andrea Aristidi, Matteo Bergonzoni, Annalisa Grasso, Giovanni Boccomino, Luciano Cendou, Fabio Galanti, Sara Lanzi, Daniela Micioni, Chiara Tomesani

**progetto luci di** Andrea Aristidi e Alex Bertacchi

**esecuzione tecnica di** Alex Bertacchi

**consulenza alla messa in scena di** Enrico Montalbani

**scene di** Fabio Galanti

**costumi di** Tanja Eick

## La storia

---

*Dicono che Dorothy era a casa sua, sulla Terra e a un certo punto...*

*Che vento! Che disastro! Un tornado!*

*Un vortice di vento fortissimo che sradica tutto: alberi, animali e anche le case!*

*Il fienile dei vicini distrutto! E dieci ettari di grano... e due di mais.*

*Che disgrazia!*

*Dicono che la piccola Dorothy è volata via, con casa e tutto.*

*I suoi poveri zii, zio Henry e zia Em, la guardavano volare via...*

*Certo, era una bocca in meno da sfamare...*

*Fosse capitato ai loro vicini che hanno cinque figli!*

*Uno in meno o anche due... sarebbe stato perfetto!*

*Invece è capitato proprio alla piccola Dorothy.*

*Da sola... con un cane!*

Così Dorothy si trova catapultata nel magico mondo del potente Oz. Un mondo che non le appartiene, pieno di meraviglie e di pericoli. Un luogo sospeso in un eterno presente, dove tutto sembra immutabile.

L'arrivo fatale di questa ragazzina e il suo desiderio di tornare a casa mette in moto una catena di eventi che cambieranno tutto quello che le sta intorno.

Dorothy troverà l'amicizia e l'aiuto di tre scalcagnati compagni, incontrerà streghe buone e cattive impegnate nella continua ricerca di un equilibrio necessario per la sopravvivenza, e arriverà fino al regno del meraviglioso e misterioso mago, che forse la potrà aiutare a tornare a casa.

Un viaggio all'insegna dell'avventura e dell'impresa, per scoprire e mettersi in gioco, per trovare e trovarsi.

## Le idee, l'approccio alla storia

---

«Non importa quanto triste e grigia sia la nostra casa, noi gente di carne e ossa preferiamo vivere lì piuttosto che in un altro paese, per quanto bello possa essere. Non esiste al mondo posto migliore della propria casa». Questa frase del romanzo di Lyman Frank Baum è stato il punto di partenza del nostro viaggio di ricerca artistica. Un'idea di casa come luogo di appartenenza, come rappresentazione delle proprie origini.

Un concetto che ci ha accompagnato nella rilettura del romanzo e nella costruzione dello spettacolo, come possibile approccio a questa travolgente storia.

Che sia per partire, fuggire o cercare qualcosa di nuovo, non si può lasciare la propria casa a cuor leggero. E in qualsiasi luogo si arrivi, si sente il bisogno di essere accolti, di trovare conforto, rispetto e opportunità.

La sensazione di spaesamento che vive Dorothy nel mondo di Oz inevitabilmente ci suggerisce una lettura più attuale e complessa di questo racconto.

Alcune dinamiche e relazioni tra i personaggi ci ricordano il mondo reale.

Il regno di Oz si rivelerà essere un luogo pieno di contraddizioni da svelare, e i suoi protagonisti si mostreranno come individui alla ricerca del proprio posto e della propria identità.

**Lo Spaventapasseri, il Taglialegna e il Leone** nascondono e rivelano alcune caratteristiche dei nostri tempi: la necessità e la ricerca di qualcosa che in fondo già abbiamo ma stentiamo a riconoscere, la difficoltà di gestire competenze emozionali, e l'isolamento come possibile soluzione.

**Le streghe** rappresentano il bene e il male, inscindibili e necessari entrambi per mantenere il gioco di equilibri nella società.

**Il Mago di Oz** è il grande burattinaio che con le sue magie, o menzogne, convince e guida i suoi sudditi. È il punto di riferimento di cui la gente ha bisogno, perché “dice quello che tutti vogliono sentirsi dire”, anche se è insostenibile, assurdo o sbagliato. Tutto funziona finché i trucchi e i segreti non vengono svelati.

**Toto** è la voce dell'innocenza e **Dorothy** rappresenta lo sguardo dei bambini che con le loro domande e riflessioni spesso mettono in luce le criticità e, se ascoltati e accolti, possono diventare motore verso il cambiamento.

## La messa in scena

---

La magia nel mondo di Oz è preponderante. Per le streghe la magia è racconto che piega la realtà, che fa succedere quello che le parole racchiudono. Per il mago sono trucchi veri e propri, oggetti e stratagemmi molto teatrali e molto “classici”.

Abbiamo scelto la strada della proiezione in camera diretta per far procedere il racconto. Un elemento tecnologico che interferisce con le gesta dei personaggi in carne e ossa della storia, facendo così interagire il reale con il virtuale.

Una sorta di caleidoscopio di immagini, in cui attori e pubblico sono immersi.

Le scenografie diventano una proiezione doppia: sul palco e sulla pedana appoggiata al proscenio, inclinata per favorirne la visione.

La sorgente di queste proiezioni è un tavolo illuminato su cui oggetti, immagini e altri artifici vengono mossi dalle mani di una figura neutra che apparentemente non ha e non deve avere identità, ma le cui azioni - proiettate attraverso una telecamera - creano ambientazioni e accadimenti.

Lo spettacolo vede così l'utilizzo di quattro spazi diversi:

**Il palcoscenico** è il palazzo del mago di Oz, un luogo magico e misterioso dove le cose appaiono e scompaiono, il luogo dell'incanto e dell'inganno. Un luogo teatrale che ci racconta di realtà e di finzione.

**La pedana** è posta al centro della platea. È il luogo del viaggio, dell'avventura, il luogo delle imprese che Dorothy deve superare. È il regno di Oz in tutte le sue trasformazioni. Il suo bianco luminoso accoglie immagini tridimensionali sorprendenti che conducono in luoghi inaspettati e in movimento.

**La postazione di proiezione** posta ai piedi del palco è lo spazio delle magie, una tavola dove sia il mago che le tre streghe condizionano il viaggio di Dorothy e dei suoi tre amici. Un tavolo magico che grazie a incantamenti e manipolazioni crea luoghi e situazioni inaspettate. Immagini, ombre e animazioni amplificate dai proiettori video.

**La galleria** è il luogo in cui appaiono le streghe, che come burattinaie condizionano l'evolversi della storia. Le loro apparizioni dall'alto danno la sensazione di un controllo continuo e molto potente.