



Comune di Lumezzane
Assessorato alla Cultura

Silvano Corli, Sindaco del Comune di Lumezzane

Dario Giorgio Zani, Assessore alla Cultura

sono lieti di presentare

LA TORRE DELLE FAVOLE 2006 -2007

arte, spettacolo, libri, letture, laboratori e rassegne a tema

quarta edizione

un progetto del Comune di Lumezzane Assessorato alla Cultura

con il contributo della Provincia di Brescia

ideato e curato da Laura Staffoni e Sonia Mangoni



CHIARA CARRER

interpreta

IL GIGANTE EGOISTA

SCHEDE

Il Percorso

Inizia dal primo piano e si apre con la rappresentazione della primavera: alberi di pesco in fiore e uccelli volanti di fil di ferro e piume in una luce rosata e dolce.

Atmosfera immacolata e silenzio assoluto regnano nella stanza della neve e del gelo: muro bianco, bianchi i rami, bianca la sagoma di garze.

Punta sul grigio la stanza della grandine-pioggia-vento, dominata da un effetto plumbeo, con i rumori del vento e dell'acqua.

Proseguendo si trova un teatrino, appoggiato su un piedestallo, che contiene in miniatura la casa e il giardino del gigante; l'interno è visibile attraverso un'apertura sulla parete esterna (si osserva come attraverso il buco della serratura).

Atmosfera gioiosa per la primavera che ritorna, e insieme a lei i fiori, gli uccellini, il sole. Nel "giardino" alcuni giochi dimenticati come il campanon (che si giocava tracciando con il gesso, per terra, un rettangolo quadrettato) qui realizzato con tessere quadrate nere.

Un grande albero dalle mille luci domina la scena nella stanza finale, che raffigura la morte del gigante .

Lo Spazio Biblioteca

Le due stanze al piano terra sono allestite come Spazio Biblioteca, realizzato in collaborazione con il Sistema Bibliotecario di Valle Trompia e la Biblioteca Civica Felice Saleri di Lumezzane.

È stata pubblicata una bibliografia completa curata da Gigi Paladin e da Graziella Pedretti che comprende libri di Wilde, di Chiara Carrer, di fiabe che hanno come temi il gioco e il giardino.

Il Tappeto Magico "Il giardino dipinto"

Fa parte di una trilogia del Tpo-Teatro di Piazza o d'Occasione di Prato dedicata alla danza e alla poetica del giardino: Il giardino giapponese, Il giardino dipinto, Il giardino italiano.

Nel giardino dipinto, creato dal pittore Rebwar Saeed, si incontrano i colori del paesaggio naturale curdo e le forme sinuose del giardino islamico. Si entra attraverso quattro porte, ognuna delle quali conduce in una zona dedicata a un colore e un elemento diverso: giallo (terra), blu (acqua), verde (foglie), rosso (amore). In questo viaggio si esplorano i colori, la materia, l'uso delle forme e dello spazio, la bellezza dei giardini immaginari. Muovendosi sul tappeto si creano coreografie all'interno dei diversi paesaggi, ognuno dei quali contiene un ambiente di gioco animato. L'esplorazione prosegue per quadri. Pietre, terra, piante, fiori, acqua, animali suggeriscono una relazione teatrale che permette al giardino di crescere e svilupparsi. In questo scenario tecnologicamente sofisticato il pubblico è invitato a interagire e vivere in modo leggero e istantaneo un'esperienza teatrale basata su di un rapporto tattile con immagini e suoni. I giardini propongono un'esperienza estetica e sensoriale. I giochi correlati al tappeto sensibile rappresentano metafore delle relazioni tra bambini, approfondiscono il rapporto tra sé e gli altri, aiutano a sviluppare l'approccio al teatro, al movimento, al contatto ludico con le arti. Il tappeto interattivo è allestito all'interno di uno spazio scenico a pianta centrale progettato dal Tpo in collaborazione con Martin von Gunten e Rossano Monti per la realizzazione di azioni teatrali con dinamiche interattive. La scena è composta da un tappeto-danza bianco, un videoproiettore che invia dall'alto immagini animate e un sistema di 32 sensori (nascosti sotto il tappeto) che reagiscono a impulso sincronizzando suoni e immagini. Sul tappeto vengono creati paesaggi virtuali attraverso lo sviluppo di giochi e azioni individuali o di

gruppo. Entrando nello spazio scenico è possibile creare composizioni musicali, attivare immagini e altri eventi complessi attraverso il movimento e la pressione sui sensori.

**“Il Gigante Egoista” di Oscar Wilde
adattato da Federica Iacobelli**

Ogni pomeriggio, al ritorno da scuola, noi bambini andavamo a giocare nel giardino del Gigante. C'ero anch'io, ero sempre con loro. Anche se ero il più piccolo.

Il giardino del Gigante era grande, grazioso, pieno d'erba soffice e verde.

Per questo, noi lo amavamo.

Sulla sua erba i fiori assomigliavano a stelle, mentre sui dodici alberi di pesco erano rosa come perle e in autunno si trasformavano in frutti.

Dai rami di quegli alberi, gli uccelli cantavano così dolcemente che ascoltarli era quasi più bello dei nostri giochi.

Eravamo felici in quel giardino.

Finché un bel giorno non tornò il Gigante. Arrivava da molto lontano. E mentre arrivava ci vide giocare nel suo giardino. E vedendoci:

- Che fate qua? - gridò, con la sua voce burbera e potente.

Noi scappammo subito via, veloci veloci, pieni di paura.

SCHEDA TECNICA

L'installazione è composta da:

- n. 16 fiori di grandi dimensioni (ht. 1 mt circa)
 - n. 2 aiuole per fiori
 - n. 2 sagome – borea e neve/gelo – (ht. 2mt)
 - n. 1 cubo giardino casa Gigante – supporto + cubo ht. 1,80 – 80X60
 - n. 6 alberi per il giardino ht. 2 mt – 70X70
 - n. 1 albero morte del Gigante ht. 2,50 mt.
 - n. 10 tavole originali
- Stoffe, pannelli, luci, musiche