



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 2007-2008

quinta edizione

arte · spettacolo · libri · letture · laboratori · rassegne a tema

un progetto del **Comune di Lumezzane Assessorato alla Cultura**
con il patrocinio della **Provincia di Brescia**
ideato e curato da **Sonia Mangoni e Laura Staffoni**



SOPHIE FATUS

interpreta

“BIANCANEVE”

Lumezzane (Brescia)

TORRE AVOGADRO

dal 17 novembre 2007 al 27 gennaio 2008

inaugurazione sabato 18 novembre ore 16.30

TORRE AVOGADRO, Lumezzane (Brescia) - Dedicata a **BIANCANEVE** la quinta edizione della **TORRE DELLE FAVOLE**. Si inaugura sabato 17 novembre alle 16.30. Aperta fino al 27 gennaio 2008. La fiaba dei Grimm affidata alla sensibilità e maestria dell'illustratrice **SOPHIE FATUS**. Un allestimento scenografico trasforma le sale della Torre nei luoghi del racconto. Nel percorso anche uno **SPAZIO BIBLIOTECA**. E il gettonatissimo **TAPPETO MAGICO**.

VISITE TEATRALIZZATE per gli alunni delle scuole elementari (durante la settimana) e per tutti i visitatori (domenica). Ingresso libero.

APPUNTAMENTI COLLATERALI in varie sedi si affiancano alle iniziative di Torre Avogadro.

PUBBLICAZIONE: “*Biancaneve*”, illustrazioni di Sophie Fatus, testo di Giusi Quarenghi, Edizioni Nuages, Milano.

INFORMAZIONI: Comune di Lumezzane Assessorato alla Cultura 030.8929251.

www.latorredellefavole.it

Comunicato stampa

LUMEZZANE - Con l'allestimento di **BIANCANEVE si inaugura sabato 17 novembre alle 16.30** in **TORRE AVOGADRO**, alla presenza del Sindaco Silvano Corli e dell'Assessore alla Cultura Dario Giorgio Zani, la quinta edizione della **TORRE DELLE FAVOLE**, che rimarrà **aperta fino al 27 gennaio 2008**.

Laura Staffoni e Sonia Mangoni, ideatrici e curatrici della manifestazione **promossa dall'Assessorato alla Cultura con il patrocinio della Provincia di Brescia**, hanno scelto una delle più belle fiabe dei Fratelli Grimm affidandola alla fantasia creativa di Sophie Fatus.

LA TORRE DELLE FAVOLE ARRIVA COSÌ ALLA QUINTA EDIZIONE.

La prima ha avuto un felice esordio con i **Cappuccetti Rossi delle bresciane Sara Poli e Gabriella Goffi**. Dalla seconda edizione si è delineata una precisa scelta di campo, quello dell'illustrazione, avviata con il **Peter Pan di Lele Luzzati**, artista grande e generoso che con Torre Avogadro ha avuto un rapporto speciale. La terza ha aperto la strada alle più quotate illustratrici per l'infanzia, e ha segnato l'inizio di una più stretta collaborazione con l'editrice Nuages che ha dato vita a una nuova collana legata ai titoli della Torre delle Favole. Sono arrivati **Hansel e Gretel di Nicoletta Costa** ("esportato" poi anche a Desenzano e a Breno) e **Il Gigante Egoista di Chiara Carrer**.

Ogni anno si sono rafforzati rapporti e convogliate le energie di tante persone e di tante realtà associative e istituzionali legate - e non - al nostro territorio, con risultati assai apprezzabili e una partecipazione di pubblico sempre più numerosa ed entusiasta: **20.000 visitatori**, tra scuole e famiglie, fino ad oggi. E per il nuovo allestimento sono già registrate più di **3000 prenotazioni**.

Tocca ora a Sophie Fatus, interpretare una "nuova" fiaba, supportata nella realizzazione delle scenografie e dell'allestimento dal valido e collaudato gruppo degli Amici dell'Arte di Lumezzane.

Si ripete la magia e le sale della Torre si trasformano nei luoghi incantati del racconto, evocandone personaggi e situazioni: la regina-matrigna, la dolce biancaneve, i sette nani, il bosco, gli specchi, le mele avvelenate...

Non manca uno **SPAZIO BIBLIOTECA**, realizzato in collaborazione con il Sistema Bibliotecario della Valle Trompia e la Biblioteca Civica Felice Saleri con la consulenza di Gigi Paladin, che con il titolo "La biblioteca delle favole" circolerà dal febbraio 2008 in tutte le biblioteche del sistema valtrumplino.

Il gettonatissimo **TAPPETO MAGICO**, gioco multimediale interattivo del Teatro di Piazza o d'Occasione di Prato che entusiasma piccoli e grandi, è dedicato quest'anno al **"Giardino giapponese"**.

La regista Sara Poli ha creato un **PERCORSO TEATRALIZZATO** per gli alunni delle scuole dell'infanzia e primarie (durante la settimana) e per tutti i visitatori (la domenica). Le visite saranno animate da Manuela Misiti, Anna Palladino e Marco Palladino, dell'Associazione Culturale Colchidea.

APPUNTAMENTI COLLATERALI IN VARIE SEDI si affiancano alle iniziative di Torre Avogadro: **"Biancaneve nella Torre delle Favole"**, letture con proiezioni nelle scuole a cura della Biblioteca Civica Felice Saleri; **"Allo specchio delle fiabe"**, un incontro per insegnanti e bibliotecari tenuto da Giusi Quarenghi al Teatro Odeon. E, ancora al Teatro Odeon, uno specialissimo appuntamento con **"Farfalle"**, incantevole spettacolo multimediale che sviluppa ulteriormente le potenzialità del Tappeto magico del Tpo-Teatro di Piazza o d'Occasione di Prato.

Tutte le iniziative sono a ingresso libero.

Le illustrazioni di Sophie Fatus e il testo della fiaba dei Grimm riscritta da **Giusi Quarenghi** sono raccolti nel **LIBRO "BIANCANEVE"**, terzo volume della collana creata per La Torre delle Favole dalle **Edizioni Nuages** di Milano.

Novità di quest'anno è l'attivazione del sito **www.latorredellefavole.it**

LA TORRE DELLE FAVOLE

“Biancaneve”

ideazione e cura di Sonia Mangoni e Laura Staffoni

IN TORRE AVOGADRO

INSTALLAZIONE ISPIRATA ALLA FIABA “BIANCANEVE” DEI FRATELLI GRIMM

Illustrazioni, scenografie e allestimento di Sophie Fatus
Realizzazioni scenografiche e collaborazione all'allestimento Amici dell'Arte di Lumezzane
Alejandra Acuna · Neris Pasquariello · Silvano Rossetti · Angelo Stuto · Rosangela Zipponi
Musiche originali di Pierre Fatus e Ambroise Dehais

TAPPETO MAGICO “IL GIARDINO GIAPPONESE”

CCC [children cheering carpet]
gioco multimediale interattivo di Tpo-Teatro di Piazza o d'Occasione, Prato

VISITE TEATRALIZZATE PER BIMBI E ADULTI

a cura di Sara Poli
con Manuela Misiti · Anna Palladino · Marco Palladino
dell'Associazione Culturale Colchidea

SPAZIO BIBLIOTECA “LA BIBLIOTECA DELLE FAVOLE”

a cura del Sistema Bibliotecario della Valle Trompia
e della Biblioteca Civica Felice Saleri di Lumezzane
consulenza di Gigi Paladin

IL LIBRO

“BIANCANEVE”

dei Fratelli Grimm
Illustrazioni di Sophie Fatus
Testo di Giusi Quarenghi
Edizioni Nuages, Milano

LE ALTRE INIZIATIVE

LETTURE CON PROIEZIONI “BIANCANEVE NELLA TORRE DELLE FAVOLE”

letture con proiezioni nelle scuole dell'infanzia a cura della Biblioteca Civica Felice Saleri

“ALLO SPECCHIO DELLE FIABE” CON GIUSI QUARENCHI

Incontro per insegnanti e bibliotecari
Ridotto del Teatro Odeon - 29 novembre ore 16.30

SPETTACOLO TEATRALE MULTIMEDIALE “FARFALLE”

Tpo Teatro di Piazza o d'Occasione, Prato
in collaborazione con Vittorio Pedrali
Teatro Comunale Odeon - 29 e 30 gennaio 2008

ORARI

Torre Avogadro, via Torre - Lumezzane Pieve (Brescia)
dal 17 novembre 2007 al 27 gennaio 2008

dal 17 novembre al 23 dicembre 2007
e dal 5 al 27 gennaio 2008

aperto al pubblico sabato e domenica
dalle 10 alle 12 e dalle 14 alle 19

(dal lunedì al venerdì visite teatralizzate per gruppi e scuole su prenotazione)

dal 24 dicembre 2007 al 4 gennaio 2008
aperto al pubblico dal lunedì al venerdì dalle 14 alle 18
sabato e domenica dalle 10 alle 12 e dalle 14 alle 19

chiuso 31 dicembre 2007 e 1 gennaio 2008

visite teatralizzate

tutte le domeniche alle 10.30 - 15.30 - 16.30 - 17.30
su prenotazione (tel. 030. 820162)

INGRESSO LIBERO

INFORMAZIONI

Comune di Lumezzane Assessorato alla Cultura

030.8929251

lunedì, martedì, giovedì ore 9-13 e 16-18

mercoledì e venerdì ore 9 - 13

www.comune.lumezzane.bs.it

Torre Avogadro

030.8971245

negli orari di apertura

è attivo il nuovo sito
www.latorredellefavole.it

Schede

BIANCANEVE: FIABA AL FEMMINILE E DEL FEMMINILE.

Biancaneve: fiaba al femminile e del femminile.

C'è la madre buona, generatrice, che mette al mondo la creatura, sognandola e desiderandola. Questo sogno-desiderio rende l'amore certo e forte, tanto che proteggerà la creatura, nonostante la morte della madre.

C'è la madre cattiva, mortifera, perché narcisa; gelosa della creatura femmina che cresce, vive il suo fiorire come il testimone (e la causa) del proprio sfiorire.

Lo specchio detiene la sua identità ed è la sua ossessione. La bambina non ne ha bisogno. Per avere conferma d'essere bella, la madre cattiva deve specchiarsi, guardarsi da sé; Biancaneve è bella, lo è, naturalmente, e lo è perché non lo sa e non lo cerca.

C'è la vecchia-mercante che porta la morte offrendo seduzioni d'oggetti e di cibo.

C'è la morte vincibile e vinta.

C'è la mela, seno di mamma: avvelenata dà la morte, ma la-mamma-buona dell'origine fa da antidoto. La figlia rimane temporaneamente soffocata ma non ingoia amore velenoso.

Sullo sfondo:

un padre-re inesistente, che non salva e non argina nessuno;

un cacciatore, trasformato in padre-buono dalla bambina, nel tempo breve ma sufficiente a trasformare il sicario in salvatore, l'esecuzione in liberazione;

i 7 nani, vecchi bambini, custodi di una femminilità tradizionale e della sessualità latente;

il gufo della saggezza, il corvo della maturità e la colomba dell'amore a garantire che il sonno è il fratello buono della morte, protegge e matura;

il principe innamorato e puntuale, come un temporale d'agosto,

e il finale riparatore.

In primo piano Biancaneve, la bambina che diventa donna, la figlia che cresce e diventa sposa, facendo di tutti gli elementi, negativi e positivi, ostili e favorevoli, storia, racconto e vita, vita vivibile.

Rimettere le fiabe sul telaio della scrittura e della narrazione è sempre un gran bel gioco. I fili sono tanti e cerco di non lasciare mai indietro quello del sorriso che alleggerisce. D'accordo, mi pare, con Sophie Fatus, che ne ha fatto una danza elegante e giocosa.

Giusi Quarenghi

IL PERCORSO

Suggestivo e magico, articolato su 4 livelli, è dominato dalla presenza degli specchi, leit-motiv di tutta l'installazione, che si ritrovano, grandi e piccoli, alle pareti e inseriti nelle sagome di animali e fiori e alberi.

Musiche e suoni contribuiscono a immergere il visitatore in un'atmosfera fiabesca.

Al piano terra si trovano il **bookshop** e lo **spazio biblioteca**, quest'anno particolarmente ricco, e l'esposizione delle **tavole originali** realizzate da Sophie Fatus.

L'installazione vera e propria parte dal primo piano. La prima stanza evoca **il candore della neve** e rimanda al raccolto momento del ricamo che dà l'incipit alla fiaba. Ma già incombe **la regina-matrigna**, una grande sagoma dall'immagine restituita raddoppiata e deformata degli specchi.

Si passa nella stanza del **Tappeto Magico**, dove **il Giardino Giapponese** creato dal Tpo di Prato attende grandi e piccoli per coinvolgerli nel gioco di forme, colori e suoni, prima di entrare nella **Stanza del Bosco** dove Biancaneve verrà abbandonata dal cacciatore; tra le piante e i fiori spunta la sagoma di un cinghiale.

Finalmente si arriva nella stanza della **Casetta dei 7 nani**, (qui "illuminati" dalla fantasia della Fatus) con un delizioso lettino a castello ... a sette piazze!

Al piano superiore, il secondo, domina la sagoma della regina ormai trasformatasi in una **strega nera**, che sotto le spoglie di innocua vecchina tenterà di avvelenare Biancaneve con un nastro da legare alla vita, con un pettine e infine con la fatale mela rossa. Via libera ai colori nelle **Stanze dei nastri e dei pettini** e infine nella **Stanza delle mele**.

Il viaggio nella fiaba termina al piano successivo con la bara di cristallo lasciata da Biancaneve, già risvegliata dall'incontro con il principe, e le scarpe carbonizzate con cui la regina cattiva ha dovuto ballare fino alla morte.

SPAZIO BIBLIOTECA “LA BIBLIOTECA DELLE FAVOLE”

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 con la consulenza di Gigi Paladin.

La raccolta, che comprende libri dei Grimm, di Sophie Fatus, di Giusi Quarenghi e delle varie edizioni della fiaba di Biancaneve, è divisa in varie sezioni e tocca temi quali la bellezza, le principesse, gli specchi, le streghe, i nani e gli gnomi. **“La Biblioteca delle favole”** cirulerà dal febbraio 2008 in tutte le biblioteche del Sistema Bibliotecario di Valle Trompia.

TAPPETO MAGICO “IL GIARDINO GIAPPONESE”

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.

Il giardino giapponese è in sé una forma di racconto. I laghi, le pietre, i sentieri, i "passi perduti", il giardino zen e gli altri scenari collegati seguono un'idea artistica mirata a ricostruire artificialmente un paesaggio ideale. È composto da **cinque piccoli giardini "sensibili"**, ognuno dei quali propone una esplorazione a volte individuale a volte in gruppo: un prato, un lago, un ponte, i fiori, il mare. Ciascuno di questi ambienti sviluppa un'azione teatrale interattiva basata sul rapporto percettivo e ludico con gli elementi naturali. I giardini, composti da immagini proiettate dall'alto su di un tappeto bianco corredato da sensori a pressione, si aprono, suggeriscono giochi, creano un contatto dinamico, comunicano in forma di poesia visiva attraverso immagini e suoni animati in tempo reale. Al pubblico (ragazzi e adulti) viene lasciata ampia libertà nel trovare il proprio approccio al gioco o all'esplorazione. Non ci sono regole, tempi o modalità interpretative rigide.

Il tappeto magico (CCC children cheering carpet) è un ambiente digitale pensato per dare valore teatrale al racconto, al movimento e all'azione spontanea; è una azione teatrale che propone un itinerario all'interno di ambienti virtuali. **Il tappeto si anima di suoni e immagini** grazie a dei sensori sottilissimi che reagiscono alla pressione dei piedi o del corpo. In questo ambiente sensibile si entra piano e in silenzio. Qui i ragazzi, a volte da soli, a volte in piccoli gruppi, esplorano lo spazio, cercando loro stessi le immagini, i suoni e le sorprese che i giardini nascondono. Muovendosi i ragazzi creano delle piccole danze, partecipano ad un viaggio immaginario e vivono un' intrigante esperienza estetica.

CCC è allestito all'interno di uno spazio scenico a pianta centrale progettato dal Tpo in collaborazione con Martin von Gunten 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 ad impulso sincronizzando suoni e immagini. Sul tappeto vengono creati **paesaggi virtuali** attraverso lo sviluppo di giochi ed azioni individuali o di gruppo. Entrando in questo spazio scenico è possibile creare composizioni musicali, attivare immagini ed altri eventi complessi, attraverso il movimento e la pressione sui sensori.

“FARFALLE”

Oltre al giardino giapponese, che è parte integrante del percorso allestito in Torre Avogadro, quest'anno il Tappeto magico raddoppia con un altro appuntamento, al Teatro Odeon per le scuole: lo spettacolo “Farfalle”.

Con Farfalle il Tpo prosegue una sperimentazione sulle potenzialità espressive legate all'utilizzo di nuovi linguaggi digitali (computer graphic/tecnologie interattive) associati alla danza, alla musica e ai movimenti. In questa opera la compagnia ha sviluppato un sistema di interazione suono/immagini basato sul software MaxMsp con Jitter. Il sistema utilizza vari tipi di sensori che interagiscono in tempo reale sul movimento dei danzatori e del pubblico.

Farfalle è dedicato alle bambine ed ai bambini pittori e ballerini. Osserva una farfalla. Il movimento del volo e lo sbattere delle ali assomiglia ad un pennello che dipinge nell'aria, ma sembra anche una danza. Questa danza divertente certe volte dura un solo giorno. Tutto accade dall'alba al tramonto. Ecco, guarda, c'è un paesaggio, un uovo, una larva, un bruco, una farfalla, tante farfalle. Sono bellissime, colorate, volano nel vento, ti sussurrano nell'orecchio. Sono ballerine che dipingono nell'aria con le loro grandi ali. Nello spettacolo tutto viene raccontato con musica e immagini da due danzatori. La scena dello spettacolo è raccolta, un tappeto bianco e due grandi ali. Le immagini vengono proiettate su piani diversi: il piano orizzontale del tappeto e la verticalità delle due ali oblique. Alcuni oggetti stilizzati decorano la scena. Lo spettatore è invitato a partecipare, ad entrare dentro la scena, a muoversi tra le immagini che reagiscono con i suoi gesti, i suoi movimenti. Le immagini lo avvolgono.

La compagnia

Il TPO si caratterizza sin dal proprio esordio (1981) come compagnia di teatro visivo e già dai primi anni di attività realizza opere originali di teatro d'immagine dedicate al pubblico infantile. Attualmente il gruppo è diretto da **Davide**

Venturini e Francesco Gandi, si avvale di **collaboratori ed artisti** provenienti da diversi ambiti e nazionalità che lavorano insieme sviluppando una sperimentazione costante sulle potenzialità espressive dei nuovi linguaggi digitali associati alla danza e al teatro. Da questa **ricerca** sono nati spettacoli concepiti come ambienti teatrali "sensibili" basati sull'uso di tecnologie interattive associate all'immagine ed al suono. In questi scenari la compagnia elabora dei paesaggi virtuali capaci di produrre un approccio possibile con la "bellezza" come forma di comunicazione ed educazione. Recentemente la compagnia ha ideato il concept di teatro interattivo "CCC [children cheering carpet]" sistema in grado di interagire con il pubblico infantile per mezzo di un tappeto da danza dotato di sensori a pressione. CCC è una scenografia interattiva tecnologicamente evoluta all'interno della quale la compagnia ha allestito una trilogia di spettacoli dedicati al giardino: "Il giardino giapponese", "il giardino dipinto" (ispirato al giardino orientale), "il giardino italiano". Il format "CCC" (premio Ade Art Digital Era, 04) ha permesso al Tpo la realizzazione di opere teatrali ed installazioni originali apprezzate da ragazzi e adulti di tutto il mondo e tra il 2002 ed il 2006 il gruppo ha partecipato a **festival internazionali** in oltre 15 paesi.

Progetto CCC [Children Cheering Carpet] il tappeto sorridente dei ragazzi

CCC è un progetto nato da una collaborazione tra il TPO, la graphic designer Elsa Mersi, gli ingegneri Martin von Gunten e Rossano Monti ed il musicista Spartaco Cortesi. **Lo sviluppo del progetto** ha richiesto una fase di ricerca preliminare configurata come laboratorio di interazione psicomotoria con i ragazzi, denominata "*Clic_lab*". Durante questa fase la compagnia ha condotto due sessioni di lavoro realizzate nel 2002 presso il Festival *Percursos* di Lisbona e presso il *Lyric Hammersmith* di Londra. In questo contesto **lo studio si è concentrato sulle dinamiche di gioco e di interazione teatrale** all'interno di uno spazio composto da un tappeto da danza sul quale venivano proiettate immagini animate e sincronizzate con basi sonore ed effetti casuali. In questa fase di ricerca la compagnia ha svolto uno **studio sul rapporto tra movimento, immagini animate, percezione dello spazio e dinamica di gioco** prodotta spontaneamente dai ragazzi. Successivamente la compagnia ha realizzato un proprio **progetto originale** sviluppando un sistema di sensori a pressione (posizionati sotto al tappeto) in grado di rendere realmente interattiva la relazione tra movimento (di uno o più attori), il suono e le immagini proiettate. Grazie a questo sistema, che abbiamo chiamato appunto CCC [children cheering carpet], il TPO ha potuto elaborare un progetto di drammaturgia dello spazio in grado di trasformare questa macchina in una scenografia contemporanea per un teatro infantile.

"Il Teatro della percezione"

Con CCC il pubblico è seduto intorno alla scena, **sparisce la visione frontale del teatro tradizionale**, il piano rialzato o il palco sono smaterializzati grazie a una scenografia di immagini e suoni interamente generati al computer e che diventano essi stessi materia e spazio per l'azione teatrale. **La pioggia di immagini sospese** dall'alto formano gli elementi grafici in movimento che suggeriscono una diversa cultura della visione. **La luce**, in questo modo, anziché costituire un elemento scenografico a sé stante, assume l'aspetto di un autentico linguaggio integrato alla danza, la luce e il corpo sono una grammatica drammaturgica. **L'azione scenica** si svolge nella trama leggera dei pixel e, l'evanescenza del fascio di luce che li circonda, scende e avvolge, nella stessa penombra, danzatori e spettatori. **Una scena immateriale** dove cono di ombra e luce, della proiezione dall'alto, assume la funzione di creare un ambiente condiviso tra performer e pubblico.

Sophie Fatus

E' nata a Parigi ma vive e lavora a Firenze da molti anni. Dopo studi in **Arte e Architettura** presso la facoltà UP6 di Parigi, si è laureata in Belle Arti nel 80. In Italia ha seguito nel 89 un laboratorio diretto da Stepan Zavrel, e nel 92 da Lele Luzzati. Ha pubblicato **illustrazioni e racconti** con diverse case editrici italiane (Fatatrac, Giunti, ETS, Fabbri, Panini, San Paolo, Carthusia, Icolori del Mondo, Mondadori per Donna Moderna, Città Aperta) e straniere (Nathan, Milan Presse in Francia, Gakken in Giappone, Barefoot Books, Simon&Shuster, The Scholastic e Art Group in Inghilterra, Destino in Spagna, Harcourt negli USA). Ha tenuto **laboratori** didattici sull'illustrazione per insegnanti in varie città italiane (Sarmede, Bari, Firenze, Cagliari, Rimini, Viareggio...) e per bambini in numerose scuole italiane ed estere. Ha partecipato a numerose **mostre d'illustrazione** collettive e personali. Al lavoro d'illustratrice alterna quello di **pittrice e scultrice**, e tiene periodicamente delle mostre in gallerie italiane e straniere.

Pubblicazioni recenti

Racconti e fiabe:

- *Bugia!* (Fatatrac 2007) Premio Lele Luzzati "Il gigante delle Langhe" 2007
- *Gli indovinelli della principessa Turandot* (ETS 2006)
- *Orsoleo diventa grande* (San Paolo 2006)
- *Biancaneve* (Fabbri-Corriere della Sera 2005)
- *Il pesciolino d'oro* (Fabbri-Corriere della Sera 2005)
- *A journey home from Gran'Pa* (Barefoot books 2006)
- *Chicken for Zupper* (Simon&Schuster 2005)
- *A hen, a chick and a string guitar* (Barefoot Books 2005)
- *Stelle di nebbia*, di Ferdinando Albertazzi (Città Aperta 2005)
- *Just like sisters* (Simon&Schuster 2004)
- *A tutto Gatto* (Fatatrac 2003)
- *La pelle del cielo*, di Ferdinando Albertazzi (Città Aperta 2003, Premio Alpi Apuane 2004)
- *Riddle me this!* (Barefoot books 2003)
- *Monsters* (Barefoot Books 2003)
- *The Love-Me-Bird*, di Joyce Dunbar (The Scholastic 2003)
- *Avventura a Firenze* (Gakken 2003)
- *Babushka*, di Sandra Ann Horn (Barefoot Books 2002)
- *The Tree Tales*, di Hugh Lupton (Barefoot Books 2001)
- *Pero Melo Dimmi il Vero* (Fatatrac 2001)
- *Pilù principe pescatore, L'isola di re Gianni* (Gakken 2000, 2001)
- *La scuola dei cattivi*, di Silvia Roncaglia (Icolori del Mondo 2000)
- *Tim sulla luna* (Destino 1998)
- *Petit Patus*, 4 titoli (Nathan 1998)
- *Ho tre anni* di Matteo Faglia (Giunti 1998)
- *Drôles d'images*, 4 titoli (Nathan 1996)
- *Rana Boccuccia* (Giunti 1995)
- *Susina* di Marguerite Fatus (Giunti 1994)
- L'intera collana di fiabe *Carte in tavola* (Fatatrac 1981 - 2003)
- *Ulisse nell'isola dei ciclopi, Proserpina e il re delle tenebre, Perseo e il mostro Medusa*, collana Carte in tavola I Miti (Fatatrac)

Libri educativi:

- *Che gusto c'è* (Giunti Progetti Educativi 2006)
- *Z come Zuccheri* (Giunti Progetti Educativi per Italia Zuccheri, 2005)
- *Di tutti i colori*, (Giunti Progetti Educativi per la Fila Giotto 2004 e 2005)
- *My Daddy is a pretzel, Yoga for childrens and parents* (Barefoot Books 2004)
- *Non chiamarmi passerotto, I diritti dei bambini in ospedale* (Fatatrac, Ospedale Meyer 2004)
- *Una settimana da mangiare* (Giunti progetti educativi, Conad 2002)
- *Che gusto c'è* (Giunti Progetti educativi 2002)
- *L'ABC del gusto* (Giunti Progetti educativi per la Plasmon 1999)
- *Fu così che al principino...* (Giunti Progetti Educativi 1998)
- *Arcobaleno nell'orto* (Giunti Progetti educativi, Findus 1997)

Sculture:

- Scultura tridimensionale 'Pace' Nuovo Ospedale pediatrico Meyer Firenze
- 'Mucca Lattea' Nuovo Ospedale Pediatrico Meyer, Firenze

Premi e riconoscimenti:

- Premio “Apel-Les-Mestres 1998” per il miglior racconto illustrato con l’opera *:Tim sulla luna*
- La Scarpetta d’Oro Menzione d’onore 1998, 2002
- E’ stata ammessa alla Mostra degli illustratori della fiera di Bologna nel 86, 92, 97
- Il libro illustrato *La pelle del cielo* ha ricevuto il Premio Alpi Apuane 2004 e il premio Città di Bitritto 2004
- Premio Emanuele Luzzati “Il Gigante delle Langhe” 2007 per il libro scritto e illustrato *Bugia!* (Fatatrac)

Giusi Quarenghi

Ho incominciato a raccontare storie a me bambina, e al mio gatto, per vincere la paura che mi prendeva, ogni sera, prima di dormire.

Mi piacerebbe tanto avere, in una piccola piazza con qualche tiglio e una fontana, un posto dove stare seduta a raccontare, e ascoltare, con chi può fermarsi.

Giusi Quarenghi è nata a Sottocchia in Val Taleggio nel 1951, il 10 ottobre, e vive a Bergamo.

Ha scritto racconti lunghi, racconti brevi, **filastrocche, storielle, testi di divulgazione, sceneggiature** per audiovisivi a disegni animati e dal vero, **romanzi** per ragazzi; ha rinarrato **fiabe e miti**; ha riproposto **i Salmi ‘per voce di bambino’**. Ha pubblicato con Eelle, Piccoli, Coccinella, Bibliografica, Panini, Mondadori, Giunti, San Paolo, Nuages.

Con Maurizio Rossi, pittore, ha realizzato *Narr.Azioni*: opere a quattro mani, di pittura e scrittura (1998-2000).

Del 1999 è la prima **raccolta di poesie**, *Ho incontrato l’inverno* (Campanotto); del 2001 è *Nota di passaggio* (Book); del 2006 *Tiramore* (Marsilio); del 2007 *E sulle case il cielo* (Topipittori) con le illustrazioni di Chiara Carter.

Nel 2006 ha vinto il Premio Andersen come miglior scrittore “per la qualità di una scrittura che nel tempo si è fatta sempre più alta e consapevole. Per aver saputo muoversi con assoluta padronanza in ambiti diversi, fra sorriso e impegno, divertimento e capacità di creazione fantastica”.

Alcuni titoli:

Il mio Pinocchio, Giunti, 2006

Capricci, che passione! Giunti, 2002 (ill. di Chiara Carrer)

Storielle a quattro mani, Panini, 2003 (ill. di Chiara Carrer)

Lupo, lupo, ma ci sei? – Giunti, 2003 (ill. di Giulia Orecchia)

Faccia di gatto La Margherita, 2004 (ill. di Nicoletta Costa)

Mamme&mostri Giunti, 2004 (ill. di Chiara Carrer)

Vedo, vedo... cosa vedi? Giunti, 2004 (ill. di Giulia Orecchia)

Dove comincia l’arcobaleno Panini (ill. Sophie Fatus)

Hansel e Gretel Nuages, con N. Costa

Salmi per voce di bambino San Paolo, Cinisello Balsamo (ill. di Michele Ferri):

Io sono, tu sei Giunti, Fi 2007

C’era una volta, due volte, chissà’... ed Panini, Mo 2005

E sulle case il cielo, ill C. Carrer, ed Topipittori, Mi 2007

Solaria, sette bambini una vacanza una città, Piccoli-Capitello, 1996

Strega come me, Giunti, 1997

Un corpo di donna, Mondadori, 1998

Ragazze per sempre, Mondadori, 1999

Biancaneve

1

C'era una volta la finestra della regina. Era lì che si sedeva a ricamare quando era inverno, quando pioveva, quando il cielo era grigio.

Un giorno che nevicava, la regina si perse a guardare il ricamo dei fiocchi di neve. L'ago le sfuggì e si punse un dito. "Sangue rosso, neve bianca, legno nero. – sussurrò tra sé e sé - Ecco i colori della mia bambina: rosso sangue, nero legno, bianco neve. Biancaneve. La chiamerò così".

Passò il tempo necessario e la bambina nacque: la fronte bianca come neve, le labbra rosse come sangue, i capelli neri come legno nero.

Ma la regina morì.

2

Un anno dopo il re portò al castello una nuova regina. Era bella, terribilmente bella, e ogni giorno interrogava il suo specchio:

"DIMMI, TI ORDINO, LA VERITA'
CHI E' LA PIU' BELLA NEL MONDO DI QUA?"

"NESSUNA, NESSUNA E' PIU' BELLA DI TE.

STAI CALMA, REGINA, FIDATI DI ME!", le rispondeva ogni giorno lo specchio con aria paziente.

3

Intanto Biancaneve cresceva, bella, gentile, pensosa.

E una mattina la regina si sentì rispondere dallo specchio:

"TU SEI BELLA, MOLTO, TANTO
MA E' BIANCANEVE IL VERO INCANTO!"

Infuriata e rabbiosa ordinò allora a un cacciatore di andare con quella screanzata nel bosco, ucciderla, toglierle fegato e polmoni e riportarglieli.

Il cacciatore si avviò, con Biancaneve per mano. Lei parlava, saltellava, rideva. All'inizio lui era serio, molto serio, ma ad ogni passo il viso gli si faceva meno duro, finché rise, sì, rise, proprio una bella risata.

4

Raggiunto il bosco, il cacciatore si accorse che non ce l'avrebbe fatta a uccidere Biancaneve. No, no, non avrebbe mai potuto farle del male.

"Scappa – le disse allora – Corri via. Vai dove vuoi, ma non tornare al castello. Chi ti incontra non potrà che volerti bene, non avere paura!"

Poi prese a un cinghialetto i polmoni e il fegato da riportare alla regina. E Biancaneve corse via tra un albero e l'altro, tra un animale feroce e una bestia selvatica che si facevano da parte per lasciarla passare.

5

Corri, corri, sull'orlo della notte, c'era una casetta. Biancaneve era così stanca che si appoggiò alla porta. La porta si aprì, lei entrò. E trovò una tavolina apparecchiata per sette, con sette piattini, sette bicchierini, sette cucchiaini, sette panini. Allora lei fece sette bocconi, uno per piatto. Bevve sette sorsi, uno per bicchiere. Poi si sentì morire dal sonno. Il primo lettino era corto, il secondo stretto, il terzo scomodo, il quarto non abbastanza lungo, il quinto non abbastanza largo, il sesto non abbastanza comodo. Al settimo non ne poteva più, e scoprì che il settimo era perfetto.

6

A notte fonda, tornarono i padroni di casa, che erano i sette nani, i lavoratori delle miniere. Accesero le loro sette candeline e, ad uno ad uno, dissero tutti e sette, uno dopo l'altro: "Chi mi ha preso un boccone? Chi mi ha bevuto un sorso? Chi mi ha stropicciato il letto?". Ma quando il settimo disse "occupato" al posto di "stropicciato", tutti si girarono verso di lui. E si accorsero di Biancaneve.

Ma dormiva così bene che decisero di non svegliarla. E il settimo nano dal lettino occupato fece un bel sonno di sei ore, cambiando letto ogni ora.

7

Al mattino si svegliarono tutti insieme. E quando i nani seppero della fuga nel bosco e della regina cattiva, dissero a Biancaneve: "La nostra casetta è la tua casetta. Siamo ben felici di averti con noi. E tu, brava bambina come sei, troverai certo modo di fare tante belle cose come spolverare, cucinare, lavare, pulire, riordinare, spazzare, sorridere, cantare. Che gioia, che gioia!"

Attenta però: di notte ti proteggeremo noi, ma di giorno dovrai proteggerti da te, perché noi non ci siamo. Non aprire la porta a nessuno, mai!”

8

Nella casetta del bosco le stagioni trascorrevano felici.

Ma un giorno al castello, lo specchio, interrogato dalla regina, rispose:

“IN QUESTA STANZA TU SEI LA PIU’ BELLA
MA FUORI DI QUI BIANCANEVE E’ LA STELLA!”

Furibonda, la regina si travestì da vecchia venditrice di nastri, volò fino alla casa dei nani, convinse Biancaneve a comprarne uno tutto colorato e, per farle vedere come le stava bene, glielo strinse in vita finché la sentì svenire. La vecchia volò via, i nani tornarono. Videro il nastro stretto in vita, lo allentarono e Biancaneve si rimise in piedi, pronta a servire la cena con un bel sorriso.

9

**“IN QUESTA STANZA TU SEI LA PIU’ BELLA
MA FUORI DI QUI BIANCANEVE E’ LA STELLA!”**

Si sentì rispondere ancora la regina la mattina dopo. Inferocita, prese un pettine, lo avvelenò, si travestì da vecchia venditrice di pettini e rivolò fino alla casa dei nani. Convinse Biancaneve a lasciarsene mettere uno nei capelli. E siccome era quello avvelenato, la poverina scivolò a terra come morta.

La vecchia se ne andò via, i nani tornarono. Videro il pettine tra i capelli, lo tolsero, Biancaneve si rialzò e fecero tutti un bel girotondo prima di mettersi a tavola.

10

Ma la terza volta che lo specchio rispose:

“IN QUESTA STANZA TU SEI LA PIU’ BELLA

MA FUORI DI QUI BIANCANEVE E’ LA STELLA!”, la regina uscì pazza dalla rabbia. Preparò una mela velenosamente bella e bellamente avvelenata, poi si travestì da vecchia venditrice di mele e rivolò alla casa dei nani.

“No che non la voglio!”, disse Biancaneve questa volta. Ma lei la convinse a farne anche solo un morso, proprio lì dove era più rossa. E Biancaneve cadde a terra, bianca di morte.

I nani tornarono, la guardarono, ma non videro nulla che le potessero togliere: Biancaneve era davvero perduta per sempre.

Allora si sedettero tutti in cerchio attorno a lei e la piansero per tre giorni e per tre notti, o forse sette.

11

Poi la presero e la misero in una bara di cristallo con la scritta d’oro. Poi la portarono sul monte, e la vegliarono giorno dopo giorno, in compagnia di una civetta, un corvo, e una colombella.

Ma una mattina passò un principe. E quando vide quella bellezza nella bara scese da cavallo e rimase incantato a guardarla per ore. “O resto qui per sempre, o la porto con me. Non posso più vivere senza averla nei miei occhi!”, disse alla fine.

“E’ innamorato”, conclusero i nani.

E lasciarono che prendesse Biancaneve con sé.

Ma, mentre sollevavano la bara, ci fu un colpo di tosse. Chi era stato? Nessuno. Rimisero la bara a terra e videro Biancaneve che ridendo sputava il morso di mela avvelenata. Aprirono subito il coperchio, il principe le diede la mano, la fece montare a cavallo e galopparono via verso il castello.

12

Al castello, un principe e una principessa hanno una cosa sola da fare: sposarsi con una festa meravigliosamente magnifica.

Tra gli invitati alle nozze c’erano anche il padre di Biancaneve e sua moglie. Ma quando questa si sentì dire dallo specchio:

“SIGNORA MIA, BELLA TU SEI COME UNA ROSA

MA PIU’ DEL SOLE SPLENDE LA SPOSA!”, fu presa dalla voglia di vedere subito quella sfacciata che osava essere più bella di lei.

Riconobbe Biancaneve, e divenne color della cenere in fiamme.

Allora due paggi presero con le molle un paio di scarpe di ferro che le braci avevano reso roventi e gliel misero ai piedi. La regina non poté non ballare una danza infuocata. Ballò, ballò, finché una nuvola di fumo nero e puzzolente non se la portò via.

Giusi Quarenghi, giugno 2007