



SCHEDA DIDATTICA **SENZA PIUME**

Trama

Una sera di pioggia come tante, una ragazzina entra nella bottega di un rigattiere aggiustatutto e affida a lui e al suo giovane aiutante uno strano e curioso oggetto trovato in soffitta che non riesce a far funzionare. I due riescono a trattenere la giovane ospite grazie alla grande abilità nel trasformare gli oggetti di uso comune in cose fantastiche, riuscendo a tirar fuori musica da tutto. La ragazzina è così affascinata da quello che vede che esprime un desiderio: "Anche io voglio imparare a fare queste cose!". E così, accompagnata da un valzer al pianoforte comincia un viaggio che avrà dell'incredibile.

Cavalcando cavalcando arriva all' "Ospedale dei Matti" dove incontrerà un uomo stranissimo che dice di essere un Nobile Cavaliere capace di volare il quale la nomina suo servitore e si fa aiutare in un rocambolesca fuga...in bicicletta!!!

Il viaggio dei due eroi attraverserà i luoghi della vita di tutti: il ristorante, la fabbrica, il parco saranno le occasioni dove proveranno a "normalizzarsi" cercando di fare proprie le abitudini della gente comune. Ma ogni tentativo di integrarsi e confondersi tra la gente si scontra con muri assurdamente alti. L'interrogativo che si pone sempre più forte è "*chi sono i veri matti?*"

La tappa ultima del viaggio rimane la propria vecchia casa dove vive ancora la famiglia del folle Cavaliere: appare subito evidente che i due genitori sono due tipacci e non tarderanno a rispedirlo con uno stratagemma all'Ospedale dei Matti. A nulla varranno tutti i tentativi della ragazzina di convincere il suo amico a riprendere il viaggio, a fuggire ancora, ad alzarsi dal letto dove giace ormai stanco, deluso e ammalato. Prima di chiudere gli occhi per sempre e di svanire il Cavaliere regalerà alla ragazzina la sua piccola e inseparabile valigia dove, tra le varie cose, essa troverà anche il "pezzo mancante" che farà finalmente funzionare il suo oggetto misterioso...

Temi prevalenti

Senza Piume corre principalmente su due binari tematici.

Il primo è quello della capacità di guardare le cose, materiali e immateriali, con occhi critici: il bottegaio ed il suo aiutante attraverso la figura del Cavaliere, che ne è una proiezione, dimostrano alla fanciulla che tutto può essere trasformato, basta provarci avendo come complice la propria fantasia.



Il secondo è quello della necessità di far conoscere al pubblico dei più piccoli e delle famiglie il mondo della malattia mentale, mostrando facilmente come le difficoltà che devono affrontare le persone “matte” sono forse le stesse di quelle così dette “normali”; il Cavaliere e la Ragazzina rischiano ogni volta di rimanere schiacciati dagli stessi macigni. E se alla fine si scoprisse che sono proprio le cose “normali” (lavoro, amore, famiglia, rapporti sociali) ad essere diventate pericolosamente “folli”? E se ci volesse un po' di sana follia per rimetterle a posto?

Riferimenti all'esperienza del bambino

Senza Piume rimanda al grande nodo esperienziale della scoperta della diversità: tutto può essere diverso da quello che sembra e può essere trasformato anche oltre le convenzioni. La condizione del “matto” o del disadattato è molto simile a quella del bambino: ci si scontra con una società difficile da comprendere, da cui ci si sente distanti e respinti eppure attratti.

Tecniche e linguaggi utilizzati

Teatro d'attore, musica dal vivo, illustrazioni e didascalie mobili, animazione grafica.

Metodo di lavoro utilizzato nella creazione dello spettacolo

Il lavoro nasce da un percorso teatrale biennale rivolto ad un centro per il recupero del disagio psichico: temi e trama sono il frutto di un lavoro collettivo svolto con gli utenti. Nella fase di costruzione si sono utilizzati giochi di improvvisazione teatrale, musicale, rielaborazione di oggetti di recupero.

Fonti utilizzate

“Don Chisciotte” di M. de Cervantes