

## Appunti per scene, costumi e personaggi

### Atto I

**La casa di Hansel e Gretel** è un luogo dove i due bambini non possono soddisfare liberamente le proprie pulsioni e la povertà è la regola, tuttavia per loro è un luogo sicuro e amico. E' attraverso la fantasia che trasformano una stamberga che sta in piedi per miracolo nel luogo dei loro giochi. Gli oggetti della casa sono fonte di divertimento per i due fratelli che, non avendo giocattoli, devono arrangiarsi come possono con le scope, i secchi e quel che trovano per inventarsi i loro giochi.

Penso che sia utile ragionare in termini oppositivi rispetto alla casa della strega. La casa di Hansel e Gretel dovrebbe essere povera ma allo stesso tempo accattivante, desiderabile, non minacciosa. Mi vengono in mente quelle baracche, sapientemente architettate, che si vedono talvolta passando in treno. Casupole che fanno pensare alla caparbieta, all'ostinazione dell'uomo di tirare avanti, ma anche ad una condizione di estrema precarietà. Potremmo pensare di animare degli elementi della casa, come fossero visti dagli occhi dei due fratelli, che nonostante le ristrettezze in cui vivono possono sempre confidare nella fantasia. Quest'anticipazione dell'elemento magico legato al mondo dei bambini dovrebbe essere assente quando sono presenti gli adulti. Dovrebbe diventare una sorta di segreto tra il pubblico e i due protagonisti.

La situazione di partenza, come spesso nella fiaba, è realistica: due genitori in condizioni di estrema indigenza (*"da sette giorni ad acqua e pan"*) non sanno come provvedere ai loro figli. Il padre è fuori per lavoro e la madre è uscita pure lei in cerca di qualcosa da mettere in pentola per la sera (*"il babbo fatica e pena, la mamma corre e pensa alla cena..."*). Hansel e Gretel sono a casa e dovrebbero svolgere i loro lavori domestici ma iniziano a scherzare tra di loro, disobbedendo ai compiti che la madre aveva dato prima di uscire. Hansel ha fame, è insofferente, e nel quadro iniziale il motore principale dell'azione per lui sembra essere proprio la fame. La fame lo spinge ad abbandonare la fabbricazione di scope e a cercare del cibo. Il gioco con la sorella sembra distrarlo un po' dalle sue pene. Gretel da subito dimostra di essere più attenta al suo dovere (*"Sta zitto e pensa a ciò che babbo e mamma ier cantò"*), quasi da sorella maggiore, è la sorella più obbediente che non tarda a ricordare i moniti della madre e ciò che è giusto fare, ma che si lascia presto prendere dalla voglia di divertirsi e rimanda le proprie mansioni.

### Atto II

**Il bosco** è la zona liminale che divide le due case, rappresenta l'inizio delle difficoltà per i due eroi. La prima tappa del difficile percorso iniziatico che Hansel e Gretel sono obbligati ad intraprendere. E' il primo passo verso una fase della vita nuova, sconosciuta. E' giusto perciò che l'oscurità sia presente simbolicamente sulla scena e che i due facciano esperienza per la prima volta delle loro paure, passaggio obbligato prima di affrontare l'ostacolo più grande: la strega.

Con il calare delle tenebre il bosco si popola di creature che i due protagonisti avvertono come antagoniste. Potrebbero essere elementi della natura o creature del bosco dall'aspetto minaccioso che poi si rivelano

innocue e anzi amichevoli. Sandman e Rugiadino (sabbia e pioggia) non sono che due rappresentanti di questo mondo della natura e della fantasia che una volta conosciuto si rivela positivo. Bisogna chiarire se resterà il sogno nel bosco nell'adattamento drammaturgico, in questa eventualità sarebbe ottimo sviluppare il tema della natura-fantasia coinvolgendo le creature del bosco nella veglia dei due bambini al posto degli angeli. Potremmo sviluppare una breve drammaturgia tra tre creature che si avvicinano per porgere una coperta ad Hansel e Gretel, per proteggerli dal freddo della notte.

Per quanto riguarda il bosco, così presente dall'inizio, sarebbe interessante estenderlo a tutta la sala con qualche elemento plastico presente in platea. Avere degli elementi scenici in sala e usarla in certi momenti per l'azione drammatica potrebbe essere utile per coinvolgere ancor più il pubblico nell'azione.

### **ATTO III**

**La casa della strega** rappresenta il versante opposto della casa natale, l'apparenza dell'avvenenza, l'eccesso, la voluttà che nasconde orrori. Il marzapane non può stuzzicare oggi più di tanto i desideri di un bambino, tanto meno di un adulto. Mi viene in mente un tipo di pasticceria avveniristica, una sorta di degenerazione dolciaria industriale un po' posticcia, piena di caramelle gommosi, sofisticati cioccolatini e magari figure del bosco, animaletti. Potremmo far costruire ai bambini alcuni pezzi di questa casa, magari del suo giardino, in cartapesta, creando dei modelli precisi e chiedendo di rispettare certe dimensioni e certi colori. L'animazione di questa casa potrebbe avere a che fare con una sorta di automatismo e con le ombre, come se fosse abitata da delle ombre di cuochi e pasticceri indaffarati che poi scompaiono, perchè anch'essi creati dalla magia della strega.

L'immaginario di riferimento per i costumi e attrezzeria potrebbe partire dal dopoguerra italiano prima della televisione, un momento di miseria e stenti, per approdare agli anni Ottanta accennati nelle tinte forti della strega. Questo tipo di percorso non tende all'attualizzazione o all'ambientazione in un periodo particolare ma serve solo come riferimento stilistico: la natura della fiaba non è realistica e dovrebbe restare atemporale. Per ottenere questo effetto è importante prendere questa indicazione non filologicamente ma solo come stimolo di partenza per poter sviluppare un immaginario che trovi una sua coerenza stilistica interna. Le luci potrebbero seguire indicativamente il percorso dell'immaginario di riferimento. Dalla lampadina ad incandescenza, addirittura dai toni tenui della lampada a petrolio della casa di Hansel e Gretel, all'oscurità e ai fuochi fatui e riflessi lunari del bosco per giungere al freddo neon della casa della strega. Si potrebbe a quel punto integrare la luce alla costruzione delle case, rafforzando poi ovviamente questi effetti con le luci di piazzato. E pensare a delle luci piccole e agili interne alla scena, utili per ombre e animazione.

### **I personaggi**

**Hansel** è più selvaggio della sorella, di cui probabilmente è più piccolo. Si lamenta talvolta della pancia vuota, ma dopo poco si accende di gioia per nulla come fanno spesso i bambini. Mangerebbe i pidocchi in testa alla

sorella, mangerebbe qualsiasi cosa, è particolarmente scalmanato ma vuole mostrarsi agli occhi della sorella all'altezza di ogni situazione. Dei due è quello che lotta di più per l'indipendenza e l'autoaffermazione.

**Gretel** ha un atteggiamento più maturo, più rispettoso delle regole, potrebbe essere la sorella maggiore. Sarà lei a salvarli dalla strega, ricorda al fratello ciò che è giusto e non tarda a riprenderlo o ammonirlo ma in realtà appena ha la possibilità di giocare non si fa scrupoli a lasciarsi travolgere dall'irruenza del fratello e diventare sua complice. Gretel è rispettosa delle regole e cerca di essere la degna sostituta della mamma.

Sicuramente nei costumi dovrebbe esserci un riflesso di questi tratti. Vestiti appena più grandi per Hansel per farlo sembrare ancora più piccolo e come se fossero ereditati da qualcuno con la taglia più grande, questo lo renderebbe forse più ridicolo, il che non è un male, ma di sicuro più plausibile agli occhi di tutti. E' anche un segno della loro povertà, non poter permettersi il vestito della misura giusta. Gretel dovrebbe assomigliare alla mamma, per riprendere questo suo atteggiamento di "emulazione" con qualche segno di rottura magari. Mi piacerebbe ci fosse omogeneità nei vestiti della famiglia con qualche elemento di rottura per i bambini tipo colorito e parrucca per differenziarli da quel mondo familiare a cui tuttavia appartengono.

**La madre** è chiaramente disperata, fino a che punto dobbiamo stabilirlo, se da invocare il Signore per un tozzo di pane o da tentare il suicidio. La miseria in cui vive l'ha resa depressa e irascibile, sfoga violentemente le sue frustrazioni sui bambini e li scaccia in un bosco che probabilmente sapeva essere mortalmente pericoloso, quasi fosse un residuo della matrigna dei Grimm, decisa a sbarazzarsi ad ogni costo di altre bocche da sfamare. Questa madre però si pente dopo poco e, rincuorata dal ritorno del marito, corre nel bosco a cercare i figli per rimediare al suo errore. Per la polarizzazione dei personaggi è necessario stabilire che la madre all'inizio sia connotata negativamente e faccia parteggiare il pubblico per i due fratelli. La perdita del controllo nella disperazione, data dall'impossibilità di sottrarsi alla miseria, è la tematica di cui la madre è portatrice. Solo dopo si può ribaltare quest'immagine, quando arriveranno le buone nuove portate dal marito e si renderà conto dell'errore commesso, scacciando i bambini nel bosco.

**Il padre** è portatore di una baldanzosa saggezza popolare riguardo alla miseria e alla ricchezza nel mondo, sembra essere un uomo che reagisce alle sventure diversamente dalla moglie, con più energia e positività. Torna a casa cantando allegro, di un'allegria che alla moglie "*puzza di osteria*". Probabilmente beve spesso per alleviare la sua misera condizione. Noi lo troviamo in un momento di gioia reale, dopo aver fatto grandi affari, con un bottino di cibarie che daranno un respiro di sollievo alla povera donna. Nella melodia del motivetto popolare che canta, nei proverbi che cita si fa portatore di quell'elemento prettamente popolare noto in molte fiabe. Un padre che dopo aver guadagnato pochi soldi, torna a casa ubriaco e che non esita a picchiare la moglie nel momento della collera non è una figura totalmente positiva. E' meglio collocarlo però in opposizione alla madre e renderlo più positivo che negativo, è una sorta di figura grottesca perchè vicino all'aspetto più vitalistico della natura umana, una specie di orco buono che canta, si ubriaca e ama gozzovigliare.

**La strega** dovrebbe avere in sé degli elementi di attrattiva per grandi e piccini, in una fase iniziale potrebbe

mostrarsi in una versione da pin up leziosa e ammaliante mentre dopo l'incantesimo potrebbe trasformarsi letteralmente in un mostro repellente, rivelando la sua vera natura, magari legato in qualche modo all' arte culinaria industriale appunto. Ho in mente una specie di chimico – cuoco - macellaio. Direi che l'immagine della vecchia befana è un po' antiquata e non fa più paura. La strega che si presenta ai bambini deve essere esageratamente affettuosa, invadente, regalando smancerie e carezze ai due bambini tanto da metterli in sospetto e dopo il tentativo di fuga trasformarsi in un vero e proprio mostro di sadismo, cinismo e volgarità, nei confronti dell' intrappolato Hansel e della povera Gretel, che decide di mangiarsi ancor prima dell'altro.

Sarebbe importante marcare la diversità tra i personaggi adulti e bambini anche nell' altezza, con delle scarpe più alte per gli adulti e altri espedienti per far sembrare i bambini piccini veramente.