

15, 16, 17, 18, 19 Novembre 2010, h 11, Teatro Massimo

Alice nel paese delle meraviglie

Argomento dell'opera, interventi cantati e piccola coreografia del pubblico

1. Prologo - Ouverture. "Conosciamo Alice"

Alice è una bambina come tante, vive a Palermo con la mamma e il papà in una piccola casa.

La mamma è una massaia che passa le giornate a cucinare, guardare la tv e giocare a carte; il papà è un fattorino che lavora dalla mattina alla sera girando per la città sulla sua *Ape Car* per trasportare i dolci delle pasticcerie, e la frutta e la verdura del mercato. Alice si diverte a giocare in casa con la sua gatta Dina e le piace tantissimo andare in giro per la città nell'*Ape Car* del papà, il resto del tempo lo trascorre a scuola, dove impara tantissime cose. Oggi a scuola c'è lezione di storia, e riguarda proprio l'origine della sua città: Palermo. *Che meraviglia di città che ammirare si fa... per le sue dritte vie, e con la sua prospettiva infinita...*

Mentre legge il libro di storia Alice si sente stanca... *sfinita...*

2. Scena 1. Sottoterra. "L'avventura di Alice inizia"

Cosa ci fa in fondo alla pagina del libro di storia un coniglio tutto bianco?!

È a bordo di un'*Ape Car* identica a quella del papà di Alice, e va di corsa... forse è in ritardo, perché continua a guardare il suo buffo orologio a cipolla. Alice è proprio una bimba curiosa, e senza pensare alla sua gatta Dina inizia a inseguire quello strano coniglio bianco, fino a quando precipita in un tunnel profondissimo. Quante porte e quanti sportelli ci sono davanti a lei, e il coniglio è entrato in quella piccola porta di metallo...

Bevimi! Bevimi! Sono potabile! Una piccola bottiglia attira l'attenzione di Alice, e cosa fare se non bere? Alice beve e diventa subito piccola come un puntino!

Subito dopo anche una torta molto invitante attira l'attenzione di Alice: *mangiami!* E cosa fare se non mangiare? Alice diventa grandissima! Prima piccola, poi gigantesca, povera Alice, non riesce più a riconoscersi... e *quasi quasi* le viene da piangere...

3. Scena 2. In un mare di lacrime. "La ballata amareggiata"

Ogni lacrima di Alice sembra un grosso secchio d'acqua che si riversa sul pavimento e in pochissimo tempo si forma un vero e proprio mare di lacrime. *Cose dell'altro mondo... tutto il mondo oggi sembra cosa dell'altro mondo...* quante stranezze! Accanto ad Alice appaiono un gabbiano e un topo, intenti a nuotare per raggiungere la riva e uscire dal mare di lacrime. Sono proprio tutti matti in questo mondo, e infatti, una volta all'asciutto gli strani animali iniziano a cantare e ballare cercando di asciugarsi: *ecco a voi la ballata amareggiata che a tempo puoi danzare se il padron ti fa saltare...* sono tutti matti! È un vero peccato che la piccola gatta Dina sia rimasta a casa.

Dina? Una gatta? Al pensiero della gatta gli animali corrono ai ripari! *Dina è una gattina. Dina è piccina. Dina è carina...* niente da fare, sono tutti terrorizzati e scappano via di corsa, lasciando Alice di nuovo sola soletta!

4. Scena 3. La casa mi va stretta.

Marianna. Smetti di frignare! Dov'è il mio ventaglio? Eccolo di nuovo lì il coniglio bianco, ha scambiato Alice per Marianna e vuole che vada a casa sua a prendergli il ventaglio. Ma quale sarà questa casa? *È villa Deliella, tutti sanno quanto è bella!* Alice entra correndo nella casa che le è stata indicata da Nannella, la moglie del coniglio. Che stanchezza, e che sete dopo questa corsa, quella bottiglia sembra proprio perfetta per Alice che beve la bibita e diventa subito enorme. Le sue gambe, le braccia e la testa escono fuori dalla casa, come tirarla fuori? Semplice, facendo saltare in aria tutto!! Per questa difficile missione il coniglio bianco chiama la figlia **Mina**, che arriva intenta a mangiare delle buone frittelle. Alice afferra una frittella, e nell'istante in cui la morde diventa piccolissima riuscendo a uscire dalla casa proprio mentre entra la piccola Mina esplosiva...

Fuoco alle polveri, Mina! Villa Deliella esplode e tutti sembrano essere soddisfatti, tutti tranne Alice. Sono proprio matti... *che meraviglia di paese che si fa danno a proprie spese...*

5. Scena 4. Non tutte le belle escono col bruco. "Alice riceve due pezzi di fungo".

Dopo aver cambiato più volte dimensione e aver incontrato tanti buffi e strani personaggi che popolano il Paese delle Meraviglie, la piccola (o grande) Alice è molto confusa!

Quando mangia cambia statura, quando beve cambia misura... Prima era alta come un faro e il suo corpo più grande di una casa, subito dopo è diventa piccina, quasi della stessa dimensione di un piccolo bruco intento a mangiare al centro di una radura rigogliosa. Forse è necessario cambiare alimentazione!!! Questo è il suggerimento del bruco, un vero intenditore dal palato raffinato, che consegna ad Alice una dieta perfetta: con il fungo *da un lato si decresce. Da un lato si cresce!*

QUI I BAMBINI DEL PUBBLICO INTERVENGONO CANTANDO INSIEME ALLA PICCOLA ALICE.

La dieta del fungo

Alice: Se dalla sinistra si mangia del fungo

Pubblico: Il collo di Alice di colpo è più lungo.

Alice: Se addenta il pezzo che tiene alla destra

Pubblico: Somiglia d'un tratto ad una ginestra.

Alice e pubblico insieme:

Voglio un mondo a mia misura,

Voglio tornare a casa mia!

Voglio tornare in me!

Voglio tornare in me!

6. Scena 5. Casa dolce casino o una casa bestiale. "Un bambino molto strano"

La casa in cui entra Alice è molto diversa dalla sua tranquilla casetta di Palermo, c'è una cucina e una gran confusione: una Duchessa che cerca di cullare un bambino, una cuoca intenta a cucinare e un grosso gatto dal sorriso smagliante! *I gatti son capaci di ghignare? Cose da matti...* già proprio matti! La Cuoca inizia a scagliare sulla Duchessa e sul bambino ferri da cucina. Alice è terrorizzata e solo l'arrivo del coniglio bianco rimette a posto tutto. *Ahi tempo tiranno! Sono in ritardo perenne, la regina mi farà la pelle...* Ma certo, la regina sta aspettando tutti per la partita a corte! Tutti sono invitati e devono essere presenti; la Duchessa esce di corsa insieme alla cuoca e lascia il bambino ad Alice. Che strano bambino, invece di piangere grugnisce... grugnisce?! Ma allora è proprio un maialino! *Sei davvero un porco, lontano da me.* Niente è mai quello che sembra, povera Alice, in che razza di mondo è capitata? Il bambino è un maialino e il gatto non è per niente un gatto come la sua Dina, scompare, riappare, e infine scompare... *non lasciarmi qua sola, ma che razza di Gatto sei?*

7. Scena 6. Un tè fuori tempo. "Le rotelle fuori posto"

Alice non si dà per vinta, rivede di nuovo il coniglio bianco e lo segue, forse lui saprà indicarle la strada da percorrere. *Di lì abita il Marchese del Cappello. Di là il Visconte della lepre... sono matti entrambi...* Alice mangia un pezzo di fungo della mano sinistra e subito rimpicciolisce, la sua misura adesso è perfetta, è identica a quella degli invitati del marchese del Cappello che stanno arrivando per prendere il tè. Purtroppo anche qui sono davvero tutti matti, Alice prende posto insieme agli altri, il marchese del Cappello, il Barone del Ghiro e il Visconte della Lepre, ma è proprio impossibile prendere il tè e seguire i loro discorsi, perché niente sembra aver senso. *L'aveva detto il coniglio: qua ci sono diverse rotelle fuori posto.* Ed eccolo di nuovo, sta arrivando sulla sua *Ape car*. Per Alice è arrivato il momento di scappare da questa gabbia di matti, sale sull'*Ape Car* del coniglio e entrambi corrono via.

8. Scena 7. La sfida della Regina. "Il regno della Regina di Cuori"

Nel regno della Regina di Cuori fervono i preparativi per la grande partita, tre carte da gioco, la numero Sette, la Cinque e la Due, si agitano freneticamente. Sono tre dei servi della regina che corrono qua e là per completare gli ultimi dettagli: tutto deve essere pronto per la sfida, *siamo pronti ad ogni evento: se la straniera vince, a noi la morte. Se la straniera perde, c'è il suo seppellimento...* Le carte conoscono bene la perfida regina e sanno che tutto deve essere *senza sbavature altrimenti la*

testa... ce la taglia la scure! Ecco arrivare il corteo regale: il primo a entrare è il Re di cuori seguito dal coniglio bianco che detta le leggi della gara, e infine, arriva anche lei, la crudele Regina di Cuori. Chi sarà a sfidare la Regina? È proprio Alice, che è già pronta con la sua squadra per iniziare la partita. Primo tempo: la regina è in vantaggio, con il suo gioco sleale si aggiudica il primo round. Secondo tempo: la squadra di Alice pareggia. Terzo tempo: è arrivato il momento decisivo, Alice sta per segnare, ma la Regina continua a essere sleale e chiama un fallo interrompendo la partita. Alice viene arrestata!

I BAMBINI DEL PUBBLICO FANNO IL TIFO DURANTE LA PARTITA. OGNI BAMBINO HA COSTRUITO A SCUOLA E PORTA CON SÉ DUE BANDIERE DI FORMATO A4, UNA PER TIFARE LA SQUADRA DI ALICE (BIANCO-ROSA) E UNA PER TIFARE LA SQUADRA DELLA REGINA (ROSSO-BIANCA).

(VEDI SCHEDA ALLEGATA PER LA COSTRUZIONE DELLE BANDIERE)

9. Scena 8. L'unicorno. "se tu crederai a me, io crederò a te".

Alice è di nuovo sola, vegliata dal coniglio bianco. Appare da lontano un unicorno, intento a cantare una canzone. Nel momento in cui si accorge della piccola Alice, rimane stupito, non aveva mai visto una vera bambina in carne ed ossa prima d'ora, *ho sempre pensato che le bambine fossero mostri favolosi...* Anche Alice confessa di aver sempre pensato che gli unicorni fossero degli animali immaginari ed è proprio strano vederne uno vivo, proprio lì davanti a lei.

I due nuovi amici promettono di non dimenticare quest'incontro, *ora che ci conosciamo se tu crederai a me, io crederò a te...* proprio quello che ci voleva per rallegrare la piccola Alice che adesso è pronta ad affrontare il processo.

10. Scena 9. Il processo. "Alice si risveglia e scopre di aver sognato".

Tutti i personaggi che Alice ha incontrato fino ad ora sono presenti al processo, tutti schierati e pronti ad accusarla ingiustamente: *un diluvio irragionevole causato dalla colpevole... la ragazza è inconsapevole, ma mutare un bimbo in maiale è riprovevole... Alice la colpevole prese possesso della mia casa confortevole...* tutti chiedono in coro la sua condanna a morte! Ma Alice non ha colpa, non ha mai fatto niente di male, spaventata decide di mangiare il fungo della mano destra e subito cresce a dismisura lasciando tutti atterriti. *Terrore! Spavento! Sgomento! Paura infinita... senza fine...*

Alice si sveglia rendendosi conto di aver sognato! Tutta la sua avventura è stata soltanto un sogno, ed è iniziata nel momento in cui si addormenta leggendo nel libro di storia la descrizione dell'origine della sua città. Palermo è una meraviglia, *con le sue lunghe diritte vie e con la sua prospettiva infinita*, è una terra stupenda ma allo stesso tempo fragile. Per questo motivo Alice ha fatto un sogno incantevole ma anche orribile, perché ha sognato proprio la realtà, ha sognato Palermo!

I BAMBINI INTERVENGONO CANTANDO INSIEME AD ALICE, AL CORO DI VOCI BIANCHE E AL CORO DEI BAMBINI DI PALERMO.

Ho sognato la mia città

Ho sognato la realtà
Ho sognato la mia città
Dov'è facile sognar
E inventare mille verità
Ho sognato la realtà
Ho sognato la mia città
Ho sognato la realtà
Ho sognato la mia città.