



# BARBABLÙ

testo di Alessio Rizzitiello, Simone Ruggiero e Domenico Marretta  
regia di Alessio Rizzitiello

con  
Luca Forte  
Roberta Lionetti  
Domenico Marretta  
Valeria Palma  
Serena Pallacordi  
Simone Ruggiero

musiche originali  
Marco Raoul Marini

disegno luci  
Francesco Bàrbera



# BARBABLÙ

Testo di Alessio Rizzitiello, Simone Ruggiero e Domenico Marretta  
Regia di Alessio Rizzitiello

## SINOSI

Nel "Circo dei Misteri" la Fattucchiera Pandora vende le sue storie. Accanto a sé ha un oggetto misterioso, "un grande vaso". I ragazzi sono invitati a scoprire cosa contiene. Quello che la fattucchiera offre è il "dono della curiosità" al coraggioso che tenterà l'impresa. Attraverso un gioco interattivo il vaso viene aperto e il male esce in tutte le sue forme. Il male decide di assumere le sembianze di Barbablù, che racchiude in sé tutti i mali del mondo e rapisce la Fattucchiera Pandora. Inizia così la storia di Barbablù e delle sue mogli. In questa eterna lotta tra bene e male chi sarà il vincitore? Riusciranno i ragazzi a salvare Pandora? La "speranza" è l'ultima a morire.

**Tecnica:** Teatro d'Attore/Gioco delle Ombre

**Durata:** 60' minuti

**Attori:** 6

Adatto a bambini/ragazzi dai 6 ai 12 anni

## PROPOSTA DIDATTICA



**IL RACCONTO DI PERRAULT** - "Barbablù" è una fiaba trascritta da Charles Perrault nel XVII secolo che fece la sua prima apparizione nella raccolta *Histoires ou contes du temps passé*, nella precedente versione manoscritta intitolata *Contes de ma mère l'Oye*, nel 1697.

Secondo le fonti si dice che la figura sia stata ispirata a diversi personaggi: Enrico VIII, il re Shāhriyār delle Mille e una notte, Gilles de Montmorency-Laval barone di Rais. La figura di Barbablù raccoglie tutte le forme di "violenza di genere". Nelle favole, la violenza prende la forma di un "mostro" da combattere, di un tentatore che insegue le sue prede. Nel racconto di Perrault viene sviluppato soprattutto il concetto della "curiosità" attribuita, in questo caso, alla figura della "donna curiosa" e della "moglie punita", immagini riconducibili ad altre celeberrime storie come quella del mito di Pandora.

**IL MITO DI PANDORA** - Secondo il racconto tramandato dal poeta Esiodo ne *"Le opere e i giorni"*, il vaso venne donato a Pandora da Zeus, il quale le aveva raccomandato di non aprirlo.

Pandora, che aveva ricevuto dal dio Ermes il dono della curiosità, non tardò però a scoperciarlo, liberando così tutti i mali del mondo: *vecchiaia, gelosia, malattia, pazzia e vizio*. Sul fondo del vaso rimase soltanto la *speranza (Elpis)*, che non fece in tempo a uscire prima che il vaso venisse chiuso di nuovo. Prima di questo momento l'umanità aveva vissuto libera da mali, e gli uomini erano, così come gli dei, immortali. Dopo l'apertura del vaso il mondo divenne un luogo desolato e inospitale, finché Pandora lo aprì nuovamente per far uscire anche la Speranza, e il mondo riprese a vivere. Nel mito di Pandora, si parla del "dono della curiosità". Spesso è la "curiosità" che la figura del seduttore maltrattante sfrutta. In tutti i temi proposti, sono presenti gli elementi che il "mostro" utilizza nei confronti delle sue vittime: La donna vittima dell'uomo tentatore che le impone il *divieto*; il dono della *curiosità* stimolato dal divieto; il *vaso* (L'oggetto magico - elemento positivo/negativo-); la *speranza* come lieto fine.

**L'OGGETTO MAGICO** Il mito di Pandora e la storia di Barbablù, hanno in comune "l'oggetto magico". Morfologicamente l'oggetto magico rappresenta l'aiuto, un premio che viene dato al protagonista per salvarsi, ma a volte è anche l'elemento proibito che scatuisce il pericolo stesso. In entrambi i casi l'elemento, positivo o negativo, stimola la curiosità. Nella fiaba di Barbablù la curiosità della moglie la porta a scoprire le malefatte del suo sposo, e a escogitare il suo piano di salvezza.

Anche il bambino, spinto dalla curiosità tipica della sua età, che è legata alle scoperte, finisce per trasgredire, spesso per la mancanza di comunicazione da parte degli adulti: è invece importante spiegare le cause e gli effetti del pericolo, non limitarsi a dire "non si fa e basta". Il messaggio ultimo che deve arrivare al bambino è di non aver paura di essere curioso.

"Essere curiosi" ci permette di crescere, di scoprire cose nuove per affrontare la vita, e da insegnare agli altri.

## IN SINTESI

Dal punto di vista strettamente inerente la didattica, lo spettacolo offre quindi in conclusione:

- L'opportunità di discutere e approfondire le tematiche proposte attribuendo ai bambini e ai ragazzi un ruolo non passivo all'interno della fruizione.
- La possibilità di stimolare il bambino a conoscere argomenti nuovi e fondamentali.
- Adottare il tema come strumento di "prevenzione".







**BARBABLU'**

---

**SCHEMA TECNICA**

**Tecnica**

Teatro d'attore/Gioco delle Ombre

**Numero attori coinvolti**

6

**Tecnico**

1

**Durata**

54' minuti

**Età**

dai 6 ai 12 anni

**Spazio minimo richiesto**

6x5

**Luci**

Luci sulla base dello spazio minimo

**Fonica**

1 lettore cd o attacco Pc portatile/ Impianto di amplificazione

**Tempo di montaggio**

2 ore

**Tempo di smontaggio**

1 ora

**Link Video**


<https://youtu.be/QA8Tx9KW9L4>

**Contatti**

Alessio Rizzitiello

Cell: 338-3079685

Mail: [hpcompagnia@gmail.com](mailto:hpcompagnia@gmail.com)

 Hockety Pockety compagnia teatrale