



**opera  
digitale  
interattiva**

per la Scuola Primaria  
e Secondaria di primo  
grado

progetto didattico  
a cura di KanterStrasse  
e Straligut Teatro

OZ

2020 / 2021



# OZZ

## una produzione KanterStrasse e Straligut Teatro con la collaborazione di Blanket Studio e Sonar

con il sostegno di Regione Toscana  
e Publiacqua Spa

con Elisa Vitiello, Simone Martini e Alessio Martinoli

regia Lorenzo Donnini, Simone Martini  
sceneggiatura Simone Martini  
con la collaborazione di Alessio Martinoli  
fotografia Roberto D'Adorante  
operatore Daniele Matteagi  
fonico e post produzione Timoteo Rocca  
scenografia Eva Sgrò  
costumi Silvia Lombardi  
montaggio Lorenzo Donnini  
color correction Roberto D'Adorante  
design animazioni Eva Sgrò e Silvia Lombardi  
consulenza informatica Federico Fineschi Emanuele Mazzon  
tecnico Simone Benucci  
foto di scena Mario Lanini  
grafica Elisa brilli  
disegni Nicole Pauline Falcioni  
Età consigliata: + 7



### distribuzione & contatti

Simone Martini  
t. 349 600 3457

Alessio Martinoli  
t. 338 169 3564  
distribuzione.ks@gmail.com

[www.kanterstrasse.it](http://www.kanterstrasse.it)



KanterStrasse



SONAR

Publiacqua

BLANKET

## Che cosa è OZz?

**OZz** è il primo esperimento di opera digitale della compagnia KanterStrasse. Un progetto multimediale che unisce in sé teatro, cinema e illustrazione animata.

Tanti linguaggi per provare a raccontare uno dei classici dell'infanzia tra i più importanti della letteratura americana: *Il meraviglioso mago di Oz* di L. F. Baum.

Quello che presentiamo non è infatti uno spettacolo teatrale ma un progetto che unisce in sé tecniche e linguaggi tipici del teatro, del cinema, dei videogame e dei libri-game.

**OZz** è un percorso interattivo dove lo spettatore può incidere sulla storia e sul suo finale, dove può decidere cosa approfondire e cosa no, dove può scegliere cosa fare o cosa vedere e proprio come nelle scelte che facciamo tutti i giorni, tutto ciò avrà delle conseguenze.

In alcuni casi capiremo meglio alcuni personaggi, oppure sbircieremo dietro le quinte scoprendo alcuni dettagli della messa in scena, decideremo se essere curiosi o ligi e fedeli alla trama originale. **Tutto è concesso, niente è sbagliato: si tratta semplicemente di scegliere.**

## Come funziona OZz?

Per vedere lo spettacolo basta cliccare sul link che avete ricevuto, il link vi porterà sulla piattaforma web **Il Sonar** dove potrete vedere lo spettacolo. All'inizio comparirà un'immagine, una foto che vi informerà che lo spettacolo sta per iniziare. Regolate bene il volume, accertatevi di avere una buona connessione internet e poi sarete pronti per la visione. Il regista farà una breve introduzione spiegando le regole del gioco:

1) durante la visione, in determinati momenti, sarà possibile fare delle scelte. Avrete 1 minuto di tempo per farle e, dopo esservi consultati, basterà cliccare con il mouse sull'opzione desiderata (bottone).

2) durante la visione appariranno delle finestrelle in basso a destra. Potete cliccarci sopra oppure no, è una vostra scelta. Se cliccherete potrete vedere un piccolo approfondimento sul tema o il personaggio in questione.

3) In base alle scelte che farete durante la visione della storia, potrete assistere a un finale personalizzato.

4) Alla fine di OZz, il regista, in video, sarà disponibile per parlare con gli spettatori.

## Quale è la trama di OZz?

Il progetto multimediale è tratto da *Il meraviglioso mago di Oz* di F. L. Baum e racconta la storia di Dorothy, ragazza del Kansas che improvvisamente, trasportata da un ciclone, si ritrova in un magico e sconosciuto mondo pieno di personaggi improbabili. Dorothy vuole tornare a casa sua e per farlo dovrà superare molte prove scontrandosi con streghe e creature fantastiche ma non sarà sola. Durante il suo viaggio, infatti, incontrerà uno spaventapasseri senza cervello, un uomo di latta senza cuore e un leone fifone.

## A proposito di OZz...

1) *Il meraviglioso Mago di Oz* è stato pubblicato anche con il titolo *Il Mago di Oz*.

Il suo autore, L. Frank Baum, ne ha scritti altri 13 che pur non avendo avuto il successo editoriale del primo, sono comunque dello stesso livello qualitativo. I romanzi successivi sono sequel del primo.

2) *Il mago di Oz* è stato pubblicato per la prima volta nel 1900 negli Stati Uniti d'America.

3) Numerose sono state le trasposizioni cinematografiche, la più importante è quella di Fleming del 1939 che risulta essere uno dei film più influenti della storia del cinema.

4) Il romanzo è preceduto da una prefazione dello stesso autore, L. F. Baum, che informa il lettore che con questo libro ha cercato di riformare la struttura e il ruolo della fiaba classica (Grimm, Andersen etc) dove il racconto sottintendeva una morale o un insegnamento per i giovani lettori. Baum invece crede che questa concezione sia superata e che la favola non debba per forza insegnare qualcosa ma anche e solamente

divertire e meravigliare il lettore.







## Tematiche

L'opera di Baum è stata oggetto di numerosi saggi e interpretazioni sin dal 1900.

Numerosi studiosi hanno provato ad interpretare la storia e i personaggi dell'opera sia in chiave politica che da un punto di vista di critica economica.

Nella nostra versione ci sono alcuni spunti e concetti che possono essere approfonditi da un punto di vista didattico.



## TORNARE A CASA

È forse il concetto più semplice e affascinante che Dorothy propone sin dall'inizio, ha questo peso nel cuore, che tutti i personaggi con lei portano dietro, ed è proprio dietro a questo desiderio che gli altri si uniscono.

*"Voglio tornare a casa mia"*

*"Segui i mattoni gialli e alla città di Smeraldo troverai il Mago di Oz, che esaudirà i tuoi desideri".*

Ma perché Dorothy vuole tornare a casa? Baum ci dice che il Kansas, dove abita Dorothy, è un posto grigio, triste, mentre la terra di Oz è bellissima e piena di personaggi interessanti ma lei vuole tornare a casa. Cosa significa **casa**?

## LA MANCANZA, L'INADEGUATEZZA

Ogni personaggio non si sente a suo agio nella propria condizione: chi vuole un cuore, chi il cervello, chi del coraggio. Tutti hanno bisogno di qualcosa per sentirsi appagati e felici quando in realtà ciò che cercano è già dentro di loro.

## L'INSICUREZZA

I personaggi oltre a sentirsi inadeguati, si sentono insicuri, soprattutto Oz che utilizza dei trucchi per mostrarsi più potente di quello che è in realtà, credendo che una volta svelata la sua vera natura, l'ammirazione degli altri possa mutare in modo definitivo. Apparenza contro realtà.

## L'AMICIZIA: UNO SCOPO COMUNE

Ogni personaggio ha un proprio talento ma per superare le varie avversità che si frappongono tra loro e il loro obiettivo tutti i talenti divengono necessari.

## DIVINITÀ E CREDENZE POPOLARI

Oz viene visto scendere dal cielo con un aereonave e viene preso dal popolo come un grande Mago (Dio?), Dorothy non viene vista cadere dal cielo anche se lo afferma. Dorothy non viene considerata una maga o una dea.

## DESIDERARE PER CONOSCERE

I personaggi evocano i loro desideri, enunciano continuamente i loro sogni, li bramano: *Coraggio, cuore e cervello!* Rimbalzano continuamente, evocati nelle bocche fantastiche di chi li desidera e nella nostra testa, mentre seguiamo trepidanti le avventure del Leone, dello Spaventapasseri e dell'Uomo di latta. Il peso della loro avventura, il peso della loro ricerca è carico su loro stessi; se non troveranno quello che cercano la loro vita non avrà senso di esistere, devono arrivare e sono determinati.

Le avventure dei nostri continuano e attraverso pericoli e sfide bramano ancora e pian piano si nota che mentre per il cuore e il cervello, il desiderio appare più materiale, del resto un conto è averli, un conto è usarli, il leone cerca il coraggio, cioè un atteggiamento, un comportamento. Un comportamento che ha bisogno di un buon equilibrio tra cervello e cuore. E man mano che la storia va avanti si può notare che anche lo spaventapasseri non ha un cuore e cerca il cervello, e che anche l'uomo di latta non ha un cervello e cerca un cuore. Cosa si nasconde dietro il loro desiderio? È quella parte infantile? Quella ricerca che avvicina i personaggi ai bambini più piccoli? Quello scoprirsi in pubblico, proprio perché personaggi, è quindi qualcosa di più grande: la dimensione dei personaggi di fantasia.

E cosa ci insegnano questi personaggi di fantasia? Ci insegnano forse che il desiderio è più forte del bisogno? Ogni desiderio alla fine è risolto in modo materiale dal *Grande imbroglione* come lo definisce Baum, l'unico umano a parte Dorothy: Il Mago di Oz. Quindi noi che abbiamo imparato alla fine, se non che il cuore, il coraggio, l'intelligenza vengono fuori da noi stessi? Non impariamo forse che bisogna desiderare per conoscersi?

