



CHI HA PAURA DEL MELODRAMMA?

DOMENICA 9 MARZO - ORE 16.00
LUNEDÌ 10 MARZO - ORE 10.00 e ORE 14.00 (RECITA PER LE SCUOLE)
MARTEDÌ 11 MARZO - ORE 10.00 (RECITA PER LE SCUOLE)

IL GIOVANE ARTÙ

NUOVA COMMISSIONE IN PRIMA ESECUZIONE MONDIALE



Con il contributo di  **Fondazione
CRT**

TEATRO COCCIA

Via Fratelli Rosselli, 47
28100 NOVARA

Orari biglietteria
da Martedì a Venerdì dalle 14.30 alle 18.30 - Sabato dalle 10.30 alle 18.30
E chiusa i festivi. Da allora prima a mezzogiorno dopo l'inizio delle rappresentazioni.
Contatti
Tel. +39 0321 233201
Email: biglietteria@fondazioneteatrococcia.it
Biglietteria online
www.fondazioneteatrococcia.it







Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani

Teatro Coccia, Novara

Domenica 9 Marzo - ore 16.00

Lunedì 10 Marzo - ore 10.00 (recita per le scuole)

Lunedì 10 Marzo - ore 14.00 (recita per le scuole)

Martedì 11 Marzo - ore 10.00 (recita per le scuole)

IL GIOVANE ARTÙ

NUOVA COMMISSIONE IN PRIMA ESECUZIONE MONDIALE

Musica di

DAVIDE SEBARTOLI

Libretto di

Irene Montanari

Artù **Xiaosen Su** (Accademia AMO)

Merlino **Leonardo Cremona** (Accademia AMO)

Popolana/Dama del lago/Morgana **Mariateresa Federico** (Accademia AMO)

Bianconiglio **Daniele Guida** (STM- Scuola del Teatro Musicale)

Vecchia nutrice **Gloria Moser** (STM- Scuola del Teatro Musicale)

Direttore **TOMMASO USSARDI**

Regia **DANIELE PISCOPO**

Scene

Riccardo Roggiani

Costumi

Silvia Lumes

Luci

Ivan Pastrovicchio

Orchestra Senzaspine

Coproduzione con Orchestra Senzaspine

Con il contributo di  **Fondazione
CRT**



AREA ARTISTICA

Direttore di scena **Jesús Noguera**

Assistenti alla regia **Aurora Catalfamo,**

Francesco Bocchi (Accademia AMO)

MAESTRI COLLABORATORI

Maestri di sala, palco e luci (Accademia AMO)

Francesco Bertotto, Gaia De Lorenzi,

Sejeong Park, Maestro ai sovratitoli **Andrea Doni**

AREA TECNICA

Macchinista costruttore **Helenio Talato,**

Macchinisti **Alessandro Raimondi, Matteo**

Talato, Matteo Miloro (Accademia AMO),

Fonico **Cristiano Busatto,** Attrezzista **Chiara**

Marise, Aiuto scene e attrezzeria **Zoe Manghi**

(Accademia di Belle Arti di Brera), Aiuto Tecnico

Michele Annicchiarico

SARTORIA, TRUCCO E PARRUCCO

Sarta **Fabiana Lorenzi,** Capo Trucco e Parrucco

Chiara Sofia Drossoforidis, Trucco e Parrucco

(Accademia AMO) **Emanuela Monti, Alice**

Lucà, Martina Poli, Rachele Gennari

L'OPERA

Tutti conoscono il grande Re Artù, il saggio Re di Camelot, colui che estrasse la spada Excalibur dalla roccia e che sedeva a capo della Tavola Rotonda al fianco dei suoi cavalieri. La storia di Re Artù è stata narrata innumerevoli volte, dagli antichi racconti dei romanzi medievali alla tradizione romantica, fino alla letteratura moderna. Artù è stato eroe per il cinema, protagonista di serie tv e addirittura esilarante personaggio di musical. Walt Disney lo ha soprannominato Semola e ce lo ha fatto conoscere poco più che bambino, dal cuore tenero e generoso, nel classico La Spada nella Roccia.

Ma come era Artù... da adolescente? Questa volta il sipario si alzerà su un Artù molto diverso da come lo si è conosciuto, con molti meno anni di quanto narra la leggenda e molti, molti più capricci. Come è possibile che questo ragazzo viziato e prepotente diventi il grande sovrano che tutti conosciamo? Sarà compito del saggio e fedele Merlino, stregone potente e paziente maestro, spingere il nostro Artù a partire per un viaggio incantato in cui dovrà fronteggiare prove e paure, inganni e sortilegi. Grazie ad incontri ed esperienze in bilico tra magia e realtà, il giovane Artù dovrà intraprendere l'avventura più incredibile che chiunque possa affrontare: crescere.

Irene Montanari

SINOSSI

Incontriamo il giovane Artù una mattina come tante, in cui viene svegliato tra capricci e proteste. Artù è un adolescente come tanti, seppur futuro re di Camelot, e non ha voglia di studiare e di obbedire, soprattutto a Merlino, suo tutore ed insegnante. Merlino nutre un profondo affetto per il ragazzo, ma è anche preoccupato del suo carattere egoista e prepotente e si propone di intervenire con la sua magia. Il mago prepara quindi una pozione che porterà Artù in un viaggio incantato.

Artù si sveglia quindi la mattina dopo, sempre del solito umore contrariato, ma non si trova più nella sua stanza a Camelot, ma in una camera spoglia con poche cose: un vecchio mantello, un bicchiere d'acqua e del pane. È infatti in un povero villaggio che scoprirà di lì a poco essere incantato. Merlino, che lo accompagna come guida, gli racconta infatti che da questo luogo si può uscire solo dopo aver imparato la lezione che chi lo ha evocato vuole impartire. Bussa alla porta una popolana che chiede con simpatia e vivacità qualcosa da mangiare e un tetto sotto cui ripararsi. Artù le nega ogni aiuto e la caccia in malo modo e scopre che le poche cose che aveva sono diventate inutilizzabili: il mantello urticante, il pane sasso, l'acqua salata e il tetto bucato. Merlino lo lascia a riflettere sul suo comportamento. Artù capisce il suo errore e si propone di offrire alla popolana ciò che ha: il suo tempo e le sue mani per aiutarla. Merlino si compiace.

Nella scena successiva, Merlino e Artù si trovano al cospetto della Dama del Lago che sottopone ad Artù un indovinello per testare la sua saggezza. Il ragazzo deve scegliere quale tra tre porte magiche aprire. Dopo aver riflettuto Artù sceglie la porta giusta e il viaggio prosegue. Arrivano dunque in un luogo incantato, sospeso tra tempo e spazio, in cui incontrano Morgana, potente strega. Morgana mostra ad Artù alcuni momenti del suo futuro e gli chiede se desidera davvero diventare re nonostante fatiche, responsabilità e sacrifici o se preferisce una vita tranquilla che lei gli potrebbe concedere.



La scelta di Artù si incarna nell'apparizione di Excalibur nella roccia: se Artù con cuore onesto accetterà di diventare sovrano la spada si lascerà estrarre. Artù si dimostra generoso e coraggioso ed estrae la spada.

Nell'ultima scena vediamo Artù alzarsi nuovamente nella sua stanza di Camelot, ma dopo quanto ha imparato è più maturo e consapevole, e tratta la sua nutrice con rispetto e gentilezza.

È stato tutto un sogno o realtà? Come gli dice Merlino, mostrandogli Excalibur arrivata magicamente ai piedi del letto di Artù, quando c'è di mezzo la magia c'è poca differenza.

IL MESSAGGIO

Il giovane Artù parla dell'avventura complicata e meravigliosa che è crescere. Sappiamo come Artù diventerà un sovrano leggendario, ma quando lo incontriamo sta affrontando tutte le varieghe emozioni e sensazioni dell'adolescenza. Seguendo Artù nel suo viaggio incantato lo si vedrà man mano affrontare sentimenti e concetti complessi come la generosità di condividere anche il poco che si ha, cosa significhi essere saggi e riflettere prima di agire controllando l'impulsività, fino ad acquisire la consapevolezza che c'è tanta strada da fare per realizzare i propri sogni e che è necessario essere disposti ad imparare ed avere la pazienza di darsi il tempo per farlo.

Ci auguriamo che Artù risuoni come un ragazzo vicino al nostro giovane pubblico e che, nonostante il suo destino importante, possa far loro da specchio condividendo un percorso di crescita comune. Diventare grandi è un viaggio difficile, ma ci sono adulti come Merlino su cui si può sempre contare e che possono essere guide davanti alle sfide più dure. Ogni giorno ci si sveglia un po' cambiati e un po' cresciuti e in questo c'è sempre un po' di magia.





NOTE DEL COMPOSITORE

Lavorare per la rassegna "Chi ha paura del Melodramma?" è stato per me molto stimolante, sia perché ho avuto occasione di cimentarmi su una storia di mia fantasia legata al mondo delle fiabe, miti e leggende, sia perché ho avuto modo di confrontarmi con una forma di spettacolo complessa e lunga.

Prima di lavorare a qualsiasi elemento musicale ho dapprima "costruito" l'architettura dell'opera dividendo e calibrando le scene, comunicando alla librettista le mie necessità drammaturgiche e insieme infine costruire il libretto. La parte più delicata da parte mia è stata proprio quella di capire di quanto testo ci fosse bisogno per rispettare i tempi e "sentire" le parole dette dai personaggi prendere vita nella mia testa. Questo credo che sia stato il primo passo fondamentale, da lì poi è venuta la musica.

Musica che durante tutta l'opera si manifesta in un ambito "leggero" e per lo più legato al comico e al buffo, anche se sono presenti elementi più seri e cupi. Il personaggio di Artù, inizialmente ragazzino viziato, incapace di ascoltare e estremamente autoreferenziale, vede nel corso dell'opera un'evoluzione e una maturazione importante.

La musica asseconda questo cambiamento diventando via a via nell'opera più complessa e piena culminando nel finale, dove la scrittura si addensa fino a poi esplodere quando Artù prende piena consapevolezza del re che potrà diventare. La prima e seconda scena vedono materiale musicale perlopiù brillante e comico con diversi scambi vivaci tra gli strumenti rendendo la scena teatrale molto dinamica.

Dinamica, seppur in maniera diversa, è la terza scena dove l'atmosfera un po' inquietante di Avalon e la figura della Dama del Lago mette un po' in soggezione Artù, anche se con Merlino invece avvengono scambi simpatici e affettuosi in quanto vecchi amici.

In questa scena la dinamicità è data da bruschi contrasti tra un clima serio e solenne, e uno invece più colloquiale e amichevole. L'ultima scena invece è il cuore dell'opera, il ragazzo qui prenderà piena consapevolezza dei propri mezzi ma non dopo essersi interrogato con tanti dubbi interiori, trasposti in musica come se fossero una spirale.

Infine l'opera si chiude tornando alla scena iniziale, sembra tutto uguale ma profondamente diverso. La musica evidenzia questo riprendendo il materiale iniziale ma connotandolo in un'atmosfera più serena e matura.

Davide Sebartoli



NOTE DI REGIA

C'era una volta, in un regno lontano, un giovane di nome Artù. La sua vita era un tripudio di agi e piaceri: banchetti imbanditi, vestiti sontuosi, una corte di servitori pronti a soddisfare ogni suo desiderio. Eppure, Artù non conosce la vera essenza della grandezza. Si illude che comandare con autorità e imporre la propria volontà siano le chiavi per diventare un re rispettato e amato. Ma il destino, si sa, è un burlone imprevedibile.

Una notte, mentre Artù dorme beatamente dopo una giornata di capricci e lamentele, il suo mondo cambia radicalmente. Non si trova più nella sua stanza sfarzosa, ma in un luogo sconosciuto, frutto di un incantesimo del potente Merlino. Il mago, stufo dell'atteggiamento viziato di Artù, decide di impartirgli una lezione, catapultandolo in una realtà parallela, simile ai suoi amati videogiochi. Ma questa volta non ci sono scorciatoie, né vite extra, né tantomeno la possibilità di salvare la partita. Ogni passo, ogni scelta ha conseguenze reali. Merlino, pur nella sua severità, non abbandona Artù, gli offre la sua guida e i suoi saggi consigli. Ma il cammino di Artù non è una passeggiata. Incontra figure enigmatiche e affascinanti, come la Dama del Lago, che lo sfida con enigmi e incantesimi, costringendolo a usare l'ingegno prima della forza per trovare la porta giusta del suo destino. E poi c'è Morgana, la potente maga, che tenta di confonderlo con illusioni e promesse, minando la sua autostima.

Per la prima volta, Artù si confronta con una verità che ha sempre ignorato: il rispetto non si guadagna con la prepotenza, il successo non arriva con la semplice brama. Deve imparare ad ascoltare gli altri, a fidarsi, a capire le loro ragioni. Perché la vera grandezza non si misura con la forza bruta, ma con la nobiltà d'animo.

Il palcoscenico si trasforma con lui: dal lusso ostentato del castello alla semplicità di un villaggio umile, fino alla mistica Avalon.

Ogni luogo, con le sue luci che danzano tra sogno e realtà e le musiche che accompagnano il battito del suo cuore impavido, raccontano ogni tappa del suo viaggio. Ma Artù è davvero pronto a impugnare Excalibur? A prendere le redini del destino di Camelot? A capire che la vera forza non consiste nell'imporre il proprio volere, ma nel comprendere e proteggere il proprio popolo?

“Il Giovane Artù” è una storia di crescita e di scoperta che parla a tutte le età, non solo ai bambini. Un messaggio di speranza, quanto mai necessario in questi tempi di violenza e di uomini che chiedono cambiare il mondo con la forza: la vera grandezza non risiede nel potere, ma nella capacità di scegliere con saggezza e con il cuore.

Daniele Piscopo





Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani



Fondazione
Teatro
Carlo Coccia
di Novara

IL GIOVANE ARTÙ

Musica di **Davide Sebartoli**

Libretto di **Irene Montanari**

Prima esecuzione: **9 Marzo 2025, Teatro Coccia, Novara**

PERSONAGGI

Artù - TENORE

Giovane adolescente, erede al trono di Camelot, pimpante e focoso. Parla tanto. All'inizio dell'opera ha un brutto carattere, è viziato ed egoista, lamentoso, piuttosto pigro e sempre pronto allo scontro. Col procedere della storia mostra i suoi lati migliori: è un ragazzo molto intelligente, coraggioso, disposto ad imparare e con un ottimo istinto. Ha inoltre un affilato senso dell'umorismo. È molto legato a Merlino, suo tutore ed insegnante, nonostante il rapporto inizialmente conflittuale.

Merlino - BARITONO

Nonostante l'età (probabilmente è bicentenario) dimostra ancora una certa vitalità oltre ad essere un mago molto potente e dalle conoscenze antiche e profonde. Persona saggia, pondera sempre le parole di conseguenza parla poco.

È una persona comprensiva ed acuta, ma può essere anche molto severo. È profondamente affezionato ad Artù, che ama come un nipote, e ha grande fiducia nel ragazzo anche se a volte lo porta ad innervosirsi. Serve fedelmente il regno di Camelot, ma è anche al di sopra delle semplici cose umane. A tratti anche buffo e bonario, infonde comunque sempre grande sicurezza.

Popolana - MEZZO SOPRANO

Donna sulla cinquantina, vitale, cerca di trovare sempre soluzioni alla sua povertà. Ha sempre lavorato come riusciva e non è solita chiedere l'elemosina, ma preferisce chiedere a chi ha di condividere. Eternamente ottimista nonostante la vita difficile. Buffa a suo modo, ma anche con una grande dignità.

Dama del Lago - MEZZO SOPRANO

Antica figura magica leggendaria, né donna né fata. È chiaro che appartenga ad un altro mondo, ma ha ancora tratti di carattere tipicamente umani. È permalosa e vuole essere ascoltata con religiosa attenzione. Lei e Merlino si conoscono da tempo immemore.

Morgana - MEZZO SOPRANO

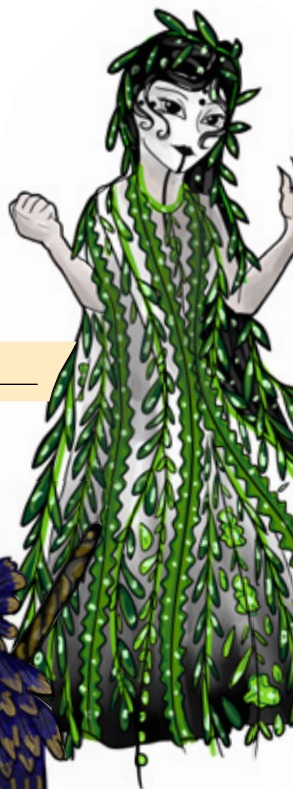
Figura oscura e profonda, con una grande sofferenza dentro. Artù e Merlino incontrano una versione di lei intrappolata tra spazio e tempo, e vedere Artù così giovane e acerbo a Morgana suscita una sofferente dolcezza. Maga estremamente potente, ha ceduto alla magia oscura e ne è diventata prigioniera. Sta lentamente perdendo la sua umanità.

Bianconiglio - ATTORE**Vecchia Nutrice - ATTRICE**

Indovina

I PERSONAGGI

Scrivi accanto ad ognuno il suo ruolo.
(Bozzetti di Silvia Lumes)







Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani

SCENA D'APERTURA

IL BIANCONIGLIO

Mezza sala. Entra il direttore d'orchestra. Si guarda attorno confuso come cercando qualcuno. Dall'entrata centrale dal foyer del teatro entra, trafelato e in gran fretta, il Bianconiglio, brandendo un biglietto per la replica attuale de Il Giovane Artù. Avanza nel corridoio centrale della platea.

BIANCONIGLIO

Scusate, scusate, sono in ritardo! Ritardo! Buonasera, permesso, scusatemi... *(domandando a qualche persona del pubblico)* Non è già iniziato, vero? *(Ad un altro giovane spettatore o spettatrice)* Perdona il disturbo, giovane spettatore, ma sono in orribile ritardo, sai dov'è il mio posto? No? *(Vede una maschera del Teatro)* Ah, mi scusi, signora maschera, sono in tremendo ritardo, qual è il mio posto?

Breve scambio a soggetto con una maschera che gli indica il suo posto.

BIANCONIGLIO

Eccomi qui! Finalmente! Che corsa! *(Si siede, poi controlla l'orologio)*

Quando comincia? Credevo di essere in terribile ritardo, ma qui non è ancora iniziato nulla! Anche il teatro è in ritardo?

Dall'impianto di amplificazione del teatro si sente tuonare in sala una voce femminile.

VOCE DEL TEATRO

Bianconiglio!

Il Bianconiglio scatta in piedi, sorpreso.

BIANCONIGLIO

Aiuto! Chi è? Chi c'è? Chi parla?

VOCE DEL TEATRO

Bianconiglio! Sappi che io non sono mai in ritardo, neppure quando lo sono.

BIANCONIGLIO

Eh? Cosa? Che vuol dire? Chi sta parlando?

VOCE DEL TEATRO

Sono il Teatro, Bianconiglio, su, tieni il passo!

BIANCONIGLIO

Sei... il Teatro *[nome del teatro]*?

VOCE DEL TEATRO Sono il Teatro con la T maiuscola, sono lo spirito di tutti i teatri del mondo, quindi sì, sono anche il Teatro *[nome del teatro]*!

BIANCONIGLIO

Ah, molto piacere Teatro!
(Confuso, porgendo la mano in una qualsiasi direzione) Come si stringe la mano al Teatro?

VOCE DEL TEATRO

Suvvia, concentrati, Bianconiglio, hai un compito importante! Sai perché ti ho chiamato qui, giusto?

BIANCONIGLIO

Mi hai chiamato qui tu?

VOCE DEL TEATRO

Certo! Chi credi ti abbia mandato il biglietto che hai in mano per piccione viaggiatore? Io, ovviamente! Dunque, sei pronto a far iniziare questo spettacolo? Ad accompagnare tutte queste persone in un viaggio incredibile?

BIANCONIGLIO

Io?

VOCE DEL TEATRO

Ma certo che sì! Ho sentito dire che sei il migliore nel tuo campo, che conduci giovani in cerca di avventura in luoghi incredibili, in veri e propri paesi delle meraviglie. O ho capito male?

BIANCONIGLIO

No, no, certo io

VOCE DEL TEATRO

Benissimo! Allora ti metto subito a disposizione tutto il necessario. Avrai tutto ciò che serve! Buono spettacolo!

BIANCONIGLIO

No, Teatro, aspetta, ma non ho niente! Teatro? Teatro? E ora cosa faccio? *(Al pubblico)* Secondo voi cosa devo fare?

Entra una maschera con un grosso sacco di iuta.

MASCHERA

Signor Bianconiglio, è arrivato questo per lei con un piccione viaggiatore.

BIANCONIGLIO

Grazie, signora Maschera.

Apri il sacco ed estrae degli oggetti di scena, l'ultimo dei quali è Excalibur.

BIANCONIGLIO

Ora è tutto chiaro! Ma certo! Ho capito! Grazie Teatro! Direi che non manca nulla. Signora Orchestra, siamo pronti?
L'orchestra suona un accordo per dire sì.

OUVERTURE

SCENA I

BIANCONIGLIO

Perfetto, questo in orchestrese vuol dire sì! Io parlo orchestrese piuttosto bene, non per vantarmi... Dunque! Signor Direttore, siamo pronti, dovremmo fare... *(bisbiglia qualcosa all'orecchio del Direttore)* Capito? Meraviglioso, al resto penserò io! Signore e signori... ouverture!

Il Bianconiglio esce di corsa verso il palco, buio in sala.

Il sipario si apre sulla stanza da letto di Artù, penombra. Artù dorme tutto scomposto nel suo letto. Arriva con passo leggero la vecchia nutrice che dopo un profondo sospiro apre le tende per svegliare il principe.

ARTÙ

Oh no, di già? Io non mi voglio alzare!

Lasciami ancora cinque minuti o cinque ore o cinque giorni, io dormo quanto mi pare! Io sarò re, tuo e di questa terra
E questo è il mio primo ordine in anticipo:
Chiudi quella tenda!

Artù lancia il cuscino alla nutrice. Si rimette sotto le coperte un attimo, poi riemerge di colpo.

ARTÙ

Mi è venuta fame, portami da mangiare
Svelta, spicciati, la mia colazione
Un re non aspetta nessun servitore.

La nutrice esce di fretta. Mentre Artù canta la sua aria si cambia lasciando tutto in disordine e usando gli oggetti irrispettosamente (calcia il cuscino, sale con le scarpe sul letto, ecc), nel frattempo canta la sua aria.

ARTÙ

Sono nato per essere re,
per essere il migliore.
La cosa più bella di un re
è che ha sempre ragione
e fa solo ciò che vuole.
Se vorrò dormire dormirò,
non dovrò mai più studiare.
Regnerò perché regnare
significa che tutti fanno sempre
solo e comunque ciò che vuoi tu.
Oh Re Artù, Oh Re di Camelot,
senti come suona bene!
Su, servitemi a dovere!
Voi sudditi, inchinatevi
e lasciatemi passare,
io non posso mai sbagliare.
Quando finalmente sarò re
basta obblighi e faccende,
non dovrò mai far fatica,
però adesso ho detto: ho fame!
Quanto ancora dovrò aspettare?

*Rientra la nutrice di corsa con un
vassoio con la colazione, tra cui
un bicchiere di latte.*

ARTÙ

Finalmente vecchia lumaca,
Eccoti che sei arrivata!
Vuoi farmi morir di fame?

*Artù prende il vassoio
bruscamente e beve un sorso di
latte. Lo sputa.*

ARTÙ

Ma che schifo, cos'è questo?
Il latte è troppo freddo!

Lo voglio tiepido e con la schiuma,
Questo è buono solo per il
pavimento!

*Artù fa per rovesciare a terra il
latte, ma un'improvviso cambio
di atmosfera lo ferma: la scena
diventa cupa e solenne e una figura
autorevole entra dalla quinta con
piglio fermo e deciso.*

MERLINO

Artù! Ora basta!

L'atmosfera torna a quella di prima.

ARTÙ

Ah, Merlino, sei qua!
Che c'è? Che vuoi?
Vecchio barboso, lasciami stare!
Anche solo vederti mi fa annoiare.

MERLINO

Per Avalon, Artù, ogni mattina la
stessa storia?

ARTÙ

E allora tu smettila di sillarmi—

MERLINO

Si dice assillare, con la A iniziale...

ARTÙ

Chi se ne importa! Non starmi
addosso!
Comunque si dice è quello che fai.
Ora fammi un piacere, già che ci sei,
usa la tua grande magia per sparire
da qua e portarmi del latte come si
deve!

MERLINO

Non si scherza con la magia,
ragazzo.
Abbi rispetto.

ARTÙ

Tutto è uno scherzo, se lo ordina
il re.
Quando lo sarò vieterò di essere
seri
prima di mezzogiorno, o l'una, o
le tre!

MERLINO

Eppure ancora non sei re,
principe Artù.
(A parte) Per fortuna, ad essere
sinceri.
Quindi ora prendi i tuoi libri e
andiamo,
è ora di studiare.

ARTÙ

Preferisco fissare il muro tutto
il giorno che leggere studiare
scrivere tradurre.
Risparmiarmi questa noia mortale
e passiamo direttamente alla
scherma o al cavallo!

MERLINO

La forza è inutile senza saggezza,
giovannotto.

ARTÙ

O Dei, che noia anche i tuoi
proverbi, ma non li finisci mai?
Ne hai infiniti?

Come possono essere uno più
noioso dell'altro?

MERLINO

(A parte) Questo ragazzo mi fa
perdere il senno,
Prima o poi lo trasformerò in un
roso.
Ma quella è un'altra storia...
(Ad Artù) Artù, per favore, prendi i
libri.

ARTÙ

Facciamo così, ho la soluzione!
Ora io me ne vado e faccio quello
che mi pare
e tu rimani qui con i tuoi cari libri e
te li leggi tu!
Va bene? Addio!

*Artù esce di corsa prima che
Merlino riesca a replicare. Il vecchio
mago congeda la nutrice e rimane
solo, scontento.*

MERLINO

Povera mite Camelot,
che re ti attende,
pigro e superbo.
È poco più che bambino
il giovane Artù,
di fronte al destino.
Il suo carattere brusco
annebbia la luce
del suo cuore giusto.
Un buon re deve brillare
in generosità,
primo per saggezza.

Non deve mai mancare
di vero coraggio,
limpido spirito.
Io sono il suo maestro,
non posso lasciare
che cresca tiranno.
Io gli dovrò mostrare la strada
per diventare il re che sarà.
Mi servirà una magia
antica, potente
per poter svelare
un mondo nuovo in cui svegliarsi
dove c'è tanto da imparare.
Melograno, neve,
occhi di pavone,
fulmine, edera,
Non più maestro, ma stregone!

SCENA II

*Cambio scena. La stanza
ora è leggermente diversa: le
suppellettili sono tutte allo stesso
posto, ma l'ambiente è ora
povero e trasandato. Artù dorme
sempre scompostamente in un
letto dalla struttura malandata
e con coperte lise e ruvide.
Le luci salgono lentamente.
Artù si sveglia col solito umore
lamentoso e dispotico.*

ARTÙ

Stupida luce, lasciami stare!
Io mi alzo quando mi pare!

*Artù si mette a sedere di scatto per
offendere la povera nutrice, ma
vede che non è nella sua stanza. Si
sente un tuono.*

ARTÙ

Maledetta vecchiaccia, dove sono?
Non è il mio letto!
Queste coperte puzzano,
i muri cadono a pezzi, e che freddo
che c'è!
Dove sono i miei abiti? C'è solo un
vecchio mantello.
È umido e puzza! Che schifo! Non
è mio!
Aiuto! C'è nessuno? Aiuto! Merlino,
aiutami!

Entra Merlino in tutta tranquillità.

MERLINO

Buongiorno, Artù. Hai dormito
bene?

ARTÙ

Ma che buongiorno! Mi prendi in
giro?
Non vedi dove siamo?

MERLINO

Certo che vedo dove siamo.
E no, non ti prendo in giro.
Buongiorno.

ARTÙ

Ma cosa dici? Ti sei rimbambito?
Ho freddo e ho fame e non sono
più nel mio palazzo!

MERLINO

Qui c'è il pane, per la fame.
E c'è un mantello, per il freddo.
E hai un tetto sopra la testa.
Per quanto riguarda dove siamo—

ARTÙ

Ma quel mantello è vecchio e brutto!
Il pane è senza marmellata,
e voglio il latte, non dell'acqua!
Morirò di freddo e di fame.
Voglio tornare nel mio palazzo!

MERLINO

*Sei padron del tuo destino,
tu solo disegni il tuo cammino.*

ARTÙ

Basta con i tuoi indovinelli,
vecchio barboso!

MERLINO

Artù, puoi tornare a casa, ma...

ARTÙ

Bene, allora me ne vado!

MERLINO

Non è così facile.
Sei in un villaggio incantato,
da cui potrai partire
solo quando avrai imparato la lezione
che chi lo ha evocato vuole insegnare.

Si sente bussare alla porta.

ARTÙ

Chi è adesso? Cos'altro mi deve capitare?

POPOLANA *(da fuori)*

C'è nessuno in casa?

ARTÙ

No, non c'è nessuno!
(Dopo un momento di silenzio)
Ecco, così se ne è andata!

*Si sente di nuovo bussare alla porta.
Artù trasalisce.*

MERLINO *(a parte)*

Questo ragazzo mi fa preoccupare.
(Ad Artù) Artù, forza, vai ad aprire.

ARTÙ

No, mi rifiuto, di certo è una criminale,
una poveraccia, o truffatrice!

POPOLANA *(da fuori)*

Sento delle voci, qualcuno in casa c'è!

ARTÙ

No, no! Non c'è nessuno!

POPOLANA *(da fuori)*

Aprite, per favore, ve lo giuro,
non voglio fare del male a nessuno.

MERLINO

Se non accetti di imparare la lezione
non fuggirai mai da questo villaggio.
L'occasione di essere migliore
bussa
alla tua porta, aprile, coraggio!

*Artù apre la porta ed entra
la popolana con fiori ed erbe
officiali. Artù la guarda stranito.*

POPOLANA

Salve ragazzo, buongiorno,
grazie di aver aperto,
e a te, caro nonnino.
Fuori piove e tuona forte,
questo tempo mi tormenta.
Sto in strada da mattina
vendo fiori e varie piante,
ma mi piove sulla testa
e la merce si rovina.
Ho le rose inzuppate,
rosmarino già nel brodo,
il mio timo ormai tisana,
le begonie da buttare.
Un tempo vendevo topi,
quelli piccoli e carini,
ma anche se ero attenta
a non perderli di vista,
fuggivano dalle tasche
e non li riprendevo più.
Così ho venduto uova
fresche delle mie galline,
ma non avevo un cesto
e portandole in mano
facevo sempre frittate
per le strade del paese.

Quindi ora se volete
margherite annacquate
con gioia ve le venderò,
se invece non volete
io vi chiedo gentilmente
di stare un po' qui con voi,
magari un sorso d'acqua
e un boccone, non di più.

ARTÙ

No io qui non compro niente,
io sarò re di Camelot,
ho ben altro a cui pensare.
Ora vai, su, sparischi!

POPOLANA

Io questo lo capisco,
ma vi chiedo per favore
un pezzo di pane e acqua pulita.

MERLINO

Certamente non c'è problema,
abbiamo acqua e del pane,
Artù non lo ha apprezzato,
non sarà un sacrificio poterlo
donare.

ARTÙ

Non credo proprio, caro nonnino,
non mi piacciono e non li voglio,
ma quel pane e quell'acqua sono
miei
e miei devono restare.

POPOLANA

Ma sono lì dimenticati!

ARTÙ

No.

MERLINO

Non li hai voluti nemmeno assaggiare!

ARTÙ

No.

POPOLANA

Il pane non sarà più buono domani!

ARTÙ

No. No. No.

MERLINO

Attento Artù, a cosa decidi.

ARTÙ

Ho detto: no!

POPOLANA

Mi arrendo, rimango con la sete e con la fame,
ma almeno vi prego, fatemi restare.

ARTÙ

Tu non sai chi sono io,
io sarò re di Camelot
e quando dico qualcosa
è un ordine, punto e basta.
Quindi subito, adesso, fuori!

POPOLANA

Non dare valore a ciò che si ha
toglie valore a ciò che si è.
Triste la terra che ti avrà come re
Ché sei più povero e misero di me.

La popolana esce sbattendo la porta e si sente un forte tuono e un lampo sovranaturale illumina la stanza. Improvvisamente comincia a piovere dentro.

ARTÙ

Aiuto, che succede? Piove dentro!
Che disastro!

MERLINO

Prendi il secchio, su, veloce!

Mettono un secchio sotto la perdita del tetto.

ARTÙ

Ma che cosa mi succede?
Che cosa posso fare?
C'è un freddo tremendo,
mi rasseggerò a questo mantello.

Lo prende in mano, ma si ritrae di scatto.

Ahi, che male! Adesso brucia!
Che stregoneria è questa?
E la mia acqua? Il mio pane?

Dà un morso al pane

Questo è un sasso!

Beve un sorso d'acqua e la sputa

E questo è sale!
Oh, Merlino, che succede?
Chi mi sta facendo questo?

MERLINO

Nessun altro, ma te stesso.
Ora come lei hai freddo,
ora come lei hai fame,
ora come lei hai sete,
così sai cosa si prova.
Adesso ti lascio solo
col tuo sasso e col tuo sale,

ARTÙ

No aspetta, Merlino, non andare!

MERLINO

Che ti serva da lezione,
hai molto a cui pensare.

*Merlino si nasconde da qualche
parte, poi ad Artù, senza farsi
sentire*

Sei testardo come un asino,
ma non ti potrei mai
abbandonare,
spero tu scelga col cuore,
che cominci a cambiare.

ARTÙ

Sono solo, cosa faccio?
Lontano da casa,
via da Camelot.
Non ho più una corona,
non sono principe,
ancora meno re.
Adesso non ho più niente,
niente da mangiare,
nessuno qui con me.
È così che si sentiva
quella popolana?
Sola con i fiori,

senza un aiuto da nessuno,
così come io mi sento ora.
Sono stato egoista,
un gran prepotente,
avevo per due,
ma io ho tenuto tutto per me
e ora mi trovo senza niente.
Voglio essere migliore,
voglio riparare,
ma anche se voglio
non ho ormai nulla da dare:
ho un sasso ed acqua e sale.
Offrirò le mie mani
per vendere fiori,
asciugherò rose,
raccoglierò foglie.
Il mio cuore è stato sasso,
da ora sarà morbido pane.

*Artù esce per andare a cercare
la popolana. Merlino esce dal suo
nascondiglio.*

MERLINO

Ah, bravo Artù, ben fatto!
Il suo cuore sta crescendo,
ma non devo cantar vittoria,
è il tempo di un'altra prova!

Esce Merlino.

INTERMEZZO

BIANCONIGLIO

Il Bianconiglio entra in scena dalle quinte, guarda la scena ammirato, poi si rivolge al pubblico.

BIANCONIGLIO

Eccovi qua! Incredibile, vero? Quanta magia! Questo Artù era proprio antipatico all'inizio. Caspita, che caratterino! Voi non vi comportate come lui, giusto? Sicuramente no, siete un pubblico meraviglioso! Però abbiamo visto che già in Artù qualcosa sta cambiando, ha capito di aver sbagliato e sta riparando ai propri errori, voi dite che è riuscito a ritrovare la signora con i fiori e aiutarla? Volete che controlli? Aspettate!

Il Bianconiglio va a sbirciare fuori scena dalla quinta in cui è uscito Artù.

BIANCONIGLIO

Sì, lo vedo, lo vedo! Ce l'ha fatta! Sta vendendo girasoli. E basilico! Si sta proprio impegnando il nostro Artù, bravo! E Merlino invece? Fatemi vedere...

Il Bianconiglio va a sbirciare fuori scena dalla quinta opposta, in cui è uscito Merlino.

Rimane lì un momento poi sussulta e torna in proscenio.

BIANCONIGLIO

È proprio come aveva detto, sta preparando un incantesimo per portare Artù alla prossima prova. Secondo voi cosa succederà? Ma sapete una cosa? Anche io so fare una magia! Volete vederla? La magia che so fare io si chiama cambio scena... posso far cambiare tutto quello che vedete sul palcoscenico. Datemi un secondo...

Il Bianconiglio si avvicina alla parete del proscenio e parlando come parlasse con il muro, di nascosto:

BIANCONIGLIO

Hey, Teatro! Hey! TEATRO!

VOCE DEL TEATRO

Che cosa c'è? Dimmi!

BIANCONIGLIO

Shhhh fai piano, non devono sentirci!

VOCE DEL TEATRO

bisbigliando Cosa c'è?

BIANCONIGLIO

Ecco, ho detto a tutti i miei amici spettatori che so fare una magia. E vorrei fare bella figura...

VOCE DEL TEATRO

Hai bisogno di me, vero?

BIANCONIGLIO

Ecco, io... sì, avrei proprio bisogno di te. Dopotutto tu sai fare grandi magie, come Merlino.

VOCE DEL TEATRO

E va bene. Che magia vuoi fare?

BIANCONIGLIO

Il cambio scena!

VOCE DEL TEATRO

Ah, cosa faresti senza di me...Va bene, su, sono pronta. Ti aiuto io, dai il via...

BIANCONIGLIO

Grazie, grazie!

Il Bianconiglio torna a centro palco in proscenio rivolgendosi di nuovo al pubblico.

BIANCONIGLIO

Eccomi qua! Sono pronto! Voi siete pronti? Uno, due e...tre!

Improvvisamente tecnici e macchinisti si riversano sul palco per fare più velocemente possibile il cambio scena. Musica e luci seguono l'azione. Il Bianconiglio dirige le operazioni con qualche battuta a soggetto. Quando hanno finito escono tutti tranne un tecnico che va dal Bianconiglio e gli mostra il pollice alzato come a dire: fatto! Il Bianconiglio lo manda via e lui esce di corsa.

BIANCONIGLIO

Ta-dan! Visto? Sono bravo, vero? Vediamo cosa c'è qui... tre porte? Ah, ma certamente! Bene, ora è tutto pronto e la nostra storia può proseguire. Vediamo cosa si è inventato Merlino e quale nuova prova dovrà affrontare il nostro Artù. Siete pronti? Allora adesso io e voi facciamo silenzio e... musica Maestro!

Il Bianconiglio esce.

SCENA III

Merlino e Artù entrano in scena, guardandosi e attenti. L'atmosfera è magica e un po' inquietante.

ARTÙ

Merlino, dove siamo?
Un attimo fa ero al villaggio a vendere fiori per la strada. Ora mi trovo in uno strano paesaggio, cos'è successo? Dove andiamo?

MERLINO

Ci troviamo ad Avalon, Artù, la terra fatata in cui sono nato. Se siamo qui per magia, per sogno, o per fato ora lo scopriremo.

Entra la Dama del Lago.

DAMA DEL LAGO

Chi si addentra fin
alle porte di Avalon?
Siate sicuri dei vostri passi,
viandanti, che vi hanno condotto
in un terra più antica
della magia stessa.

MERLINO

Forza, Artù, coraggio,
rispondi!

ARTÙ

E cosa dico?
Questa signora
è spaventosa!

MERLINO

Presentati, su,
con garbo e umiltà.

ARTÙ

Potente signora,
io sono Artù,
sarò re di Camelot,
un giorno futuro.
Ma sinceramente
perché io sia qua
a me ancora
non l'ha detto nessuno.

DAMA DEL LAGO

Merlino! Vecchio stregone,
a malapena ti riconosco,
lasci che parli un ragazzino.
Forza, che vuoi? Sputa il rospo!

MERLINO

Vivianna, mia antica amica,
vedo che col tempo
non ti sei ammorbida.
Noi siamo qui per la tua saggezza.

ARTÙ

Voi due vi conoscete?

DAMA DEL LAGO

Oh sì, ci conosciamo
da prima che il tempo
scorresse in avanti.
Ma dimmi, giovane re che verrà,
tu sai chi io sono?

ARTÙ

No, signora, io non lo so.

DAMA DEL LAGO

Molto prima del tempo
c'era solo magia,
prima di re, regine,
prima di ogni regno.
Tre porte incantate
che vedi qui davanti
sono state create
da qualche divinità.
Io ne sono guardiana,
custode e padrona.
Son la Dama del Lago,
dai molti altri nomi.
Ogni porta nasconde
una sua verità,
eppure una sola
nasconde la tua strada.
Ascolta dunque bene
questo indovinello
e rispondimi con
cuore e cervello.

Questa porta è
fuoco e vento.
Questa porta è
miele e sale.
Questa porta è
oro e legno.
Quale vuoi attraversare?

ARTÙ

Caspita, Merlino, aiutami
questo compito non lo so fare!

MERLINO

*Sei padron del tuo destino,
tu solo disegni il tuo cammino.*

ARTÙ

Come posso decidere
con così poco su cui ragionare?
lo scelgo a caso,
non so che fare,
ora chiudo gli occhi e punto
e andrà come deve andare!

DAMA DEL LAGO

Sciocco ragazzo, come osi?
Cos'hai sotto quei capelli biondi?
Risuona l'eco tra quelle due
orecchie?
Sei davanti al tuo destino,
e ti chiede solo di ragionare.
Pensa ad alta voce,
che il tuo cuore si possa
mostrare!

ARTÙ

E va bene, ora ci provo.
Quando si tratta di magia,
mai nessuno parla chiaro.
Una porta è fuoco e vento,
sono troppo forti da domare,
vanno rispettati e scelti
solo quando li si sa maneggiare.
L'altra porta è miele e sale,
due sapori così diversi,
se mischiati sono orribili,
mancano tutti i gusti in mezzo.
Mentre l'ultima è oro e legno,
una ricchezza e una povertà,
ma io ci vedo due nobili materiali
che con lavoro e pazienza si
possono modellare.
Scelgo quindi la terza porta,
perché se voglio migliorare
devo accettare di essere legno
e di essere scolpito dall'esperienza
per poter un giorno brillare.

*Ad un gesto della Dama del Lago
la porta si apre e rivela una strada
dorata. Artù ha scelto bene.*

MERLINO

Bravo, Artù, molto bene.
Mi stai rendendo fiero,
sei pronto a proseguire?
Imboccheremo quel sentiero!

DAMA DEL LAGO

Che il tuo viaggio risplenda,
giovane Artù, e non dimenticare:
il tuo futuro è tuo da costruire
e la scelta più ardua è ancora da
affrontare.

Artù imbocca il sentiero ed esce di scena.

MERLINO

Arrivederci, vecchia amica,
che il fato ci faccia rincontrare!

DAMA DEL LAGO

Arrivederci, vecchio amico,
quando il tuo compito sarà finito
mi troverai qui ad aspettare.

Anche Merlino esce seguendo Artù.

DAMA DEL LAGO

Il giovane ha stoffa,
grandezza lo attende,
se segue il maestro,
presto lo dimostrerà.
Felice regno
del re che sarà!

Esce la Dama del Lago.

CODA ALLA SCENA III

IL BIANCONIGLIO

Entra il Bianconiglio.

BIANCONIGLIO

Ma che bravo il nostro Artù! Voi avreste scelto la porta giusta? Non era facile... Artù ha trovato il sentiero che lo porterà alla prossima prova. Però, non so voi, ma io muoio dalla curiosità... cosa c'era dietro le altre due porte?

Scena in cui il Bianconiglio apre le due porte rimaste e trova cose divertenti.

*Poi cambio scena.
Esce Bianconiglio.*

SCENA IV

Entrano in scena Artù e Merlino.

MERLINO

Eccoci alla fine del sentiero.
Dobbiamo stare attenti,
la magia qui è molto potente.

Entra Morgana.

MORGANA

Artù di Camelot,
giovane principe,
che un giorno sarai re.

Questo il tuo nome,
questo il destino
che sempre ti accompagna.
Ma ogni destino
pesa come pietra,
sul collo degli uomini.
Chi vuoi essere tu?
Credi nel tuo fato?
Tu vuoi essere libero.

ARTÙ

Tremenda signora,
tu mi fai paura,
come sai tanto su di me?
Ti chiedo: tu chi sei?

MERLINO

Cauto Artù nel parlare,
tu con chi hai a che fare
ancora non lo sai.

MORGANA

Il mio nome è Morgana.
Sono fata, strega, maga,
dea immortale.

ARTÙ

Aiuto, Merlino!

MERLINO

Ascolta e non temere.

MORGANA

Il mio compito ingrato
a cui sono condannata
ora dimostrerò.
Il futuro so mostrare
che sia servo o sovrano
a chi m'incontrerà.

La corona ti aspetta,
ma scoprirai come pesa
su una sola testa.
Vivrai guerra e pace,
grande gioia, gran dolore
sempre guerriero.
Farai col miglior legno
una tavola rotonda,
lì fiero siederai.
Avrai amici fedeli,
tutti veri tranne uno,
il più importante.
Ma per questo sacrificio
per la storia e la leggenda
Camelot prospera.
Decenni di vera pace,
generazioni felici,
tu assicurerai.
Il più grande re di sempre
puoi scegliere di essere,
hai coraggio in te?

ARTÙ

Tutto è così enorme
sono solo un ragazzo
è questa la mia via?

MERLINO

La grandezza che ha in sé
lui ancora non conosce.
Credi in te, Artù.

MORGANA

Quindi, Artù, né principe né re,
il futuro è tuo da forgiare
tu puoi scegliere che vita fare.

*Morgana con una magia fa
apparire Excalibur nella roccia.*

Questa spada, simbolo del fato,
dall'eternità ad aspettarti,
puoi abbandonarla alla roccia
e lei attenderà qualcun altro.
Ma se desideri con il cuore
che questa spada ti renda un re,
prova ad estrarla dalla roccia
ed Excalibur non resisterà.

MERLINO

Sei padron del tuo destino,
tu solo disegni il tuo cammino.

ARTÙ

Io pensavo che essere re
Fosse sempre avere ragione,
alzarsi quando si vuole,
vivere senza ascoltare.
Ora capisco che mi sbagliavo.
Per indossare una corona
bisogna essere generosi e saggi,
dedicarsi agli altri, coraggiosi.
Ma io sono abbastanza
così come sono?
Potrò essere il re
che Camelot aspetta?

MORGANA

Il più grande re di sempre
puoi scegliere di essere,
hai coraggio in te?

MERLINO

La grandezza che ha in sé
lui ancora non conosce.
Credi in te, Artù.

ARTÙ

Ho Merlino da maestro,
ho il tempo d'imparare,
posso crescer senza fretta,
se re voglio diventare.
Non è più solo il mio destino
quest'è ciò che scelgo io di fare.
Excalibur, leggi il mio cuore
e vedrai che non ho più timore.

MORGANA

Il più grande re di sempre
puoi scegliere di essere,
hai coraggio in te?

MERLINO

La grandezza che ha in sé
lui ancora non conosce.
Credi in te, Artù.

*Artù estrae con piglio la spada dalla
roccia. Lampi di magia abbaglianti.
Artù sviene dolcemente, Merlino lo
sorregge.*

MORGANA E MERLINO

Ora dormi,
principe oggi,
re che verrà.
Il mondo che ti aspetta
al tuo risveglio
sembrerà uguale,
ma sarà diverso.

EPILOGO

SCENA V

La scena è tornata come la prima: siamo di nuovo nella stanza di Artù e Artù sta dormendo come all'inizio, tutto scomposto nel suo letto. Come abbiamo già visto, arriva con passo leggero la vecchia nutrice che dopo un profondo sospiro apre le tende per svegliare il principe.

ARTÙ

Oh no, di già? Non mi voglio alzare!

Lasciami ancora cinque minuti, sono così stanco e che strano sogno ho fatto...

Si alza di botto dal letto e va ad abbracciare la nutrice.

ARTÙ

O mia dolce nutrice,
mia tenera vecchina
quanto mi sei mancata!

Ho fatto un sogno incredibile,
temevo di non vederti più!

Apri pure le tende,
ti aiuto a sistemare.

Non preoccuparti della colazione
un po' di pane può bastare,
bevi tu un po' di latte
e assaggia la marmellata deliziosa
che solo tu sai fare!

Entra Merlino con dei libri.

MERLINO

Buongiorno, Artù, ti vedo di buon umore!

ARTÙ

Oh Merlino, cosa ti devo raccontare...

Ma aspetta, anche tu per caso hai fatto lo stesso sogno di cui ti stavo per parlare?

MERLINO

Un sogno dici?
Io ho dormito bene...

ARTÙ

Non è successo allora?
Era solo fantasia?

MERLINO

A volte tra sogno e realtà
c'è poca differenza
se c'è di mezzo la magia.
Guarda là...

Merlino indica un cumulo di vestiti ai piedi del letto di Artù. Artù va a vedere per quale motivo: nascosta tra i vestiti c'è proprio Excalibur. Artù la prende in mano con reverenza.

ARTÙ

Quindi era tutto vero?

MERLINO

Solo il tempo saprà dire
se ciò che hai vissuto
sia stato reale,
solo con le tue scelte
lo potrai dimostrare.
Ora su, è ora di studiare,
prendi i libri e datti da fare!

ARTÙ

Certe cose non cambiano mai,
vero Merlino?
Eppure tutto è diverso,
mi sento padrone del mio
destino,
solo io disegno il mio cammino.





Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani



**Fondazione
Teatro
Carlo Coccia**
di Novara

ORCHESTRA SENZASPINE

VIOLINO

VIOLONCELLO

CONTRABBASSO

FLAUTO/OTTAVINO

CLARINETTO/CLARINETTO BASSO

CORNO

PERCUSSIONISTA

Marco Mazzamuto

Stefano Aiolli

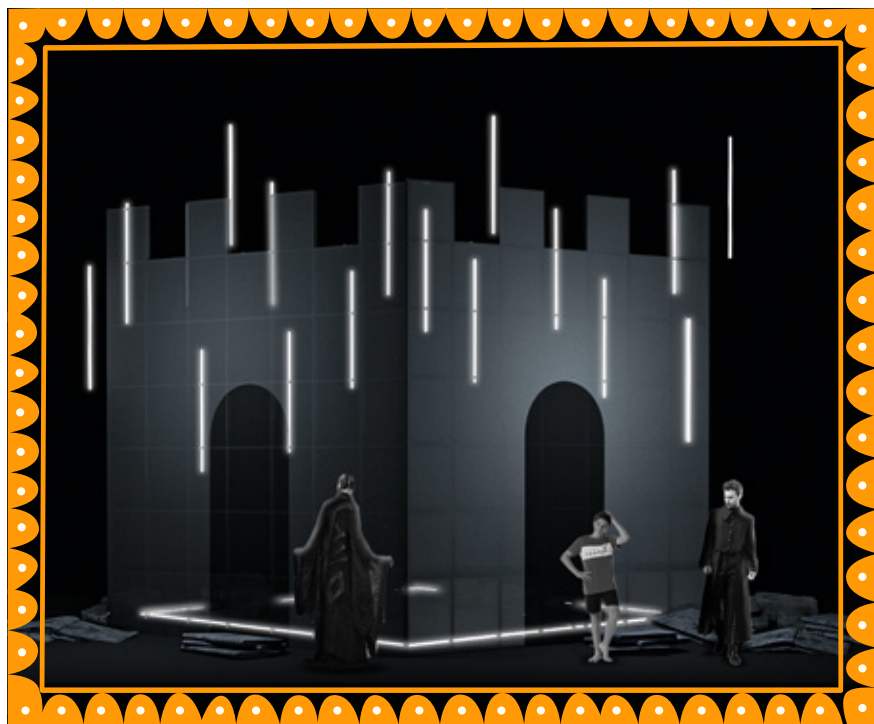
Amedeo Verniani

Alessandro Lo Giudice

Michele Fontana

Federico Brandimarti

Riccardo Soldi



Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani



ENTRA
CON IL **BianConiglio**

NEL MONDO DELL'OPERA E DI
IL GIOVANE ARTÙ

QUALE

Personaggio

DI IL GIOVANE ARTÙ SEI?

1. CHE COLORE PREFERISCI?

- A: Rosso
- B: Blu
- C: Viola
- D: Verde
- E: Nero

2. CHE AVVENTURA TI PIACEREBBE PROVARE?

- A: Duello
- B: Fare incantesimi
- C: Raccogliere erbe magiche in una foresta
- D: Risolvere enigmi complicati
- E: Vedere nel futuro

3. SCEGLI UN OGGETTO

- A: Spada
- B: Bastone magico
- C: Pozione magica
- D: Talismano
- E: Corona di fuoco

4. SE FOSSI UN PERSONAGGIO DI UNA STORIA QUALE AGGETTIVO TI RAPPRESENTEREBBE DI PIÙ?

- A: Combattivo
- B: Saggio
- C: Onesto
- D: Misterioso
- E: Oscuro

5. DOVE TI PIACEREBBE VIVERE?

- A: In un castello
- B: In una casa isolata tra alberi millenari
- C: In un villaggio incantato
- D: Sott'acqua
- E: In una grotta



Colora



Stylus

STAGIONE

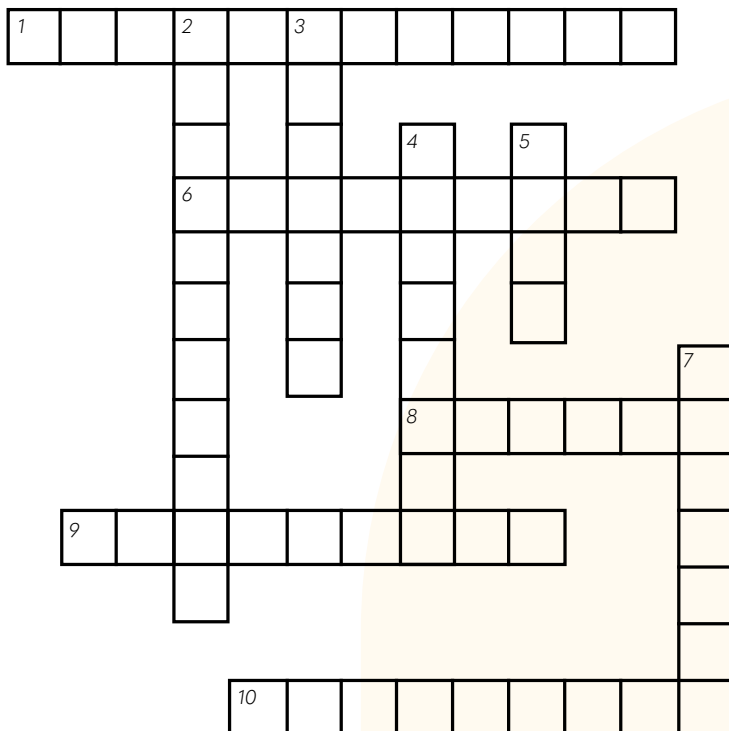
2025



colora

linquus

L'ANGOLO DELL' **enigMa** DEL BIANCONIGLIO



ORIZZONTALE

1. Spazio in cui si rappresenta l'opera
6. Il volume che contiene tutta la musica di un'opera
8. Timbro più acuto delle voci maschili
9. Maestro che coordina e dirige gli orchestrali
10. Gruppo formato da più musicisti che suonano insieme

VERTICALE

2. L'autore delle musiche operistiche o di altro genere
3. Timbro più acuto delle voci femminili
4. Contiene il dialogo e le didascalie dell'opera
5. Spazio in cui prendono posto gli orchestrali
7. Ideatore artistico della parte non musicale dello spettacolo

Soluzioni!
1. Palcoscenico 2. Compositore 3. Soprano 4. Libretto 5. Buca
6. Partitura 7. Regista 8. Tenore 9. Direttore 10. Orchestra

DESCRIVI LA TUA

esPerienza

A TEATRO

Raccontacela con parole o con disegni e se vuoi segui il tratteggio,
taglia la pagina e portala a teatro!



AIUTA ARTÙ
AD ESTRARRE

excalibur

DAL LABIRINTO



Camelot





Bozzetto "Il Giovane Artù", di Riccardo Roggiani



**Fondazione
Teatro
Carlo Coccia**
di Novara

FONDAZIONE TEATRO COCCIA

CONSIGLIO DI GESTIONE

Presidente

FABIO RAVANELLI

Vice Presidente

MARIO MONTEVERDE

Consiglieri

PIETRO BOROLI, MARIELLA ENOC, FULVIA MASSIMELLI

CONSIGLIO DI INDIRIZZO

Presidente come da Statuto

ALESSANDRO CANELLI *Sindaco di Novara*

Consiglieri

BARBARA INGIGNOLI, MARIO MACCHITELLA

MAURO MAGNA, GIOVANNI MARIO PORZIO

COLLEGIO DEI REVISORI DEI CONTI

Presidente

BARBARA RANZONE BOSSETTI

Revisori

CINZIA ARCURI, FILIPPO SALA

COMITATO DEI PARTECIPANTI ISTITUZIONALI

Fondazione Banca Popolare di Novara

DIREZIONE

Direttore

CORINNE BARONI

CHI SIAMO

DIREZIONE

Direttore **CORINNE BARONI**

AREA ARTISTICA

Area Segreteria Artistica **GIULIA FREGOSI**

Segreteria Accademia AMO **SHAINDEL NOVOA**

Consulente per la Danza **FRANCESCO BORELLI**

Progetti speciali **CARLO MARCHIONI, ENRICO OMODEO SALÈ**

AREA AMMINISTRATIVA

Formazione e Segreteria di Direzione **GIULIA ANNOVATI**

Contratti **ELENA MONTORSI**

Contabilità **MASSIMO BELLINI**

Ricerca e Sviluppo **MICHELA CARETTI**

AREA COMUNICAZIONE

Ufficio Stampa, Comunicazione e Marketing **SERENA GALASSO**

AREA TECNICA

Direttore Tecnico **HELENIO TALATO**

Segreteria Ufficio Tecnico **ILARIA CAPUTO**

Tecnici di Palcoscenico **MICHELE ANNICCHIARICO, CRISTIANO BUSATTO,
IVAN PASTROVICCHIO, ALESSANDRO RAIMONDI**

Sarta **SILVIA LUMES**

AREA BIGLIETTERIA

Direttore di Sala **DANIELE CAPRIS**



**Fondazione
Teatro
Carlo Coccia**
di Novara

Stagione realizzata

Con il contributo di:



Con il patrocinio di:



Con il sostegno di:



Partner tecnici:



In collaborazione con:



Social partner:





Fondazione
Teatro
Carlo Coccia
di Novara

CREA VALORE CON NOI

Investire nel teatro significa diventare protagonista:
chi **AMA** il **TEATRO** viene sempre ricambiato!

COME INVESTIRE

MECENATE EX ART BONUS

SPONSOR

- STAGIONE GENERICO
 - TITOLO D'OPERA, DI DANZA,
CONCERTO SINFONICO
 - ABBONATO CORPORATE
 - ADOTTA UN PROGETTO!
 - ACCADEMIA AMO
 - DNA ITALIA
 - PREMIO INTERNAZIONALE GUIDO CANTELLI
 - CHI HA PAURA DEL MELODRAMMA?
-

AMICI DEL TEATRO COCCIA

Perché **INSIEME** si può!

Vuoi saperne di più?

AREA FUNDRAISING
direzione@fondazioneteatrococcia.it





BIANCANEVE IN TOUR

DOMENICA 14 DICEMBRE - ORE 16.00
LUNEDÌ 15 DICEMBRE - ORE 10.00 e ORE 14.00 (RECITE PER LE SCUOLE)
MARTEDÌ 16 DICEMBRE - ORE 10.00 e ORE 14.00 (RECITE PER LE SCUOLE)

