



ARCISATE IN FIABA

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- **AGGREGATIVO:** promuovere un'occasione di incontro e di confronto in ambito culturale e sociale, utilizzando come tema la fiaba. Un'occasione in cui viene messa in risalto la narrazione originaria della tradizione popolare, nelle cui vicende interviene la lotta tra il bene ed il male... E durante la quale tutti i partecipanti (grandi e piccini) saranno chiamati a condividere storie fantastiche... con un sottinteso ma fondamentale intento formativo e di crescita morale
- **SOCIALE:** un avvenimento annuale, durante il quale si possa riscoprire una fiaba, spaziando dal passato al futuro. La fiaba diventa quindi lo strumento di leva per attrarre un elevato numero di cittadini, residenti nel comune ma non solo, e per trasmettere messaggi ed esempi di condivisione e amicizia
- **CULTURALE:** la fiaba è legata ad un particolare periodo e contesto storico; e diventa l'occasione per raccontare il nostro Paese (Arcisate) nello stesso periodo, dal punto di vista sociale e culturale. Attraverso fonti visive e scritte. Con il coinvolgimento e la collaborazione di uno Storico locale, verranno allestiti pannelli espositivi (testi ed immagini) ed esposti reperti ed oggetti
- **RIVOLTO AI BAMBINI:** poiché il tema centrale sarà quello della fiaba, avrà un grosso richiamo per tutti i Bambini e i Ragazzi della Comunità. Tutte le attività proposte saranno di grande interesse e calibrate per loro. Sarà un'occasione per ritrovarsi a vivere una giornata immersi in un contesto storico sociale culturale del passato. Un ritorno alle origini, una finestra sulla vita dei loro antenati.
- **RIVOLTO AGLI ADULTI:** parallelamente alle attività proposte per i bambini e ragazzi, verranno allestiti percorsi culturali, ambientazioni ed esposizioni di grande interesse per gli adulti.
- **EMOZIONALE:** realizzazione di un ambiente fiabesco a 360 gradi, con attori, comparse e ospiti vestiti a tema. Tutto ciò contribuirà a realizzare una festa emozionale, che favorirà il rilassamento, la comunicazione tra le persone e lo stare insieme, uno strumento importante per rafforzare il benessere dell'identità personale e del collettivo
- **CREATIVO:** i bambini e i ragazzi potranno partecipare in modo attivo alla storia; mentre gli adulti e gli anziani saranno ospiti attivi nella storia. Ciascuno di loro potrà interpretare liberamente il proprio ruolo, e sentirsi parte integrante della festa.



AZIONI DEL PROGETTO

La struttura e lo spazio dell'evento sono fondamentali, e divisi in tre categorie:

- **1. ESPOSIZIONE:** per tutta la durata della festa sono previsti spazi espositivi a tema (ambientazione tipica e scenografica, cultura, arti e mestieri), che ciascun ospite potrà visitare liberamente, nei tempi e modi che gli sono più congeniali.
- **2. AZIONE:** con un programma di intrattenimento prestabilito, la giornata sarà scandita dalla successione di diverse azioni, dal rito di benvenuto, a quello di conclusione. Per un forte coinvolgimento fisico ed emotivo di adulti ragazzi e bambini.
- **3. CUCINA:** ci sarà ampio spazio dedicato alla cucina, che verrà adattata al luogo, all'ambientazione e all'epoca presentata. Anche la zona di consumazione avverrà in un contesto ricostruito del periodo.

ARCISATE IN FIABA 2016

30 -1 maggio 2016



IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Tra Medioevo e fantasy



Un tuffo tra medioevo e high fantasy , è il nuovo progetto di APE – amicizia per educare, dove saranno coinvolti bambini ragazzi e adulti, dato che "il Signore degli Anelli", ha il fascino che coinvolge generazioni di tutte le età.

Il high fantasy diviene così il nuovo punto di partenza per creare un progetto "un po' diverso dal solito", che possa avvicinare i bambini riportandoli indietro nel tempo (nell'epoca medievale in particolare), mettendo il passato in rapporto al presente, e l'immaginario con la realtà.

«Una miglior comprensione di ciò che siamo, per poter progettare al meglio il futuro»:
questa è la motivazione più efficace per trasmettere la storia attraverso il gioco e trovare un possibile percorso per realizzare il desiderio di viaggiare liberamente tra presente, passato e futuro.



Genesi dell'opera scritta da John Ronald Reuel Tolkien

L'idea per Il Signore degli Anelli nasce come esternazione del profondo interesse che Tolkien aveva per la filologia, per la religione (in modo particolare per il cattolicesimo), e per le fiabe, specialmente quelle della mitologia norrena, germanica e finlandese. Vi si riscontrano anche le cruciali influenze del servizio militare che lo scrittore prestò durante la Prima guerra mondiale. Come ambientazione per il suo romanzo, Tolkien creò un completo e dettagliato universo, e molte parti del quale furono influenzate, come lo stesso autore ammise, da diverse fonti, anche relative ad esperienze personali.

Tolkien una volta descrisse Il Signore degli Anelli ad un suo amico, il gesuita padre Robert Murray, come «**un'opera fondamentalmente religiosa e cattolica, inconsciamente in un primo momento, ma consciamente durante la revisione**». Vi si ritrovano, infatti, molti temi teologici, come la battaglia del bene contro il male, il trionfo dell'umiltà sull'orgoglio, e l'attività della grazia divina. Oltre a questo, la saga include temi che spaziano dal concetto di morte e di immortalità, di misericordia e di peccato, di resurrezione, salvezza e sacrificio fino alla giustizia e al libero arbitrio. Infine Tolkien, nelle sue lettere, rende esplicito il fatto che il passo «... non ci indurre in tentazione, ma liberaci dal male» del Padre Nostro fu tenuto molto presente nelle descrizioni delle lotte interiori di Frodo contro il potere dell'Unico Anello.

Temi religiosi non solo cristiani, comunque, sono largamente presenti nella Terra di Mezzo di Tolkien. Per esempio, degli Ainur (una razza di esseri angelici creatori del Mondo) fanno parte i Valar, il pantheon di "dèi" responsabili del mantenimento di tutte le cose del mondo, e i loro servitori, i Maiar; le loro figure evocano chiaramente le mitologie greca e norrena, sebbene essi (gli Ainur in generale e lo stesso mondo) siano tutte creazioni di una divinità monoteistica, Eru Ilúvatar, l'"Unico". Anche se qualsiasi esplicito riferimento alla religione è stato intenzionalmente tralasciato nel Signore degli Anelli (a parte pochissime citazioni dalla mitologia, come "il Grande Nemico", riferito a Morgoth), troviamo informazioni a questo proposito nelle varie versioni del materiale contenuto nel Silmarillion. Altri elementi mitologici presenti nell'opera, sono, ad esempio, gli esseri viventi non umani (Elfi, Nani, Hobbit, Ent e molti altri), Tom Bombadil (la cui natura non è mai stata chiarita dall'autore), e gli spiriti o fantasmi delle Tumulilande.

Le mitologie del nord Europa sono spesso le più riconoscibili influenze non cristiane di Tolkien. I suoi Elfi e i Nani sono largamente basati sulla mitologia norrena; nomi come "Gandalf", "Terra di Mezzo" (Middle-Earth deriva direttamente dal norreno Miðgarðr, che nella mitologia scandinava è uno dei nove mondi di cui è composta la realtà), o molti dei nomi propri dei Nani, sono direttamente derivati da miti scandinavi. La figura di Gandalf, in particolare, è influenzata dalla divinità germanica Odino, nella sua incarnazione di un vecchio con una lunga barba bianca, un cappello a tesa larga e un bastone; Tolkien stesso disse di pensare a Gandalf come un «viandante odinico» in una lettera del 1946.

La mitologia finlandese, e più precisamente il poema epico Kalevala, fu ancora riconosciuta da Tolkien come fonte d'ispirazione per la Terra di Mezzo. In un modo simile al Signore degli Anelli, la trama del Kalevala si concentra attorno ad un magico oggetto dai grandi poteri, il Sampo, che dona molta fortuna a colui che lo possiede, ma senza rivelare la sua esatta natura: come l'Unico Anello,



il Sampo è conteso tra le forze del bene e quelle del male, e scompare dal mondo una volta distrutto, alla fine della storia. Un altro parallelo può essere fatto per quanto riguarda il mago Väinämöinen, che è molto simile a Gandalf nella sua natura di saggio immortale, ed entrambe le opere terminano con lo stregone che si allontana su una nave diretta verso un mondo al di là di quello mortale. Tolkien basò anche il Quenya sulla lingua finlandese.

Importantissime furono anche le fiabe popolari dell'Europa nord-occidentale, uscite in numerose raccolte a partire dall'Ottocento, come *The Shadow-walkers*, *Popular Tales from the Norse* e *English Fairy Tales*, e le ballate folcloriche, per esempio *The English and Scottish Popular Ballads* o *Danmarks gamle Folkeviser*. Racconti popolari del Kentucky potrebbero essere all'origine dei «buoni nomi campagnoli» come Boffin, Baggins e altri, come testimonia un amico di Tolkien a cui l'autore chiedeva di raccontargli queste storie.

Un anello dai poteri molto simili a quelli dell'Anello di Sauron è presente nella Repubblica di Platone, precisamente nel mito dell'Anello di Gige. La storia narra di un pastore, Gige, il quale trova un anello magico che ha il potere di rendere invisibili; sentendosi al riparo dalla vista altrui, nonostante fosse sempre stato un uomo onesto, ne approfitta per uccidere il re della città e sposarne la moglie. Quello dell'anello dotato di particolari poteri, comunque, è un topos largamente presente in tutta la cultura occidentale, e si potrebbero citare molti romanzi medievali che mettono in scena un anello magico, uno su tutti l'anello magico di Angelica nell'Orlando Furioso di Ludovico Ariosto.

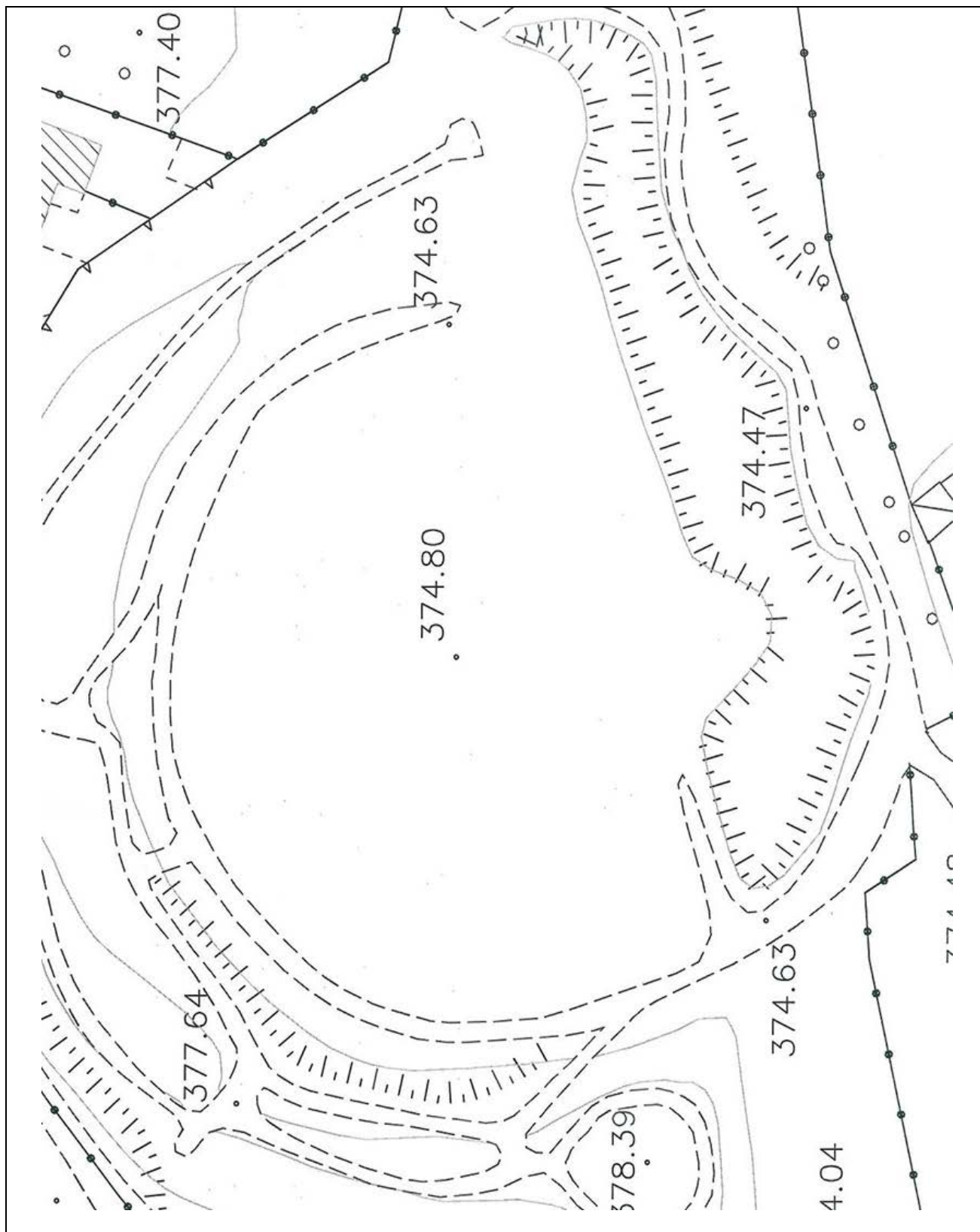
Infine, Il Signore degli Anelli riflette molto anche delle esperienze personali della vita Tolkien. Particolarmente importante fu il suo ruolo sul fronte della prima guerra mondiale e quello del figlio nella seconda. L'azione centrale del libro, il climax di una guerra che alla sua conclusione termina un'era, è sì l'evento che contrassegna diversi poemi della letteratura nordica, ma è anche un chiaro riferimento alla Grande Guerra, che a suo tempo fu definita "l'ultima guerra".

Tolkien, inoltre, si ispirò alla sua infanzia a Sarehole (un villaggio adesso parte di Birmingham) per creare alcuni paesaggi e personaggi.¹ È stato inoltre suggerito che La Contea e i suoi dintorni siano modellati sul territorio attorno allo Stonyhurst College, nel Lancashire, dove Tolkien amava vagare negli anni quaranta del Novecento.

Dopo la pubblicazione del Signore degli Anelli, molti specularono sulle numerose allegorie che sarebbero presenti nell'opera, come ad esempio la critica alla società industriale, che distrugge e non tiene conto dell'ambiente (nell'esercito di Orchi che deforestano Isengard per avere abbastanza legname per le loro macchine), o lo stesso Anello, che venne spesso associato alla bomba atomica. Tolkien, però, specificò nella prefazione del romanzo che non sopportava le allegorie, e che quindi nel libro non ve ne erano di volute.



UBICAZIONE. Parco Lagozza Arcisate





COMPAGNIE COINVOLTE

- Compagnia dell'alto Monferrato (vedi allegato 1)
- Gruppo Storico Sbandieratori e Musicisti dei Dovara (vedi allegato 2)
- Falconeria Maestra (vedi allegato 3)
- Compagnia teatro Scalzo (vedi allegato 4)
- Basilisco Entertainment (vedi allegato 5)

PERSONAGGI - ARTISTI- COMPARSE

1. Compagnia dell'alto Monferrato	15 / 16 persone
2. Gruppo Storico Sbandieratori e Musicisti dei Dovara	20/25 persone
3. Falconeria Maestra	10/15 persone
4. Compagnia teatro Scalzo	5 persone
5. Basilisco Entertainment	15/25 persone
6. Ragazzi di Arcisate Brenno	30/35 ragazzi
7. Gruppo APE	45/50 persone
8. Gruppo mercatini	25/30 persone
totale comparse	170/190

AMBIENTAZIONE

Compagnia dell'alto Monferrato	<ul style="list-style-type: none">• tenda padiglione ottagonale, spaziosa e allestita• tenda padiglione a raggi allungati (novità)• velario a base quadrata
---------------------------------------	---



<p>Falconeria Maestra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tenda padiglione 20m • 2 velari 25m
<p>Basilisco Entertainment</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 tenda velario 15m x 6m - 1 tenda dei Cavalieri 8m x 3,5m - velario - accampamento Arcieri - Elfi, accampamento Vichingo-Rohirimm, accampamento Gondor – accampamento Orchi – villaggio Hobbit
<p>APE</p>	<p>anfiteatro - addobbi - immagini - finto castello ecc. infopoint -</p>

ANTICHI MESTIERI

<p>Compagnia dell'alto Monferrato</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 banco con armi, elmi scudi e armature in mostra • 1 banco dell'armaiolo, dove verrà illustrata la tecnica di assemblaggio delle cotte di maglia ad anelli e rivettate • 1 banco pittore, dove verrà illustrata la tecnica pittorica dell'affresco con esempi dal vivo • 1 banco dell'arciere provvisto di frecce fatte a mano da guerra e da caccia e archi in legno • 1 banco dello speziale • 1 banco del conio dell'obolo di Ponzzone • 1 banco del cerusico • 1 banco cucina - tavola imbandita
--	--



ANIMAZIONE

Basilisco Entertainment

BAMBINI

- coinvolti nella storia 120/150 bambini
- 2 TURNI
- grande animazione a tema "Signore degli Anelli" per bambini da 4 a 12 anni.
- prevista vestizione in costume per tutti i partecipanti (struttura per vestizione)
- durata 40-60 MINUTI circa
- 4/5 animatori medioevali con la presenza di Gandalf - ecc..

TORNEO D'ARMI

- torneo di grande effetto scenico tra n°8 personaggi a tema, con armi e armature vere.
- Previsto utilizzo delle tecniche di scherma storica e dell'acting show.
- Durata 30 minuti, da svolgersi come gran finale nel pomeriggio.

MUSICA

- Musica folk medioevale di grande impatto e intrattenimento, duo di musicisti con cornamusa e davul (tamburone). Ottima presenza scenica e intrattenimento, sia per momenti "soft" della giornata, sia per i grandi pezzi da ballo e festa



<p>Compagnia dell'alto Monferrato</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. allestimento campo da tiro con l'arco (zona sicura lontana dal passaggio con almeno 5-6 metri di lunghezza) 2. attività didattiche: <ul style="list-style-type: none"> • tecniche di combattimento • vestizione cavaliere - uso dell'arco e frecce
<p>Falconeria Maestra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 10 /12 rapaci filologici • didattica dei falchi • 1 spettacolo di 30/40 minuti
<p>Gruppo Storico Sbandieratori e Musici dei Dovara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2/ 3 spettacoli di 15/30 minuti tamburi e sbandieratori
<p>Compagnia teatro Scalzo sabato sera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • spettacolo da sequenze di numeri di destrezza, di giocoliera, trampolieri catene infuocate, bastoni, danze con fuoco, mangiafuoco e fachirismo



1.2.3 mamma	<ul style="list-style-type: none"> • didattica creativa con creta e argilla • disegno con uva e ingredienti naturali • realizzazione creativa di oggettistica medievale
--------------------	--

Ragazzi di Arcisate Brenno sabato sera e domenica	<ul style="list-style-type: none"> • teatro itinerante - ragazzi dai 10 ai 16 anni mettono in scena dei momenti emozionanti e significativi del Signore degli Anelli"
---	--

Gruppo Mercatini	<ul style="list-style-type: none"> - VENDITA OGGETTISTICA MEDIEVALE - DIDATTICA E GIOCO: <ol style="list-style-type: none"> 1. alchimia medioevale 2. laboratori legno 3. giochi medioevali 4. disegno con uva e ingredienti natura
---------------------------------------	--

ESPOSIZIONE CULTURALE

APE	<ul style="list-style-type: none"> • Associazione Tolkeniana • affascinante mostra culturale scritti Tolkeniani : con cartonellistica, seminari, momenti dedicati al pubblico in stile workshop, lezioni di scrittura elfica, ecc. • esposizione con pannelli su usi costumi del medioevo- da 13-15 pannelli
------------	---



CONCORSO VALCERESIO E VALGANNA

<p>APE</p>	<ul style="list-style-type: none">• Concorso a tema aperto (il signore degli anelli) a tutti i bambini e ragazzi della Valceresio e Valganna diviso in categorie- fasce d'età• (esposizione di tutti i lavori fatti all'interno del parco sabato e domenica)• Premiazione degli elaborati a tema
-------------------	---

CUCINA

<p>APE</p>	<ul style="list-style-type: none">• ambientazione medievale della sala e menù tipico. cena sabato e pranzo domenica
-------------------	---