

FAVOLE MUSICALI PREGGESI

A partire da questo anno è partito un nuovo progetto all'interno dei laboratori didattici di Preggio, al quale hanno aderito le scuole primarie e dell'infanzia del II Circolo di Umbertide e Mantignana. L'idea, nata dalla Pro Loco e da due musicisti del paese, ha lo scopo di valorizzare il piccolo borgo umbro e portare le nuove generazioni a conoscerlo per poi tornarci.

L'attività, portata avanti con successo da Alberto Bufali, si arricchisce quest'anno di lezioni dedicate alla costruzione di strumenti musicali, fatti con materiali di recupero.

Durante gli incontri con le scolaresche, è stata proposta la realizzazione di uno spettacolo musicale, basato sulla favola di "Musica ed Ascanio", appositamente scritta, nella quale, leggenda e tradizione locale si fondono per essere messe in scena nel suggestivo scenario preggese.

Nella rappresentazione, gli scolari canteranno e suoneranno con gli strumenti realizzati nei laboratori, per rivivere la storia di Ascanio, giovane e povero pescatore del Trasimeno, e Musica, anziana indovina che lo aiuterà a risolvere gli enigmi musicali che chiudono le tre porte della fortezza e che celano un grande tesoro: il carro d'oro del generale Annibale.

La parte musicale è stata curata da Eolo Pignattini e Francesca Boccacci.

Musica e Ascanio

C'era una volta, tanto tempo fa, in un villaggio sul lago Trasimeno, un giovane ragazzo di nome Ascanio.

La sua era una famiglia poverissima di pescatori e nonostante il duro lavoro spesso il cibo scarseggiava.

Una sera all'imbrunire, sedutosi ad ascoltare le storie che i vecchi pescatori raccontavano tra di loro, rimase colpito da quella della carrozza d'oro del generale Annibale, che si diceva fosse stata nascosta sui colli intorno al lago, dai suoi soldati.

La mattina seguente all'alba, Ascanio saluta la famiglia e si incammina alla ricerca del tesoro.

Dopo aver girovagato alcuni giorni e chiesto informazioni sulla storia di Annibale, il giovane arrivò ai piedi di un colle in cima al quale si trovava una fortezza.

Mentre camminava lungo un impervio sentiero in salita, il giovane incontrò una vecchia signora che stava trasportando due grossi orci d'acqua.

<<Lasci che l'aiuti signora!>> disse il giovane sorreggendo l'anziana << posso portarglielo io questo peso>>

<< Grazie molto giovane ragazzo, accetto volentieri, sono diretta a casa mia, fuori dalle mura della fortezza>>

In men che non si dica raggiunsero una povera casa dove la vecchia invitò Ascanio a fermarsi per riprendere fiato.

<< Ti ringrazio molto giovane ragazzo>> disse

l'anziana << Non ho nulla da mangiare da offrirti, ma mentre bevi un po' della mia acqua, potrai ascoltare una storia che di sicuro ti interesserà>> .

Fu così che il giovane scoprì che la persona alla quale aveva dato una mano lungo la strada per la fortezza era in realtà un'indovina che decise di raccontargli la vera storia del tesoro e della sua ubicazione.

<<Giovane accetta questi doni>> disse l'indovina porgendo una sacca al viandante;

conosco la ragione del tuo peregrinare e voglio darti una mano>>. Ascanio accettò di buon grado e si mise ad ascoltare il racconto della signora.

<<Devi sapere, che il tesoro di cui hai sentito parlare, si trova all'interno della Fortezza ed è custodito da un incantesimo di cui ti fornirò le chiavi>>

Così il giovane venne a conoscenza delle formule magiche di cui aveva bisogno.

La mattina seguente, dopo aver dormito nel fienile dell'indovina, Ascanio parte alla volta della fortezza. La vecchia gli aveva dato una sacca di strumenti musicali, proprio perché le formule magiche non erano altro che suoni e melodie e questi, si fanno con gli strumenti.

<< Quando giungerai alla Porta del Tamburo, per tre volte suonerai il ritmo dei Cavalli>> disse raccomandandosi l'indovina e mostrando con cura

il corretto uso dei strumenti, si fece seria e scura in volto.

<<Poi seguendo la via Nova giungerai nei pressi della porta dei Tromboni, ti apparirà un guardiano e tu dovrai ripetere lo squillo che lui ti suonerà>>

<<Passata che avrai questa porta la prossima prova sarà in piazza della Luna proprio al centro della fortezza, e qui dovrai suonare una melodia con le campane e i liuti>>

<<L'ultimo e più complesso incantesimo che comporta l'uso di tutti gli strumenti andrà eseguito presso la rocca, il punto più alto e remoto della vecchia fortezza>>

Giunto che fu il giovane Ascanio davanti alla prima porta e pronto per risolvere il primo incantesimo, venne colto da un immenso stupore quando vide che gli strumenti donati dall'indovina si trasformarono in giovani esecutori, pronti ad aiutarlo nel suo arduo compito e, visto che ormai mancava soltanto un direttore, si mise alla testa di quello che ormai sembrava un gruppo musicale.

I giovani suonatori diretti da Ascanio riuscirono a superare tutte e quattro le prove descritte dall'indovina, ed oltre alla Carrozza del Generale Annibale, che oggi può essere ammirata presso il Museo di Preggio, ricomparvero anche gli abitanti della Fortezza, anche loro imprigionati per lunghissimo tempo dall'incantesimo.

E fu così che un giovane, tanto tempo fa, riuscì nella sua impresa di ritrovare il tesoro nascosto e visto che quella meravigliosa esperienza lo colpì nel cuore, decise di continuare il suo peregrinare alla guida della banda di amici suonatori, al servizio di una vecchia indovina che decise di seguirli nei loro viaggi e che oggi tutti conosciamo con il nome di Musica.

Copione

Prima scena (Giardino Chiesa via Dell'Ospedale)

Antefatto ed incontro dei protagonisti.

Lungo il Sagrato

Il Narratore

C'era una volta, tanto tempo fa, in un villaggio sul lago Trasimeno, un giovane ragazzo di nome Ascanio.

La sua era una famiglia poverissima di pescatori e nonostante il duro lavoro spesso il cibo scarseggiava.

Una sera all'imbrunire, sedutosi ad ascoltare le storie che i vecchi pescatori raccontavano tra di loro, rimase colpito da quella della carrozza d'oro del generale Annibale, che si diceva fosse

stata nascosta sui colli intorno al lago, dai suoi armigeri. La mattina seguente all'alba, Ascanio saluta la famiglia e si incammina alla ricerca del tesoro.

Dopo aver girovagato alcuni giorni e chiesto informazioni sulla storia di Annibale, il giovane arriva ai piedi di un colle in cima al quale si trovava una fortezza.

Mentre camminava lungo un impervio sentiero in salita, il giovane incontra una vecchia signora che stava trasportando due grossi orci d'acqua.

Ascanio

*<<Lasci che l'aiuti signora!
posso portarglielo io questo peso >>*

Anziana Signora

<< Grazie ragazzo, accetto volentieri. Sono diretta a casa mia, fuori dalle mura della fortezza>>

Seconda scena (Giardino, Scena dei Doni e delle Formule)

Casa della Signora

Panchina del giardino

Narratore

In men che non si dica raggiunsero una povera casa dove la vecchia invita Ascanio a fermarsi per riprendere fiato.

Anziana

<< Ti ringrazio molto giovane , non ho nulla da mangiare da offrirti, ma mentre bevi un po' della mia acqua, potrai ascoltare una storia che di sicuro ti interesserà>>

(Trasformazione dell' Anziana signora in Indovina.... corona d'alloro)

<< Il tesoro che cerchi è nascosto all'interno di questa Fortezza da un antico incantesimo>>

Sacco dei doni.

<<Accetta questi miei doni e ricorda quello che ti dico:

-quando arriverai alla Porta del Tamburo, per tre volte suonerai il ritmo dei Cavalli;

poi seguendo la via Nova sarai nei pressi della porta dei

Tromboni e lì ti apparirà un guardiano: ripeti lo squillo che lui ti suonerà;

-continua la salita fino a piazza della Luna proprio al centro della fortezza, lì dovrai suonare

una melodia con le tue campane ed i tuoi liuti;

-l'ultimo e più complesso incantesimo che comporta l'uso di tutti gli strumenti andrà eseguito

nella rocca, il punto più alto e remoto della fortezza.

Vai Ascanio e "buona fortuna"!

Terza Scena (Cancello del giardino) Porta dei Tamburi, trasformazione degli strumenti in esecutori.

"Esecuzione del ritmo dei cavalli e relativa apertura del cancello"

SPOSTAMENTO LUNGO VIA DELL' OSPEDALE FINO AI GIARDINETTI BELVEDERE

Quarta scena (Giardinetti) Porta dei Tromboni, trasformazione degli strumenti in esecutori.

Guardiano della porta

Squillo dei tromboni

<< Se sarete cotanto bravi nell'imitarmi, vi lascerò passare! >>

"Esecuzione dello squillo e relativa rottura dell'incantesimo"

SPOSTAMENTO VERSO PIAZZA DELLA LUNA

Quinta scena (Piazza della Luna) Incantesimo dei Liuti e delle Campane, trasformazione degli strumenti in esecutori.

“Realizzazione delle melodie, apertura porta”

ULTIMO SPOSTAMENTO VERSO LA ROCCA

Sesta scena (Rocca davanti alle rovine) trasformazione finale degli strumenti in esecutori, tutti i bambini sono musicisti.

“Esecuzione e sorpresa finale con ritrovamento del tesoro di Annibale. L'indovina è incoronata come Musica, regina di tutte le favole”

PORTA DEL TAMBURO, RITMO DEI CAVALLI :



PORTA DELLE CAMPANE:



Prossimi spettacoli:

28 Maggio Scuola Infanzia Calzolaro.
Preggio ore 10.00

30 Maggio Infanzia Mantignana.
Castello Mantignana ore 18.00

3 Giugno Primaria Lisciano Niccone; Primaria Verna
Preggio ore 16.00

14 Giugno Montecastelli
Preggio ore 10.00

16 Giugno Molino Vitelli
Preggio ore 10.00