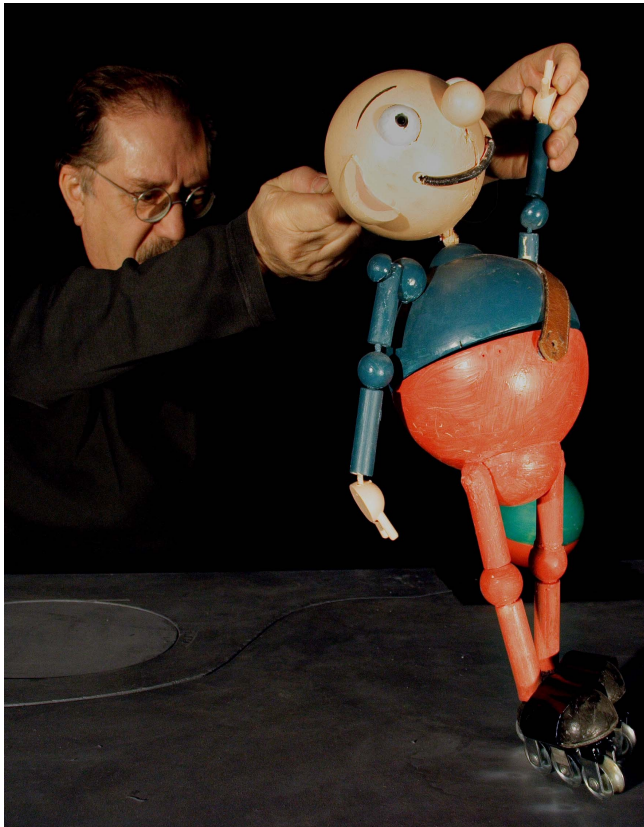


BOMBOLO

UNOTEATRO - IL DOTTOR BOSTIK



testo e regia

Dino Arru

con

Dino e Raffaele Arru

musiche

Bruno Pochettino

scenografie

Raffaele Arru

disegno luci

Marco Zicca

collaborazione allestimento

Stefano Dell'Accio

tecnico luci/suono

Martina Ravelli



La trama

L'avventura di Bombolo è quella della scoperta del mondo, di quel mondo che aspetta ogni bambino fuori dalla sua stanza, dalla sua casa, dal palazzo, appena lasciata la mano del proprio genitore. E di quel mondo che ogni piccolo individuo scopre piano piano dentro di sé, tanto vasto quanto quello che si vede fuori dalla finestra.

Il sole lo abbaglia, la notte lo avvolge, la nuvola lo bagna, la bambina che incontra lo emoziona, il mondo esterno è a portata delle sue mani e delle sue gambe, è necessario osare, sperimentare, anche fallire per crescere.

La storia di Bombolo è quella di un bambino/pupazzo costruito da quello stesso animatore che lo muove, a vista, sulla scena. Anzi è l'animatore che lo accompagna con discrezione, quasi lo protegge senza troppo apparire, nel dipanarsi della vicenda. Una storia iniziatica, poetica e delicata.



Le tematiche principali

Lo spettacolo tratta della scoperta di sé e del mondo che ci circonda. Come il libro a cui si ispira, non intende fornire risposte “serie” sui fenomeni naturali: vuole invece stimolare l'interesse del bambino e suscitargli il divertimento mescolando osservazione e immaginazione, rispondendo alle sue esigenze estetiche, tenendosi sempre al suo livello di comprensione.

La struttura dello spettacolo

Scena 1. Nascita di Bombolo

La scena rappresenta un cortile di un palazzo, di una città.

E' notte, le finestre delle case sono illuminate. Via via la notte lascia spazio al giorno, le luci si spengono, tutto è più visibile. Passano aerei e automobili, passa anche una lumachina, da un pendio scivolano tre palle colorate.

Appare un uomo 'vero': è un attore, un animatore, un falegname? E' Dino! I bambini tra il pubblico si incuriosiscono. Lui prende le tre palle colorate e inizia ad assemblarle, ma il risultato non lo soddisfa... allora esce di scena con le tre palle.

Fuori scena si sentono rumori di falegnameria, anche esagerati, si intravedono anche le scintille di una mola; all'improvviso Dino ritorna in scena e ora nelle mani regge un pupazzo grassottello, costruito proprio collegando le tre palle iniziali, dotato di braccia, gambe e di uno sguardo stupito. Ecco Bombolo!

Scena 2. Bombolo affronta le prime difficoltà

Bombolo non sa camminare, è proprio quell'animatore che l'ha costruito che lo aiuta a muovere i primi passi nel cortile.

Non è facile reggersi in piedi, l'equilibrio è instabile, il corpo vacilla, ma i primi passi sono entusiasmanti, Bombolo ha vinto la sua scommessa, ce l'ha fatta, viene premiato con un regalo: un paio di pattini a rotelle!

Quell'equilibrio difficilmente raggiunto è ora messo a dura prova, Bombolo cade, si rialza, capitombola, sbatte contro gli spigoli delle case, ma poi anche questa difficoltà è superata, Bombolo si diverte a correre sui suoi pattini finché... improvvisamente finisce in un tombino aperto.

Scena 3. Bombolo supera la paura (con un piccolo aiuto...)

Nel tombino Bombolo è terrorizzato da cigolii e rumori sospetti, infastidito da ragni e ragnatele, suggestionato da ombre e bagliori. Intorno a sé immagina mostri giganteschi. Annaspando tentoni nella fioca luce Bombolo intravede una fune che penzola dall'alto, vi si aggrappa e risale alle luci: una talpa benefica l'ha aiutato a tornare in superficie

Scena 4. Il giorno

Bombolo si è appena ripreso dallo spavento; in cielo sorge un sole splendente. Un raggio accecante colpisce gli occhi di Bombolo, Dino si affretta ad inforcare gli occhiali da sole e ne porge un paio anche a Bombolo.

I due rimangono ad abbronzarsi per alcuni secondi sorridendo sereni. Da dietro i palazzi sopraggiunge un gran nuvolone che oscura il sole e brontolando scarica una pioggia circoscritta nella zona dove sosta Bombolo. Dino apre un ombrellino e lo protegge, ma Bombolo non si fa contrariare, trova subito il modo di divertirsi anche con la pioggia: può saltare nelle pozzanghere!

Scena 5. La notte

Cala la sera. Le finestre dei palazzi si illuminano. Dino accende una torcia. Spunta anche la luna. Le lunghe ombre della notte vagano tra i palazzi, furtive.

Occhi fluorescenti, osservano, compare un gatto, Bombolo avanza guardingo riparandosi dietro Dino, ma fa presto amicizia; compare anche un topo, che il gatto mette presto in fuga.

Scena 6. L'alternarsi notte/giorno

Dino accende il sole con un gran fiammifero. Il sole si illumina lentamente diffondendo la luce e scacciando la notte. Dal terreno spunta un gran bel fiore: un girasole, che è più alto di Bombolo.

Il pupazzo lo ammira e lo accarezza, poi sollevandosi sulla punta dei piedi, lo annusa. Dalla corolla balza fuori una vespa. Bombolo si spaventa e cade a terra con un gran capitolombolo.

Scena 7. L'innamoramento

Da dietro l'angolo di un palazzo una bimba osserva la scena immobile e silenziosa. Bombolo la vede, cerca un modo per farsela amica, coglie un fiore e corre felice verso la bimba. Lei, smorfiosa, si volta e si allontana scomparendo oltre i palazzi.

Scena 8. L'oggetto transazionale

Bombolo è affranto, si siede a terra e inizia a piagnucolare. Una mano gentile (la mamma?) gli lancia un orsacchiotto di peluche.

Bombolo prima lo prende per una palla e lo fa volare con un calcio, poi lo osserva meglio, lo accarezza e lo prende con sé. Bombolo girando su se stesso osserva i palazzi e il cortile, quindi inforca l'orsacchiotto come uno zainetto, ed è pronto per uscire dal cortile.

Scena 9. Bombolo cresce

Si vede Bombolo allontanarsi dal cortile dei suoi primi giochi: incontra anche un altro bambino come lui, che lo accompagnerà per un po'.

Dovrà infine attraversare un fitto bosco dove incontra farfalle bellissime, uccelli variopinti, ma anche un lupo da cui si tiene a distanza.

Proseguendo il viaggio, Bombolo attraversa paesi e città, guarda fiumi e scala montagne.

Ora i suoi spostamenti si fanno più veloci, Bombolo inforca una bicicletta, ora è sempre più lontano...

Tecniche e linguaggi teatrali

Bombolo è uno spettacolo di teatro di figura che utilizza pupazzi in legno manovrati a vista. Per facilitare la comprensione da parte dei bambini più piccoli, la comunicazione è affidata unicamente alle immagini in movimento e alla musica.

I personaggi e le situazioni si caratterizzano per una certa aderenza al reale, ma anche per una trasposizione fantastica delle loro caratteristiche, unita anche ad un gioco di grande/piccolo, come l'uso di una copia "piccola" del personaggio o dell'oggetto per rappresentarlo come "distante". I bambini non risultano affatto sconcertati dalle sproporzioni volute, anzi l'intervento dell'immaginario e del fantastico aiuta la loro comprensione e l'immedesimazione in scene e situazioni

La creazione dello spettacolo

Lo spettacolo è ispirato al libro di E. Délessert "Come un topo piglia un sasso sulla testa e scopre il mondo", edizioni EL.

Il breve libro di E. Délessert è stato letto e frazionato in scene. Nel libro il protagonista è un topolino curioso, nello spettacolo invece è un bambino di città, che deve imparare a vivere tra palazzi e cortili, districandosi tra avventure e pericoli della città, ma che subisce al contempo la fascinazione della campagna, degli animalotti e del bosco

La scenografia e i costumi

La scena – che i bambini possono visitare al termine della rappresentazione – risulta molto interessante, perché si tratta di vera macchina teatrale incorporata dentro una grande baracca-scatola concepita come un teatro in miniatura, essendo provvista di palcoscenico, quinte, fondali, graticcio, tiri e americane per i fari.

L'ambientazione è quella di un cortile, circondato da alti palazzi e da uno spicchio di cielo.

Lo stile dei pupazzi e delle scene richiamano i primi anni del '900 e un certo genere di giocattoli che avevano un marcato richiamo alle avanguardie del periodo.

I protagonisti

La compagnia IL DOTTOR BOSTIK è oggi una delle poche formazioni italiane che percorrono con coraggio e successo un cammino d'avanguardia nel "teatro degli oggetti". Nata a Torino da un'esperienza di animazione teatrale con i burattini, condotta nelle scuole della città fin dal 1979, si è costituita legalmente nel 1985. Da quella data ha attraversato una serie di tappe fondamentali - la realizzazione dei primi spettacoli utilizzando le tecniche artigianali del teatro delle marionette e dei burattini, la presenza sul territorio torinese con un laboratorio di costruzione e la collaborazione con importanti strutture della città (Centro Sperimentale della RAI TV e Teatro Stabile di Torino) - che le hanno permesso di perfezionare uno stile personale e raffinato che si identifica nel particolare rapporto che negli allestimenti intercorre tra attore e oggetto animato.

L'animazione 'a vista', la comunicazione affidata principalmente al linguaggio visivo, l'interesse e lo studio delle avanguardie artistiche del '900, lo specifico interesse ai temi della vita quotidiana e al rapporto tra l'uomo e l'ambiente, caratterizzano oggi la sua poetica.

Tra gli spettacoli allestiti ricordiamo: LE AVVENTURE DI CIPOLLINO (1983), CAPOLINEA (1985), COMUNE MULTIPLO (1988), ACQUA (1990), LA VALLE DEL CAOS (1995), BOSTIK JAZZ BAND IN CONCERTO (1999), FUTURO ANTERIORE (1999), I SIGNORI PORCIMBOLDI (2000), IL MELO GENTILE (2001), HO VISTO IL LUPO (2004), B&B (Beckett and Bacon) (2005), TENTAZIONI (2007) oltre alle due produzioni realizzate in collaborazione con il "Settore Protezione Civile" della Regione Piemonte: "ESSEOESE ovvero le disavventure di Giovanni Rischiotto" (1998) e "ACQUA DI PO, storia del grande fiume" (2003).

La compagnia ogni anno effettua più di 150 rappresentazioni e partecipa a Festival internazionali in tutta Europa. Ha ricevuto tre premi per i migliori spettacoli d'animazione e numerose menzioni. Fin dall'anno di costituzione è riconosciuta dal Ministero del Turismo e Spettacolo (oggi Dipartimento dello Spettacolo del Ministero dei Beni Culturali) e dalla Regione Piemonte, Assessorato alla cultura. E' una delle compagnie fondatrici del "Progetto Piemonte Teatro Ragazzi e Giovani".

Dal gennaio 2000, la Compagnia Stilema e il Dottor Bostik hanno creato Unoteatro. A partire dalla messa in comune delle precedenti esperienze, si è inteso fondare un luogo dove dare maggior forza al lavoro di riflessione sul rapporto tra il teatro e la società contemporanea delle giovani generazioni.

Nel luglio 2003 al Festival "Arrivano dal mare" di Cervia, Dino Arru ha ricevuto la Sirena d'oro, il premio che annualmente viene attribuito a personalità che abbiano "con il loro lavoro e le loro opere promosso e illuminato il teatro di figura nel mondo".

Nel giugno 2004 la compagnia è stata invitata con lo spettacolo "ACQUA", quale unica compagnia italiana al Festival Mondiale UNIMA a Rijeka (Croazia), nel giugno 2008 al festival mondiale di Praga (Repubblica Ceca) con lo spettacolo "TENTAZIONI".

Approfondimenti possibili

Fate costruire agli allievi dei semplici pupazzi utilizzando palline, scotch, pezzi di stoffa. Con uno scatolone costruite poi la scatola-baracca entro la quale i burattini dovranno muoversi e invitate gli allievi ad aiutare il loro burattino a muovere i primi passi, a fargli conoscere il mondo, ad accudirlo e a lasciarlo girovagare per un po'.

Prendete nota dei gesti degli alunni e del loro rapporto con il burattino-bambino: attraverso questo gioco potrete scoprire molti aspetti nascosti del modo di vedere il mondo, la vita, gli affetti, la famiglia dell'allievo!

Come è noto, durante l'infanzia – in un percorso che non finisce mai e che interessa comunque tutta la vita – il fanciullo comincia il processo detto di individuazione, atto a sperimentare, conoscere e costruire la propria identità. Grande importanza in questo processo riveste il gioco e, in particolare, il gioco simbolico: il processo di crescita e di adattamento del bambino è fortemente ansiogeno e ha quindi bisogno di un luogo di rappresentazione in cui proiettare le tensioni che non saprebbe altrimenti elaborare ed esprimere: Dina Rosenbluth scrive che “nel gioco il bambino, in un momento, in un luogo e in una circostanza che egli stesso ha scelto, può ritornare e ritornare su situazioni che nella vita esterna o nella vita della sua fantasia interna lo hanno preso un po' di sorpresa e lo hanno lasciato sconvolto. Egli può tentare, nel gioco, di conciliarsi con tali situazioni e di superarle per affrontare un altro problema”.

Lev Vygotskij sottolinea che attraverso la finzione ludica il fanciullo allarga il proprio campo di azione e di conoscenza, esprimendo principalmente il proprio bisogno di conoscere e di adattarsi al mondo. Il gioco è il mezzo più efficiente per sviluppare il pensiero astratto: il bambino crea delle situazioni immaginarie per superare i limiti delle sue possibilità di azione concreta e reale.

Piaget sostiene che il gioco di finzione compare nel bambino intorno ai due anni, tra la fine dello stadio sensomotorio e l'inizio di quello preoperatorio. A questa età si verifica uno straordinario incremento nell'attività simbolica e il bambino comincia a mostrare la capacità di capire il mondo attraverso l'uso di simboli.

Bruner considera il gioco “un modo per minimizzare le conseguenze delle azioni e quindi apprendere in una situazione meno rischiosa”; inoltre gli appare come “una buona occasione per tentare nuove combinazioni comportamentali che non potrebbero essere tentate sotto pressione funzionale”. In questi giochi di finzione, del “fare finta che...”, il bambino segue inizialmente un impulso puramente imitativo, che lo aiuta a varcare i limiti dell'infanzia, per proiettarsi nel mondo degli adulti, e impersonarne i ruoli.

Possiamo quindi dire che ogni bambino, attraverso il gioco del “facciamo che io ero”, attraverso l'identificazione con qualcuno che vive una situazione molto diversa dalla propria, può sperimentare nuovi mondi e nuovi modi di rapportarsi, investigare realtà sconosciute e definire quindi meglio la propria identità. Può “giocare” a essere qualcuno senza doverne subire le conseguenze, può trasferire ansie e fantasmi tipici della crescita in una situazione protetta e rapportarsi alle aspettative altrui senza il rischio di deluderle sul serio.

Man mano che il fanciullo cresce giochi e fiabe di questo tipo possono anche aiutare a comprendere l'Altro, a immedesimarsi in un Altro apparentemente tanto lontano: chiedersi “che cosa farei io se fossi nella sua situazione?” serve a costruire una cultura della pace e della tolleranza, aiuta a mettere le basi per una società interculturale in cui la diversità è ricchezza da cui attingere e non male da estirpare.

Attraverso il gioco del bambino, quindi, l'adulto può comprendere molto del suo mondo interiore: Melanie Klein fu la prima a sostenere l'importanza dell'osservazione del gioco dei bambini per accedere al loro inconscio perché attraverso di esso il bambino

elabora i conflitti, le angosce, le fantasie. Spesso inoltre il bambino porta nel gioco, attraverso una traslazione di oggetti, le proprie esperienze di vita e saperle leggere può aiutare ad aiutarli.

Anche Sigmund Freud aveva sottolineato come il gioco sia un modo per il bambino di rimettere in atto esperienze psichiche dolorose e di provare a riparare inconsciamente situazioni di sofferenza.

Offrire quindi ai bambini uno spazio per il gioco e la creatività e avere l'attenzione di "leggerli", può essere una carta vincente per far emergere ansie e paure, aggressività e desideri. Con il gioco il bambino può esprimere l'indicibile, raccontare cose che non riesce e non può verbalizzare: con il gioco il bambino elabora, rielabora e comunica: un atteggiamento empatico e attento può fare in modo che questa comunicazione non cada nel vuoto.

ptrgp@fondazionetrg.it

Potete inviare allo sportello email del Progetto Teatro Ragazzi e Giovani Piemonte le vostre domande e le vostre osservazioni relative alle varie tematiche del rapporto tra teatro e scuola. Riceverete una risposta da esperti del settore.