

Età: +6 anni - scuola primaria, scuola secondaria di 1° grado, famiglie)



JIM E IL PIRATA

Tratto da "L'Isola del tesoro" di R. L. Stevenson



Cielo, mare, terra, legno; una scenografia semplice, essenziale.

In scena, un attore narratore.

Si prepara a raccontare la sua storia cantando un canto di mare.

Un ultimo saluto al porto sicuro, e via.

L'ancora si solleva, gocciolante e piena di alghe.

Il vento gonfia le vele, e la terraferma è sempre più lontana.

È la storia di Jim Hawkins, un ragazzino che parte per un'avventura.

Destinazione? Un'isola lontana e misteriosa, dove giace il tesoro del temibile pirata Flint.

Il bottino di una vita di scorribande.

Durante il viaggio Jim incontrerà personaggi indimenticabili: il nobile dottor Livesey, l'eccentrico conte Trewlaney, il bizzarro naufrago Ben Gunn, e soprattutto Long John Silver, amabile cuoco di bordo con una gamba sola, che dietro alla risata fragorosa nasconde più di un segreto.

Un'avventura senza tempo, che racconta di mare e di vento, di gioia e di paura, di avidità e coraggio.

Jim scoprirà il valore della libertà e imparerà a fidarsi di chi merita la sua fiducia.

Tra duelli e tradimenti, tra coltelli che volano e vanghe che scavano, tra pappagalli che cantano canzoni di mare e casse da morto, **il viaggio di Jim alla ricerca del tesoro diventerà il viaggio di un ragazzo che parte bambino e tornerà uomo.**

-
- di e con **Flavio Panteghini**
 - regia **Albino Bignamini**
 - scene e costumi **Francesca Saunders**
 - Consulenza drammaturgica **Albino Bignamini e Tiziano Manzini**
 - luci **Paolo Fogliato**
-

Durata: 75 minuti

Distribuzione

Laura Lipari

035 235039

organizzazione@pandemoniumteatro.org



TEATRO D'ARTE CONTEMPORANEA
PER LE NUOVE GENERAZIONI



MINISTERO
DELLA
CULTURA

NEXT

Regione
Lombardia

Fondazione
CARIPLO

NEXT 2024 – 2025

PALCHI DI CLASSE

SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

Titolo spettacolo:

JIM E IL PIRATA

Genere (teatro per l'infanzia e la gioventù, danza e multidisciplinare, musica e circo contemporaneo):
teatro per l'infanzia e la gioventù

Fascia età pubblico:

6-13 anni (maggior centratura 9-13 anni)

Argomento spettacolo:

Avventura, percorso di crescita e rapporto con la figura adulta

Crediti completi:

di e con Flavio Panteghini

Regia Albino Bignamini

Consulenza drammaturgica Albino Bignamini e Tiziano Manzini

scenografia Francesca Saunders

luci Paolo Fogliato

Sinossi:

Cielo, mare, terra, legno; una scenografia semplice, essenziale.

In scena, un attore narratore.

Si prepara a raccontare la sua storia cantando un canto di mare. Un ultimo saluto al porto sicuro, e via.

L'ancora si solleva, gocciolante e piena di alghe.

Il vento gonfia le vele, e la terraferma è sempre più lontana.

È la storia di Jim Hawkins, un ragazzino che parte per un'avventura.

Destinazione? Un'isola lontana e misteriosa, dove giace il tesoro del temibile pirata Flint.

Il bottino di una vita di scorribande.

Durante il viaggio Jim incontrerà personaggi indimenticabili: il nobile dottor Livesey, l'eccentrico conte Trewlaney, il bizzarro naufrago Ben Gunn, e soprattutto Long John Silver, amabile cuoco di bordo con una gamba sola, che dietro alla risata fragorosa nasconde più di un segreto.

Un'avventura senza tempo, che racconta di mare e di vento, di gioia e di paura, di avidità e coraggio.

Jim scoprirà il valore della libertà e imparerà a fidarsi di chi merita la sua fiducia.

Tra duelli e tradimenti, tra coltelli che volano e vanghe che scavano, tra pappagalli che cantano canzoni di mare e casse da morto, **il viaggio di Jim alla ricerca del tesoro diventerà il viaggio di un ragazzo che parte bambino e tornerà uomo.**

Note di regia:

C'è qualcosa di universale, nell'avventura: il saluto a un ordine rassicurante per lasciare posto al necessario caos; ci sono i pericoli e le prove, gli aiutanti e i nemici; c'è il viaggio verso l'ignoto, c'è la ricerca del prezioso, del sommerso, dell'incredibile. **E infine ritorni a casa, ma non sei quello di prima.** Sei cambiato, sei diverso. **Sei cresciuto.**

Quando sei bambino, è più facile cogliere tutto questo. *“E nei sogni di bambino, la chitarra era una spada. E chi non ci credeva, era un pirata...”* così cantava Edoardo Bennato, nella canzone Sono solo canzonette. E

come dargli torto? **Ogni cosa poteva diventare una spada!** I rotoli di scottex, che li arrotolavi stretti e diventano pugnali. Le ramaglie quando il giardiniere potava le piante del giardino: i più duri, katane giapponesi, mentre quelli elastici si trasformavano in fruste, come quella di Indiana Jones. E poi le bottigliette di plastica, quelle verdi erano ottime spade laser... Quando sei bambino, ogni cosa può diventare una spada. Ma non solo. Ogni cosa può diventare un'isola, una nave, il mare... Oppure, una mappa del tesoro. Una mappa con una X rossa al centro.

“Se devo scegliere un libro, il libro, scelgo senz'altro L'Isola del Tesoro, di Robert Louis Stevenson. Perché è pieno di vento, di immaginazione, di avventura, d'infanzia”, scrive Antonio Tabucchi.

E ha ragione. L'Isola del Tesoro non è solo un libro d'avventura: è **IL libro d'avventura**. Perché, in fondo, è **semplice**. Semplice come il puro atto che compie un bambino quando prende un foglio, lo ingiallisce con miscela di acqua e polvere di caffè, e dopo averne bruciato leggermente i bordi con una candela lascia andare la mano, e comincia a tratteggiare coste, spiagge, boschi, montagne... E alla fine, una X rossa al centro.

È semplice, l'Isola del Tesoro. **Non è altro che il rito di passaggio di Jim Hawkins, che parte bambino e torna uomo.**

Raccontare a teatro l'Isola del Tesoro, per me, significa principalmente questo: raccontare una storia semplice, sì, ma **grande, ricca, universale**. Significa ricordarmi che **crescere non vuol dire ingrigire, se si continua a veleggiare e a seguire mappe sempre nuove**. Ricordarmelo, e ricordarlo a chi ascolterà le mie parole.

Raccontare una storia come questa, per me che sono adulto, significa ricordarmi che crescere non vuol dire ingrigire, se si continua a veleggiare e a seguire mappe sempre nuove. Ricordarmelo, e ricordarlo a chi ascolterà le mie parole.

Ascoltare una storia come questa, per chi adulto non lo è ancora, significa invece partire per un viaggio.

Significa contattare la propria paura e il proprio coraggio, assaporare la libertà e scoprirne il prezzo.

Significa andare alla scoperta di padri, di modelli da seguire e poi rifiutare, per poter tracciare la propria rotta.

Significa alzare le vele e levare l'ancora alla ricerca di un tesoro che, forse, si trova dentro ciascuno di noi.

Riflessioni post-visione (facoltativo)

Spunti sul tema trattato:

L'avventura.

L'avventura non è utile soltanto all'evasione: il “viaggio dell'eroe”, ossia l'archetipo narrativo definitivo di cui parla Joseph Campbell, è anche rappresentazione metaforica della vita interiore di ciascuno di noi.

Raccontare l'avventura significa raccontare la nostra vita in modo non ordinario: distaccarcene tramite la finzione narrativa, e riappropriarcene tramite l'immedesimazione nell'eroe che parte, che affronta paure ancestrali, che sconfigge nemici potenti, che trova un tesoro, e che -alla fine- torna a casa cambiato.

La **crescita**.

Ho scritto il testo di questo spettacolo a cavallo tra i 29 e i 30 anni. Raccontare la storia di Jim è stato -anche- un modo per accettare il mio essere adulto mantenendo al contempo un filo con il bambino che sono stato.

“Davanti al mare sono nato, in riva al mare sono cresciuto, e sul mare sono diventato

uomo”, dice il mio Jim all'inizio dello spettacolo. E lo ripete sul finale: “Sono passati anni da quel viaggio, e ora sono diventato uomo.” I pericoli che Jim affronta, le responsabilità di cui suo malgrado viene investito, l'aiuto che riesce a dare ai suoi compagni di viaggio, l'accettazione delle proprie paure, l'esito vittorioso del finale: tutto questo concorre a raccontare, di fatto, una storia di crescita, in cui un bambino (che ancora dipende totalmente dall'adulto) diventa sempre più indipendente. In altre parole, sempre più “grande”.

Il **rapporto con gli adulti** un altro tema centrale dello spettacolo.

Per crescere, Jim ha bisogno dapprima di affidarsi completamente all'adulto: porta subito la mappa dal dottore e dal conte, lascia che siano loro a organizzare la partenza, e -soprattutto- investe Long John Silver di un ruolo quasi paterno.

In un secondo momento, questi personaggi deludono Jim: il conte si rivela inaffidabile, il dottore non sa che fare, e -soprattutto- Long John Silver mostra l'altra faccia dell'adulto: il pirata. Solo alla fine del suo arco narrativo (e quindi del suo percorso di crescita), dopo aver salvato la vita agli adulti della storia, troverà un

nuovo rapporto con ciascuno di loro. Un rapporto che tenga conto dei pregi e dei difetti di ciascuno di loro, senza cercare più un genitore-supereroe, ma cogliendone e accettandone le necessarie fragilità.

L'approccio ai tre temi fondanti (avventura, crescita, rapporto con l'adulto) varia molto a seconda dell'età del pubblico.

Per le/i più piccole/i (scuola primaria) l'avventura è spesso legata principalmente alla **fantasia**. Il viaggio di Jim colpisce per la sua dimensione puramente avventurosa, e spesso dopo lo spettacolo i bambini hanno voglia di continuare a immaginare.

Come va avanti la storia? Cosa succede a Jim dopo il ritorno? Jim farà altre avventure in mare? Jim e Long John si incontreranno ancora? Che avventure ha fatto Long John prima di incontrare il conte a Bristol?

Una proposta di lavoro in classe può essere proprio partire dalle domande dei ragazzi/e per **inventare nuove storie** attraverso linguaggi più disparati: scrittura di racconti, disegni, fumetti... che potrebbero convergere in un unico libro di classe: una "seconda isola del tesoro" che parta proprio dagli spazi lasciati vuoti dal racconto!

Un altro elemento che affascina molto i bambini è la **mappa**.

Quante mappe si possono disegnare! Mappe inventate, mappe reali, mappe di casa, mappe di scuola, mappe del tesoro, mappe geometriche, mappe topografiche, mappe dell'anima, mappe interiori...

Si possono disegnare da zero, ricalcare, copiare, inventare, comporre con elementi naturali come terra o foglie, incidere su pannelli di legno, si può prendere la struttura di un luogo (come la scuola) e re-inventarlo in chiave fantastica (e se qui, al posto di quest'aula, ci fosse un lago? Che mostro ci vivrebbe? E questi alberi, cosa potrebbero essere? Una foresta incantata, o dei denti di gigante?)

Non c'è limite alla fantasia, quando si tratta di mappe!

Il percorso di crescita di Jim è anche un **viaggio emotivo**. Stupore, meraviglia, desiderio di partire, sete di avventura, e poi tristezza e rabbia, paura, terrore, sollievo, affetto, commozione, felicità.

Riconoscere le **emozioni** di Jim, chiedersi come stava nei vari momenti della storia, può essere una chiave di accesso privilegiata al mondo interiore di ciascuno per lavorare in un secondo momento sulle proprie emozioni, che si tratti di bambini della primaria, o di ragazzi della secondaria di primo grado.

Per i/le ragazzi/e tra i 10 ed i 13 anni il tema del **crescere**, del **passare da un'età a un'altra**, è centrale.

Partire dal percorso di formazione di Jim per portare i ragazzi ad affrontare la propria crescita. Usare in maniera esplicita metafore suggerite dalla storia di Jim per parlare di sé e della propria identità in costruzione: com'era la mia locanda? Quali mappe ho trovato nella mia vita? Dove voglio dirigere la mia nave? Chi sono, o chi sono stati, i miei pirati? Qual è il tesoro che cerco?

E così via, lasciando all'insegnante (da solo, o con i ragazzi) il compito di trovare le domande giuste.

Analisi scene, costumi e scenografie:

La scelta di una narrazione senza troppi fronzoli: perché in un'epoca di costante bombardamento visivo vorrei tornare all'essenzialità, a un attore in scena che racconta una storia con il corpo e con la voce. Corpo e voce che consentono a ciascuno spettatore di immaginare, di colorare le parole dette in scena con i colori che la fantasia dà loro a disposizione.

Per questo una scenografia essenziale: perché all'avventura non servono effetti speciali per lasciare il segno nei cuori di chi la ascolta.

Da qui la ricerca di modalità narrative che sappiano parlare alle bambine e ai bambini di oggi, pur rimanendo più fedele possibile alla storia originaria: perché nel viaggio di Jim c'è già tutto, senza bisogno di forzare riletture di cui, forse, non c'è alcun bisogno.

Suggerimenti letture, attività, approfondimenti:

Libri a tema: "Disegnare mappe a mano" di Helen Cann,

"Il mondo immaginario di..." di Keri Smith.