

C'è un bambino che un giorno trova un pinguino davanti alla porta di casa. Un pinguino che sembra davvero molto triste. Probabilmente si è perso, e il bambino cerca di capire da dove arriva, cosa vuole: "Perché è triste questo pinguino"? Il bambino decide di trovare il modo di riportarlo a casa, costruisce una barca e affronta con lui il lungo viaggio verso il Polo Sud, perché, come tutti sanno, i pinguini vivono al Polo Sud. Ma se non fosse quello di tornare a casa il suo primo desiderio?

**Temi prevalenti:** Una storia buffa per parlare di mondi sconosciuti che si incontrano, della difficoltà di comunicare e comprendere chi è altro da noi, di un oceano da solcare per far crescere in noi affetto ed amicizia. E così diventare grandi. Come nasce un dialogo? Sono così importanti le parole? Tra mille gesti che restano incompresi e piccole gag surreali, continui fraintendimenti, alcuni enormi, altri apparentemente insignificanti, tra mille avventure e tempeste, i due arriveranno alla fine del loro viaggio. Ma un viaggio può veramente avere una fine?

**Metodo di lavoro:** Le musiche scelte per lo spettacolo sono realizzate con strumenti giocattolo e rispondono all'esigenza di un tappeto sonoro semplice, chiaro ed essenziale, fatto di pochi suoni facilmente riconoscibili e poco invadenti. Unica concessione alla forma canzone vera e propria è la canzone *La mer* di Jacques Brel che sottolinea il momento del viaggio (vero momento di incontro e formazione dei due protagonisti) e il ritrovamento finale.

Il "Bambino" è razionale, se non razionalissimo. Fondamentalmente ordinato, qualche volta anche troppo, perché se le cose non son messe come le vuole lui, non si sente a suo agio. In lui quel "senso civile" che lo porta a prendersi cura eventualmente di chi gli sta intorno e gli chiede aiuto, è la conseguenza di una norma di comportamento spiegata razionalmente («è giusto aiutare gli altri»), e non dal punto di vista delle emozioni. È di per sé curioso, ma non lo vuole dare a vedere.

Può arrivare al paradosso di fare qualcosa per l'altro ma, visto che si vergogna di avere sentimenti, adottando una maschera ancor più fredda del normale: per fare il grande, per fare l'uomo.

È però fedele: per questo, quando si rende conto di quello che prova, o di aver sbagliato, allora fa di tutto per rimediare.

Il pinguino spesso imita (o cerca di imitare) il bambino. Se in un primo momento lo fa per istinto di sopravvivenza, successivamente lo farà per cercare di *capire* il mondo del bambino. Solo così istinto, affetti e razionalità si incontrano e compensano.

Questo scambio dà vita ad un mondo nuovo finalmente condiviso. Il bambino e il pinguino non sono più soli.

**Fonti utilizzate:** Il lavoro è liberamente ispirato al libro per l'infanzia *Chi trova un pinguino...* di Oliver Jeffers (Zoolibri).

**Percorso di ricerca teatrale :** Lo studio nasce da un'esperienza di laboratorio teatrale condotto per una scuola primaria in provincia di Brescia con due classi III che hanno lavorato sul teatro gestuale e comico.

Ai bambini sono stati forniti gli strumenti di base per la costruzione di una gag: presentazione dei personaggi, comunicazione delle loro intenzioni al pubblico, nascita di un contrasto o di un imbarazzo la cui soluzione, anche semplice, diventa insormontabile sulla scena, con la costruzione di un climax di errori e incomprensioni.

I bambini hanno poi sviluppato alcune delle situazioni chiave della storia moltiplicandole secondo le diverse interpretazioni e giocando allo sdoppiamento dei ruoli: da uno a 30 pinguini, più bambini che cercano la soluzione ad un dilemma e mille tentativi per riportare al Polo Sud questo strano ospite.

Il linguaggio non verbale è stata una scelta insita nella vicenda stessa: due personaggi appartenenti a mondi completamente diversi, senza un linguaggio comune, un territorio di incontro.

Il discorso della incomunicabilità e dei possibili errori di comprensione si è poi esteso alla fisicità e ai gesti: pieni di significato per il bambino e assolutamente svuotati di senso per il Pinguino che li vive solo come un gioco da imitare e ripetere, senza assegnare loro un senso, una finalità specifica.