



TEATRO GIOCO VITA

FONDAZIONE  
TEATRI DI  
PIACENZA



FONDAZIONE  
DI PIACENZA E VIGEVANO



Comune di Piacenza

ASSOCIAZIONE  
AMICI DEL  
TEATRO GIOCO VITA

La Piccionaia

# FAVOLE AL TELEFONO



*A teatro con  
mamma e papà*

**Rassegna di teatro per le famiglie**

**TEATRO FILODRAMMATICI**  
domenica 23 gennaio 2022  
ore 16.30

XXVII edizione 2021/2022



## SALINBANCO

*42<sup>a</sup> Rassegna di Teatro Scuola*  
*Stagione Teatrale 2021 | 2022*

**TEATRO FILODRAMMATICI**  
lunedì 24 gennaio 2022 - ore 9 e ore 10.45



LA PICCIONAIA

## FAVOLE AL TELEFONO

di Titino Carrara, Carlo Presotto, Gianni Rodari

regia Carlo Presotto

con Aurora Candelli e Julio Escamilla

scenografia Mauro Zocchetta

consulenza video Giacomo Verde

teatro d'attore, tele-racconto, videoproiezioni

pubblico: da 5 a 10 anni

durata spettacolo: 1h

SPETTACOLO DEDICATO AL CENTENARIO RODARIANO 2020

Uno spettacolo che mette in gioco le celebri favole di Rodari con la tecnica del tele-racconto, una originale interazione tra gli attori e l'immagine digitale creata dal vivo. Una coppia di genitori in viaggio dialoga via smartphone con i figli a casa, in una divertente gara sul confine tra reale e virtuale, mettendo in scena il paradosso dell'essere presenti a distanza. Una sfida che sfrutta un ricco repertorio di immagini debitorie alla lezione estetica di Bruno Munari, illustratore della prima edizione del celebre libro. Il racconto crea personaggi e ambienti di alcune tra le più famose e divertenti favole di Gianni Rodari che si snodano in un continuo gioco poetico e di stupore.

## NOTE PER L'APPROFONDIMENTO

### Descrizione del lavoro

*Favole al Telefono* è lo spettacolo che La Piccionaia dedica nel 2020 al centenario Rodariano.

La sua particolarità è quella di mettere in gioco le celebri favole di Rodari con la tecnica del tele-racconto, una originale interazione tra gli attori e l'immagine digitale creata dal vivo.

Una coppia di genitori in viaggio dialogano via smartphone con i figli a casa, in una divertente gara sul confine tra reale e virtuale, mettendo in scena il paradosso dell'essere presenti a distanza.

Una sfida che sfrutta un ricco repertorio di immagini debitorie alla lezione estetica di Bruno Munari, illustratore della prima edizione del libro. E così alla voce del ragioniere Bianchi di Varese si aggiungono le immagini videoproiettate di oggetti quotidiani che accompagnano la narrazione. Bicchierini di gelato, le tessere del tangram, costruzioni di legno, dei biscotti, una pennellessa, conchiglie, un orologio, automobiline ed altri piccoli oggetti vengono ingigantiti dal vivo grazie all'occhio della telecamera. Il racconto crea personaggi ed ambienti di alcune tra le più famose e divertenti favole di Gianni Rodari. La camminata di un distratto, il palazzo di gelato, il palazzo da rompere, La Zia Ada, Re Mida, Alice cascherina, Giacomo di cristallo e la viola al polo nord, si snodano in un continuo gioco poetico e di stupore. Perché, come dice uno dei personaggi, "ci vuole una grande fantasia ed una forte immaginazione" per immaginare cose che non ci sono e farle esistere. Una vera e propria grammatica della fantasia che permette a questi racconti di attraversare i decenni e le grandi trasformazioni del mondo dei ragazzi e delle famiglie senza risentirne.

Come sassi gettati in uno stagno le loro parole mettono in moto la nostra immaginazione, non la lasciano tranquilla, producono onde di superficie e profondità, provocano una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella loro caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni.

Come ci insegna Gianni Rodari, "Le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle favole. Servono alla poesia, alla musica, all'utopia, all'impegno politico: insomma, all'uomo intero, e non solo al fantastichiere. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente: come la poesia e la musica, come il teatro o lo sport. Servono all'uomo completo."

Questa nuova edizione dello spettacolo, dopo la prima che dal 2005 ha viaggiato per oltre dieci anni sui palcoscenici di tutta Italia, nasce dal passaggio di consegne tra Paola Rossi e Carlo Presotto ai giovani artisti Aurora Candelli e Julio Escamilla. Rossi e Presotto si muovevano a loro agio all'interno della tecnica del tele-racconto, che li aveva visti protagonisti fino dall'incontro con il suo creatore Giacomo Verde ai primi degli anni '90. Candelli ed Escamilla, nativi digitali, si muovono nell'interazione tra teatro e tecnologie con una nuova agilità, reinventandone la modalità di narrazione e guardando avanti, proiettando nel futuro il grande bagaglio di esperienza de La Piccionaia.

### Da che cosa è nata l'idea del lavoro?

Lo spettacolo nasce da un lungo percorso di laboratori teatrali con i bambini della scuola dell'infanzia e con i ragazzi della scuola primaria sull'uso degli oggetti e della videocamera a circuito chiuso come strumenti di microteatro di figura. Un percorso condotto in tutta Italia, da Udine a Grottaglie, che ha portato da un lato



alla selezione di 8 tra le *Favole al telefono* del testo di Rodari, dall'altro alla scelta degli oggetti più efficaci per metterle in scena.

Una scelta operata per filtraggio progressivo, alla quale i ragazzi partecipanti hanno contribuito in modo fondamentale. L'idea di partenza nasce forse proprio da un incontro di laboratorio a Vicenza ai primi degli anni '90, con Bruno Munari. Durante questo laboratorio, all'interno dello stesso progetto in cui Giacomo Verde presentava il suo primo studio di tele-racconto, H&G TV, Munari lanciò la sfida di giocare con le possibilità narrative degli oggetti. Da queste suggestioni sono nate una serie di sperimentazioni portate avanti da Carlo Presotto e Paola Rossi, con realizzazioni di studi teatrali, spettacoli, laboratori e performances. Nel 1997 Carlo Presotto porta con Titino Carrara, Mauro Zocchetta e Giacomo Verde il tele-racconto sul palcoscenico utilizzando la videoproiezione, per lo spettacolo *Storia di una Gabbianella* di Luis Sepulveda. Nel 2004 nasce l'idea di un progetto dedicato a Gianni Rodari ed alla grammatica della Fantasia, e dopo un anno di laboratori in tutta Italia vede la luce *Favole al (video)telefono*. In vista del centenario della nascita di Gianni Rodari Presotto e Rossi sviluppano questo materiale, ed in occasione dell'emergenza Covid-19 nella primavera 2020 iniziano il laboratorio e le prove a distanza con Candelli ed Escamilla. Questa particolare modalità di lavoro porta alle estreme conseguenze alcuni degli elementi presenti nel sottotesto, che si sposta significativamente dal tema del rapporto tra bambini e televisione a quello tra bambini ed adulti attraverso le rappresentazioni del reale. È come se in questi 30 anni di sperimentazioni il medium fosse diventato più trasparente, passando dall'idea di "focolare televisivo" della famiglia ad una condizione molto più individuale e frammentata. Lasciando però intatta la questione fondamentale: la relazione, come il teatro, si alimenta della presenza e del presente, niente sarà in grado di sostituirla, il telefono a gettoni dell'ingegner Bianchi o lo smartphone di oggi sempre a quella presenza sensibile fanno riferimento.



### Informazioni riguardanti il processo creativo

Niente non risulta interessante se guardato abbastanza a lungo, ma si possono anche utilizzare degli artifici, delle scorciatoie che ci insegna la storia dell'arte. Tra questi il cambio di dimensioni, far diventare enorme una cosa piccola o viceversa. Lo studio sull'immagine video e la ricerca del gruppo di ricerca tele-racconto, sviluppata nel progetto sul rapporto bambini/tecnologie di Fabbrica "Game-Over Tv", ha esplorato le grandi potenzialità nel forzare l'uso creativo della telecamera. Ognuno di noi non ha mai visto un oggetto ad una distanza dai nostri occhi minore di 15/20cm, il cosiddetto punto prossimo, quello a cui riusciamo a mettere a fuoco un oggetto molto vicino. La telecamera permette di mettere a fuoco fino a pochi millimetri dall'obiettivo, rivelando dettagli imprevisi, rendendo visibile una dimensione dei nostri oggetti domestici altrimenti invisibile. Utilizzare questa capacità visiva collegandola alla narrazione permette di generare con giocosità ed ironia nuovi universi di significati, stimolando la creatività e l'immaginazione. Il metodo creativo è stato quello indicato da Bruno Munari in Fantasia:

*"Per cercare di capire come funziona la fantasia, o la creatività o l'invenzione, dovremmo vedere se è possibile individuare le operazioni che vengono fatte nella memoria mettendo in relazione i dati noti. Pare che il più elementare atto di fantasia sia quello di rovesciare una situazione, pensare al contrario, all'opposto, Come si dice: il mondo alla rovescia. Come secondo caso possiamo pensare alla ripetizione, senza mutazioni, di qualcosa. tanti invece di uno. Tutti uguali o con variazioni. Ci sono poi relazioni tra affinità visive o funzionali: gamba del tavolo = gamba di animale. Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme definizione di cambio o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento... C'è poi il mettere in relazione più cose diverse, farne una cosa unica, rappresentabile nelle arti visive, nel disegno, Nella pittura, nella scultura, nel cinema...i come i mostri ecc. Alla fine c'è la relazione tra le relazioni: una cosa che è il contrario di un'altra, ma in un posto non suo, cambiando di materia e di colore..." (Munari, M., Fantasia, Bari, Laterza, 1979, p.34)*

### LA PICCIONAIA

#### Oggi

La Piccionaia è un ecosistema culturale complesso, un terreno di interazione tra produzione artistica teatrale, pubblico e territorio. Azioni artistiche, progetti di programmazione teatrale connessi nel territorio di riferimento, progetti culturali di ampio respiro.

E ancora artisti giovani, attori e registi affermati, personalità legate alla formazione si incontrano in un luogo ideale, La Piccionaia, con l'obiettivo di far crescere le persone attraverso le esperienze artistiche.

Il teatro è spazio e tempo di incontro, ascolto e di messa in discussione.

Più che mai attuale in tempo di pandemia mondiale, la sete di esperienze, conoscenze, emozioni si coniuga con l'esigenza di incontrarsi dal vivo, di persona. Il palcoscenico è il luogo fisico dove prende vita la consapevolezza dell'altro, della realtà e quindi di sé stessi.

I nostri spettatori sono le nuove generazioni come "categoria simbolica", non necessariamente anagrafica. La curiosità da soddisfare, la voglia di incontrarsi, confrontarsi, mettersi in discussione per poi ricomporre il proprio punto di vista sul mondo sono tutti bisogni che il Teatro come lo intendiamo noi deve mettere al centro della propria azione.

La Piccionaia in definitiva è l'insieme delle persone che la formano: tutti sono approdati qui attraverso un percorso più o meno consapevole di riconoscimento in un obiettivo comune. Certo con diversi ruoli, competenze, ma con un substrato che ci accomuna e che fa sì che si continui a lavorare e credere in un progetto condiviso di società, di relazione tra le persone, di visione artistica.

Dal punto di vista artistico, La Piccionaia immagina scenari, approfondisce, studia, scopre e sostiene nuovi linguaggi, partecipa al cambiamento. Un continuo mutamento che è il fulcro dell'evoluzione artistica.

Nel suo percorso identitario, La Piccionaia adotta un metodo partecipativo nell'elaborazione di senso e di riconoscimento interno attraverso una condivisione del modo che ogni socio e lavoratore ha di stare all'interno della Cooperativa.

### Le origini

La storia de La Piccionaia abbraccia più di 40 anni: diverse decine di artisti e organizzatori teatrali si sono fermati nella nostra "casa", sono cresciuti, alcuni sono rimasti, altri hanno preso altre strade, altri ne sono arrivati.

La nostra casa è ideale, si identifica in più luoghi e ha viaggiato in tutta Italia e oltre, ma uno dei luoghi simbolo che è rimasto è il Teatro Astra di Vicenza.

La Piccionaia nasce sotto il nome "La Piccionaia - I Carrara", luogo artistico della famiglia d'arte Carrara - Laurini. Una famiglia di "artisti di giro" che decide di fermarsi in provincia di Vicenza, mettendo di fatto a riposo il suo teatrino mobile, il "baraccone" con il quale portava il teatro d'intrattenimento in tutta Italia. Qui sposa un progetto di diffusione del teatro nelle scuole, cominciando un lavoro di adattamento dei testi per un pubblico praticamente nuovo.

Siamo agli albori della nascita del teatro ragazzi in Italia e la Compagnia, il giovane pubblico è una fascia in rapida evoluzione e la Compagnia è consapevole che serva una drammaturgia specifica, un lavoro di ascolto delle nuove generazioni e della comunità educante. Con Armando Carrara inizia il percorso vero e proprio del teatro ragazzi vicentino e la compagnia viene articolata in due versanti, uno legato alle produzioni serali guidato da Titino Carrara, e uno costituito da un gruppo indipendente focalizzato sui ragazzi, guidato dallo stesso Armando. Annalisa Carrara, sulla base dell'intuizione del fratello Armando, decide di trasformare la compagnia di giro in Centro Teatro Ragazzi.

Delle prime rassegne di teatro ragazzi organizzate da La Piccionaia e soprattutto dal coinvolgimento dei giovani spettatori, la compagnia diventa punto di contatto tra insegnanti, altre compagnie teatrali, pedagogisti, operatori della provincia e non, luogo di confronti artistici e culturali tra la città ed il teatro ragazzi italiano.

Così la compagnia, divenuta Cooperativa, inizia a coinvolgere nuove leve a cui tramandare il mestiere, tra cui alcuni componenti della cooperativa I Salbanei, un gruppo di animatori professionali vicentini: l'attuale Presidente e Direttore Artistico della Piccionaia Carlo Presotto e Pierluigi Cecchin, ora consulente delle Direzioni e figura storica nell'evoluzione de La Piccionaia.

Il Centro Teatro Ragazzi fin da subito si impegna nella sensibilizzazione del territorio, promuovendo attività formative per genitori ed insegnanti.

I nuclei artistici cominciano a delinearsi. Titino è immerso nella riscoperta della tradizione di famiglia mentre il settore ragazzi continua l'ideazione di spettacoli e la progettazione di rassegne per le scuole e le famiglie. L'identità de La Piccionaia - I Carrara si impone con autorevolezza nel mondo in fermento del teatro ragazzi

italiano degli anni '80 e approderà nel 1986 al Teatro Astra di Vicenza. Alla fine degli anni '80 si avvicina alla compagnia l'attrice Ketti Grunchi, che negli anni si specializzerà nelle drammaturgie per la prima infanzia e per l'adolescenza. La storia degli ultimi 15 anni è segnata da passaggi di generazione, riforme del settore del teatro ragazzi in Italia, nuove sfide, nuove leve e nuovi obiettivi come Compagnia e come Cooperativa. Il progressivo allontanamento da parte dei Carrara verso percorsi artistici indipendenti, fino al cambio di nome della Cooperativa in La Piccionaia; lo sviluppo del comparto legato ai progetti territoriali attraverso la gestione di Teatri anche fuori dal vicentino (prima il Teatro Villa dei Leoni a Mira - Venezia dal 2000, poi il Teatro Comunale di Mirano, fino al Teatro Ferrari di Camposampiero e il Teatro di Marostica); la focalizzazione dell'agire de La Piccionaia sempre più verso la formazione, la finalità sociale, inclusiva, di costruzione di senso che porta al cambio di forma giuridica in Cooperativa Sociale nel 2014. Il rinnovamento della Cooperativa passa attraverso le persone: sia gli artisti, che stabilmente o per progetti specifici, collaborano con La Piccionaia e ne determinano la poetica e la riconoscibilità a livello nazionale; sia gli organizzatori che disegnano nuovi modi di abitare il teatro e il territorio, tessono relazioni, promuovono l'apertura al mondo e l'ascolto dei bisogni dei più fragili, l'inclusività e l'eticità dell'agire. Fino all'ultimo anno di pandemia, dove tutte le carte si sono mescolate, dove i teatri vuoti, il lockdown, le scuole con la didattica a distanza hanno fatto sì che tutta La Piccionaia fosse costretta a fermarsi, in qualche modo a ripensare al proprio stare tra le persone, con nuovi mezzi.

### **Mission**

Generare un ambiente inclusivo di creazione teatrale e artistica, luogo di elaborazione del presente collettivo, di allenamento della profondità emotiva, di produzione culturale, di educazione e promozione del bello come necessità sociale con particolare attenzione alle giovani generazioni, per costruire nuovi scenari etici.

### **Obiettivi strategici**

Avvicinare le nuove generazioni alle arti performative attraverso metodi innovativi di attivazione della curiosità e dell'interesse personale e collettivo. Offrire uno spazio sicuro e libero all'espressione e alla crescita personale a qualsiasi età, favorendo l'incontro con le arti, il teatro e la società attraverso il dialogo e l'ascolto. Promuovere il tema della cura e del rispetto dell'altro come fondativo per tutte le relazioni tra le persone coltivando l'ascolto e l'empatia. Stimolare pratiche esperienziali, studio e ricerca sul cambiamento dei linguaggi artistici. Emozionare, far partecipare e favorire la condivisione di esperienza attraverso l'incontro tra spettatori, artisti e territori. Sviluppare il ruolo di impresa culturale creativa che genera innovazione all'interno dell'ecosistema culturale ed in relazione con altri settori produttivi. Immaginare e realizzare progetti artistici, teatrali e di relazione partecipativa con la comunità che siano significativi nel contesto nazionale, volti all'emersione di nuovi pubblici, all'innovazione delle reti sociali, alla riprogettazione del campo artistico. Sostenere la ricerca e creazione artistica significativa dedicata alle nuove generazioni nello sviluppo del tessuto culturale e sociale di riferimento

### **Obiettivi operativi**

Produzione di spettacoli ed attività performative nell'ottica di una continua innovazione per rispondere ai bisogni delle persone con un focus particolare sulle nuove generazioni. Creazione partecipata di progetti culturali di spettacoli, rassegne e attività formative che coinvolgano artisti portatori di significati profondi, dedicati alle nuove generazioni in stretta connessione con la comunità educante. Ideazione e realizzazione di progetti territoriali, collegati o meno a uno specifico spazio performativo, che attraverso il teatro sviluppino senso di comunità, relazione, inclusione e ascolto. Ideazione e realizzazione di progetti educativi di rete. Progettazione e realizzazione di attività di formazione e coinvolgimento attivo del pubblico.

**TEATRO GIOCO VITA**

Via San Siro, 9 - 29121 Piacenza  
Telefono 0523.315578 - 0523.332613  
Fax 0523.338428

*Direzione artistica*  
**Diego Maj**

*Ufficio Scuola*  
Tel. 0523.315578

**Simona Rossi**  
responsabile progetti teatro ragazzi, teatro scuola e formazione  
(ufficiostampa@teatrogiocovita.it)

**Emma Chiara Perotti**  
prenotazioni  
(scuola@teatrogiocovita.it)

**Francesca Panese**  
biglietteria  
**Rubin Alex Silmo**  
assistente