

SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

Titolo spettacolo:
FAVOLE AL TELEFONO

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 (indicare l'intervallo preciso: es. dai 3 ai 5 anni)

Dai 4 agli 11 anni

Argomento spettacolo:

LETTURA, LETTERATURA PER L'INFANZIA, GIOCO, FANTASIA

Crediti completi:

da un'idea di Anna Fascendini | di e con Anna Fascendini o Soledad Nicolazzi o Giulietta De Bernardi o Stefano Pirovano | una produzione di Campsirago Residenza

Sinossi:

Un'originale gioco teatrale del grande classico di Gianni Rodari, che viene riletto in forma di gioco coinvolgendo direttamente i bambini. Proprio come dice Rodari, che nella prefazione all'edizione del 1971, si auspica che il suo libro "possa impegnare tutta la personalità del bambino come la impegna un buon giocattolo".

L'animazione, interpretata di volta in volta da un attore o un'attrice di Campsirago Residenza, inizia con l'arrivo di un curioso personaggio che porta con sé una vecchia valigia, un vecchio telefono a rotella e un grande libro. Il personaggio si sistema per benino, appoggia la valigia e il telefono suona. Dall'altra parte della cornetta c'è il ragioniere Bianchi per davvero! Quel ragioniere Bianchi di Varese che Rodari immagina telefonare alla sua bambina tutte le sere per raccontarle una storia.

Interagendo con l'attrice/attore i bambini giocano, scelgono, tra le storie che il ragioniere Bianchi propone, quelle che vogliono ascoltare e trasformano insieme all'attrice o attore le favole di Rodari attraverso un gioco ispirato alla Grammatica della fantasia. Alla fine verrà chiesto ai bambini di inventare nuove storie, scriverle o disegnarle e inviarle in una busta preaffrancata al signor Bianchi, proprio come si faceva una volta. Alla base di Favole al telefono di Campsirago Residenza c'è infatti un lavoro drammaturgico e la rielaborazione dei trucchi che Rodari usava per insegnare ai bambini a inventare storie, espressi nella sua Grammatica della fantasia.

Favole al telefono di Campsirago Residenza è una performance che non solo coinvolge i bambini in un gioco interattivo e nella scelta, ma che si propone di incentivare la voglia di leggere le altre, giocare con le storie del libro e perfino di inventarne di nuove. Un gioco che i bambini o la classe possono ripetere poi in autonomia. Proprio come Rodari desiderava, che il suo libro potesse "arrivare come un compagno di giochi, come uno che accende il fuoco, che tiene vivo un dialogo,

che aiuta a guardare il mondo, ad amare la vita.. che possa essere un elemento del colloquio tra insegnante e scolari, come la prima pagina di una storia che dovrebbero poi scrivere loro, senza usare la penna, parlando di tante cose, criticando quel che capitasse loro di criticare, anche rifiutando, cambiando, senza alcun rispetto per la carta stampata, che troppe volte è venerata solo perché stampata."

Note di regia:

Sulla natura del libro:

"Vogliamo che il libro sia per il bambino un 'buon giocattolo', capace di impegnare tutta la sua personalità, come scriveva lo stesso Rodari nel 1971."

Sull'interattività e il gioco:

"Lo spettacolo non è una lettura passiva, ma un meccanismo di gioco dove il bambino è chiamato a scegliere, a interagire e a diventare a sua volta inventore di storie."

Sull'eredità di Rodari:

"Ci siamo ispirati alla sua 'Grammatica della Fantasia' per trasformare la narrazione in un'occasione per dare ai bambini gli strumenti per maneggiare la parola e l'immaginazione."

Sulla versione telefonica, realizzata come grande progetto nazionale durante la pandemia da COVID-19:

"Attraverso il telefono, la voce dell'attore entra nello spazio privato del bambino, creando un incontro unico e intimo che trasforma una distanza tecnologica in una vicinanza poetica."

Riflessioni post-visione (facoltativo) Spunti sul tema trattato:

1. Il potere della voce e della parola (Relazione)

L'attesa e la vicinanza: Riflettere sul gesto del Ragionier Bianchi. **Cosa si prova a ricevere una storia "solo per noi" attraverso la voce? Si può discutere di come le parole possano accorciare le distanze (come accadeva tra il padre viaggiatore e la figlia).**

L'ascolto attivo: Diversamente da un cartone animato, qui non ci sono immagini pronte. **Quali figure sono nate nella nostra testa mentre ascoltavamo?**

2. Il "Mondo al rovescio" (Creatività - Scuola Primaria)

L'errore creativo: Rodari celebrava l'errore come opportunità. **Cosa succede se un personaggio sbaglia strada o se un oggetto serve a fare altro? (es. il bastone che diventa un cavallo o una bussola).**

La libertà di scegliere: **Nello spettacolo i bambini scelgono le storie. Perché abbiamo scelto proprio quella? Cosa ci incuriosiva del titolo?**

3. La materia delle storie (Laboratorio - Scuola dell'Infanzia)

L'oggetto magico: Il telefono a rotella o la valigia sono oggetti "antichi" per i bambini di oggi. **Quale oggetto quotidiano della nostra classe potrebbe nascondere una storia?**

Il binomio fantastico: Giocare con due parole lontane (es. telefono e cioccolato). **Se il telefono fosse di cioccolato, che storie racconterebbe?**

Analisi scene, costumi e scenografie:

Suggerimenti letture, attività, approfondimenti:

Bibliografia

Rodari, G. (1962). Favole al telefono. Torino: Einaudi (oggi Edizioni EL).

Rodari, G. (1973). Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie. Torino: Einaudi.

Rodari, G. (2020). Il libro degli errori. Trieste: Edizioni EL