

DOMENICA 26 NOVEMBRE 2017 - ORE 21.30

Briozzo - Pellegrinelli "AFFOGA NEL MIO CORPO, NON NEL MARE"

Di: Di: Silvia Briozzo e Carmen Pellegrinelli

Con: Silvia Briozzo

Regia: Carmen Pellegrinelli

Luci: Adriano Salvi

Una produzione di Carmen Pellegrinelli e Residenza Initinerare
con il sostegno di Fondazione Cariplo e Regione Lombardia

"Una storia. Di grande amore. Di conoscenza. Di lontananza. Di nostalgie. Una storia di confini ben marcati. Una storia che sconfina in mondi sconosciuti. Desideri e mancanze. Lei l'eburnea. La Donna. Libera. Autonoma. Attrice senza pelle. Lui il nero. L'Uomo. Onesto. Capobranco. Nobile migrante."

Si incontrano sul baratro della solitudine. Parlano una lingua ancora da inventare. Ridono. Si aiutano come possono. Lei gli regala un tappetino per pregare. Lui le regala una buonanotte al telefono ogni sera. Lei apre la sua casa. Lui apre la sua valigia piena di nostalgia. La storia in comune comincia a perdersi. Si mescolano i corpi, i sogni, i portafogli, gli odori di miglio e ragù, il Natale e il Ramadan, la gelosia e le tournées, Stallone e Truffaut. Hanno due figlie di rara bellezza. Una storia che dura da più di quindici anni. Una storia che vive di fatica e rabbia, passione e silenzi. Di porte che sbattono, foto strappate, valigie sempre pronte, di epici baci, distanze incolmabili, sostegno e testardaggine. Lo spettacolo nasce dal desiderio di raccontare una storia autobiografica. Il desiderio di raccontare di una storia d'amore tra persone che appartengono senza mediazioni a culture diverse. Il desiderio di allargare la riflessione al tema del corpo. In questo monologo si incontrano Italia e Senegal. Cosa significa essere una donna italiana che sposa un uomo senegalese e cosa significa essere un uomo senegalese che sposa una donna italiana. I passaggi del testo raccontano il mondo intimo della relazione: la scoperta del corpo dell'altro, la gioia di fare l'amore in modo nuovo, l'intimità del calore nell'atto inaspettato di riconoscersi. Ma si sa, le vicende personali sono parte di una storia più grande: il tema della migrazione, le file in questura per il permesso di soggiorno, il rapporto con i bianchi. Emergono punti di contatto e differenze profonde. Emerge lo stupore della scoperta nell'incontro e la fatica quotidiana di capirsi. Emerge il desiderio di costruire un nuovo immaginario ma anche la paura profonda di non corrispondersi davvero. Lo spettacolo alterna il registro poetico drammatico a quello comico. La drammaturgia segue il filo della confessione, del racconto di vita. La scelta di portare in scena una storia personale, seppur arricchita da spunti immaginari, è una scelta precisa che ci ha portato a usare un linguaggio diretto e a percorrere, per quanto possibile, la strada della verità, piuttosto che quella dell'interpretazione. Lo spettacolo è quindi principalmente un accadimento, una performance che si sostanzia nel racconto. A spezzare questa linea morbida le voci di personaggi che fanno da controcanto comico e critico: una mamma incontrata fuori dall'asilo appassionata di danze africane nei villaggi del Kenia, una parente attempata che suggerisce una dieta per trovare un fidanzato "normale", i consigli di Cosmopolitan per diventare una donna perfetta. La riflessione sul corpo infine apre a una dimensione epica e si fa metafora del senso dell'"accogliere", come scelta d'amore necessaria anche quando le cose non sembrano confermare le nostre aspettative.

Silvia Briozzo, Bologna 1968. Attrice, regista, formatrice. Studia teatro con Marcello Magni, Maria Grazia Mandruzzato, Marco Cavicchioli, Antonio Catalano, Pippo Delbono, Danio Manfredini. Lavora dieci anni con la Compagnia Erbamil e con La Pulce come attrice, autrice e regista. Come attrice con Alfieri Teatro, con il Teatro la Ribalta di Antonio Viganò, con Roberto Corona, in tre produzioni con la regia di Marco Baliani, nell'ultima "Decamerone vizi virtù passioni" è protagonista al fianco di Stefano Accorsi. Nel 2016 debutta con "Affoga nel mio corpo non nel mare" un monologo autobiografico scritto con Carmen Pellegrinelli che ne cura anche la regia.

Si occupa da 20 anni di teatro sociale, dirigendo vari laboratori permanenti con persone con disabilità psichiche e fisiche e percorsi di ricerca teatrale con migranti e rifugiati. Al cinema con Paolo Virzi ne "La pazza gioia" e ne "Il miracolo" di Niccolò Ammanniti. Socia fondatrice del Centro Isadora Duncan dove è didatta di Arte partecipativa nella Scuola triennale di Counselling e formatrice in progetti di Teatroterapia.

Carmen Pellegrinelli. Laureata al Dams di Bologna, ha lavorato per dodici anni con la Compagnia teatrale Dionisi di Milano, specializzandosi nella scrittura, nella messa in scena e nell'interpretazione di testi comici. Ha fatto esperienza allo Zelig di Milano, ha lavorato per oltre quindici nel teatro per ragazzi, ha condotto laboratori in diverse scuole, enti, carceri e corsi professionali sul territorio lombardo. Attualmente lavora come drammaturga, attrice, regista con la Residenza Teatrale "Retrosceca" di Bergamo; e iscritta al corso magistrale di "Psicologia clinica" all'Università degli Studi di Bergamo; crea e conduce i laboratori che integrano il lavoro teatrale con aspetti legati al proprio corso di studi in psicologia, indagando percorsi biografici e utilizzando alcune tecniche della teatroterapia.



UN TEATRO DI FRATTURA

"Un "teatro di frattura" che si espone all'animosità degli spettatori, contrari ad essere disturbati nel loro letargo intellettuale. Si attira l'indignazione di gran parte della critica, che si vede appassire fra le dita tutte le leziose frasi fatte con le quali etichetta ogni nuova corrente. È una spina nel fianco del teatro accademico mummificatosi intorno all'indolente vocazione all'autocompiacimento che gli viene da un consenso popolare sempre più superficiale e pilotato dai mass-media. Vivere questo "teatro di frattura" in prima persona, proporlo alla gente, coincide sempre più spesso con l'emarginazione e l'isolamento, poiché richiede una dimensione etica del lavoro difficilmente condivisibile dal teatro di tradizione, fatto da compagnie di giro e da "successi" preconfezionati, esplicita una natura utopistica e necessita di incessante autocritica per sfuggire al potere faccitolante del sistema e delle sue multiformi insidie."

Eugenio Barba - Oslo 1964

INGRESSI AL "PREMIO EXPERIMENTA"

INTERO: EURO 8,00

RIDOTTO (PER UNDER 12 E PENSIONATI): EURO 5,00

Posti in sala 99. Si consiglia la prenotazione

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

LTO - Via Due Giugno, 136 - 24059 Urgnano (Bg)

Tel. 035 891878 - Cell. 340 4994795

Email. laboratorioteatrofficina@gmail.com

Sito Web. www.laboratorioteatrofficina.it



AUDITORIUM COMUNALE DI URGNANO (BG)

Via dei Bersaglieri, 67 - Presso Scuola Media

24, 25 e 26 NOVEMBRE 2017

VENERDÌ 24 NOVEMBRE 2017 - ORE 21.30

Michele Cremaschi "VITA NERD"

SALACE ROMANZO DI FORMAZIONE DIGITALE

Di e con: **Michele Cremaschi**

Regia: **Gaetano Ruocco Guadagno e Michele Cremaschi**

Scenografie: **Silvio Motta**

Multimedia design: **Antonio Castellano**

Oggetti di scena: **Yuri Plebani**

Riprese video: **Nico Cutugno**

Testi originali del cortometraggio finale: **Davide Cremaschi**

Con la partecipazione di: **Iaira Pezzerà e Emma Preda**

Una produzione **HG80, SmartIT, CalabroneWings,**

realizzata con il contributo di **Innovacultura - Regione Lombardia,**

Camere di Commercio Lombarde e Fondazione Cariplo

Uno spettacolo comico che racconta il cambiamento subito dall'uomo negli ultimi trent'anni, a causa dell'invasione dei dispositivi digitali. Un Nerd assiste speranzoso alle promesse che tali invenzioni portano con loro e alle immancabili delusioni che suscitano. Una divertente farsa sulla "solitudine digitale" che questi "device" hanno introdotto nelle nostre vite. Una messa in scena che al tempo stesso fa largo uso di tecnologie digitali al servizio del racconto, in chiave comica e regalando un pizzico di magia. Fino alla catarsi finale: il Nerd dimostrerà che la grande promessa della tecnologia - farci lavorare meno - può essere esaudita: egli è qui infatti per presentarci due spettacoli ... nel tempo di uno soltanto. Occhiali con montatura spessa tenuti assieme da un antiestetico pezzo di scotch: il Nerd. Con lui un microfono e una chitarra; sul muro di mattoni alle sue spalle, un'insegna al neon un po' precaria proclama "Nerd Cabaret". Mette in scena un'improbabile sequenza di numeri da avanspettacolo basati su una comicità molto "nerd" che comprende solo lui. Fino all'annuncio del numero clou: "grazie all'apporto della tecnologia, realizzerò ora due numeri nel tempo di uno soltanto". Inizia a questo punto un flashback che mette in scena la vita del personaggio dalla sua nascita fino ad oggi, per comprendere come mai egli si sia cimentato in questa impresa. E assistiamo così ad una vita scandita dall'avvento dei dispositivi digitali, vissuti come vere e proprie tappe fondamentali della sua crescita, soprattutto per le promesse di cui essi furono portatori. In primis, della possibilità di avere più tempo libero, delegando alle macchine parte del proprio lavoro. E poi, della promessa di una nuova socialità digitale, possibile grazie alla immensa capacità di comunicazione ad un tratto nelle sue (nostre) mani. Potrà tutta questa tecnologia permettergli finalmente di entrare in comunicazione con quella misteriosa ragazza dalle scarpe rosse, che per tutto lo spettacolo - per tutta la sua vita - incrocia con lui la propria esistenza, senza mai iniziare una reale comunicazione? E così assistiamo a momenti di "vintage digitale" all'apparire dei primi videogiochi, personal computer, connessioni internet analogiche; che suscitano sorrisi per il ricordo della sensazione di modernità che davano ai tempi, e la velocità con la quale essi stessi sono oggi passati a rappresentare un mondo che non c'è già più. Fino a giungere alla fine del flashback, e comprendere che la sfida che il Nerd propone oggi sul palco - realizzare due numeri nel tempo di uno, "sdoppiandosi" in tempo reale sul palco grazie a complesse tecnologie di live-cinema - è per lui il momento del riscatto di tutte le promesse che la tecnologia ha fallito. Soprattutto nelle sue aspettative di una tecnologia "social", essa non lo ha infine per nulla aiutato ad incontrare la sua anima gemella. Nel realizzare, tra mille intoppi e studiati problemi tecnici, i suoi "due spettacoli in uno", il Nerd finisce per esaudire davvero "la grande promessa degli anni ottanta", e annunciare che si, si può finalmente grazie alla tecnologia "lavorare di meno" - e lo dice sudato, esausto, un attimo prima di crollare a terra.

Uno spettacolo teatrale di "varietà digitale", che narra il cambiamento che l'uomo ha realizzato o subito con l'affermarsi di dispositivi digitali di comunicazione sempre più presenti e invasivi nell'uso quotidiano. Una narrazione che al tempo stesso integra sul palco quegli stessi dispositivi e tecnologie di cui parla, rivelandone un uso creativo originalmente sperimentato in scena. Uno spettacolo che osserva l'attuale modo di lavorare, di vivere; e soprattutto il modo di relazionarci, spesso ormai mediato dal mezzo digitale, in un ecosistema perennemente connesso, con un numero sempre più umanamente ingestibile di contatti al tempo stesso sempre più effimeri. La tecnologia è parte integrante della messa in scena: videomapping dinamici colorano la scena, proponendo un'originale fruizione dei contributi video per la scena. Tecnologie interattive permettono infine di dialogare col pubblico, rendendolo comicamente partecipe del racconto. L'evidente principio di causa-effetto delle azioni degli spettatori sulle scene

video-proiettate aggiungono il fascino di uno spettacolo che viene realmente modificato dal pubblico. La promessa finale del Nerd - "ho costruito un complesso sistema tecnologico che mi permette di replicarmi sul palco" - non è una finzione teatrale a cui lo spettatore è implicitamente richiesto credere, bensì un vero sistema di registrazione audio/video realtime. Sofisticati software in grado di riprendere e montare in diretta il video permettono davvero di effettuare "due spettacoli in uno", e affiancano al protagonista in scena un suo avatar virtuale replicante l'azione da lui appena svolta sul palco.

Fondamentale a livello drammaturgico è stato comunicare al pubblico il reale funzionamento del sistema, superando il dubbio di essere di fronte "solo" ad una precisa sincronizzazione dell'attore di fronte a un contenuto multimediale pre-prodotto. L'interazione del pubblico in scena, che avviene in più parti dello spettacolo, ha esattamente questa funzione.

Michele Cremaschi - Nato nel 1973 a Bergamo. Attore, autore e produttore, attivo nella ricerca sull'applicazione creativa delle nuove tecnologie in scena. Si laurea nel 1997 in Scienze dell'Informazione presso l'Università Statale di Milano con una tesi sull'Intelligenza Artificiale svolta durante un anno di ricerca presso l'IRST (Istituto di Ricerca Scientifica e Tecnologica). È fondatore del gruppo "Slapsus", quartetto incentrato sulla comicità non verbale, e della Residenza Teatrale InItinere (ETRE Lombardia), centro di ricerca, formazione produzione incentrato sulle nuove tecnologie per la scena. Partecipa a numerosi festival teatrali nazionali e internazionali tra cui Santarcangelo, Edinburgh Fringe e altri in Europa, Cina, Africa, Medio Oriente ricevendo numerosi riconoscimenti, tra cui "E-Mix 2011" - premio per la miglior produzione europea di visual theatre. Affianca all'attività teatrale e di ricerca quella di formazione sull'uso creativo delle tecnologie a teatro. Per conto del Comune di Bergamo organizza la rassegna "Nuove Tecnologie in Scena" al Teatro Sociale di Bergamo. Ha amministrato la cooperativa teatrale Erbamil e ha fondato e diretto l'associazione Retrosceña. Nell'ambito della digital performance teatrale e scritto e diretto: "Méliès & me" (2012), "O Rigami O Logrammi" (2013), "Augmented Pinocchio" (2013) "Vita Nerd" (2015), "Smartstone" (2016). È incaricato della ideazione e realizzazione di performance digitali all'interno di programmi della Comunità Europea, in particolare dei progetti: "ViSet", promosso da LABA - Libera Accademia delle Arti di Brescia e "PlatformShift+", promosso da Elsinor. Ha condotto, inoltre, un'attività di formazione su tecniche e poetiche della performance digitale che lo hanno portato ad insegnare, negli USA, in Ungheria, Inghilterra e Giordania. Ha partecipato a trasmissioni televisive Italiane e Belge tra cui Zelig off 2009 e Zelig 2010 (Fininvest); "Circo Massimo Show" (Rai2), "BRA" (Rai3); "Sketchup" (Disney Channel).

Produzione artistica

Dal 1998, interprete in diciotto produzioni, andate in scena per più di 1500 repliche in Italia e in quattro continenti:
"Slapstick Comedies" (1998) / "Rifiuti Umani" (1999) / "Alberi" (1999) / "ViaVai" (1999) / "Synphonia" (1999) / "Clown in piazza" (2000, con la regia Pierre Byland) / "Francesco di Terra e di Vento" (2001) / "Amare Acque Dolci" (2001) / "ManoLibera - fumetti a teatro" (2008) / "FairPlay" (2006) / "ZooWoobinda" (2007) / "Il Giorno Prima dell'Inizio del Mondo" (2009) / "Tempesta! Shakespeare tuoni e fulmini" (2010) / "Méliès & me" (2012) / "Augmented Pinocchio" (2013) / "Vita Nerd" (2015) / "Smartstone" (2016).



SABATO 25 NOVEMBRE 2017 - ORE 21.30

ABC Allegra Brigata Cinematica "BLACKOUT"

NEL MERAVIGLIOSO MONDO DI UOZ (APP)

Coreografie: **Serena Marossi**

Regia video: **Luca Citron**

Con: **Luca Citron e Federica Madeddu**

Scenografie e disegno luci: **Simone Moretti**

Musiche originali: **Marco Bonati**

Video musicati: **Paolo Ferrario**

Ftx designer: **Simone Marossi**

Oggetto maschera tablet: **Rajan Craveri**

Una co-produzione **CSC Anymore / Festival Danza Estate con il sostegno di NEXT Laboratorio delle idee - Regione Lombardia 2015**

"Blackout" è una performance con due personaggi onirici, ognuno ingabbiato in un proprio, ipertrofico canale comunicativo fatto di immagini, video, suoni, rumori, tic, sms, post, emoticons: Pixel, si esprime solo tramite immagini, video e foto, non parla, non tocca, non sa ascoltare. Gli interessa inglobare il mondo nel suo personale schermo e moltiplicare con voracità i punti di vista da cui catturare la realtà; Sonar, è la ragazza dai 1000 e zero volti, dalle 1000 immagini profilo che scorrono sul suo viso-tablet. Non ascolta veramente ciò che succede attorno a lei, è immersa nel mondo social, un personaggio grottesco, un pierrot contemporaneo che vive e trasmette le sue emozioni solo attraverso emoticons, condivisioni e immagini. Nel loro diluvio di gesti sincopati e interazioni virtuali, non riescono a costruire un discorso che davvero parli di loro. Il medium è il messaggio, finché un blackout generale spegne il loro mondo. Nel dover fare di necessità virtù, troveranno un nuovo e più autentico modo per relazionarsi al mondo che li circonda.

Serena Marossi, danzatrice e coreografa, si diploma nel 2005 all'atelier di teatro danza presso la scuola civica Paolo Grassi di Milano, dove ha la possibilità di studiare con Suzanne Linke e R. Hoffmann. Dal 2011 fa parte della Compagnia Progetto D.arte di Milano, con la direzione di Franca Ferrari. È laureata in Scienze dell'educazione. Ha all'attivo numerose produzioni di danza e teatro danza, da sempre con un'attenzione particolare per il pubblico dei più piccoli.

Luca Citron, film-maker, si diploma nel 2010 in cinema documentario alle Scuole Civiche di Milano. Realizza video, documentari e progetti di comunicazione crossmediali. Ha alle spalle un lungo percorso nel mondo professionistico delle arti marziali. Dal 1990 al 2002 è stato campione nazionale in varie specialità di wushu-kungfu e atleta della Nazionale italiana (Campione europeo ad Atene 1998). Negli ultimi anni la sua personale ricerca nella dimensione del movimento corporeo lo porta a frequenti incursioni nella danza contemporanea e nel teatro danza. Con Serena Marossi fonda la Compagnia ABC Allegra Brigata Cinematica (in produzione dal 2011).

Federica Madeddu, laureata in lingue e letterature straniere, ballerina e coreografa. Il suo interesse nell'esplorazione e studio del movimento, soprattutto a livello creativo ed espressivo, la indirizza ad approfondire la formazione in danza contemporanea. Frequenta laboratori con Michele Abbondanza, William Forsythe Company e Beniamin Cinghiale, in Italia, e con Wired Theatre Company all'estero, a Liverpool. Fonda, insieme a Eleonora Merisio, Lucia Taietti e Caterina Oneto, la compagnia di danza contemporanea verticale Cafelulù, con la quale partecipa a numerosi eventi di danza nazionali ed internazionali, teatro di strada e festival delle arti e dello spettacolo; per la Compagnia Cafelulù cura la direzione artistica di grandi eventi. Nel 2015 si unisce a Compagnia ABC per la produzione "Blackout".

