

---

# RUDERI

---

La stanchezza notturna del ricordo

“Il volume di vecchiaia  
è pesato sul tavolino delle spalle,  
sugli spiccioli di salute.  
Cos'è mai la stanchezza?”

---

*Chandra Livia Candiani*



# INDICE

1. Progetto Ruderì
2. Peregrinazioni del senso tra significati e significanti
3. Ruderì drammaturgici
4. Segni e disegni
5. Studio filmico per Ruderì
6. Ispirazioni e bibliografia
7. Crediti
8. Biografie artistiche

---

# 1. PROGETTO RUDERI

RUDERI - La stanchezza notturna del ricordo nasce dal desiderio di trattare le tematiche della solitudine, dell'anzianità e della perdita della memoria, attraverso l'utilizzo del teatro d'ombre, d'oggetti e d'attore.

Obiettivo è quindi quello di parlare di solitudine - condizione nella quale spesso vivono le persone più fragili della nostra società - e del delicato tema della demenza, attraverso una drammaturgia scenica che metta in rapporto i linguaggi teatrali scelti e dove ogni elemento scenico diventi parte integrante di un'organica sinfonia narrativa.

All'inizio della nostra ricerca abbiamo iniziato a porci domande fondamentali come quelle sul legame tra l'avanzare della perdita della memoria e la solitudine interiore dell'essere umano.

Cosa accade a una persona e ai suoi ricordi in una condizione di solitudine?

Dove risiede la solitudine? Cosa significa abitare in solitudine? Quand'è che una persona è veramente da sola?

E cosa avviene quando si vive tutto questo in una delle condizioni più fragili della propria vita, l'anzianità?

E ancora, cosa accade a un anziano e alla sua memoria quando, a causa di un lockdown o di un avanzamento della malattia, gli viene impedito di uscire di casa?

Nel processo creativo intendiamo utilizzare la poetica del teatro di figura e in particolare quella riguardante i rapporti tra gli oggetti e le ombre e l'attore-uomo al centro della scena.



---

## SI NOSSI

In un luogo che potrebbe essere una casa, un uomo anziano è solo, in compagnia dei suoi piccoli problemi di memoria. Abitudini consolidate, una routine quotidiana in compagnia delle persone del suo palazzo e soprattutto degli oggetti della sua casa che gli permettono di mantenere un equilibrio, una figlia che lo viene a trovare di tanto in tanto.

Poi, il sopravvento della malattia: i ricordi sbiadiscono sempre più, gli oggetti “sfuggono” al controllo, non si può più uscire e le persone non si possono più vedere, forse a causa di un lockdown. Comincia così un viaggio nel quale l’anziano è accompagnato da presenze interiori e ricordi sempre più sbiaditi, un cammino tra le i ruderi di una memoria destinata all’oblio, un pellegrinaggio di un’anima sola che lotta per non perdere le tracce della sua stessa esistenza.

L’ambiente di partenza – la casa dove l’anziano vive – nel corso dello spettacolo man mano andrà a cambiare - quasi in simbiosi con l’evolvere del personaggio - seguendo lo sfumare progressivo dei suoi ricordi e della consapevolezza di sé, come una tavolozza pittorica in movimento verso un luogo sempre meno familiare, un luogo che diventa a poco a poco sempre più sconosciuto; un luogo di luci e ombre dove un’anima sola lotta disperatamente per non perdere le tracce di ciò che è stato e di ciò che è, in definitiva per non lasciarsi portar via dalla sua malattia tutto ciò che lo fa sentire ancora vivo dentro l’universo di solitudine del quale è prigioniero.

Il progetto prevede, se necessario, anche una fruizione della performance in modalità on line.

Al progetto lavorano:

- Marco Intraia, come drammaturgo/regista/performer/ombrista;
- Isabel Polina, come attrice/animatrice d’oggetti/ombrista e collaboratrice alla drammaturgia;
- Agnese Falcone, come scenografa/ombrista;
- Luca D’Arrigo, come dramaturg;
- Alberto Valente, come illustratore;
- Lillo Venezina, come dramaturg/regista nella cura della parte filmica dello spettacolo.

## 2. PEREGRINAZIONI DEL SENSO TRA SIGNIFICATI E SIGNIFICANTI

“Il linguaggio, prima di significare qual cosa, significa per qualcuno.”

Jacques Lacan

Questa potrebbe forse essere la giusta frase se dovessimo provare a sintetizzare all'estremo il nucleo della nostra ricerca artistica.

Il progetto RUDERI - *La stanchezza notturna del ricordo* intende infatti essere un'indagine proprio attorno al senso più intimo del significato della realtà, intesa non come un qualcosa esistente di per sé, bensì come un dato che assume un senso solo in quanto qualcuno la sta fruendo.

Che si tratti di realtà fuori dal sé o realtà dentro al sé, poco importa: la percezione del mondo, esterno o interno che sia, e la sua rielaborazione cognitiva, dipenderanno sempre e comunque dal soggetto che percepisce e rielabora.

Ogni dato di realtà sarà, quindi, vissuta da ogni soggetto in base alle sue caratteristiche personali, e mai potremo dire di percepire o comprendere un elemento del reale in maniera esattamente uguale a chiunque altro. La realtà, nel momento in cui viene vissuta dagli esseri umani, si scompone, diventando prisma, caleidoscopio multiforme, con una faccia riflettente corrispondente a ciascuno di noi.

Come raccontare questa “soggettivizzazione” del senso?

Come riuscire a manifestare questi processi attraverso il palcoscenico?

E ancora, come farlo nel caso specifico di un soggetto protagonista della scena solo, anziano e che inizi ad avere problemi con la memoria?

Questi sono stati i presupposti fondamentali dai quali è nata la nostra scelta di usare, come linguaggio della scena, quello proprio del teatro d'ombre e del teatro d'oggetti.

---

Partendo dal teatro d'ombre, ci siamo resi conti che l'ombra avrebbe potuto rivelarsi uno strumento potentissimo per "raccontare" concretamente sulla scena uno degli elementi fondamentali del nostro lavoro, quello della memoria.

Accostiamo qui di seguito le definizioni dei due termini:

- **Memori a**: la capacità di **conservare traccia** più o meno completa e duratura degli stimoli esterni sperimentati e delle relative risposte
- **Ombra**: la figura che un corpo facente ombra proietta su una superficie e che ne **riproduce**, più o meno alterata, **la forma**

Sembra che il *trait d'union* fra memoria e ombra possa essere esemplificato dalla parola **traccia**: tanto la memoria, quanto l'ombra, infatti, costituiscono una traccia, un segno, un lascito di un qualcosa d'altro, che appartiene, per così dire, a un altro "ordine di realtà" più concreto, di cui la memoria/ombra costituisce il segno per così dire "astratto".

Seguendo questo ordine di ragionamento, elenchiamo qui di seguito una serie di possibili ulteriori analogie fra la memoria e l'ombra:

- Sia la memoria che l'ombra non possono esistere in sé, in quanto la loro esistenza dipende sempre dalla presenza di due elementi: innanzitutto, la fonte che proietta la forma o la memoria; poi, la forma di energia che fa nascere sia l'una che l'altra in rapporto alla loro fonte. Nel caso dell'ombra, si tratta della luce che colpisce l'elemento proiettando la sua figura; nel caso della memoria, la forma di energia potrebbe forse definirsi la vita stessa, che rapportandosi concretamente all'individuo va a scatenare gli eventi di cui questi serba il ricordo;
- Sia la memoria che l'ombra potremmo dire forse che siano in fondo delle "illusioni di realtà", seppure in maniera diversa, in quanto l'ombra in fondo altro non è che assenza di luce e la memoria non è altro che una "rappresentazione" interna al nostro sistema nervoso;
- In riferimento specifico al morbo legato alla memoria del quale è affetto il protagonista del progetto, sia la memoria che la forma possono venire in certo qual modo "alterate" rispetto a un loro stadio precedente, e crediamo sia rivelatorio a questo proposito il campo semantico dell'alterazione linguistica pertinente a entrambi i termini, per i quali sia un ricordo che un'ombra possono essere netti, sbiaditi, sfocati, affievoliti, anebbiati, distorti (memoria ricostruttiva).

---

Alla luce di questi presupposti, nella pratica della scena l'utilizzo del teatro d'ombre per rendere concreta la natura della memoria si rivela quindi non un semplice utilizzo di uno strumento tecnico, quanto piuttosto la **“vivificazione” di un significante che è legato per sua intima natura al significato**. Le immagini/situazioni ricreate dalle ombre non costituiranno quindi semplicemente l'esemplificazione “pittorica” dei ricordi del protagonista, ma tenderanno di avvicinare, attraverso le varie tecniche proprie di questa specifica pratica teatrale, la natura stessa della memoria di un essere umano, nel suo progressivo affievolimento dovuto alla malattia.

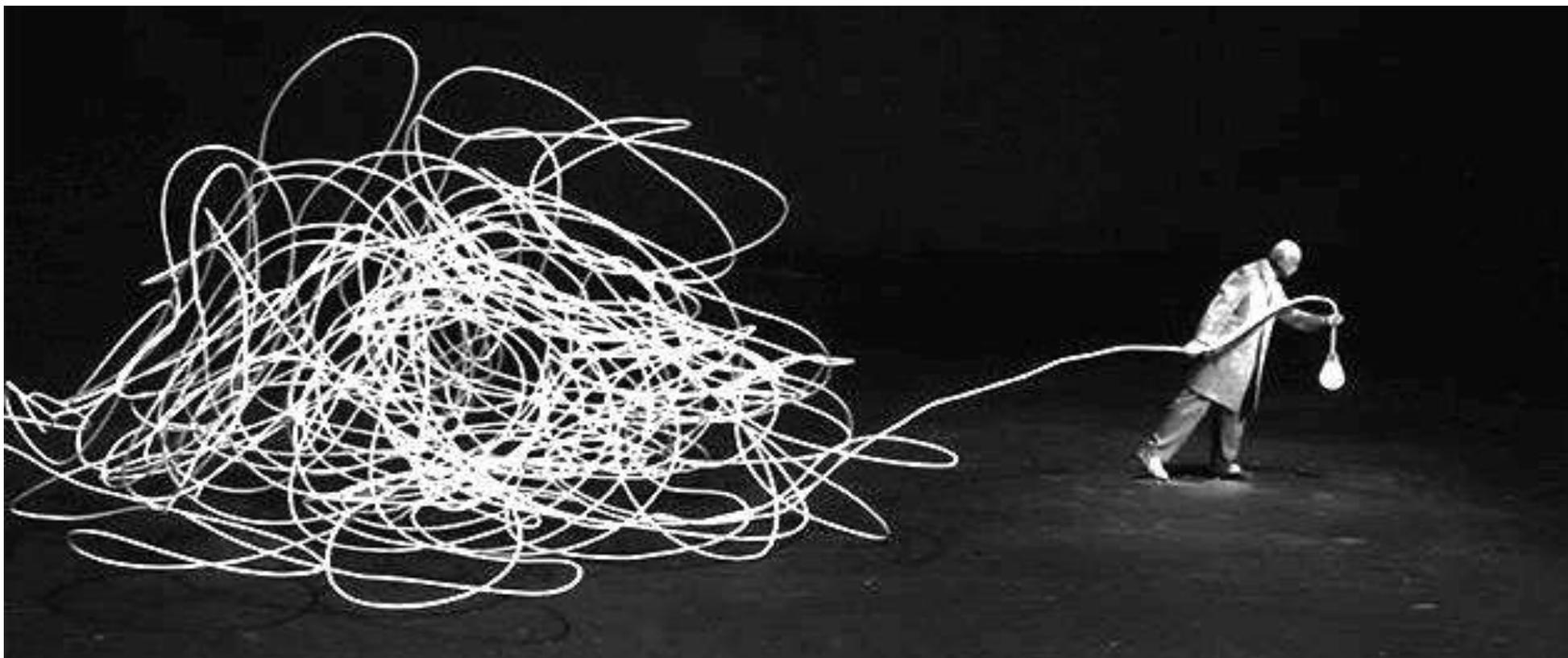
Lo stesso discorso potrà farsi per il teatro d'oggetti: la tecnica propria di questo genere, infatti, fa sì che gli oggetti vivano una vita propria, facendo quasi dimenticare allo spettatore che ci siano delle mani a vista che li animino e che diano loro voce. Allo stesso tempo il corpo dell'animatore non sarà solo a servizio dell'oggetto (presenza “animica” nelle mani dell'animatore) ma si terrà aperta la possibilità di creare tra i due una relazione reciproca in cui ciascuno dei due “poli” possa essere rivelarsi soggetto “attivo” della stessa.

Ora, questa vita interiore degli oggetti rappresenta per noi l'immagine degli stessi che esiste dentro la mente del nostro soggetto protagonista: un anziano molto legato alla pratica manuale e alle sue piccole abitudini che si ritrova poi man mano, a causa dell'avanzamento della sua malattia, a non saper più usare gli oggetti della sua casa come sapeva fare in precedenza. Agli occhi e alla mente dell'uomo, gli oggetti sembrano letteralmente “ribellarsi” alla sua volontà di usarli, vivificati da una presenza altra che altro non è se non l'attrice che manipolerà gli oggetti stessi, attrice che, in un gioco continuo di rimandi e di specchi, è la stessa che veste i panni della figlia che consiglia all'anziano di usare quanto più possibile gli oggetti della sua casa per contrastare l'avanzamento della malattia.

Proprio per questa ragione specifica l'attrice è la stessa per i due “ruoli”: l'anziano infatti “traslerà” l'immagine di sua figlia nella “presenza altra” che anima gli oggetti nel momento in cui questi sfuggono al controllo della sua mente e del suo corpo.

---

Concludendo, riteniamo fondamentale rimarcare che, all'interno del progetto, tanto il teatro d'ombre quanto il teatro d'oggetti non costituiscono dei semplici "strumenti della scena" per rappresentare un qualcosa d'altro: essi sono la scena, le appartengono in quanto intrinsecamente legati, in virtù delle analogie finora esposte, a ciò che si racconta sul palcoscenico. Non sarebbe in alcun modo possibile sostituirli: **essi sono al tempo stesso significante e significato**, due facce della stessa medaglia tenute insieme da un legame indissolubile che unisce la realtà e la traccia della stessa, in un viaggio, o meglio, in una peregrinazione tra i ruderi della vita e della memoria nella quale il protagonista è il nostro anziano; un cammino lungo una strada di luci, ombre e oggetti destinata inevitabilmente, a causa della malattia, a sbiadirsi sempre più, fino al buio più totale, all'oblio più completo, alla perdita più profonda del sé.



# 3. RUDERI DRAMMATURGICI

---

La drammaturgia sarà costruita con un approccio ed una elaborazione graduale che avverrà di pari passo all'evolversi della ricerca scenica. La ricerca di indagine, interviste e incontri potrà produrre variazioni e nutrimenti in itinere della scrittura.

La drammaturgia delle luci e quella musicale saranno organiche alla narrazione e allo sviluppo della storia; in particolare la costruzione dell'esperienza sonora avverrà tramite un lavoro di studio dei suoni legati al tempo che potranno essere mandati a mixer o essere prodotti in scena.

Le immagini in ombra passeranno da tinte colorate a tinte bianco e nero, giocando, man mano, sempre più verso una sfocatura e la creazione di deformazioni dei ricordi e dei pensieri del protagonista.

I dialoghi saranno costruiti in maniera essenziale e asciutta con un approccio poetico.

Sarà utilizzata la voce registrata sia di testi poetici che in prosa che accompagneranno le scene di ombre e/o di oggetti.

Un luogo che potrebbe ricordare una casa. Gli elementi presenti vengono illuminati da alcune lampade dimmerate che si azionano lentamente e in modo alternato su: un orologio/sveglia su un piccolo tavolo, una foto di famiglia appesa ad una cornice, una foto di una donna, un tavolo con un cumulo di oggetti accatastati.

Un anziano signore dorme. Si sente il ticchettio di un orologio.

Nel fondale appaiono immagini oniriche in ombra:

- una famiglia a tavola e un bambino sotto il tavolo che gioca
- tavolo vuoto, viene posizionato un televisore a rappresentare il boom economico
- gioco mano grande-televisore piccolo
- la famiglia guarda la tv
- zoom sulla madre su sagome teste-televisore
- appare la sagome della madre-piano americano al tavolo che gesticola
- scena madre e padre in cui lui se ne va (l'abbandono)
- bimbo piccolo

- 
- ragazzo
  - lui giovane che si gira verso la porta da cui entra la fidanzata
  - la ragazza e il fidanzato sono a capotavola, la madre di lui si mette tra di loro. Approva l'unione.
  - la madre scompare
  - i due si avvicinano
  - inquadratura su una bambina che gioca sotto il tavolo. L'inquadratura si allarga e si vedono di nuovo i due.
  - Zoom su di lui → entrano in fade in due mani che montano ingranaggi su una ruota: immagini in stile "Tempi moderni" di Charlie Chaplin: ingranaggi dentro scatola con doppia luce
  - entra una figura in ombra bianca del protagonista anziano leggermente deformata che passa tra gli ingranaggi
  - ombra ingranaggio singolo che inizia a ruotare velocemente
  - ombra ruota
  - ombra orologio
  - effetto sonoro di ticchettìo.

Suona la sveglia. L'uomo si ridesta e con un gesto molto lento fa smettere il suono.

Dopo qualche istante inizia lo stesso ticchettìo non corretto che si sentiva nella fase del sogno. L'uomo guarda stranito l'oggetto. La prende in mano, la osserva in dettaglio, controlla che non sia rotta. Fa delle azioni meccaniche per farla ripartire. Non riuscendoci, con la difficoltà data dalla sua età, si alza dalla poltrona e si avvia verso il tavolo dove si trova un piccolo cumulo di oggetti posizionati in modo disordinato. Poggia la sveglia sul tavolo. Tira fuori un cassetto con degli arnesi per ripararla. Si sofferma per alcuni istanti su quale attrezzo utilizzare. Dopo brevi esitazioni sceglie un cacciavite e prende a svitarlo. Nell'azione, però, il cacciavite si rivela non adatto e causa la spanatura delle viti. L'uomo se ne accorge. Tenta di aprirla manualmente, provocandone così la rottura: fuoriescono viti, ingranaggi e bulloni. L'uomo si angoschia lievemente. La lampada che illuminava la sveglia all'inizio ha un lampo e si spegne. L'uomo guarda verso la lampada che si è spenta. Sospira e si avvia verso la lampada. La lampada si riaccende. Si ferma. Si gira e ritorna verso il tavolo con gli oggetti. Inizia a sistemare gli oggetti secondo un ordine preciso che sembra darsi.

---

Soddisfatto si avvia verso il mobile delle fotografie.

Prende alcune foto.

Si siede e accende la radio.

Mentre sfoglia le foto pronuncia dei nomi.

## LA DRAMMATURGIA D' OGGETTI INCONTRA LA NARRAZIONE D' OMBRA

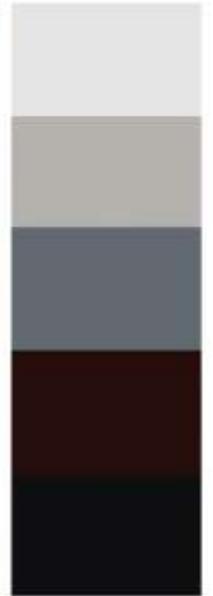
L'uomo incontra sua figlia, tra loro c'è una distanza emotiva e fisica.

Una delle visite che la figlia fa al padre si svolge intorno al tavolo dove l'uomo ripone in maniera disordinata gli oggetti rotti e mai riparati del suo passato: vecchi occhiali da vista, una barchetta della figlia, soldatini di legno, giocattoli rotti e abbandonati..

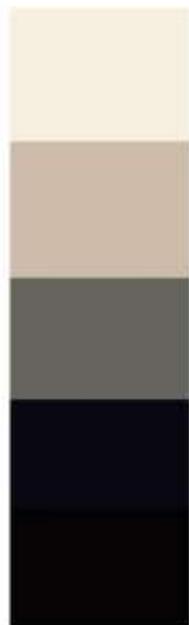
Insieme attorno a quel tavolo ripercorreranno il loro passato evocando memorie sbiadite e riponendo gli oggetti di nuovo su quel tavolo, uno ad uno. Cosa andranno a creare?

# 4. SEGNI E DISEGNI

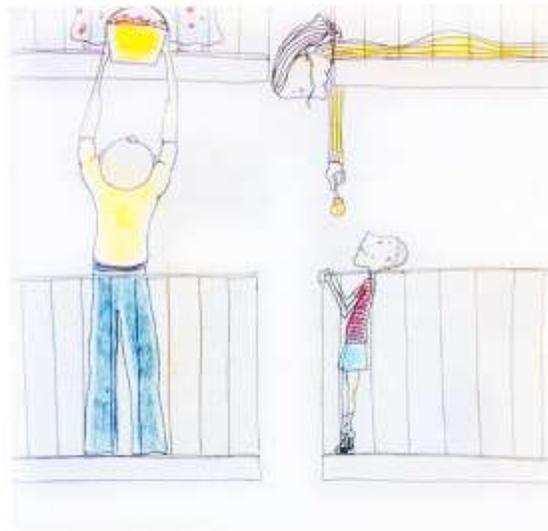
SPAZIO



# RICORDO



# OMBRE





# 5. STUDIO FILMICO PER RUDERI

---

## NOTE INTRODUTTIVE

Ruderi è un progetto di spettacolo che propone dei fuochi tematici di forte evocazione in relazione a una restituzione video: la solitudine che si evolve in isolamento, il tempo che prima si sublima in memoria e poi decade in “età” che avanza. La memoria rincorre il tempo, in un *paso doble* che genera vertigine e, progressivamente, non permette più al protagonista di governare le categorie della realtà.

L’anziano protagonista, isolato nella sua stanza, non ha di fianco a sé persone che condividano (o contendano) i suoi spazi e i suoi oggetti. In teoria, egli dovrebbe essere ancora più padrone di tutto. Invece la decadenza causata dalla malattia la solitudine dalle quali nasce la progressiva mancanza di riferimenti sui limiti e sull’uso delle cose lo rende ancora più succube della sua mente.

Per restituire sullo schermo questa concezione del tempo, dello spazio e della volontà bisogna poi tenere conto dei dispositivi scenici proposti all’interno dello spettacolo: l’attore, gli oggetti, le ombre.

Queste ultime, in particolare, assumono una particolare rilevanza in ambito “filmico” in quanto non solo sono all’origine stessa della storia del cinema, ma in generale, in qualsiasi opera cinematografica, esse richiedono un particolare “tatto”.

Parlando adesso dell’esito filmico dello spettacolo, che possa permetterne una fruizione anche in differita, esso nella nostra proposta andrebbe a proporre un punto di vista “interiore” su ciò che avviene oltre lo schermo, elemento quest’ultimo che dovrebbe essere “un’occhio dentro la rappresentazione” con un influsso empatico sul fruitore. Il tempo di montaggio dovrebbe offrire una percezione rarefatta, in cui il tempo è distillato con una struttura di sound design cadenzata (con suoni netti, incisivi, non digitali ma dal vivo, eventualmente in low-fi).

---

## ELEMENTI DI SINTESI VISIVA

Se l'idea del tempo può essere rappresentata con un montaggio coordinato e un sound design cadenzato e rarefatto, l'idea dell'occhio interiore che ci mostra la solitudine e la decadenza della memoria può essere sviluppata con l'utilizzo di inquadrature in POV, specialmente con l'uso del fisheye. Il suono, durante quelle inquadrature, potrebbe essere ovattato, inscatolato, quasi in sordina. La visione sarebbe così immersiva ma l'ascolto "distante", creando un effetto idiosincratico di mimesi straniante per lo spettatore/fruitori.

Uno split screen asimmetrico su tre parti potrebbe, in alcune fasi, asetticamente, mostrare separatamente, come compartimenti stagni, i tre elementi drammaturgici più significativi: l'attore, le ombre, gli oggetti. A volte la telecamera, come occhio interiore che diviene "interno", potrebbe essere in posizioni inusuali non giustificate filmicamente (es: all'interno del cassetto che viene aperto dall'attore), suscitando ancora più disorientamento nello spettatore.

In altre fasi della rappresentazione, un'inquadratura unica, fissa, di momenti diversi, ottenuta con proiezioni sovrapposte della figura dell'anziano che si muove nella sua stanza mostrerà la natura iterativa e la ripetitività della sua esistenza.

## RI FERIMENTI

Il primo riferimento è un esempio di come un particolare uso del montaggio e del sonoro, possano esprimere la concezione del tempo: nello specifico, si tratta della porzione filmica corrispondente alle prime pagine della sceneggiatura di *C'era una volta il West*, che Sergio Leone dedicava, in modo non "ortodosso", proprio a questo elemento particolare.

<https://youtu.be/eZV9o2xcuho>

Secondo riferimento sonoro: un esempio di come il sound design possa esprimere una rarefazione del tempo, in un estratto da *Il Divo* di Paolo Sorrentino:

<https://youtu.be/nPPiQQJJRvA?t=84>

---

## 6. ISPIRAZIONI E BIBLIOGRAFIA

### IN RIFERIMENTO ALLA DEMENZA SENILE E ALLA CONSEGUENTE PERDITA DELLA MEMORIA:

- Giuliano Scabia, *Dialogo tra memoria e Alzheimer*
- Alice Munro, racconto *The bear came over the mountain*
- Silvia Vitali, *Ordinaria follia – La demenza senile*, La nuova Italia Scientifica, 1993
- Arnaldo Benini, *La mente fragile*, Raffaello Cortina Editore, 2018
  - Alberto Bertoni, *Ricordi di Alzheimer*, Book Editore, 2008
- Marco Aime, *Gina*, Ponte alle grazie, 2019
- Ausl Romagna, *La stimolazione cognitiva per il benessere della persona con demenza* II edizione, 2017

### IN RIFERIMENTO ALLA RIFLESSIONE SUL RAPPORTO TRA SIGNIFICANTE E SIGNIFICATO IN GENERALE E ALL'INTERNO DELLA DIMENSIONE SCENICA DELLO SPETTACOLO IN PARTICOLARE:

- De Saussure F, *Corso di linguistica generale*, a cura di T. De Mauro, Roma, Editore Laterza, 2009
- Eco U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2013
- Lacan J., *Il seminario, libro XVIII. Di un discorso che non sarebbe del sembiante (1971)*, trad.it. a cura di A. Di Ciaccia, Torino, Einaudi, 1996
- Jakobson R., *Saggi di linguistica generale*, a cura di L. Heilmann, Milano, Feltrinelli, 2002
- Giulio Molnàr, *Teatro d'oggetti – appunti, citazioni, esercizi*, 2009

---

## IN RIFERIMENTO ALLA SCRITTURA DRAMMATURGICA:

- Samuel Beckett, *Film*, Einaudi, 1985
- Chandra Livia Candiani, *Fatti vivo*, Einaudi, 2017
- Samuel Beckett, *Finale di partita*, 1956
- Anouilh, *Le voyageur sans bagage*, 1937
- Thomas Bernhard, *Minetti*, 1976
- Checov, *Il canto del cigno*, 1987

## FILM, CORTOMETRAGGI E SERIE:

- Raphael Bob-Waksberg, serie televisiva *Bojack horseman* Episodio 11 stagione 4 “Il tempo è una freccia”
- Zbigniew Rybczynski, *Tango* (1981)
- Pupi Avati, *Una sconfinata giovinezza*, 2010
- Richard Glatzer e Wash Westmoreland, *Still Alice*, 2014
- Phyllida Lloyd, *The Iron Lady*, 2011

## IN RIFERIMENTO ALLA DRAMMATURGIA VISIVA E LE OMBRE:

- Emilio Isgrò e la cancellatura ( vedi “Girolamo Savonarola”,2014)
- Philippe Lefebvre in arte Flop (per il lavoro su ombre e oggetti)
- Controluce Teatro d’ombre
- Maurits Cornelis Escher
- Shiro Takatani ( vedi *La chambre claire*, 2008)

## IN RIFERIMENTO ALLO SPAZIO SCENICO

- Lars Von Trier, *Dogville* (2003)
- Gilbert Garcin (fotografo)

# 7. CREDITI

## RUDERI

La stanchezza notturna del ricordo

spettacolo per due attori, ombre e oggetti

drammaturgia e regia Marco Intraia

collaborazione alla drammaturgia Isabella Polisena

in scena Marco Intraia e Isabella Polisena

ombre Agnese Falcarin e Isabella Polisena

scenografia e costruzione sagome Agnese Falcarin

disegni Alberto Valente

dramaturg Luca D'Arrigo

video Lillo Venezia

progetto in residenza artistica presso

SD Factory - Laboratorio creativo - Reggio Emilia

## 8. BIOGRAFIE ARTISTICHE

---

MARCO INTRAI A, attore/performer/dramaturg/regista. Diplomato nel 2009 alla *Scuola biennale d'Arte Teatrale di Teatranza* a Moncalieri (To), dal 2010 al 2014 fonda e lavora con la compagnia torinese *Kataplix Teatro* come attore e regista in spettacoli di prosa, commedia dell'arte, teatro-ragazzi. Negli anni continua a formarsi attraverso workshop di alta formazione: nella recitazione con *Declan Donnellan*, *Oskaras Korsunovas*, *Jean-Jacques Lemêtre*, *César Brie*, *Gabriele Vacis*, *Chiara Guidi*, *Elena Bucci*, *Eugenio Allegri*, *Giuliana Musso*, *Danny Lemmo*; nella drammaturgia e nella regia con *Leo Muscato*, *Michele Di Mauro*, *Jan Klata*; nell'uso della voce e nel canto con *Enrique Pardo*, *Linda Wise* e *Germano Mazzocchetti*; nel mimo con *Elena Serra*; approfondisce lo studio della danza contemporanea e la performance in spazi aperti con *Senza Confini di Pelle*, *Doriana Crema*, *Chiara Guglielmi*, *Daniele Ninarello* e nel 2018 ottiene la certificazione come *Insegnante di Danza Sensibile* dopo aver seguito il progetto triennale diretto da *Claude Coldy*. Dal 2018 partecipa alle otto residenze previste da *Repertorio - la scuola di alta formazione per attori professionisti* diretta dal maestro *Danio Manfredini* alla *Corte Ospitale* di Rubiera (Mo) e a luglio 2020 conclude il corso di *Perfezionamento Dramaturg Internazionale* diretto da *Claudio Longhi* presso *Emilia-Romagna Teatro Fondazione* dove studia drammaturgia con *Davide Carnevali*, *Gabriël Calderòn*, *Paolo Di Paolo*, *Laura Olivi* e *Gerardo Guccini*. Dal 2009 lavora in spettacoli di prosa, commedia dell'arte, teatro-danza, teatro sperimentale, teatro d'ombre e teatro per ragazzi. Tra gli altri, ha lavorato con *Gigi Proietti*, *Oskaras Korsunovas*, *Eugenio Allegri*, *Massimo Verdasho*, *Oscar De Summa*, *Virgilio Sieni*, *Beppe Navello*, la *Fondazione TPE* e la *Casa del Teatro Ragazzi e Giovani di Torino*. Tra il 2015 e il 2018 è performer e aiuto regista per *Nori Sawa* (teatro ombre e bunraku), *Agnés Limbòs* (teatro con oggetti) e *Anna Ivanova* all'interno del *Progetto PIP* del Festival Internazionale di Teatro di *Figura Incanti* di Torino. Dal 2014 collabora come performer/ombриста con la compagnia torinese *Controluce Teatro d'ombre*. Dal 2016 inizia un percorso artistico solista scrivendo un monologo dal titolo *Peace'N'foodCorporation* sulla tematica della violenza nelle produzioni animali e l'ecologia e conduce numerosi progetti laboratoriali con bambini, ragazzi e adulti presso enti pubblici e privati. Nel 2020 vince il Bando Notturmi delle città di Ferrara con un progetto di spettacolo ispirato al cantautore *Vasco Brondi*.





ISABELLA POLI SENA, attrice. Nata a Reggio Emilia il 5/11/1993. Nel 2018 viene selezionata nella Scuola di Repertorio - Danio Manfredini, da lui condotta (con Vincenzo del Prete) presso la Corte Ospitale di Rubiera-Teatro Herberia. Nel 2016/2017, viene selezione al Corso di alta formazione/ teatro ragazzi, AttoreAutore - per un teatro dell'immaginario (1000 ore), presso Accademia Perduta Romagna Teatri. tra il 2015 e il 2019, prende parte a diversi Laboratori su selezione, con Cesare Ronconi, Mariangela Gualtieri (Teatro Valdoca) , Marco Martinelli, Monica Morini (Teatro dell'Orsa), Alessandro Serra, Renata Molinari. Nel 2016 realizza lo spettacolo "La regina delle Nevi" regia di Maurizio Bercini, drammaturgia di

Marina Allegri prod. colpi di scena. Nel 2017 prende parte allo spettacolo "Argonauti" vincitore del premio MigrArti, regia di Monica Morini e Bernardino Bonzani, drammaturgia sonora di Antonella Talamonti. Ora è interprete nel progetto la casa delle storie (teatro dell'orsa) come narratrice. Collabora da 3 anni con la Fondazione Famiglia Sarzi come atelierista e attrice, nella costruzione di burattini a guanto e nella formazione del rapporto tra attore/oggetto, animatore/oggetto. In questo momento collabora con diverse realtà sul territorio emiliano come SD Factory, Teatro dei Venti (formatrice nelle carceri). Lavora anche con la disabilità e la psichiatria come formatrice teatrale in diverse realtà istituzionali: CSM Reggio Emilia, Coress (cooperativa sociale).

Abile e competente nelle tecniche del canto (soprano).

---

**AGNESE FALCARI N** Scenografa e costumista. Nata il 26/05/ 1998 ad Acqui Terme , ha studiato al Liceo Artistico *Pinot Gallizio* di Alba e, dopo un percorso legato all'arte figurativa, ha scelto di seguire l'altra sua grande passione: quella per il teatro. Per questo sta frequentando Scenografia all'*Accademia Albertina* di Torino. Durante il percorso di studi ha partecipato a vari stage proposti dall'*Accademia* fra cui: *Interplay*, 2018; *Gli archivi di Traviata* in collaborazione con il conservatorio di Alessandria, 2019; *Opera Off* in particolare per la messa in scena de *La voix humain* di Poulenc e de *La damnation de Carmen* di Bizet (entrambe regia di Lucia Falco), 2019; ha anche lavorato ai laboratori del Teatro Greco di Siracusa per la stagione del 2019. Nel frattempo le piace sperimentare nell'ambito del teatro di figura (un suo lavoro è stato selezionato per la terza edizione del Premio Alessandro Marena) e collaborare con le realtà locali. A Torino ha lavorato con l'associazione Il Gabbiano per alcuni spettacoli di teatro ragazzi(fra cui "*Robin Hood destinazione rivoluzione*" regia di Marco Intraia, 2018) e uno spettacolo di danza (*Sarò re*, 2018). Ad Asti, invece, sta collaborando con la compagnia del Teatro degli Acerbi *Dormono sulle colline*, 2019; *Alice nel paese delle meraviglie*, 2020) e con Casa degli Alfieri e ARTEPO (*Guido suonava il violino*, 2020).



**ALBERTO VALENTE** - illustratore e teatrante. Negli anni studia musicoterapia, danzaterapia, danza, teatro-danza, clownerie e improvvisazione teatrale. Dal 1998 anni lavora come attore, organizzatore e improvvisatore con Quinta Tinta Teatro e conduce laboratori teatrali per adulti con disabilità e/o fragilità. Dal 2005 affianca la sua attività teatrale a quella del disegno realizzando immagini loghi e illustrazioni per: campagne promozionali, bandi e concorsi, loghi, copertine per cd musicali, libri, blog. Dirige l'associazione culturale Urzene di Torino.

---

**LUCA D'ARRIGO** nasce nel 1994 a Milano. A Messina inizia le sue prime esperienze di formazione teatrale presso il Teatro Regionale *Vittorio Emanuele* con laboratori tenuti da Angelo Campolo, Annibale Pavone, Compagnia Eco di Fondo, Serena Sinigaglia, Giorgio Bongiovanni. A partire dal 2015 comincia a collaborare con la compagnia messinese *DAF – Teatro dell'Esatta Fantasia*, con la quale lavora come attore in svariate produzioni e partecipa a percorsi di integrazione teatrale con giovani richiedenti asilo residenti nel territorio. Lavora inoltre in diverse produzioni del Vittorio Emanuele, fra le quali *Amleto*, per la regia di Ninni Bruschetta.

Dopo essersi laureato a Messina in Scienze politiche e delle relazioni internazionali, nel 2019 si diploma alla Scuola per attori *Iolanda Gazzero* di ERT - Teatro Nazionale dell'Emilia

Romagna, dove studia, fra gli altri, con Renata Palminiello, Lino Guanciale, Fausto Russo Alesi, Matthew Lenton, Claudio Longhi, Alessandro Sciarroni, Simona Bertozzi, Renata Molinari; presso la stessa si diploma nel 2020 presso il Corso di perfezionamento "Dramaturg internazionale", dove studia pratica drammaturgica con Davide Carnevali, Gabriel Calderón, Laura Olivi e Paolo di Paolo. Sempre presso ERT, nel 2019 è assistente alla regia presso la produzione *Nozze*, per la regia di Lino Guanciale. Attualmente lavora nel settore teatrale a tutto tondo, come attore, drammaturgo e dramaturg.



**LI LLO VENEZIA**, sceneggiatore, regista e dramaturg modenese. Ha conseguito la laurea magistrale in Scienze della Comunicazione, presso la facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Bologna con una tesi di Laurea in Semiologia del Cinema e degli Audiovisivi, sul concetto di canone nelle arti letterarie e visive, in particolare nel cinema. Ha studiato regia cinematografica presso l'Eicar di Parigi. Ha frequentato il corso Dramaturg Internazionale di Emilia Teatro Fondazione nel 2019/2020. Nel 2010 ha rappresentato l'Italia alla Berlinale, nella sezione Berlinale Talent Campus. Ha scritto e diretto film drammatici e documentari, in cui ha presentato temi sociali come l'autismo, il disagio psichico, l'integrazione e la violenza sulla donne. Nei suoi lavori è presente la costante ricerca di una sintesi efficace tra il testo e la raffigurazione dello stesso, per colmare lo scarto mediale endemico tra idea e parola e tra parola e rappresentazione.

