

PROGETTO

TITOLO: PERIFERIE ECCENTRICHE. LA RADIO CHE CAMMINA AI CONFINI DI GENOVA

.....

PERIODO DI SVOLGIMENTO:

dal1/04/2024..... al31/12/2024.....

NUMERO GIORNATE DI EVENTO:8.....

DATE DELLA PROGRAMMAZIONE: da stabilirsi nel periodo entro il 31 dicembre 2024

MUNICIPI IN CUI AVRA' LUOGO LA MANIFESTAZIONE:

II Centro Ovest - III Bassa Val Bisagno - IV Media Val Bisagno - V Valpolcevera - VI Medio Ponente - VII Ponente - VIII Medio Levante- IX Levante

DIREZIONE ARTISTICA: MARCELLO CAVA e CARLO INFANTE/

A PAGAMENTO

LIBERO

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

QUALITA' ARTISTICA (CRITERIO 1)

Sarà valutata la qualità artistica della proposta determinata anche del personale artistico e tecnico coinvolto, l'allestimento nonché l'originalità del progetto

(max due pagine)

TEATRO MOBILE intende realizzare una serie di eventi site specific in collaborazione con enti, istituzioni e associazioni in luoghi emblematici dei municipi delle periferie di Genova.

Gli eventi proposti, pensati appositamente per il luogo in cui si svolgeranno, vengono definiti con la realtà ospitante: atti che sono semplici (concepiti per coinvolgere anche i passanti casuali) e complessi (dato che sono basati sull'uso di tecnologie radio e digitali) e prevedono il coinvolgimento attivo (artistico, tecnico ed organizzativo) di realtà locali.

Si tratta di spettacoli itineranti pensati per l'ascolto in cuffia, e tesi alla valorizzazione del luogo, del suo "paesaggio umano" e della sua "memoria". I contenuti vengono elaborati in simbiosi con il "contenitore" e spesso è questo stesso a rivelarsi contenuto, rivelandosi come "sottotesto" della drammaturgia in azione nello spazio rilevato, **rivelandolo poeticamente**.

Spettacoli "radionomadi" tesi alla produzione di un nuovo ascolto e di una nuova visione del luogo. Opere che possono essere sviluppi di un repertorio o in alcune produzioni originali, "novità assolute" che rappresentano una buona pratica per estrarre il valore intrinseco del Patrimonio/Heritage, agendo nei Beni Culturali siano essi antichi o contemporanei, naturali o fortemente antropizzati.

La peculiarità dell'azione itinerante, la leggerezza dell'allestimento, la mancanza di impatto (la diffusione sonora è in cuffia), la pertinenza tematica con il luogo, la straordinaria ottimizzazione del rapporto costi-benefici rendono la nostra proposta, a nostro avviso, interessante ed innovativa.

Gli eventi del Teatro Mobile sono sempre ad impatto zero: i mezzi tecnici impiegati sono strumenti portatili e autoalimentati e la mancanza di allestimenti tradizionali rendono i nostri progetti completamente ecosostenibili.

Nel tempo dell'individualità e della solitudine, nel desiderio-bisogno di percorsi di ascolto indipendenti ed esclusivi, abbiamo ideato una formula sperimentale per un utente fruitore-spettatore-visitatore che nonostante l'uso delle cuffie viene coinvolto in un evento collettivo.

Con l'uso della trasmissione in tempo reale e/o pre-registrate via radio in cuffia e della tecnologia di controllo digitale, lo spettatore partecipa all'evento itinerante ascoltando la partitura testuale, sonora e musicale, dalla cuffia, incontrando nel suo movimento luoghi e corpi in un contesto teatrale di partecipazione performante.

Gli accadimenti, visivi e spaziali, sono le azioni attoriali dal vivo: spazi attraversati e visioni spettacolari, messinscena pensate come "installazioni umane" che coinvolgono attori, musicisti dal vivo, storici, geografi e stakeholder territoriali.

L'ascolto in cuffia fortemente coinvolgente non ha impatto acustico, non crea alcun disturbo nei contesti urbani attraversati, bensì induce curiosità nei passanti occasionali che possono quindi essere coinvolti nello spettacolo.

L'idea del tenere in movimento gli spettatori evita assembramenti, sovraffollamenti controproducenti sia per la sicurezza di luogo e persone, sia per eventuali scrupoli di contaminazione.

In questo progetto **si consolida** il rapporto con URBAN EXPERIENCE

PERIFERIE ECCENTRICHE è un progetto di interventi basato su format di performing media nelle "periferie eccentriche": atti di una nuova spettacolarità immersiva con azioni itineranti

realizzate con sistemi radionomadi. Un'occasione per mixare tra loro due approcci performativi nel contesto urbano, quello più esplorativo e conversazionale (basato sull'audience engagement) di Urban Experience e quello più attoriale e drammaturgico di Teatro Mobile.

Eventi site-specific, realizzati con forme esperienziali di "viaggio sonoro" ad alto impatto emozionale e impatto ambientale-acustico zero, senza allestimenti pesanti.

[Teatro Mobile](#) realizza eventi site specific con apposite drammaturgie e messinscena sperimentali ad impatto zero per valorizzare i luoghi. La progettazione avviene in accordo con le realtà ospitanti e con il loro coinvolgimento diretto quando possibile. Gli eventi sono adatti a spazi urbani, aree archeologiche, musei, spazi naturali, all'aperto e al chiuso

Il progetto si articola in due fasi:

.- **la preparazione:** preceduto da un breve periodo di incontri e sopralluoghi in tutti i territori dei municipi con l'individuazione, anche sotto le preziose indicazioni delle istituzioni competenti, per l'individuazione dei temi e dei luoghi e l'elaborazione delle drammaturgie site specific, un laboratorio di scrittura collettiva associata all'esplorazione e preparazione degli eventi nei luoghi e per i luoghi

Dopo la preparazione e la comunicazione del calendario definitivo degli eventi si procederà alla contrattualizzazione del personale necessario con particolare attenzione alla professionalità under 35 e maestranze locali.

A seguire avverrà, in un periodo da stabilire:

- **La realizzazione di una rassegna di minimo otto eventi, ognuno dedicato ad un luogo o area di un diverso municipio della città**, con eventi gratuiti aperti a tutti gli interessati, con artisti di livello nazionale per la drammaturgia *site specific* di Pina Catanzariti e la regia di Marcello Cava combinati con i walkabout a cura di Carlo Infante, valorizzando così la leggerezza e la mobilità del nostro format

Seguono, con finalità indicative alcune note sui testi già presentati in passato forma di anteprima e riattivabili in alcuni contesti e alcuni possibili novità assolute. L'ascolto in cuffia potrà avvenire in movimento (viaggi in cuffia) o in modo più stanziale (ascolto in cuffia), outdoor ed indoor.

[CONDOMINIUM](#) da Ballard viaggio in cuffia (per edifici moderni)

[LA PESTE](#) (da Camus e non solo) nel tempo del dopo-pandemia

Ricorrenze:

Entrare fuori, uscire dentro eventi ispirati a FRANCO BASAGLIA, nel centenario della nascita del grande psichiatra e neurologo italiano, innovatore nel campo della salute mentale, riformatore della disciplina psichiatrica in Italia.

La tirannia della distanza 150 ANNI GUGLIELMO MARCONI, per la ricorrenza dei 150 anni dalla nascita Guglielmo Marconi, scienziato, inventore e imprenditore, Premio Nobel per la Fisica nel 1909, Urban Experience, con Teatro Mobile, imposta un progetto per rievocare l'impronta di chi ha inventato la Radio. E' stato il primo a lanciare un segnale senza l'utilizzo dei fili, rivoluzionando i modi di comunicare, inaugurando l'era del wireless che tutt'oggi utilizziamo. E' proprio con una "radio che cammina" che si ripercorreranno le sue tracce, in luoghi pertinenti, coinvolgendo in conversazioni radionomadi scienziati ed esperti di Radio, combinate con drammaturgie originali di Teatro Mobile sulla straordinaria storia di chi ha anticipato il futuro.

L'ALBERO DELLA VITA OCCIDENTALE viaggio in cuffia alla scoperta di luoghi insoliti
[LINEA D'OMBRA](#) ascolto in cuffia (per il mare o l'idea del mare)/ CUORE DI TENEBRA (100 anni Conrad)

OCCHI NELLA MEMORIA viaggio in cuffia

[BRECHT](#)

SARTRE Le Mosche - Morti senza sepoltura [RACCONTO DI NATALE](#) (Natale)

[MEMORIE ANTICHE](#)

[IL TEMPO IMPOSSIBILE DI SHAKESPEARE](#)

DESCRIZIONE DI COME IL PROGETTO È RADICATO SUL TERRITORIO (CRITERIO 2)

Sarà valutata l'esperienza dei soggetti proponenti in attività di spettacolo nei territori indicati e la capacità di ingaggiare e far emergere le potenzialità del territorio, valorizzandone le peculiarità.

(max 1 pagina)

Il progetto di TEATRO MOBILE con Urban Experience vuole dare ai fruitori un "ascolto speciale" che consente una percezione originale del luogo prescelto per il quale viene ideata un'apposita elaborazione drammaturgica associata ad un "walkabout" (conversazione radionomade) che rende ogni evento assolutamente unico e site specific, coinvolgendo stakeholder territoriali.

L'idea nuova del "performing media" come attività culturale innovativa basata su tecnologie radio e digitali connota sia Teatro Mobile sia Urban Experience che rappresentano la punta di diamante della nuova spettacolarità urbana.

Le azioni sono appositamente ideate per la valorizzazione (nell'assoluto rispetto dei termini d'impatto ambientale) del luogo in quanto Bene Culturale da condividere in un format centrato sul coinvolgimento attivo dei cittadini-spettatori. Ciò fornisce una nuova percezione, (una trasformazione sensoriale che rigenera lo sguardo), del luogo deputato che diventa "altro", secondo un principio di alterità teatrale che fa entrare in un'altra dimensione che reinventa il luogo stesso, rivelandolo a sé stesso.

La grande qualità culturale del progetto non contraddice la sua volontà di divulgazione: gli eventi infatti si rivolgono ad un pubblico vasto ed eterogeneo, nella certezza che l'incontro e lo scambio tra persone di diversi interessi e provenienze sia un'occasione unica di arricchimento sociale e culturale.

Gli eventi non sono riproduzione o replica di precedenti esecuzioni, ma nuove produzioni site specific, ideate e pensate per i luoghi in cui si svolgeranno. Non solo: il laboratorio di preparazione che vede coinvolti regia, drammaturgia, attori e musicisti e che prevede sopralluoghi e verifiche e prove in loco, è il valore aggiunto che mira al radicamento del progetto nel territorio e al coinvolgimento attivo dei cittadini di ogni classe ed età ben oltre la dimensione di fruitori passivi del progetto culturale.

Un'importanza fondamentale riveste il luogo dove gli eventi si svolgeranno, non contenitore ma "contenuto" esso stesso del progetto sperimentale.

In accordo con le istituzioni competenti, le scuole già individuate, le associazioni, gli enti del territorio (già contattati ma non disponibili nei temi dati) si focalizzeranno i luoghi, i contesti, i temi e le caratteristiche specifiche degli eventi.

A titolo esemplificativo indichiamo alcuni dei possibili luoghi della nostra azione:

II Centro Ovest: Parco del Ponte Radura della Memoria

III Bassa Val Bisagno

IV Media Val Bisagno: Staglieno Cimitero Monumentale

V Valpolcevera : sagrato del Santuario di Nostra Signora della Guardia, Chiostro san Bartolomeo della Certosa a Rivarolo

VI Medio Ponente: Cornigliano, parcheggio in cui campeggia la grande Pressa dell'Ansaldo, emblema di archeologia industriale: 12mila tonnellate di simbolo dell'industria genovese, nello stabilimento «Fonderie ed Acciaierie di Campi»

VII Ponente: presso il complesso residenziale "Le Lavatrici" a Pegli

VIII Medio Levante: Parco di Nervi

IX Levante: le "creuze de mar" di Quarto dei Mille e di Quinto

PERSEGUIMENTO DELLE FINALITÀ DI INCLUSIONE E COESIONE SOCIALE NELLE AREE DI INTERVENTO E RIVITALIZZAZIONE SOCIALE E CULTURALE DEL CONTESTO URBANO DI RIFERIMENTO (CRITERIO 4)

Sarà valutato l'impatto sociale della proposta in termini di:

- perseguimento delle finalità di inclusione e coesione sociale e rivitalizzazione sociale e culturale del contesto di riferimento;
- attitudine e livello di coinvolgimento del pubblico del territorio.

(max una pagina)

L'obiettivo per ottemperare alle finalità di inclusione e coesione sociale attraverso le nostre azioni itineranti, in particolare con i walkabout di Urban Experience è nel ritrovare il valore del "guardarsi intorno", partendo dall'assunto che non s'impara solo su libri o su schermi ma dagli altri e dalle cose che ci circondano.

Amiamo definire questo processo "l'apprendimento dappertutto", un'attività dinamica di attenzione ed elaborazione delle informazioni associate all'esperienza diretta, sul campo.

Nel contesto di ciò che definiamo ***L'apprendimento dappertutto per la cittadinanza educativa*** ci si mette in cammino, conversando (attraverso il sistema whisper-radio, sussurrando) con i ragazzi, rilevando informazioni ed emozioni per rilevarle in un'attività conseguente di geoblogging.

Già il fatto di conversare-passeggiando (parlando di fianco e non di fronte...) stabilirà un andamento peripatetico, ludico-partecipativo, che permetterà di raccogliere ed elaborare informazioni come uno sciame intelligente, esperienza che sollecita i più giovani, affrancati dal sistema dell'interrogazione frontale.

Il format del [walkabout](#) (camminare-conversando con l'uso delle radio) nasce nell'ambito dell'urbanistica partecipativa ma trova un suo sviluppo forte nell'ambito formativo proprio per ciò che definiamo "cittadinanza educativa", aspetto fondante del percorso pedagogico rivolto ad una cognizione estesa di spazio pubblico che contempla anche il web. Tant'è che Urban Experience usa un *claim* in relazione a queste pratiche ludico-partecipative: "piedi per terra e testa nel cloud".

Queste azioni itineranti saranno progettate attraverso moduli formativi rivolti ai ragazzi delle scuole e si basano sulle esplorazioni partecipate (walkabout) che poi anticiperanno gli spettacoli in movimento di Teatro Mobile.

Per ogni evento si cercheranno testi scelti in funzione del luogo, scritture di opere inedite presentate in forme inedite, per cercare, dei luoghi del patrimonio culturale, la loro memoria, spesso nascosta dalla sua mancata tutela, o dalla fruizione distratta della quotidianità valorizzandone anche la sua potenzialità attrattiva per visitatori, turisti ed abitanti di altre zone della città.

IMPATTO SOCIO ECONOMICO SUL TERRITORIO DEL PROGETTO ANCHE IN TERMINI DI CONNESSIONE CON IL PATRIMONIO CULTURALE (CRITERIO 5)

Saranno valutate la connessione con il patrimonio culturale del territorio e le prospettive di continuità dell'attività oltre il termine della durata.

(max una pagina)

TEATRO MOBILE intende da subito, anche in concomitanza con il presente progetto, proporre ulteriori eventi fuori programma, riservati a altre aree (anche centrali) della città nell'ambito della sua attività ordinaria sostenuta dal contributo FUS teatro di strada prime istanze triennali, e sviluppare, con le realtà locali individuate, progettualità specifiche per gli anni successivi.

La funzione di Urban Experience è quella di coinvolgere sia gli spettatori-cittadini con modalità di "audience engagement" sia gli stakeholder delle comunità territoriali con format di "community empowerment." Tra questi c'è il walkabout, la conversazione radionomade che introduce e conclude gli spettacoli itineranti di Teatro Mobile. Walkabout significa "cammina in giro e a tema": è un format di performing media in cui conversazioni peripatetiche si combinano con trasmissioni radiofoniche nomadi, per un'esplorazione partecipata. E' un metodo capace di ricordare a tutti che "methodos", in greco significa sostanzialmente riflettere camminando: "meta" + "hodos". E' ciò permette di condurre esplorazioni senzienti in cui i partecipanti diventano protagonisti. Una condizione abilitante per liberare il potenziale di chi condivide il cammino, vivendo un'esperienza immersiva in cui lo spettatore diventa protagonista. Da qui, dal cammino condiviso e senziente, tutto si evolve, fermenta...E lì si capisce cosa faccia la differenza. Ovvero l'innovazione associata ad una creatività sostanziale, sociale e inclusiva. Il walkabout è un format emblematico, sia per semplicità sia per complessità, talmente preciso e inconfondibile da avere battuto la pista per tutti coloro che si stanno misurando ora con la cosiddetta "walkability".

E' in fondo ciò che intendeva Aldo Capitini, l'ideatore della prima edizione (nel 1961) della marcia per la pace Perugia-Assisi, descrivendola così: "è più di un congresso, perché tocca le case, si mostra al popolo, entra nel paesaggio stesso, è atto più che parola".

Per altri versi ci piace associarlo anche all'idea di "festa mobile", immaginandoci lo spirito desiderante di ricerca in una Parigi pervasa dalla fermentazione creativa delle Avanguardie tra le due Guerre Mondiali.

E' con questo spirito, teso a rivelare l'essenza dei territori che si andrà a rilevare le "periferie eccentriche" che si trovano tra le pieghe di città che hanno perso la memoria, per distillare storie dalle geografie urbane. Frammenti di storie, evocativi e performanti, capaci di riaccendere l'attenzione sul genius loci perduto.

La prima fase di laboratorio e di preparazione porterà all'individuazione (con particolare riferimento ai giovani e agli studenti delle scuole dei territori) di ogni possibile coinvolgimento attivo (nei settori artistici, tecnici ed organizzativi e promozionali) preventivando quindi una parte della spesa prevista per i costi del lavoro da destinarsi al territorio (economia circolare).

Gli eventi appositi progettati e realizzati in anteprima potranno poi ripetersi e svilupparsi generando ulteriori possibilità di politica culturale ed occasioni lavorative future.

SINERGIE CON SOGGETTI PUBBLICI E PRIVATI (CRITERIO 6)

Sarà valutata l'attitudine a fare rete e collaborare con altre realtà culturali locali e le prospettive di continuità della collaborazione.

(max 1 pagina)

La prima sinergia richiesta da questa nostra insolita proposta che non prevede un cartellone precostituito di eventi da calendarizzare, è con le istituzioni e varie comunità territoriali competenti che sono chiamate alla coprogettazione degli eventi e alla condivisione delle strategie di contatto ed incontro con le realtà territoriali.

La prima fase sarà realizzata infatti, con una una forma di "open call", aprendoci a tutte le realtà ufficiali ed associative interessate, con particolare riferimento alle istituzioni scolastiche

La rete che si andrà a realizzare sarà quindi al servizio del territorio nell'auspicio di instaurare un modus operandi utile a sviluppi futuri perché data la leggerezza e l'agile replicabilità del "format" proposto, e la sua specificità locale, si possono immaginare repliche ed implementi nel tempo a venire radicando così la progettualità in alcuni dei territori toccati da questo primo progetto che ha un chiaro valore di modello di innovazione culturale nell'attuazione di nuove forme di spettacolo come condizioni abilitanti per condividere i luoghi attraversandoli con soluzioni radio e tecnologiche.

Saranno quindi contattati e coinvolti, in base alla risposta, enti, associazioni e istituzioni scolastiche di enti trasversali (università e istituzioni e associazioni che operano in tutto il territorio) sia specifiche dei seguenti municipi: II Centro Ovest III Bassa Val Bisagno IV Media Val Bisagno V Valpolcevera VI Medio Ponente VII Ponente VIII Medio Levante IX Levante .

La prospettiva di continuità è altissima anche considerando la novità assoluta del format "teatro mobile-viaggio in cuffia-urban experience" mai presentato in Liguria!

PIANO ECONOMICO FINANZIARIO (CRITERIO 3)

Sarà valutata la congruenza e coerenza tra spese effettuate e qualità dell'offerta nonché le proposte che contribuiscano alla tutela occupazionale della categoria con una percentuale di budget relativa ai compensi agli operatori dello spettacolo considerevole rispetto al totale delle spese.

BILANCIO PREVENTIVO

USCITE	Importo
Compensi artisti	€ 13.827
Compensi personale tecnico	€ 4678
Organizzazione e segreteria	€ 2950
Compenso direzione artistica	€ 4400
Spese di allestimento (anche per l'on line)	€ 2900
Spese di noleggio e affitto	€ 5800

**ISTANZA DI PARTECIPAZIONE ALL'AVVISO PUBBLICO
"SPETTACOLO NELLE PERIFERIE – anno 2024"**

MOD. B

Spese per ospitalità (viaggio, vitto e alloggio)	€ 5300
Spese di promozione e pubblicità	€ 3450
Siae e diritti	
Altre spese	€ 1280
Spese generali (max 10% del costo totale del progetto)	
TOTALE	44585

ENTRATE	Importo
Contributo RICHIESTO al Comune di Genova	40000
Contributi statali	
Contributi Regione Liguria	
Altri contributi pubblici (specificare)	
Contributi privati (specificare)	
Sponsorizzazioni (specificare)	
Vendita biglietti	
Altre entrate (specificare) autofinanziamento	4585
TOTALE	44585

(*) Negli importi sono inseriti IVA (non recuperabile) e altri oneri fiscali/contributivi compresi.

Il contributo richiesto è inferiore al 90% del costo complessivo del progetto nel caso di eventi/rassegne ad ingresso gratuito ed è pari ad euro 40.000,00 assegnati nell'Avviso per rassegne articolate in minimo 4 (quattro) giornate di spettacoli, anche di carattere multidisciplinare, da svolgersi in uno o più dei Municipi del territorio genovese (ad esclusione del Municipio Centro Est) dimostrando così la sostenibilità del progetto che prevede 8 eventi ma non richiede il contributo di euro 80.0000!

In fede
IL LEGALE RAPPRESENTANTE

TEATRO MOBILE ASS CULT



dott. Marcello Cava 327 4404788

I dati forniti saranno trattati nel rispetto della normativa sul trattamento dei dati personali.