

Press

Scheda artistica Design Dance

All'inizio è una scatola. Non sai cosa possa esserci dentro. È una scatola con dentro una scatola, con dentro una scatola...

È tutto lì. È tutto possibile. Si può fare. Si può trasformare.

È un forziere d'idee che aspetta di essere aperto. È concentrazione. È energia È possibilità.

È denso. È caldo. Ribolle.

Può diventare qualunque cosa. Può diventare luce.

Comincia così Design Dance, **voluto da Cosmit**, in cui i protagonisti sono **456 oggetti di design**, un numero degno di un'opera lirica: lampade, tavoli, pouf, sedie, orologi a cucù che recitano e attorno a cui si recita.

Divani, librerie, piumoni, lampadari che diventano scenografia, ideata e realizzata da una magnifica creatrice di giochi teatrali come **Margherita Palli** con la sua NABA, Nuova Accademia di Belle Arti.

Intorno a essi le drammaturghe e registe **Michela Marelli e Francesca Molteni**, insieme a **Filippo Soldi** per i testi, hanno pensato a storie, realistiche o poetiche, e a immagini geometriche capaci di raccontare – senza essere didascaliche – la storia del design italiano, scomporsi magicamente, lasciando nella memoria la forza di questi meravigliosi oggetti, “attrezzeria” della nostra storia, che acquistano grandezza proprio nel rapporto con il corpo umano.

Ed ecco che le coreografie di **Francesco Sgrò** con il **Collettivo 320 Chili**, compagnia di circo contemporaneo già vincitore del *Premio Equilibrio Roma 2010* per la danza, si fondono con la scena e dodici tra attori, danzatori e acrobati la utilizzano, dando vita a un originale e ambiziosa opera teatrale che fa parlare proprio gli oggetti, illuminandone l'anima, rinchiusa nel corpo di legno, alluminio, plastica o acciaio.

Un progetto nato dall'esigenza e dalla volontà di raccontare la storia del design *made in Italy*, non soltanto attraverso i protagonisti – figure affascinanti che interpretarono con genialità il cambiamento, uomini come Gio Ponti, Achille Castiglioni, Vico Magistretti, Ettore Sottsass o donne come Anna Castelli, Maddalena De Padova, Antonia Astori - ma anche e soprattutto attraverso i tantissimi oggetti che hanno creato, oggetti che raccontano la storia italiana, ormai icone della nostra contemporaneità.

Terza puntata della trilogia sulla nascita e ascesa del design italiano di cui i Saloni sono stati promotori e protagonisti lo scorso anno con la rappresentazione teatrale **“Mani grandi, senza fine”** realizzata con il Piccolo Teatro e la quarta edizione del Triennale Design Museum **“Le fabbriche dei sogni”**, nella tradizione di Cosmit di collegare l'immagine espositiva e la sua realtà commerciale con l'arte e la comunicazione.

Questa è una storia di cose. Di cose e persone.

Di persone che fanno le cose. Di persone che fanno bene le cose.

Di cose che prima non c'erano. Di cose che poi sono servite.

Di persone che amano quello che fanno.

Staccarsi dal suolo, lanciare le braccia verso il cielo, con sapienza ed eleganza, in un gesto pieno di significati e di valori.

La ricerca dell'assoluto, la bellezza infinita.

Se a tutto questo aggiungiamo la parola che, se usata con intelligenza, sconfigge la banalità, dà significato alla vita, diventando così straordinario atto di generosità verso gli altri, abbiamo già composto uno spettacolo teatrale importante e convincente.

Aggiungiamo luce e musica e lo spettacolo diventa definitivamente performante, divertente, ricco e originale.

La presenza in scena da protagonisti di oltre 400 icone del design italiano ricorda e rimanda a quello che è il significato dello spettacolo e ne definisce il titolo **Design Dance** e l'allegoria in esso contenuta. Il design come la danza. Ricerca, studio, applicazione, eleganza, ma anche misura e funzionalità, insomma la ricerca di valori assoluti.

Carlo Guglielmi - Presidente Cosmit

Lavoro a Meda, in Brianza, dove il design è "di casa". La mia finestra affaccia su una fabbrica di arredi e nel quartiere i miei genitori sono gli unici a non lavorare per un'azienda di design.

Qui il design è sempre stato cultura e nei miei lavori teatrali c'è sempre stato un oggetto di design: se hai l'esigenza di mettere una sedia in scena perché non sceglierne una funzionale allo spettacolo e anche esteticamente bella?

Design Dance, spettacolo che crea consonanza già nel titolo, è un progetto nato del 2009 che unisce danza, narrazione e video.

Perché per me l'oggetto di design, il "mobile" è qualcosa che entra in contatto con il corpo.

E chi più di un danzatore, utilizzando il corpo, può ampliarne l'utilizzo?

I protagonisti, in serie, sono loro: gli oggetti. Oggetti di oggi e di ieri, classici e moderni, ma anche progetti del SaloneSatellite "avverati", perché diventati prodotti. E non sono solo tanti, ma sono oggetti per le persone, da usare tutti i giorni, icone che hanno dietro una storia e spesso è la nostra storia, parte della nostra vita, "immagini esatte".

Michela Marelli

Nel 1940, proprio sul palcoscenico del Teatro dell'Arte, costruito nel 1933 su progetto dell'architetto Giovanni Muzio, Gio Ponti realizzò le scenografie e i costumi per il Pulcinella di Stravinsky, ritenendo che *un architetto è qualificato per fare molte cose*.

E ora proprio le sue opere tornano su quel palcoscenico insieme a quelli di altri cento designer in un lavoro che ha coinvolto più di sessanta persone tra autori, interpreti, tecnici e studenti di NABA, che hanno lavorato fianco a fianco per sei mesi di produzione. Ma anche tanti incontri con chi ha dedicato una vita intera all'avventura del design: progettisti, imprenditori, artigiani, giornalisti, tecnici e falegnami.

A loro è dedicato **Design Dance** perché - sin da quando giocavamo in fabbrica o in bottega, respirando segatura - ci hanno insegnato che "nel fare qualunque cosa, nulla è trascurabile".

Il sogno è portare quelle immagini di segatura, trucioli, capannoni, in palcoscenico, trasformare la straordinaria capacità di saper fare delle nostre comunità in un'epopea, in un racconto epico collettivo, che si nutre del passato e guarda al futuro.

Insomma, fare uno spettacolo come si fa un oggetto di design.

Francesca Molteni

Una scena senza scena, vuota, per attrezzatura che recita.

Uno spazio pulito e accogliente per mettere in evidenza gli oggetti che sono i veri protagonisti di **Design Dance**.

Una teoria di carrelli, una selva di tiri per movimentare 456 poltrone, lampadari, sedie, divani, spremiagrumi...

Un numero di oggetti degno di un'opera lirica.

Lampade, caffettiere, tavoli, pouf, orologi a cucù che recitano, attorno a cui si recita. Divani, librerie, piumoni, lampadari che diventano scenografia.

Margherita Palli

Per informazioni 3928699328