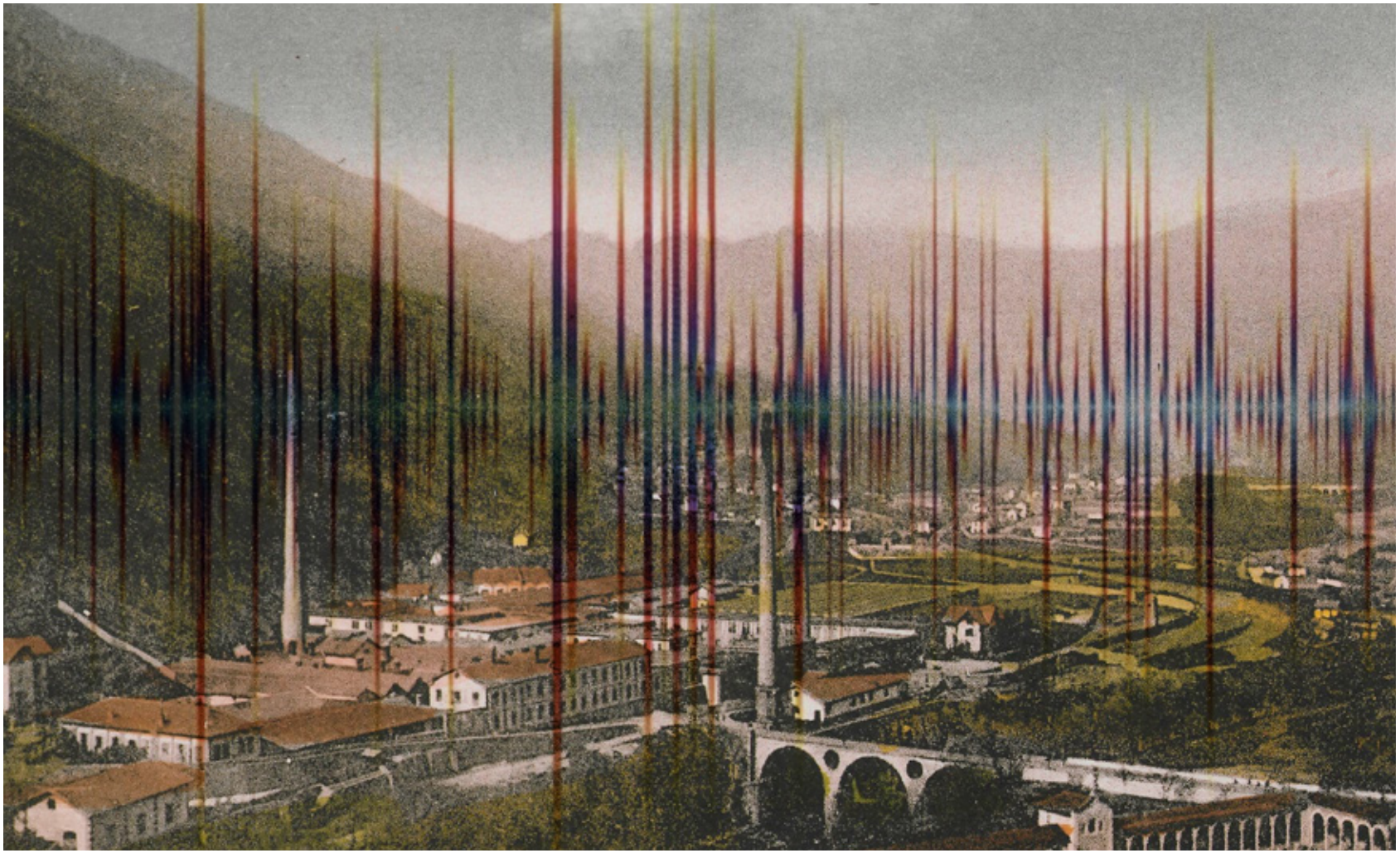
INDUSTRIAL SOUNDSCAPE



Progetto artistico a cura di Alberto Ricca ed Elisa Sbaragli, da un'idea di Andrea Ruschetti
Con Sissj Bassani, Fabio Brusadin, Alberto Ricca, Elisa Sbaragli e la laptop orchestra

INDICE

PROGETTO pag. 3
Concept pag. 3
Site Specific pag. 4
Archivio pag. 5
Suono e Video pag. 6
Il lavoro sul corpo pag. 7

STORICO DEL PROGETTO pag. 8
2017 - Volume 1 pag. 8
2018 - Volume 2 pag. 8
2019 - Volume 3 pag. 9

NUOVE TAPPE DI PRODUZIONE pag. 10
2020 - Volume 4 pag. 10
Menzione speciale per Cross Award 2019 pag. 10
2021 - Volume 5 pag. 11
Mostra - Premiata Fonderia F.A.R.O. pag. 12

DICONO DI NOI pag. 13

CREDITS pag. 14

PRODUZIONE pag. 15
DanceMe (Perypezye Urbane) pag. 15

CO-PRODUZIONE pag. 16
Cross Project pag. 16

BIOGRAFIA DEGLI ARTISTI pag. 17
Pionieri pag. 17
Nuovi collaboratori pag. 19

VIDEO pag. 20

FOTO GALLERY pag. 22

> *"Ad inizio del '900 l'orizzonte della città era tracciato da molte ciminiere e lungo tutto il territorio erano presenti numerose attività produttive i cui stabilimenti coprivano una vastissima area del centro e arrivavano a lambire le acque del lago. Girando per la città si era totalmente immersi in un costante e incessante flusso di rumori e suoni provenienti dalle fabbriche e da tutto il loro frenetico indotto."*
>
> Andrea Ruschetti

Partendo dal ricordo di questa esperienza acustica, che per decenni ha caratterizzato il quotidiano vivere di ogni abitante e visitatore della sua città natale (Omegna), nel 2017 Andrea Ruschetti ha concepito l'idea di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE**: un progetto performativo site-specific finalizzato alla costruzione di un paesaggio sonoro e visivo post-industriale, che rievochi il passato ad altissima densità industriale comune a molti territori italiani.

Date queste premesse, **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** desidera uscire dal territorio da cui si è originato per coinvolgere altri luoghi e comunità che ne condividano, parallelamente, la storia e la civiltà industriale. Attivando per questi nuovi luoghi un processo di valorizzazione della memoria in chiave contemporanea.

L'intento è di rendere **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** un evento performativo site-specific ed un laboratorio per la comunità che lo ospita, perfezionando ed espandendo la ricerca storica e l'elaborazione dei materiali raccolti sul territorio per integrarli all'interno della performance.

Concept

I primi episodi di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** hanno previsto l'attivazione di due laboratori paralleli :

- *Motilità - corpi in movimento* condotto dalla danzatrice e coreografa Elisa Sbaragli finalizzato ad indagare, gesti, ritmi e movimenti ispirati alle macchine e al loro funzionamento;
- *Processi, dal rumore dell'industria al suono elettronico* condotto da Alberto Ricca aka Bienoise dedicato alla "liuteria elettronica" con la costruzione di strumenti elettronici che impiegano i rumori campionati in ambienti industriali (reparti produttivi, rogge, centrali idroelettriche).

L'esito dei due percorsi ha generato delle prime esibizioni live affidate alla co-presenza della laptop orchestra diretta da Alberto Ricca, con gesti convenzionali desunti dalla tecnica della conduction di Butch Morris, e dal gruppo di perfomers non professionisti coordinati da Elisa Sbaragli.

A partire dal 2019 **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** ha avviato una fase di perfezionamento dei sui elementi identitari entro cui costruire uno spettacolo dal vivo completo e al team si sono aggiunti Fabio Brusadin, tecnico e artista nell'ambito dell'interazione multimediale, e Sissj Bassani, danzatrice e coreografa.

Punto fermo del progetto rimane l'unione delle diverse discipline - danza, musica elettronica e video arte - che interagiscono incessantemente. Ogni movimento influenza il suono e ogni suono il movimento e l'immagine.

La struttura della performance di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** volge alla rappresentazione di un paesaggio sonoro e visivo che rievoca, per astrazione, l'altissima densità industriale che fu comune a molti territori italiani. Le materie prime di questo processo creativo sono suoni, immagini, documenti, tracce e testimonianze raccolte nei territori e nei luoghi di lavoro.

Il processo di trasformazione artistica genera progressivamente nuove interpretazioni semantiche ed interpretazioni dei luoghi e delle storie che si manifestano in scena attraverso l'elaborazione e la correlazione di macchinari, laptop orchestra, videoproiezioni, movimenti delle danzatrici e materiali d'archivio.

Site specific

INDUSTRIAL SOUNDSCAPE opera prevedendo un'esplorazione ed immersione diretta dei territori in cui è chiamato ad agire, che diventano il giacimento in cui rintracciare nuovi elementi da includere e valorizzare nel processo di creazione artistica.

La performance si genera quindi anche come occasione per il pubblico locale di ritrovare e riabitare per un breve attimo, luoghi in cui le persone trascorrevano le loro intere giornate.

Archivio

Come accaduto ad Omegna e Verbania, **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** prevede di entrare in contatto coi territori ospitanti contattando e visitando gli archivi pubblici, musei industriali, istituzioni e persone che hanno vissuto l'impatto sul territorio o l'industria in prima persona.

Oltre a far emergere le memorie e le tracce del passato industriale vengono ricercati materiali visivi e sonori quali fotografie, video ed interviste.

La ricerca avviata in questi anni ha portato alla realizzazione di un archivio open source, un nuovo spazio digitale sospeso tra archeologia e performance che racchiude la materia grezza alla base del processo di creazione artistica. Suoni, immagini e movimenti trovano una nuova dimensione di relazione e connessione che ne evoca il potenziale narrativo, per contribuire a salvaguardare e diffondere il prezioso patrimonio della storia industriale.

Nel portale i materiali non sono classificati in maniera storica e scientifica ma è prevista un'elaborazione semantica dei contenuti, per offrire una visione artistica e non descrittiva del paesaggio industriale che risulterà invece astratto, fantastico ed omnicomprensivo generato da tutte le esperienze immagazzinate. La navigazione può essere circolare o lineare, proponendo all'utente salti randomici da un contenuto all'altro oppure dettati da rapporti di percezione visiva o sonora.

https://www.industrialsoundscape.com/it

"Questo sito è un archivio. Un archivio non è una tesi, e chiede agli osservatori di riempire gli spazi tra i monumenti che lo costituiscono e la loro complessa relazione con la realtà. Voi siete questi osservatori, e con questo strumento di narrazione vogliamo immergervi nello stesso processo, od in uno dei processi possibili, nel quale ci siamo immersi noi. Pertanto, questo archivio è il processo, che fluisce vivacemente dalla materia prima al prodotto finale."

Il sito è stato realizzato dal musicista Alberto Ricca aka Bienoise e dal tecnico intermediale Fabio Brusadin durante le settimane di residenza artistica di INDUSTRIAL SOUNDSCAPE vo. 5, a marzo 2021, presso il Centro Culturale Mastronauta ad Omegna.

Suono e Video

Suono e video sono entrambi generati da una performance improvvisata, i cui materiali nascono dal campionamento dei luoghi industriali di cui parliamo: registrazioni o ricostruzioni audiovisive vengono manipolate con gli strumenti elettronici per generare un flusso condotto da un direttore che si pone trasversalmente tra la musica concreta delle origini e il sound design contemporaneo.

Il focus è quindi sul processo, in una metafora rafforzata dalla pratica della conduction (un sistema di gesti codificati con il quale l'improvvisazione può essere diretta) e dalla particolare struttura dello spettacolo.

Es. di suono grezzo:
https://www.industrialsoundscape.com/en/sound/faro-negri-bossi-engine

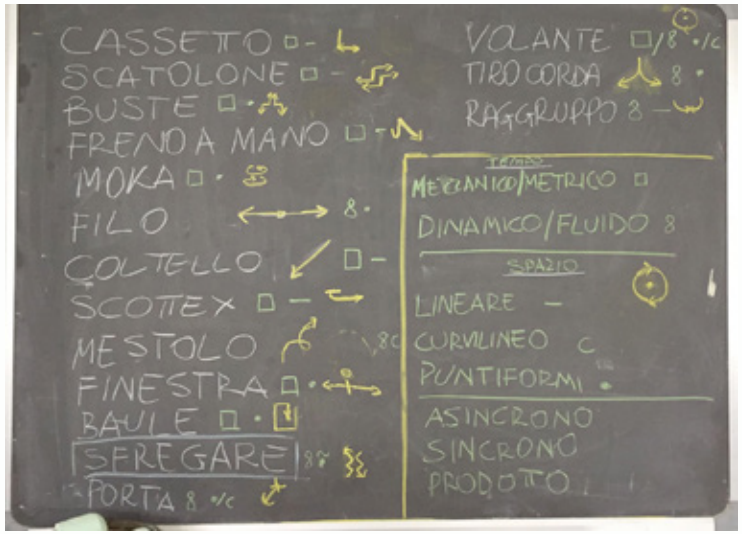
Il lavoro sul corpo

Come il suono e il video anche il corpo si manifesta sulla scena attraverso una rielaborazione e rievocazione dei materiali raccolti traducendoli in chiave contemporanea per far affiorare: il “ritmo del corpo”, il suo essere indispensabile o ostacolo alla catena produttiva, immergendosi nel ricordo e nelle storie di quel passato.

A seguito delle ultime fasi di produzione del lavoro, tra il 2020 e il 2021, si è andato definire una **nomenclatura di gesti di Industrial Soundscape** che si compone di una lista di gestualità derivanti dall’agire quotidiano e che vengono successivamente ri-elaborati in gesti danzati, in un ottica di astrazione, per essere il più possibile vicini ai gesti industriali, relegando ad essi una caratteristica specifica rispetto al tempo e allo spazio. Ogni gesto della nomenclatura può essere scelto per andare a costruire delle frasi di movimento composte dal susseguirsi e/o ripetersi di una serie di gesti.
La partitura coreografica si struttura quindi dall’incastro delle frasi di movimento elaborate dai corpi in scena che variano nel tempo e nello spazio nel corso della coreografia.

Il lavoro fin ora elaborato, si compone di una serie di atti caratterizzati dall’idea della ripetizione di una giornata lavorativa e si modificano a seconda del contesto di riferimento.

Link video nomenclatura di gesti di Industrial Soundscape
https://vimeo.com/585756692/d297dd1471



STORICO DEL PROGETTO

Nel triennio precedente **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** si è manifestato ad Omegna in occasione di UFO Art&Sound Festival promosso dal Centro Culturale Mastronauta. Si è inoltre tenuta un'esibizione a Milano presso Macao, un'installazione dedicata al Festival Fresco in Toscana e una presentazione a Ca' Foscari a Venezia.
I primi tre episodi di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** hanno previsto l'attivazione di due laboratori paralleli, *Motilità - corpi in movimento* condotto dalla danzatrice e coreografa Elisa Sbaragli e *Processi, dal rumore dell'industria al suono elettronico* condotto dal musicista Alberto Ricca aka Bienoise, terminando con un esito performativo aperto al pubblico al Forum di Omegna.

2017 - Volume 1

Il primo volume di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** – Suoni Industriali e corpi in movimento - si è incentrato sul ricordo dell'esperienza acustica che per decenni ha caratterizzato il quotidiano vivere di ogni abitante e visitatore della città di Omegna.

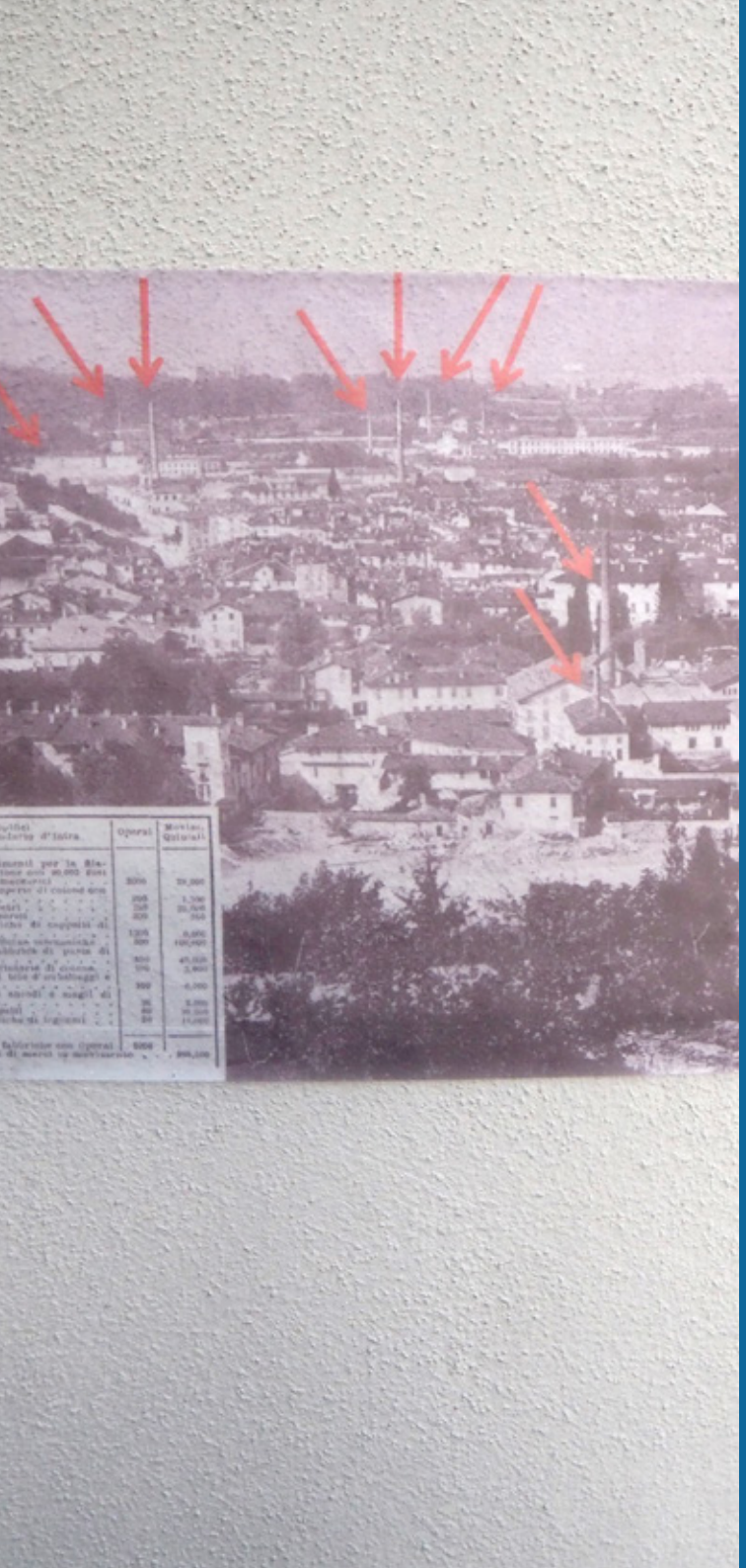
Per la parte sonora sono stati campionati i suoni all'interno di reparti di produzione dell'azienda Alessi.

I performers hanno successivamente realizzato una prima esibizione urbana guidati dai rumori industriali grezzi, per poi dare luogo invece ad una performance congiunta ai suoni elettronici elaborati dalla laptop orchestra.

2018 - Volume 2

Il secondo volume ha indagato l'elemento acqua, quale forza motrice che in passato ha contribuito fortemente allo sviluppo industriale.
Con l'attivazione dei due percorsi laboratoriali paralleli, hanno portato alla creazione di suoni e movimenti ispirati dai rumori campionati nella zona di abbattimento delle acque del fiume Strona e presso una centrale idroelettriche adiacente al torrente.

Nello stesso anno di questa edizione, **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** è stato invitato a partecipare alla 9a edizione di Ascoltare il Lavoro - Seminario di storia e scienze sociali "I suoni del lavoro: voce, musica, rumore" promosso dal Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università Ca' Foscari di Venezia. Due giornate (17/18 maggio 2018) dedicate con sessioni di ascolto e interventi di diversi progetti sonori.



2019 - Volume 3

Il terzo volume di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** è stato dedicato a ciò che rimane del paesaggio industriale ed alle architetture che testimoniano l'epoca in cui lo sviluppo industriale ha fortemente modellato la città.

La laptop orchestra, condotta dal musicista Alberto Ricca aka Bienoise, ha elaborato un paesaggio sonoro connesso al vuoto compresso nelle fabbriche dismesse; i corpi in movimento, guidati dalla danzatrice e coreografa Elisa Sbaragli, ne ha manifestato l'incessante e assordante immobilismo.

I suoni delle industrie diventano musica

Iniziativa di un laboratorio a Omegna

VINCENZO AMATO
OMEGNA

C'era il suono delle sirene che scandiva il tempo ancor più dei campanili. Segnava l'inizio della giornata, la pausa pranzo, la fine dell'orario di lavoro. Passando accanto ai grandi capannoni sentivi il rumore sordo, a volte ovattato a volte secco come uno sparo lontano, delle grandi presse o delle trance che stampavano pentole e vassoi. Chi li ricorda? Era il mondo delle tute blu. Quei rumori hanno accompagnato l'era industriale.

Torneranno a vivere grazie al progetto «Soundscape» dell'associazione omegnese Mastronauta. Perché un'idea del genere non poteva che arrivare da Omegna, la capitale del casalingo italiano, la città delle pentole e delle caffettiere dove sono nati Alessi, Bialetti, Lagostina, Girmi, Piazza e dove, sino a pochi decenni fa, c'erano più ciminiere che campanili. E sotto ogni ciminiera c'era lo stabilimento con la sua sirena, ognuna diversa dall'altra e riconoscibile. Ora di ciminiere ne è rimasta una a simbolo giare un passato industriale che non tornerà più. I giovani artisti di Mastronauta, prima che se ne perda definitivamente la memoria, vogliono creare un'«area» sonora del mondo industriale. «Non abbiamo la macchina del tempo - dice Andrea Ruschetti, direttore dell'associazione - ma qualcosa resta ancora nello scheletro esistenti e nel, anche se tutto è cambiato, quell'armonia di suoni vogliamo catturarla e restituirla al presente».

Il primo esempio è quello

Andrea Ruschetti
È il direttore di Mastronauta, associazione di Omegna, città delle pentole e delle caffettiere dove sono nati Alessi

anche il silenzio - prosegue Ruschetti - poi con l'aiuto del computer li selezioniamo, li elaboriamo, li miscelliamo, sino a farli una sinfonia di suoni dando loro un'armonia. Così ogni macchina utensile diventa uno strumento come se la fabbrica, la Alessi in questo caso, si trasformasse in una orchestra; dal rumore dell'industria si passa al suono elettronico».

Il miracolo allora è compiuto grazie ad Alberto Bensoise diplomato in musica elettronica e nuove tecnologie al conservatorio di Como e ad Elisa Sbaragli, danzatrice e coreografa che trasformerà i gesti di operai e impiegati della fabbrica in movimenti di corpi con dinamica artistica. «Quando tutto sarà

Iniziativa del laboratorio Mastronauta

Omegna mette in salvo il "paesaggio sonoro" del mondo industriale

Dalla residenza artistica che torna anche quest'anno all'esperimento di un «paesaggio sonoro» che ripercorra la storia industriale della città. La creatività di Mastronauta a Omegna non si ferma mai e così il centro di sperimentazione artistica diretto da Andrea Ruschetti lancia una doppia sfida per i prossimi mesi.

Una è già consolidata da qualche anno ed è quella di «Carso», la Casio artist residence space, ovvero i locali dell'associazione culturale in vicolo Strona 8 che diventano lo spazio dove ospitare artisti per farli lavorare sul territorio. «Cartografia sensibile» è il tema della residenza pensata per l'estate 2017, ovvero un progetto di «indagine sentimentale, artistica e poetica del territorio del Verbano Cusio Ossola» affidata al talento e alle idee di artisti contemporanei italiani. Sarà la prima tappa quest'anno di un percorso triennale, per arrivare poi a realizzare una pubblicazione con i lavori che verranno prodotti. La direzione artistica di Carso seleziona un artista, l'altro posto per la residenza invece è in palio partecipando ad un bando aperto ad artisti dai 25 anni in su.

spazi di Mastronauta per un minimo di 15 giorni a luglio, per realizzare il suo lavoro.

Riscoprire il «paesaggio sonoro» legato alla storia industriale di Omegna è invece la sfida di «Industrial soundscape suoni industriali e corpi in movimento». Un percorso che punti a riscoprire i suoni degli stabilimenti e delle attività produttive che al massimo splendore industriale riempivano la città di rumori tipici di una città industriale. La prima fase del progetto comincerà a maggio, con il campionamento di alcuni rumori direttamente all'interno dei reparti produttivi di Alessi; sarà fatto il 5 maggio con sessioni di registrazione tra le 9 e le 18 con dj Benoise, nome d'arte del verbanese Alberto Ricca attivo su diversi fronti tra produzione, insegnamento e pubblicazione di musica elettronica. Verrà lanciato in contemporanea anche il laboratorio «Motilità - corpi in movimento», curato da Elisa Sbaragli (danzatrice, performer e coreografa) con appuntamento il 20 maggio e il 10 giugno.

«A settembre poi ci sarà la seconda parte del progetto - spiega Andrea Ruschetti - porteremo in diversi luoghi della città il lavoro svolto nei laboratori, creando un per-

NUOVE TAPPE DI PRODUZIONE

2020 - Volume 4 - Fonorama Industriale

A luglio 2020 **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** è approdato a Verbania, per una residenza artistica di 10 giorni assegnata grazie alla menzione speciale da CROSS Award 2019.
L'esito di questo nuova tappa si è manifestata in una mostra installativa con performance il 30 Luglio 2020 presso l'Atelier di Casa Ceretti a Verbania (VB), con l'intento di immergere il pubblico in un processo di studio ed astrazione.

La residenza di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** è stata una ricerca sulla storia dell'industria verbanese, in particolare sull'ingombrante Rhodiaceta e sull'impatto di questa sulla città e sui suoi abitanti.

FONORAMA INDUSTRIALE (nome dato a questo volume) ha restituito il processo di studio con una mostra-installazione sospesa tra passato e possibile futuro.

Durante la residenza, il gruppo di lavoro di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** (le danzatrici Elisa Sbaragli e Sissj Bassani, il musicista Alberto Ricca, il tecnico intermediale Fabio Brusadin ed il curatore ed ideatore del progetto Andrea Ruschetti) ha svolto un processo di raccolta di materiali storici e ideali da tradurre nella performance.
Per fare questo, ha incontrato lo storico Leonardo Parachini, l'ex segretario della Camera del lavoro di Verbania Bruno Lo Duca, l'attrice e regista Silva Cristofari ed il presidente dell'Unione Industriali l'ingegnere Michele Setaro, oltre a visitare l'Archivio di Stato di Verbania per ottenere foto, video e testimonianze sulla storia dell'industria verbanese, con particolare attenzione all'ingombrante presenza di Montefibre\Rhodiatoce.

La residenza inoltre è stata l'occasione per riunire la laptop orchestra, formata oggi da musicisti locali (Elia Anelli, Davide Broggini, Edoardo Sansonne e Matteo Santini), per riprendere ed approfondire il lavoro sullo spettacolo.

Menzione speciale per CROSS Award 2019

*La seconda menzione speciale di CROSS Award 2019 è stata assegnata al progetto **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** di Alberto Ricca ed Elisa Sbaragli per la capacità di radicamento nel territorio attraverso l'evocazione e la produzione di un immaginario poetico che interroghi la memoria collettiva e ambientale secondo modalità profondamente contemporanee.*

2021 - Volume 5

In occasione del Festival CROSS 2021, il 26 giugno 2021, si è manifestato l'atto finale di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** vol. 5 presso gli spazi dell'ex Nuova F.A.R.O. di Omegna rievocandone sia la storia che la memoria lavorativa.

"...La performance di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** *debutta all'interno della pertinenza industriale dell'ex NUOVA F.A.R.O., in cui nel 1960 venne trasferita la fonderia ed avviata la produzione di giocattoli in plastica. Lo spettacolo ne riaprirà le porte, immergendo il pubblico nella sua intensa storia lavorativa e celebrandone l'identità."*

L'esito di questa tappa è avvenuto al termine di un periodo di residenza di cinque settimane all'interno dell'ex fonderia F.A.R.O., oggi casa del Centro Culturale Mastronauta ad Omegna (VB).

Le settimane di residenza hanno permesso di mettere nuovamente in moto la macchina creativa, riunendo il gruppo di lavoro (composto da Sissj Bassani, Fabio Brusadin, Alberto Ricca ed Elisa Sbaragli) e la laptop orchestra (Elia Anelli, Davide Broggini, Edoardo Sansonne e Matteo Santini) per progredire nella ricerca e nella produzione del lavoro, definendo così il nuovo dispositivo coreografico.

Durante le fasi di produzione è stato realizzato il sito/archivio di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** e il mini movie **QUEL FARO DEL FARO DI FARO** un progredire di combinazioni impossibili tra il quotidiano artistico (presente) e quello industriale (passato), generatrici di una dimensione surreale in cui due realtà diversamente produttive cercano di convivere nello stesso spazio/tempo.

Durante questo periodo gli artisti hanno avuto la possibilità di incontrare Sandro Ruschetti ossia l'Omino con la Barba, ideatore dell'ex nuova F.A.R.O., per poter raccogliere materiale e conoscere la storia dell'industria dalle sue origini fino ai giorni nostri.

Inoltre il percorso è stato seguito step by step da un gruppo under35 di Digital Storytellers che hanno accompagnato gli artisti in tutto il making of e stimolato nuove riflessioni.

Gruppo dei Digital Storytellers: Simone Barbieri, Stefano Bellossi, Gaia Diverio, Camilla Ferro, Siria Moroso, Lucrezia Negri, Alessandro Vignati.

Mostra installativa - Premiata Fonderia F.A.R.O. - 26 giugno - 10 luglio 2021

In occasione dei suoi 20 anni di attività il Centro Culturale Mastronauta ha celebrato le origini produttive dell'edificio in cui ha sede con la mostra **Premiata Fonderia F.A.R.O (1945-1960)**, realizzata grazie al contributo della Fondazione Comunitaria del VCO e con il sostegno della Fondazione Compagnia di San Paolo nell'ambito del bando SPACE_ Spazi di PArtecipazione al CEntro.

Documenti, attrezzature, oggetti, immagini, voci e materiali sono stati recuperati dal passato e messi in relazione con i processi di produzione artistica contemporanea.

Il materiale di archivio dell'ex fonderia F.A.R.O. è stato reintepretato grazie ai contenuti video generati dagli artisti di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** durante le settimane di residenza presso lo spazio Mastronauta, tra cui "Quel faro del faro di faro".

L'esposizione includeva, inoltre, i contributi realizzati dal gruppo di Digital Storyteller che hanno seguito tutto il processo di creazione del quinto capitolo di **INDUSTRIAL SOUNDSCAPE** proponendo nuove riflessioni e narrazioni sul tema industriale.

Link per scaricare il libretto della mostra:
http://www.mastronauta.it/files/fonderia-faro-affiacnatecompressed.pdf

DOMANI INAUGURAZIONE AL CENTRO ARTISTICO DI OMEGNA

Mastronauta festeggia 20 anni con la mostra dedicata alla Faro

DICONO DI NOI

Omegna, progetto curato da Alberto Ricca e Fabio Brusadin

Il passato industriale del Veo raccolto in un archivio digitale

500
Le immagini catalogate a cui si aggiungono altre quattro ore di video «girati»

Fabio Brusadin e Alberto Ricca hanno curato il nuovo itinerario

Omegna, la narrazione digitale nelle nuove proposte di Mastronauta

Due le iniziative che l'associazione Mastronauta di Omegna propone facendo appello a chi vuole mettersi in gioco nel campo della narrazione digitale (imparando a raccontare il territorio con foto e video) e ai più piccoli affinché utilizzino la creatività per trattare di ambiente e futuro.

Una «chiamata» a chi vuole cimentarsi nello storytelling in forma digitale è diretta agli under 35 che intendono vivere in prima persona e (poi) raccontare una tappa del progetto multidisciplinare «Industrial soundscape» che da qualche anno racconta attraverso le arti contemporanee il passato industriale del Cusio. Saranno selezionati cinque giovani che da marzo a giugno seguiranno - in remoto e in presenza - un programma di formazione e attività che comprende masterclass di danza contemporanea, laboratori con artisti, prove aperte e un mini corso di storytelling digitale; è un «pacchetto» che permetterà a ciascuno di avere gli strumenti per rielaborare con contributi foto, video o audio l'esperienza vissuta. Per candidarsi c'è tempo fino a domenica scrivendo a info@mastronauta.it oppure chiamando il numero 329. 6185643.

I "rumori industriali" di Omegna mettono in moto il corpo e la fantasia

Il cortometraggio «Quel faro del faro di faro» viene proiettato in anteprima oggi alle 19 online sulle pagine Facebook «Dance me» e «Mastronauta Omegna». È un tassello del progetto «Industrial soundscape» che da tempo mette in comunicazione più linguaggi artistici per valorizzare la memoria industriale del Veo - del Cusio in particolare - in chiave contemporanea. La linea del tempo è ampia: il passato si sposa con danza, tecnologia, suoni e performance moderne.

Ricerca e produzione sono fasi che si sussegaono di continuo, una diventa la naturale conseguenza dell'altra. Al centro artistico Mastronauta di Omegna artisti stanno vivendo sei settimane di residenza finalizzate a creare performance e spettacoli. Una prima parte ha permesso di creare l'«archivio di suoni» che si trova sul sito Internet www.industrialsoundscape.com mentre ora sono protagoniste le danzatrici Elisa Sbaragli e Sissj Bassani, impegnate a dare movimento con i corpi ai suoni e campionamenti di rumori registrati sul territorio.

La danzatrice Elisa Sbaragli

Un intreccio di discipline

La ricerca corporea si intreccia così con le memorie industriali che sono testimoniate dai locali dell'ex fabbrica Faro adiacente al centro Mastronauta: è nato così il cortometraggio «Quel faro del faro di faro» ambientato nell'ex fonderia e che gioca palesemente sul nome della storica azienda di giocattoli. Il presente (l'arte) dialoga con il passato (l'industria). Il video viene proiettato in anteprima stasera e farà poi parte della mostra che Mastronauta sta organizzando (inaugurazione il 26 giugno) per i 20 anni di attività.

L'evento si dedicherà alle origini produttive della sede, esempio di «archeologia industriale» oggi riconvertita a luogo di fermento socio-culturale e artistico: saranno esposti documenti, attrezzature, oggetti, immagini e materiali che rappresentano le due anime del posto. B. AR. —

Stasera alle 19,30 a Omegna il progetto che rientra nel festival Cross
I rumori incalzanti del lavoro soppiantati da musica elettronica e video

L'ex fabbrica di giocattoli rivive con performance di danza contemporanea

L'EVENTO/2

Elisa Sbaragli e Sissj Bassani

Danza contemporanea, elettronica e video al posto di sbidi e rumori incalzanti della fabbrica. L'arte diventa memoria del passato, omaggia la storia, l'identità di un luogo. Quel luogo è la ex fabbrica Faro di Omegna dove dalle 19 alle 20,30 va in scena la performance «Industrial soundscape» del verbanese Alberto Ricca ed Elisa Sbaragli (10 euro). È un progetto che rientra nel festival Cross 2021 e che è partito anni fa da Mastronaura, il centro artistico adiacente l'ex Faro dove in contemporanea oggi alle 18 viene inaugurata una mostra che ripercorre la storia della fabbrica (ingresso libero).

Domani invece Cross proporrà «l'esperienza notturna» a Casa Mirabello ad Armeno dalle 22 possibilità di trascorrere la notte (portando sacco a pelo!), da mezzanotte alle 5 musica con Lounge Acoustic Waves e Bienoise e dalle 5 alle 10 dj set mattutino con Giesse (10 euro colazione inclusa). Poi il festival andrà in pausa fino a settembre quando ci sarà la parentesi finale con la prima di «Italia museo dell'altrove».

Con «Industrial soundscape» stasera «si debutta come si deve - dice Alberto Ricca, che ha curato la parte di musica elettronica del progetto -: dopo diverse anteprime e un lavoro iniziato anni fa lo spettacolo odierno è il risultato della ricerca artistica che ha voluto rendere omaggio al passato industriale del Cusio e in particolare della ex Faro, fabbrica di giocattoli. Il luogo in cui si rappresenta lo spettacolo in fatti è ideale: celebriamo una fabbrica importante per il territorio, che ha ridisegnato i confini geografici».

Il progetto si è sviluppato su un'idea di Andrea Rischetti ed è iniziato nel 2017. Da allora sono seguiti laboratori, residenze artistiche, campionamenti di suoni da rielaborare in chiave elettronica e produzione di video o contributi di altro tipo in un mix di linguaggi moderni e sperimentali. Mentre Ricca ha lavorato sui suoni la danzatrice Elisa Sbaragli si è concentrata sui movimenti ed è nata la performance tra danza e musica. In scena ci sono tutti coloro che hanno contribuito a creare l'esibizione: due danzatrici (con Sbaragli, c'è Sissj Bassani), Fabio Brusadin (elaborazione video) e Ricca più «la fabbrica, che non è solo scenografia ma anche personaggio» dice il musicista. B. AR. —

CREDITS

Un progetto di:
Alberto Ricca ed **Elisa Sbaragli**

Da un'idea di:
Andrea Ruschetti

Con:
Sissj Bassani, Fabio Brusadin, Alberto Ricca, Elisa Sbaragli e la **laptop orchestra**

Coreografie e danza:
Sissj Bassani e **Elisa Sbaragli**

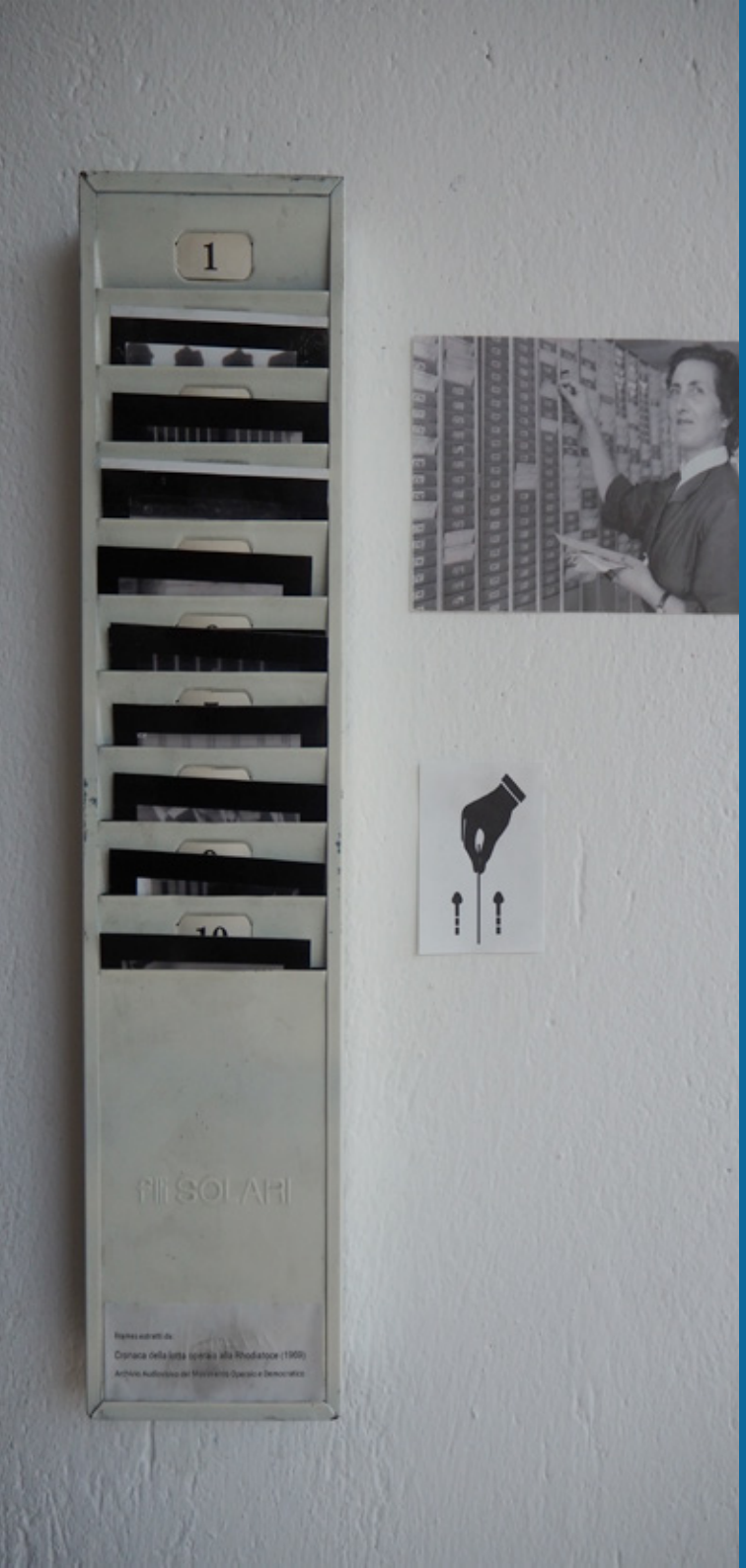
Direzione musicale:
Alberto Ricca

Video ed elaborazioni immagini:
Fabio Brusadin

Produzione:
DanceMe (Perypezye Urbane)

Co-produzione:
CROSS Project

con il sostegno del **MiC** e della **Fondazione Cariplo**



PRODUZIONE

DanceMe (Perypezye Urbane)

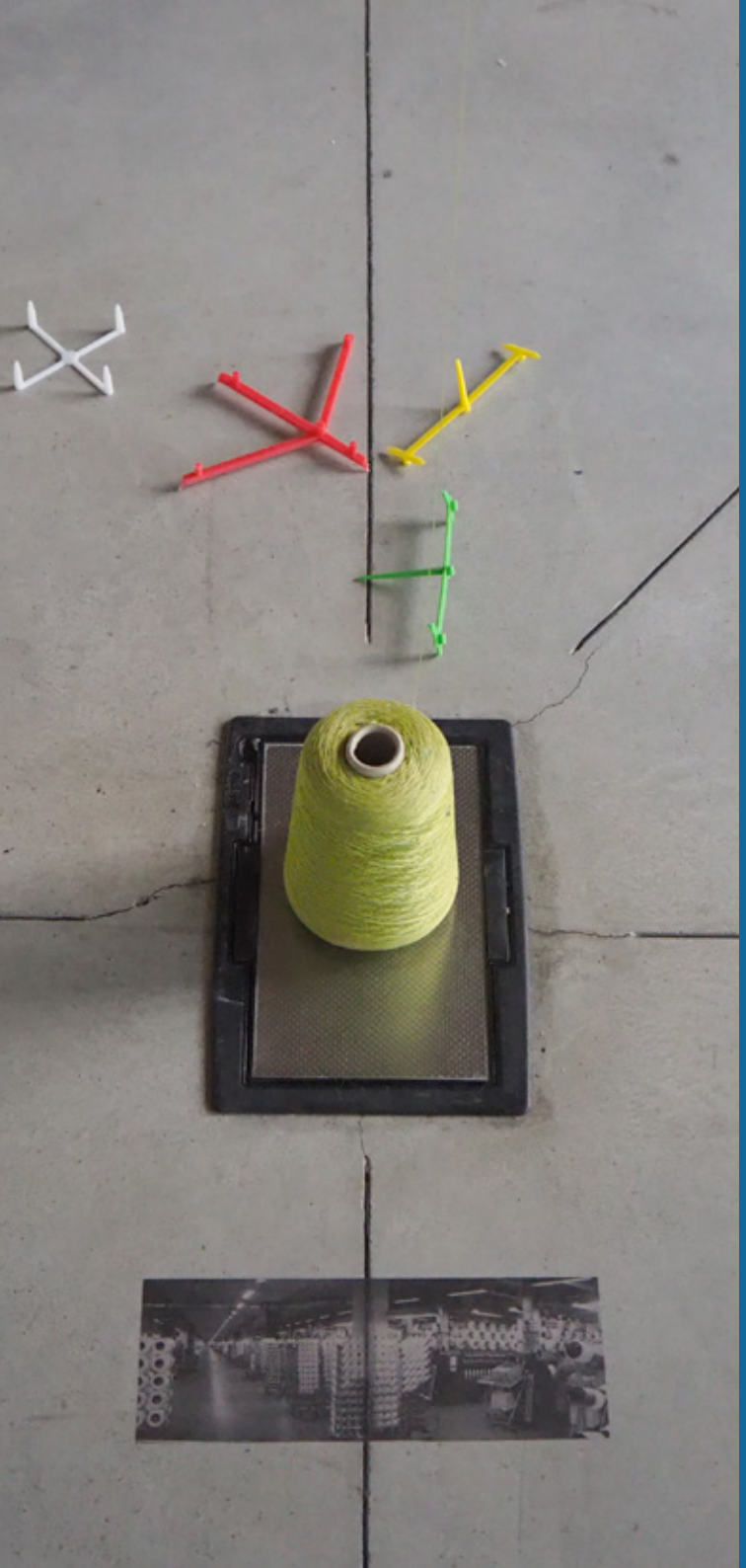
DanceMe è organismo di produzione di danza sostenuto dal MiC - MInistero della Cultura ed ha l'intento di coinvolgere il pubblico nelle sale prove dei danzatori attraverso l'ausilio di un'app.
Dal 2019 DanceMe è sostenuto dal programma Creative Europe dell'Unione Europea nell'ambito del progetto DanceMe UP.

DanceMe UP è un progetto creato da Perypezye Urbane in partnership con: LRO' (Islanda), TUAS (Finlandia), Mediagrammi e V. (Germania), Synethésies (Francia); in collaborazione con: Lifops (Svizzera), WAM! Festival (Italia), Festival Più che danza! (Italia), Festival Con-Formazioni (Italia).

Perypezye Urbane è un collettivo mediatico e un'organizzazione culturale. La loro missione è quella di promuovere la ricerca e la formazione sulle arti cross-media (arti dello spettacolo e media) e sulle culture digitali. La loro sede operativa è a Milano ed attualmente anche a Berlino. Nel 2010 Perypezye Urbane ha fondato Studio28 Tv, una web tv culturale riconosciuta e sostenuta dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, dalla Fondazione Cariplo e dalla Commissione Europea.

DanceMe
https://www.danceme.eu

Perypezye Urbane
www.studio28.tv
info@perypezyeurbane.org



CO-PRODUZIONE

CROSS Project

CROSS Project è un polo creativo dedicato ai linguaggi performativi contemporanei. Attraverso molteplici attività di ricerca artistica, dà vita parallelamente a occasioni di formazione, produzione e promozione nell'ambito delle performing arts e della danza contemporanea. CROSS Project favorisce la sperimentazione e l'indagine artistica al confine tra i linguaggi, puntando su progetti che prediligono l'interdisciplinarietà.

CROSS è un progetto dell'Associazione LIS LAB Performing Arts: nasce nel 2014 da un'idea di Antonella Cirigliano (direzione LIS LAB e CROSS) e di Tommaso Sacchi (curatore CROSS). La ricerca artistica di LIS LAB Performing Arts è affiancata e valorizzata da CROSS Project, come strumento principale di espressione della propria linea creativa e di curatela.

CROSS si impegna nella valorizzazione del territorio: radicato sulle sponde del Lago Maggiore, in Piemonte, in un contesto paesaggistico altamente suggestivo, CROSS Project lavora all'interno di questo territorio aprendo un dialogo fertile tra patrimonio culturale, paesaggio e performing arts. Promuove il territorio attraverso l'utilizzo di molti spazi cittadini, quali il Teatro "Il Maggiore", Casa Elide Ceretti, Villa Giulia, ma anche case private, condomini, vie, piazze e quartieri, spazi naturalistici, lago, montagna e giardini storici.

Si articola in tre attività principali: Cross Festival, Cross Residence e Cross Award.

http://www.crossproject.it/

BIOGRAFIE DEGLI ARTISTI

Fondatori

Alberto Ricca aka Bienoise: è insegnante, fondatore dell'etichetta di improvvisazione radicale Floating Forest, e musicista elettronico le cui produzioni sono in bilico tra contemplazione e clubbing, con un profondo feticismo per strumenti portati al limite e mash-up tra generi.
Il suo ultimo lavoro, TO BE BANNED FROM ROME - MAIN THEME, è stato da poco pubblicato dalla neonata etichetta dell'importante festival torinese Club TO Club dopo esserne stato la colonna sonora per diversi anni.
Nel 2014 è stato l'italiano invitato da Red Bull alla Academy di Tokyo.
Nel 2015 pubblica l'album 'Meanwhile, Tomorrow' per White Forest Records, considerato da molte riviste specializzate uno dei migliori album italiani dell'anno. Nel 2018 la rifondata etichetta di culto Mille Plateaux pubblica il suo EP 'Most Beautiful Design', un minialbum di composizioni per mp3 a bassissima qualità distribuito su floppy disk.
Pubblica anche per Concrete records (Small Hopes of Common People, 2015), Bitcrusher (Sono una Teiera Tonda Tonda\Il mio beccuccio è a forma d'onda, 2010), e Yerevan Tapes con il suo duo Merchants.
E' autore, con la danzatrice e coreografa Annamaria Ajmone, dello spettacolo di danza contemporanea TO BE BANNED FROM ROME, che ha debuttato a Torinodanza Festival 2017.
Non è un dj.

riccamaj7@gmail.com
+39 347 534 3600

Andrea Ruschetti: co.fondatore e attuale direttore organizzativo del centro artistico Mastronauta.
Ha un background molto variegato nel settore R&D, marketing, comunicazione d'impresa e gestione di eventi artistici e culturali e nel 2018 ha conseguito l'attestato del corso di perfezionamento per responsabile di progetti culturali promosso da Fondazione Fitzcarraldo.
E' stato a capo del laboratorio Ludiko, in cui, oltre a progettare giocattoli per una storica azienda italiana, ha indagato il significato di Giocare/Gioco/Giocatore attraverso installazioni, opere, video ed immagini.
Nel 2005 ha inoltre dato vita al progetto di toys design "Pups.it" con cui ha raccolto molti riconoscimenti internazionali nel mondo del design tra cui l'inserimento nel catalogo del MOMA e l'inclusione nell'esposizione "New Italian Design", promossa dalla Triennale di

Milano con tappe a Istanbul, Pechino, Nantou, Bilbao, SanFrancisco, Shangai e Cape Town.
Nel 2001 ha fondato il centro artistico Mastronauta, ora come direttore organizzativo ne segue tutte le attività e cura sia la parte progettuale e che quella visiva.
Dal 2010 è co.direttore della residenza per artisti C.A.R.S. (Cusio Artist Residency Space) occupandosi della promozione e divulgazione della cultura artistica contemporanea attraverso programmi di residenza d'artista, esposizioni concorsi ed eventi.

info@mastronauta.it
+39 335 646 5599

Elisa Sbaragli: Danzatrice e Coreografa.
Diplomata nel 2013 al Biennio di Formazione Professionale per il Danzatore Contemporaneo, presso il CIMD - Centro Internazionale Movimento e Danza (direzione artistica Franca Ferrari). Nel 2017 conclude il percorso di formazione Azione (diretto da Sosta Palmizi).
Dal 2017 ad oggi i suoi lavori, presentati in vari festival di danza, sono prodotti da DanceMe (Perypezye Urbane) con il sostegno del MiC e del programma Creative Europe dell'Unione Europea nell'ambito del progetto DanceMe UP: SEDIMENTI (anno 2021 nuova produzione); BESIDES ME (anno 2020 con la danzatrice Sissj Bassani); VACUO (anno 2019); CAMBIA-MENTI (anno 2018); ATTRAVERSO (anno 2017).
Nel 2016 debutta con il primo lavoro IN BETWEEN con il supporto di La Mejana e la Compagnia Ana Continente.
Collabora da anni con artisti nazionali ed internazionali come danzatrice e coreografa.
Per CROSS Award 2019 con il progetto Industrial Soundscape, vince una menzione speciale in collaborazione con Alberto Ricca, Sissj Bassani, Fabio Brusadin ed Andrea Ruschetti.
Insegnante di danza contemporanea con attestato di competenza della Regione Lombardia.

elisa.sbaragli@gmail.com
+39 3296185643

Nuovi collaboratori

Fabio Brusadin: Tecnico intermediale.
Laureato in Scienze delle Arti e della Cultura all'Università degli Studi di Milano e in Fotografia cinematografica con qualifica di Tecnico Superiore per la Comunicazione e il Multimedia presso la Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti di Milano.
Le sue competenze spaziano dalla creazione di ambienti di scena interattivi, all'utilizzo di vari trasduttori per il movimento e per i parametri fisici degli interpreti in scena; dalla creazione di contenuti visivi e allo sviluppo di prototipi di macchine e software per il teatro e le arti performative in generale. La sua ricerca artistica è incentrata attorno alla creazione di un dialogo tra diversi linguaggi, derivanti soprattutto dal teatro e dalle arti visive. La tecnologia è inutile se non è integrata nella drammaturgia e nel rituale che si svolge tra lo spettacolo e il pubblico.
Lavora con diverse compagnie teatrali, artisti, musicisti e case di produzione audiovisive di Milano. E' insegnate del corso di "Nuovi media per le arti performative" presso la Scuola Civica Paolo Grassi di Milano.
Dal 2014 fa parte del collettivo Kokoschka Revival con sede a Milano. E' direttore tecnico e fa parte della compagnia del Teatro della Contraddizione a Milano.

fabio.brusadin.88@gmail.com
+39 3489332133

Sissj Bassani: danzatrice e coreografa. Si avvicina alla danza attraverso il balletto, incontrando presto la danza contemporanea e completando la formazione in ambito professionale insieme a gruppo nanou e scuola di movimento ritmico Móra di Claudia Castellucci. Frequenta nel 2016 il corso di formazione AZIONE, dove incontra i nomi più importanti della danza di ricerca italiana. Ha collaborato con Daniele Albanese/Stalker e Kinkaleri. Lavora con Valentina Pagliarani (Katriém) in progetti artistici dedicati all'infanzia, con Elisa Sbaragli (Perypezye Urbane) come collaboratrice e interprete e con Claudia Castellucci (Societas) come assistente e danzatrice.
Insieme a Martina Piazzi fonda, nel 2017, il collettivo di ricerca Parini Secondo tra i vincitori, insieme a Magdalena Oettl, del programma di residenza KreativCampus.Rhur finanziato dal Ministero della Cultura e della Scienza dello Stato del Nord Reno-Westfalia e realizzato da ecce - Centro Europeo per l'Economia Creativa.

sissj.bassani@gmail.com
+39 3312251072

VIDEO

Volume 5 - INDUSTRIAL SOUNDSCAPE

Ripresa video del 26/06/2021 presso la fabbrica ex Nuova F.A.R.O. - Omegna (VB) durante CROSS Festival 2021

Riprese di **Fabio Brusadin**

INTEGRALE: https://vimeo.com/577288718
password: is

QUEL FARO DEL FARO DI FARO

Ripresa video del 10/05/2021 presso il Centro Culturale Mastronauta - Omegna (VB)

Riprese di **Fabio Brusadin**
Mini Movie realizzato durante la residenza artistica di INDUSTRIAL SOUNDSCAPE Vol. 5

https://vimeo.com/577288718

Mostra Installativa - PREMIATA FONDERIA F.A.R.O. (1945 -1960)

Ripresa video del 10/06/2021 presso l'Associazione Culturale Mastronauta - Omegna (VB)

Riprese di **Elisa Sbaragli**

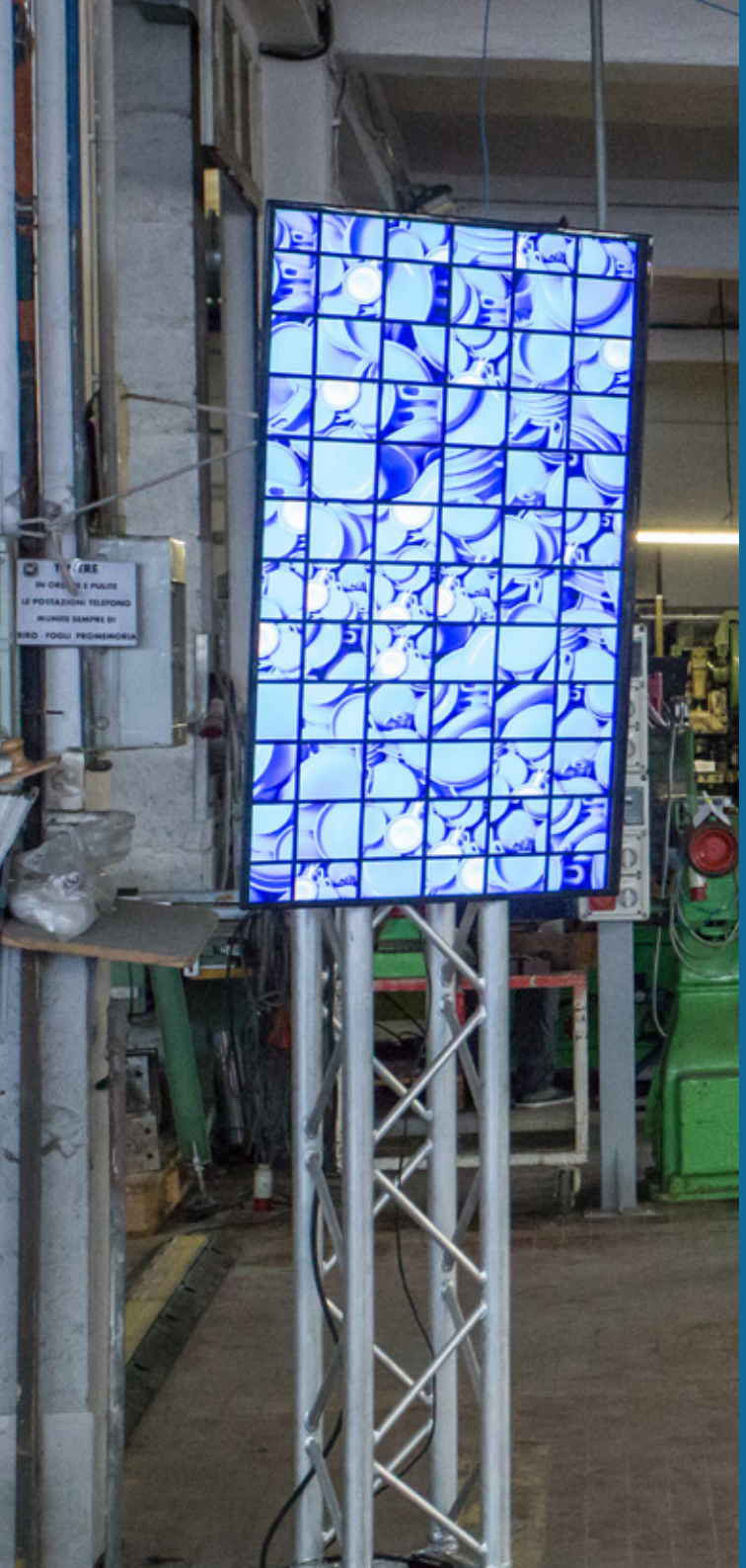
https://vimeo.com/583830657

Volume 4 - FONORAMA INDUSTRIALE

Ripresa video del 30/07/2020 presso l'Atelier di Casa Ceretti - Verbania (VB) durante CROSS Festival 2020

Riprese di **Fabio Brusadin**

TRAILER: https://www.youtube.com/watch?v=uAPxbgSEvHE



Volume 3

Ripresa video del 21/09/2019 al Festival UFO Art&Sound ad Omegna (VB)
Riprese di **Nichola Velm**

TRAILER: https://www.youtube.com/watch?v=mbXUYGwgSGU

Volume 2

Riprese video del 29/09/2018 al Festival UFO Art&Sound ad Omegna (VB)
Riprese di **Davide Vergnano**

INTEGRALE: https://www.youtube.com/watch?v=lE0kDcqFDkg&t=769s

Volume 1

Riprese video del 30/09/2017 al Festival UFO Art&Sound ad Omegna (VB)
Riprese di **Davide Vergnano**

TEASER: https://www.youtube.com/watch?v=JZmMW7Y580o&t=2s

INTEGRALE PART 1: https://www.youtube.com/watch?v=5l8Arson8WE&t=361s

INTEGRALE PART 2: https://www.youtube.com/watch?v=friXDg3kjrw&t=25s

FOTO GALLERY

Fotografie INDUSTRIAL SOUNDSCAPE

Fotografie di Andrea Ruschetti, Davide Vergnano e Paolo Sacchi pagina 2 - 32

ATTREZZATURA
TAVOLA ROTANTE
MONTAGGIO MANICI
TEGAMI ALLUMINIO

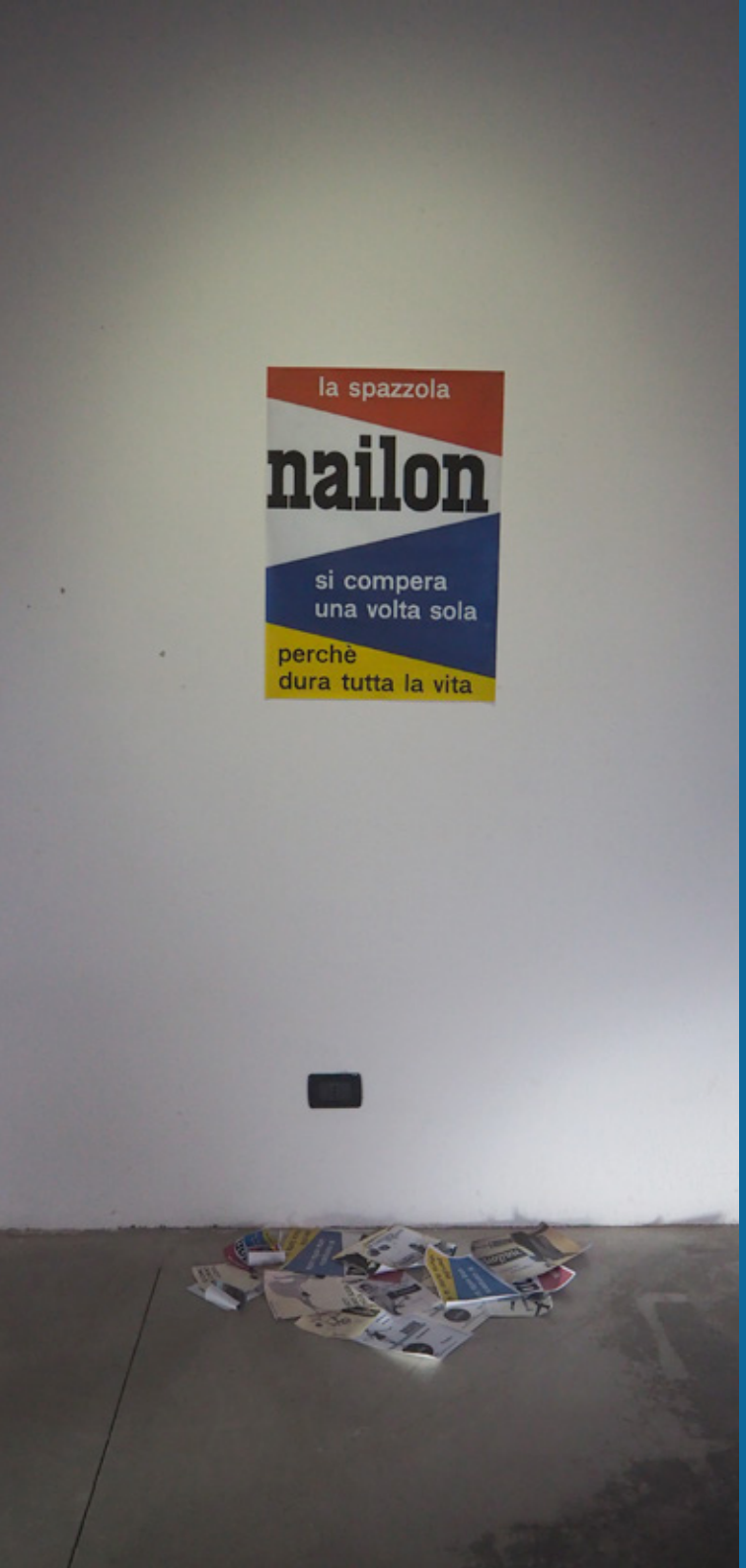
3

3
4

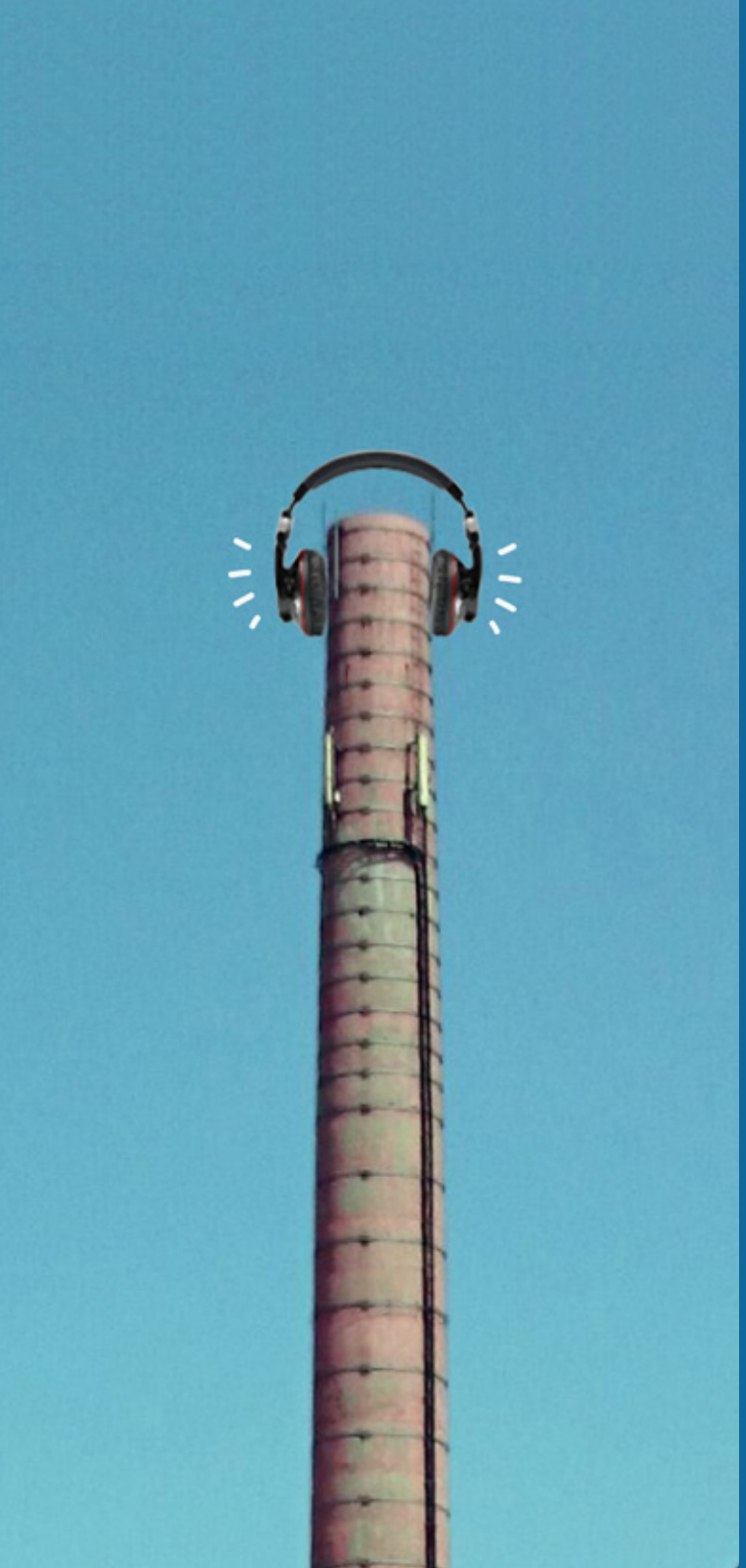
3

ONORAMA
NDUSTRIALE
CASA CERETTI, 30 LUGLIO 2020
si compera
una volta sol
erchè
ura tutta la vit

INDUSTRIAL
SOUNDSCAPE


la spazzola
nailon
si compera
una volta sola
perchè
dura tutta la vita

4
13
2
11
26



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

Andrea Ruschetti
info@mastronauta.it
+39 335 646 5599

Alberto Ricca
riccamaj7@gmail.com
+39 347 534 3600

Elisa Sbaragli
elisa.sbaragli@gmail.com
+39 3296185643

Perypezye Urbane
info@perypezyeurbane.org