



**caracó**  
teatro

produzioni

21  
—  
22

## Il Nero

da Otello di William Shakespeare

PRODUZIONE

CARACÓ TEATRO - OCCHISULMONDO

*traduzione e adattamento  
drammaturgico*  
Massimiliano Burini  
Giuseppe Albert Montalto

*dramaturg*  
Giusi De Santis  
Matteo Fiorucci

*con*  
Daniele Aureli  
Amedeo Carlo Capitanelli  
Chiara Mancini  
Raffaele Ottolenghi  
Matteo Svolacchia  
Giulia Zeetti

*maschere*  
Mariella Carbone

*scena e costumi*  
Francesco Skizzo  
Marchetti

*disegno luci*  
Gianni Staropoli

*sartoria*  
Daniela Temperini

*producer*  
Elena Marinelli

*regia*  
Massimiliano Burini



Il Nero, terzo lavoro della compagnia Occhisulmondo su Shakespeare, si concentra sull'Otello, sul quale viene operata una traduzione e un adattamento per tentare di immaginare un linguaggio più prossimo al nostro tempo.

Dramma multiforme e stratificato dove il pubblico e il privato si rincorrono continuamente all'interno di un'architettura fantasmatica che ne oscura i limiti, gli angoli, rendendolo a tratti apparentemente inafferrabile. Ci troviamo in Europa, in un'Europa dove il conflitto razziale, culturale, politico e sociale, viene esasperato da attacchi terroristici, da un nemico invisibile.

In questo clima di paura e di perdita della sicurezza, un gruppo di persone, una classe dirigente, si ritrova bloccato all'interno di un Teatro dove si sta celebrando un matrimonio segreto.

Le tensioni esterne, la situazione d'allarme, si scontrano con le pulsioni, i desideri e le paure dei personaggi. Che cosa genera la paura? Dove nasce l'odio? Può un'azione descrivere chi sei?

"Ad una persona buona non può capitare nulla di male: né in vita né in morte, le cose che lo riguardano non vengono trascurate dal Dio. Ma ormai è giunta l'ora di andare io a morire e voi invece a vivere. Ma chi di noi vada verso ciò che è meglio è oscuro a tutti tranne che al Dio".

Socrate

Con il sostegno di Istituto Italiano di Cultura di Parigi, Theatre de la Ville Parigi Festival Chantiers d'Europe, La Corte Ospitale Centro di Produzione – Rubiera (RE), Solares Fondazione delle Arti - Parma, C.U.R.A. Centro di Residenza Artistica Umbra, Trebisonda, Centrodanza, Corsia Of, The Foundation of the Positive Changes (Polonia) e del programma europeo Erasmus+

## Un Principe

ispirato ad "Amleto" di William Shakespeare

PRODUZIONE

OCCHISULMONDO

*con*

Daniele Aureli  
Amedeo Carlo Capitanelli  
Chiara Mancini  
Andrey Maslennin  
Raffaele Ottolenghi  
Matteo Svolacchia  
Giulia Zeetti

*costumi e scene*

Francesco "Skizzo" Marchetti

*realizzazione costumi*

Elsa Carlan Cachemire

*sound designer*

Nicola "Fumo" Frattegiani

*producer*

Elena Marinelli

*foto di scena*

Daniele Burini

*assistenza alla regia*

Matteo Svolacchia

*drammaturgia e regia*

Massimiliano Burini

*in co-produzione con*

Regione Umbria  
Comune di Perugia  
Centrodanza  
Associazione Demetra  
Centro di Palmetta  
Teatro Cucinelli  
Teatro Mengoni

*con il sostegno di*

Teatro Stabile  
dell'Umbria



Abbiamo scelto di interrogarci sull'arte attoriale, eliminando ogni orpello dalla scena.

Lo spazio vuoto e 7 attori: niente di più. Evocare un ambiente, un momento preciso, nel quale chi guarda insieme all'attore compie l'atto creativo attraverso l'immaginazione. Abbiamo scelto di sviluppare una drammaturgia che mettesse in evidenza dell'opera Shakespeariana la caduta di uno stato, il marciume della società, l'avidità e la perdita di responsabilità. Sì, perché se un classico deve servire a qualcosa, a nostro avviso oggi deve essere letto e raccontato, mettendo in evidenza il rapporto che esso ha con la società in cui viene rappresentato. C'è del marcio in Danimarca, c'è del marcio in questo paese, c'è del marcio in questa società. L'umanità dimentica, troppo impegnata a compiere il proprio cammino personale, i propri vizi, i propri desideri, le proprie priorità. Dimentica e uno stato marcisce. Tutto è alla deriva, è la follia. Ognuno di noi è Un Principe, circondato da marionette, manipolato dal sistema e in lotta con la sua coscienza. Ognuno di noi è chiamato alla responsabilità. Essere o non essere. Tutto qui."

Massimiliano Burini – Regista

# LaTeoria del Cracker

o della vita puttana

PRODUZIONE  
**OCCHISULMONDO**

con

Daniele Aureli

primo spettatore

Massimiliano Burini

dramaturg

Giusi De Santis

assistenza alla regia

Amedeo Carlo Capitanelli

Matteo Svolacchia

cura del suono

Nicola "Fumo" Frattegiani

drammaturgia e regia teatrale

Daniele Aureli

producer

Elena Marinelli

con il sostegno di

Fontemaggiore - Centro

di produzione

Corsia Of - Centro di

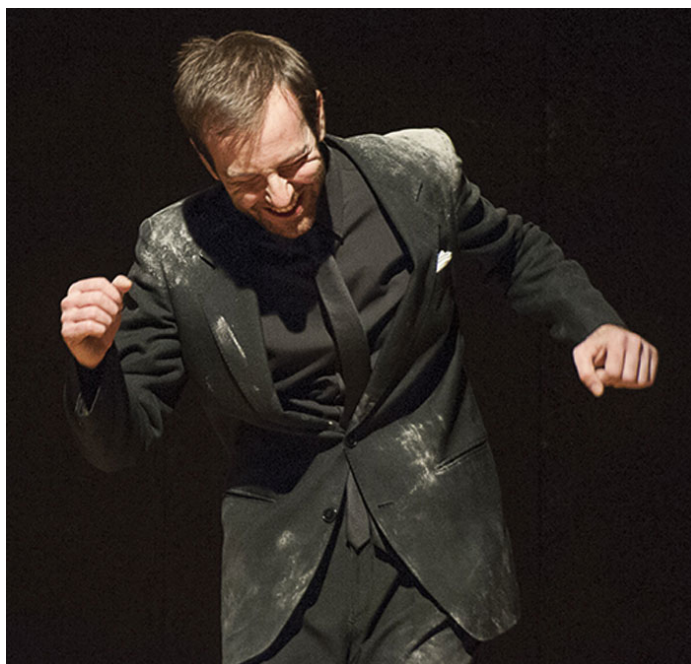
Creazione

Spazio Zut Foligno

Teatro Thesorieri di

Cannara

Centro Danza Perugia



*"Quando mastichiamo un Cracker, il rumore che percepiamo dentro di noi è maggiore rispetto al rumore che sentono le persone che ci sono accanto.*

*E così quando proviamo dolore."*

*(Teoria del Cracker)*

In un piccolo paese di 900 abitanti una donna si ammala.

A pochi passi da lì, una città situata nel cuore dell'Italia ha come arterie fabbriche e inceneritori. Si producono nuvole grigie.

In questo cuore, che batte irregolare, in nove anni si sono ammalati 3736 uomini e 3089 donne.

*"È lu bruttu male", qualcuno dice in giro.*

Una storia di nuvole tossiche e di amianto che coinvolge e sconvolge una nazione, un paese, una famiglia. Bisognerebbe, forse, imparare a restare in apnea. Perché *respirare* non è più così semplice.

Ambientato in una provincia italiana, una delle quarantaquattro aree inquinate oltre ogni limite di legge, lo spettacolo scava all'interno di una società apparentemente silente, per far risuonare le urla nascoste di un'umanità ferita.

Immagini ironiche e spietate che, insieme alle parole dell'insolito narratore, raccontano la storia di un paese, dei suoi abitanti e di una donna che, come altrə, camminava e respirava sotto un cielo ricoperto da nuvole grigie.

La *Teoria del cracker* è un pugno stretto pieno di rabbia e poesia che, con violenta intensità, sbriciola tutto, lasciando tracce di un inno disperato alla vita.



# La Gallinella e il chicco di grano

PRODUZIONE  
CARACÓ TEATRO - EDUCATIVVÙ

*di*  
Alessandro Gallo  
Carmine Luino  
Barbara Mattavelli

*con*  
Barbara Mattavelli

*illustrazioni animate*  
Carmine Luino

*scenografia*  
Elena Cassoli

*regia*  
Alessandro Gallo



La gallinella rossa e il chicco di grano è uno spettacolo per attrice, ukulele, pupazzi/oggetti e animazioni video dedicato ai più piccini.

Il linguaggio tradizionale del teatro delle marionette e muppet con l'interazione video a supporto delle immagini e della storia che l'attrice racconta.

L'impianto è quello del teatro dei burattini 2.0: abbiamo messo in comunicazione artigianato e tecnologia attraverso il dialogo tra pupazzi animati e proiezioni in 2d, realizzando una struttura innovativa rispetto al classico teatrino di tradizione.

La sfida artistica è quella di creare un nuovo linguaggio che avrà le mani nel passato e lo sguardo nel presente, che sappia divertire, sorprendere e coinvolgere.

## Il mio amico Frankie

liberamente ispirato a Frankenstein di Mary Shelley

PRODUZIONE  
**OCCHISULMONDO**

*con*

Daniele Aureli  
Amedeo Carlo Capitanelli  
Giulia Zeetti

*marionetta, maschera  
e disegni*

Mariella Carbone

*tutoraggio alla marionetta  
e studio del movimento*

Damiano Privitera

*drammaturgia*

Daniele Aureli  
Massimiliano Burini

*dramaturg*

Giusi De Santis

*suono e musiche originali*

Nicola "Fumo" Frattegiani  
Umberto Ugoberti  
Giulia Zeetti

*foto di scena*

Pino Bernabei

*assistente volontario*

Matteo Fiorucci

*luci*

Pino Bernabei  
Luigi Proietti

*producer*

Elena Marinelli

*produzione, regia video*

e assistente alla regia

Matteo Svolacchia

*regia*

Massimiliano Burini



La famiglia Shelley si trasferisce e cambia città.

Il Padre si chiama Victor, ed è un medico; la madre Mary è una scrittrice. La loro figlia ha sei anni, e il suo nome non lo sappiamo. Sappiamo solo che la bambina, fin da subito, non è molto felice di quel cambio di casa. Il padre e la madre, dopo un primo momento di assestamento nella nuova dimora, con il passare del tempo si immergono nella routine giornaliera, e presi dal lavoro e distratti dalla frenesia della vita, trascurano il rapporto con la bambina, che, non avendo neanche nuove amiche, si sente sola; così, lei passa il tempo a giocare con un cavallino di legno e a disegnare qualsiasi cosa. Disegnare. Disegnare.

Un giorno, la bambina, grazie ad un foglio, una penna e un pò d'inchiostro disegna Frankie, il suo amico immaginario. Un testone enorme, un occhio grande, una specie di pesce in testa e un naso a patata. Frankie sembra un mostro, ma non lo è. Sembra brutto, ma non lo è.

È qualcosa da conoscere.

È qualcuno da scoprire.

In quel personaggio, creato dalla fantasia della bambina, c'è tutto. Parla poco, come lei. Quasi niente, come lei. È alto un metro e ancora tanto, come il padre; è creativo e a tratti poetico, come la madre. È l'amico che tutt'e vorrebbero. Quella strana e buffa creatura è in realtà un'anima nobile, alta, educata ed è il primo ad avere paura. Paura del non conosciuto, paura del non definito. E sarà proprio la bambina ad avere cura di lui e a tendergli la mano verso un'amicizia da scoprire. I genitori però non lo vedono, e a tratti non vedono neanche la loro figlia; rapiti dal lavoro e immersi in un rapporto dai colori sbiaditi. E arriverà così una crisi, e arriverà un cambiamento.

E Frankie, finito il suo tempo, ad un certo punto dovrà andar via.

Forse per sempre.

*Con il sostegno di Corte Ospitale, Corsia Of, Centro Danza Perugia*

*Si ringrazia il Teatro Stabile dell'Umbria per i costumi e gli elementi di scena, il Museo del Gioco e del giocattolo di Perugia per i giocattoli d'epoca*

## Greta la Matta

tratto da "Greta la Matta" di Carll Cneut e Geert De Kockere

PRODUZIONE  
**OCCHISULMONDO**

*una creazione collettiva di*  
Massimiliano Burini  
Matteo Svolacchia  
Giulia Zeetti

*con*  
Chiara Mancini  
Debora Renzi  
Andrea Volpi

*voice over*  
Giulia Zeetti

*coreografie*  
Debora Renzi

*sound designer*  
Nicola "Fumo" Frattegiani

*musica originale*  
Pierluigi Serrapede  
Gianfranco Rongo

*maschere a cura di*  
Mariella Carbone

*light designer*  
Matteo Svolacchia

*producer*  
Elena Marinelli

*drammaturgia*  
Massimiliano Burini  
Giulia Zeetti



Questa è la storia della piccola Greta, che viene chiamata Greta la dolce, la carina, la particolare, la strana, la diversa... la matta.

La storia che racconta la crescita di una bambina, che in una trasformazione di nomignoli viene etichettata ed esclusa da tutta e dal mondo. Un mondo che invece di giocare, si diverte a bullizzare; e così Greta, invece di essere compresa, viene derisa, e in un questo turbinio di emozioni, senza un appiglio e senza forte radici, inizia a credere a quello che le viene detto e a sentirsi fragile e leggera... e rischia di staccarsi e di cadere, come cadono le foglie che si staccano dal ramo.

E quando qualcuno le dice: "vai all'inferno"... lei, decide di andarci.

## Quando c'era Pippo

tratto dal diario di Giulia Re (nonna, staffetta, partigiana)

PRODUZIONE

**OCCHISULMONDO**

*con*

Chiara Mancini  
Andrea Volpi

*drammaturgia*

Daniele Aureli  
Massimiliano Burini

*contributo alla scrittura di scena*

Greta Oldoni  
Samuel Salamone

*scene, audio e luci*

Matteo Svolacchia

*producer*

Elena Marinelli

*assistente alla regia*

Massimiliano Burini

*regia*

Daniele Aureli  
Matteo Svolacchia



Quando c'era Pippo narra la vita di due giovani ragazzæ nel periodo che va dal 1940 al 1945. La guerra c'è ma non si vede, incombe silenziosa nella vita quotidiana a interrompere la loro libertà.

Il nostro progetto parte proprio dal senso di memoria che læ nostræ nonnæ ci hanno tramandato. Dentro questi ricordi abbiamo trovato i valori che due giovani ragazzæ dell'epoca sentivano fortemente: libertà, valore della vita, ironia, rapporti umani, volontà di credere insieme in un futuro migliore, povertà e dignità. Da tutto questo siamo rimastæ colpītæ, colpītæ a fondo, nella pancia, abbiamo posto l'attenzione sulle nostre vite, comode, rapide, così piene di una libertà che non sappiamo gestire; così come non sappiamo più scegliere, perché abbiamo tutto o tutto è possibile. La funzione di questo spettacolo è mettere in parallelo la giovinezza rubata di allora con quella di oggi, le analogie e le differenze di due generazioni tanto lontane ma allo stesso tempo così vicine per bisogni e necessità.

Qualcosa di importante per il nostro futuro che è ancora anagraficamente giovane e che ha bisogno non solo di conoscere la storia di una guerra, ma anche la storia di due persone che l'hanno vissuta. Due persone che hanno combattuto, senza armi, per conquistare e difendere qualcosa in cui credevano. Due persone, come tante altre rimaste anonime, che ormai nonni, hanno un unico modo per far sopravvivere un periodo che ha cambiato le nostre vite: raccontare.

Il nostro compito ora è prolungare l'eco di un tempo in cui era difficile sognare, in cui era difficile essere felici, in cui era reato anche ascoltare la radio, eppure, c'era chi lo faceva lo stesso. Una guerra mondiale, rinchiusa dentro una piccola stanza. Nel periodo più difficile e triste della storia, c'è statæ qualcunæ che ha provato a vivere il più possibile, in un modo o in un altro.

*Si ringrazia Greta Oldoni per averci donato questa storia*



# L'Inganno

PRODUZIONE  
**CARACÓ TEATRO**

*di e con*

Alessandro Gallo

*con la partecipazione di*

Ada Roncone

*dramaturg*

Lorenzo Garozzo

*assistente alla regia*

Miriam Capuano

*video editing a cura di*

Davide Pippo

*progetto fotografico*

Salvatore Marcello

*con il sostegno di*

Teatro Laura Betti di

Casalecchio di Reno



In scena un uomo e la sua biografia fatta di continui inganni e di menzogne alla quale attraverso il teatro ne restituirà una dignità mancata.

Tratto da una storia vera.

Alessandro Gallo continua la sua strada verso la narrazione dell'educazione criminale.

Partendo dal suo vissuto disegna, con ironia, rabbia e dolore i volti di una Napoli madre-coraggio che si scontra, quotidianamente, contro il peso claustrofobico di un familismo che trasforma la bellezza dei vincoli solidali tra famiglie in comportamenti omertosi, in silenzi e sguardi dalle sfumature mafiose.

Il legame di sangue diventa un vincolo, una cerniera arrugginita che ne ostacola l'ingresso di un qualcosa o di un qualcuno, uomo o divino che sia, che ne voglia riscrivere un cambiamento. Una biografia che si annoda tra due dimensioni nelle quali il protagonista è costretto a muoversi con parsimonia: la dimensione narrativa che si affida all'esercizio democratico della denuncia contro le mafie e una dimensione onirica di contatto e di scontro con un piccolo branco di corpi che ne vorranno impedire la narrazione stessa.

## DI+

PRODUZIONE  
CARACÓ TEATRO - EDUCATIVVÙ

*drammaturgia*

Lorenzo Garozzo

*con*

Carlo Caracciolo

Marco Ziello

Gian Marco Pellecchia

Giulia Pizzimenti

*disegno luci*

Davide Pippo

*cura mediale e video editing*

Davide Pippo

Salvatore Lento

*gaming design*

Carmine Luino

*adattamento e regia*

Alessandro Gallo



Uno spettacolo che parte da un video gioco interattivo, in cui ogni utente può indossare i panni di uno dei personaggi, e vivere la vicenda dellə quattro protagonistə adolescenti dall'interno, determinandone le sorti, per poi approdare a teatro, in una versione dal vivo che li sorprenderà.

"DI+" è un testo che nasce dalla cronaca, da un caso di bullismo, ma si concentra sullə protagonistə, immaginando quel gesto come il punto di arrivo di un processo di disgregazione familiare e sociale. Un testo che parla di distanza, di distacco affettivo, di una società e di un presente che ha confuso la ribellione con la prepotenza.

"DI+" coinvolge non solo lə giovanə carnefici, ma anche i loro genitori incapaci di vedere ciò che succede. Un fatto di cronaca reale da cui l'autore ha costruito una triste e dolorosa storia universale, fatta di vuoti interiori, di cose dette e non dette, di elogi all'odio come unico strumento per diventare protagonistə.

Prima di arrivare sul palcoscenico, il lavoro arriverà allə ragazzə attraverso i loro cellulari, nei loro tablet, nei loro pc grazie a una scrittura transmediale ospitata nel portale interattivo Educativvù che, attraverso il digitale, ha lo scopo di aiutare allə ragazzə a comprendere, approfondire e restituire i temi della memoria, dei diritti e della legalità su cui l'Associazione Caracò, capitanata da Alessandro Gallo, si confronta da anni. Un percorso che potrà avvenire anche in presenza di unə o più formatorə, in classe o in remoto, in affiancamento al corpo docente e in stretto dialogo con l'offerta istituzionale.



## JK

PRODUZIONE  
CARACÓ TEATRO - ZELDA - EDUCATIVVÙ

*di e con*

Filippo Tognazzo

*collaborazione alla drammaturgia*

Marco Gnaccolini

*regia*

Alessandro Gallo

*scene e oggetti*

Paola Luciani



Grazie a un albero dalle foglie bianche, il vecchio Ultimo, sopravvissuto al rastrellamento del ghetto di Varsavia, rivive la sua infanzia nella Casa degli Orfani di Janusz Korczak. il treno è perciò il racconto di una speranza e di un sogno in grado di sopravvivere anche all'orrore più assoluto.

Attraverso la storia di Janusz Korczak e degli ospiti della Casa degli Orfani di Varsavia, il treno indaga il legame fra adulta e bambina e il valore dell'educazione.

È uno spettacolo poetico, fatto di silenzi, suoni e suggestioni che ripropone il teatro nella sua essenza di gioco simbolico.

Lo spettacolo tratta i temi della memoria come forza generatrice di libertà e in contrasto con ogni dittatura e totalitarismo; della violenza operata dal nazifascismo sull'immaginario.

Tutt'ora è presente nel nostro corredo d'inconscio, come sostenuto da Cornelia Brink coniando il termine di "Icane della distruzione".

Così, per esempio, attraverso il teatro d'immagine e d'oggetto il treno attraversa un nuovo sviluppo simbolico: da gioco d'infanzia che assume in sé tutto il valore positivo di viaggio e di scoperta a simbolo di deportazione; della forza del sogno e dell'immaginazione anche in una realtà mostruosa che le vorrebbe annichilire.

Caracò è Libri  
Formazione  
Teatro e cinema per il sociale

distribuzione - Matteo Svolacchia  
[distribuzione@caraco.it](mailto:distribuzione@caraco.it)  
334 2668169



progetto grafico Elena Cassoli