

schuko 



schuko

Schuko è una compagnia milanese attiva dal 2005 attraverso la produzione di spettacoli, performance site specific, installazioni, video e percorsi formativi. Le fondatrici Marta Melucci e Francesca Telli provengono da percorsi di studio in design, filosofia, scenografia, discipline somatiche e condividono una formazione comune nell'ambito della danza contemporanea internazionale. La loro ricerca integra danza, design e arti visive avvalendosi della collaborazione di artisti di diversa formazione. La ricerca di Schuko è rivolta alla contemporaneità, il rapporto tra spazio collettivo e spazio intimo, le forme della comunicazione, le identità, i contrasti e le risorse del tempo attuale. Nella poetica di Schuko la sottile ironia e l'interesse per le nuove tendenze si articolano all'amore per la tradizione letteraria e artistica, arricchendo le produzioni di riferimenti culturali trasversali. Guidata da un acceso interesse per la commistione di linguaggi, la compagnia ha nel tempo creato una cifra artistica personale che inserisce la danza in cornici definite dal punto di vista visivo, prendendo ispirazione anche dall'immaginario grafico di fumetti, cartoon e manga. L'allestimento scenico, la variabile relazione con il pubblico, i costumi e le sonorità sono aspetti che la

compagnia ricerca con curiosità e cura del dettaglio a sostegno di una ricerca aperta alla sperimentazione. Il rigoroso lavoro coreografico è basato su un'idea di corpo sensibile, aperto all'improvvisazione e preciso nella forma, disponibile a più registri espressivi. Al corpo si associano l'uso della tecnologia, un approccio artigianale alla materia e una visione originale sulla funzionalità degli oggetti. La multimedialità è intesa come la possibilità di comunicare ad un pubblico vario, sensibile a molteplici suggestioni. Le performance si presentano come progetti articolati che dall'ideazione, alla messa in scena, alle forme promozionali, grafiche e video, seguono una sorta di immagine coordinata che ne esprima lo spirito. Le produzioni di Schuko sono state presentate in numerosi festival, musei, gallerie d'arte ed eventi commerciali in Italia e all'estero, tra cui: Biennale dei Giovani Artisti d'Europa e del Mediterraneo, Festival di Santarcangelo, E45 Napoli Fringe Festival, Festival Kilowatt Sansepolcro, Mart Rovereto, CSS-Teatro Contatto e Off Label Udine, Teatro Sloveno Trieste, Kanalid'Arte Brescia, Attraversamenti Multipli Roma, Scenographer's Festival di Basilea, Petites Scènes Ouvertes Parigi, Istituto Italiano di Cultura Bruxelles, Biennale Danza

Venezia, Museo degli Sguardi Rimini, Museo Archeologico Cremona, Festival Danae, Pim Spazio Scenico, Nao Performing Festival, Festival Exister, Accademia Naba, Fuori Salone, Triennale e Politecnico Milano.

Premi e riconoscimenti: selezione Biennale dei Giovani Artisti del Mediterraneo 2005; selezione Movin' up GAI 2007; selezione Anticorpi eXplò 2008 e 2010; premio In-box Teatri in Scatola 2009; finalista Premio Equilibrio 2010; premio Fring2Fringe Napoli Teatro Festival 2010; premio I-create 2011 Did-Studio Milano.

Schuko ha collaborato con: Politecnico di Milano, Accademia Naba, Istituto Europeo del Design, Studio Azzurro, Musicamorfosi, Akropolis Libri, Andrea Branzi – designer, Tomoko Nagao – artista, Ariella Vidach – coreografa, Raffaella Spampanato Lamula - stilista, Alice Rosa – videoartista, Alberto Boccardi - musicista, Claudio Fabbrini - chitarrista, Nicola Cioce - cantautore, Greta Bizzotto Heartfelt Studio – graphic designer, Mattia Costa - regista, Tommaso Zarini - light designer, Titta Cosetta Raccagni - videoartista, Augustin Olavarria – scultore, Luca Del Pia – fotografo, Cristiano Fabbri - danzatore.

MARTA MELUCCI È danzatrice e insegnante di danza e Metodo Feldenkrais®. Si è formata nell'ambito della danza contemporanea internazionale studiando principalmente in Italia, Spagna e Stati Uniti e arricchendo il suo percorso attraverso la pratica di contact improvisation, yoga, tip tap e danza aerea. Ha lavorato per diverse compagnie tra

cui Materiali Resistenti, Lucylab, Lische, partecipando a varie tournée internazionali. È co-fondatrice di Schuko e co-autrice di tutte le produzioni della compagnia per la quale si occupa anche delle pubbliche relazioni. Laureata in filosofia ad indirizzo antropologico, ha nel tempo integrato la ricerca coreografica con un l'interesse per le scienze umane, il rapporto corpo-mente e la pedagogia. È autrice del manuale Lezioni di Metodo Feldenkrais, per un'ecologia del movimento, ed. Xenia.

FRANCESCA TELLI Designer e danzatrice, si è formata con importanti esponenti della danza contemporanea e della contact improvisation internazionali. Ha lavorato per coreografi quali Rosita Mariani, Ariella Vidach, Regina Marquez, Tino Schepis. Ha sviluppato interessi nella danza interattiva e video editing collaborando con artisti visivi e musicisti per la realizzazione di installazioni e performance. È co-fondatrice di Schuko, co-autrice di tutte le produzioni della compagnia per la quale si occupa anche della scenografia e della grafica. Laureata in Design ha approfondito gli studi attraverso un dottorato di ricerca in Disegno Industriale e Comunicazione Multimediale indagando le relazioni tra interior design e performing art. Dal 2010 è docente presso il Politecnico di Milano nel Corso di Design degli Interni. Nell'insegnamento universitario ha inserito attività laboratoriali in cui integra la progettazione a momenti di sperimentazione dello spazio attraverso il movimento. È autrice di alcuni articoli all'interno di pubblicazioni di design.

SPETTACOLI TEATRALI

Fine (2016)
Come Corpo Cade (2011)
Coso (2010)
Here you are (2008)
i (2008)
Neon, ambienti sottopassione (2005)

PERFORMANCE SITE SPECIFIC

Do I? (2019)
Ruota libera (2017)
Superonda (2013)
Je suis l'espace ou je suis (2011)
Yo e Ci – Kawaii (2010)
Due (2008)
Golconda (2007)

INSTALLAZIONI E VIDEO

Do I? (2019)
Never stop seeding kindness (2017)
Superonda (2014)
Grandi legni (2010) con Andrea Branzi
Casco (2009)
Ore appassionate (2005) con Studio Azzurro

EVENTI

Eventi di musica e arte con Musicamorfosi dal 2007 (Notturni, Le Stagioni di Villa Greppi, Monza Visionaria, Suoni Mobili, La città che sale, LAC Lugano)
Fuori Salone (2017 e 2019)
Milano Green Fashion Week (2018)
Mostra Monferrato fluttuante (2017)
Phd Design Festival (2013)
Fashion show Collezione Lamula (2010)
Notte Bianca dello Sport Milano (2007)

PUBBLICAZIONI E GRAFICA

“Dove sono sono. Corpo e spazio nella ricerca della compagnia Schuko” in Tafuri C. e Beronio B., Teatro Akropolis. Testimonianze ricerca azioni, AkropolisLibri, 2012
Quaderni di Design 2018 e 2019 con IED

FORMAZIONE

Peso quindi sono – laboratorio di partnering
Domestic Scape – laboratorio con gli studenti della NABA
Passpartù – labortorio di danza contemporanea
Laissez faire – lazyshop su danza e lavoro
Làndia – laboratorio di danza e arti visive con Studio Azzurro
Stazioni creative – laboratorio di danza e architettura con Studio Azzurro
Dancing with myselfie – laboratorio di danza, fotografia e video
Totem – laboratorio di danza e arti grafiche con Tomoko Nagao

spettacoli teatrali

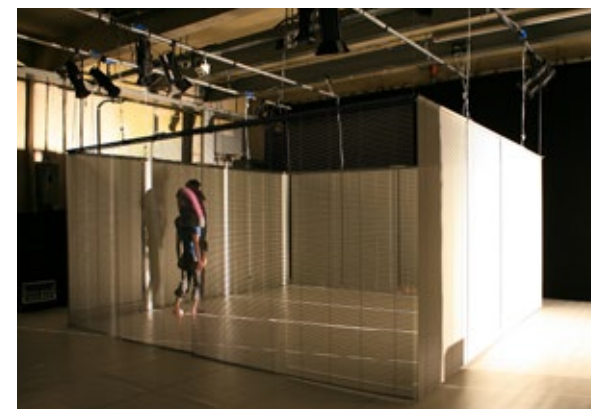


neon

2005

Coreografia e Interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci
Disegno luci: Paolo Spotti, Federico Favero
Scenografia: Schuko
Video: Beniamino Borghi, Alice Rosa
Musiche: Kid Koala, Notwist

L'idea di partenza è un'analisi del corpo all'interno degli spazi pubblici, di cui la luce al neon vuole essere l'atmosfera rappresentativa. Durante il loro percorso di studi le due autrici hanno sviluppato in contesti diversi (filosofia e design/architettura) un interesse per la tematica dei non luoghi e delle relazioni negli spazi pubblici urbani. Interagendo con luce e video le danzatrici alternano l'espressione dei loro stati d'animo all'impossibilità di farlo, come fossero avvolte da un involucro sottovuoto. Nella cornice della realtà al neon a tratti si riconoscono come umane e le passioni che le muovono indugiano nella ricerca di forme d'espressione.



Coreografia e Interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci
Assistente alla coreografia: Flora Vannini
Disegno luci: Paolo Spotti, Tommaso Zarini
Scenografia: Schuko
Video: Greta Bizzotto, Giorgia Falcier
Musiche: Amon Tobin, Of Montreal, Psapp

io, interno, immagine, informazione, internet, intimità, individuo... Queste alcune delle parole chiave che hanno ispirato il progetto di Schuko. La compagnia, che da alcuni anni produce performance per spazi urbani articolando danza, videoarte e design, si interroga questa volta sul tema dell'identità. Lo fa mettendo in scena uno spazio chiuso, che lascia filtrare il suo contenuto, che vincola i suoi abitanti in una metratura, ma che al suo interno concede qualsiasi sperimentazione. Uno spazio limitato ma di libertà, in cui i modi di essere sono molteplici. I corpi si mostrano, si nascondono, si trasformano, si cercano, si scelgono, continuamente alle prese con la domanda "chi sono io?" Nei confini di questo interno avviene il loro tentativo di costruirsi un'unicità, nei confini della relazione e della gravità la danza trova il suo spazio.



COSO

2010

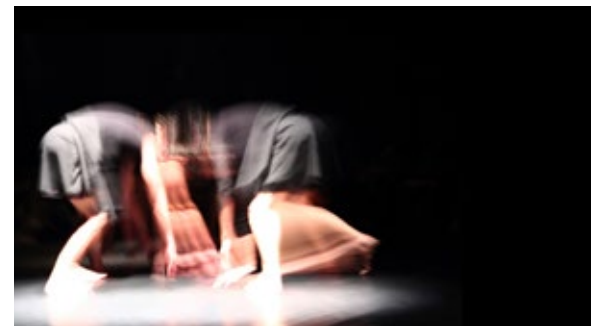
Coreografia e interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci,
Cristiano Fabbri
Disegno luci: Paolo Spotti
Costumi: Lamula – Raffella Spampanato
Scenografia: Schuko e Augustin Olavarria
Assistenti alla scenografia: Marco De Santi, Eugenia
Tartarelli, Ilaria Salerio
Musiche: Yuppie Flu, Rufus Wainwright, Nicola Cioce
Produzione e distribuzione: Schuko e Noura produzioni

Con Coso Schuko prosegue la sua ricerca sul rapporto tra corpo e identità, mettendo in scena personaggi alle prese con la definizione di sé, la propria storia e la propria forma. Il protagonista è una persona qualunque che si muove all'interno di uno spazio quotidiano e tuttavia inatteso. Lo stesso luogo è infatti abitato da altri...ombre, alter ego, guardiani, aiutanti, burattinai, rivelano anche ciò che non si vede, danno vita al vuoto tra le cose. Coso è stato creato in collaborazione con artisti di diversa formazione con l'intento di far dialogare la danza contemporanea con altre discipline, come design, moda e arti visive. Lo scultore cileno Augustin Olavarria e la stilista milanese Raffaella Spampanato, hanno contribuito alla particolare estetica dello spettacolo.



come corpo cade

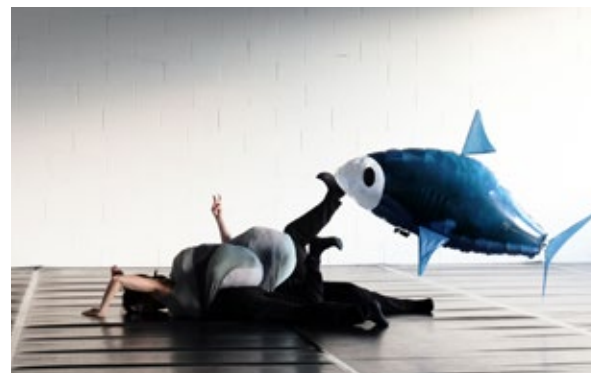
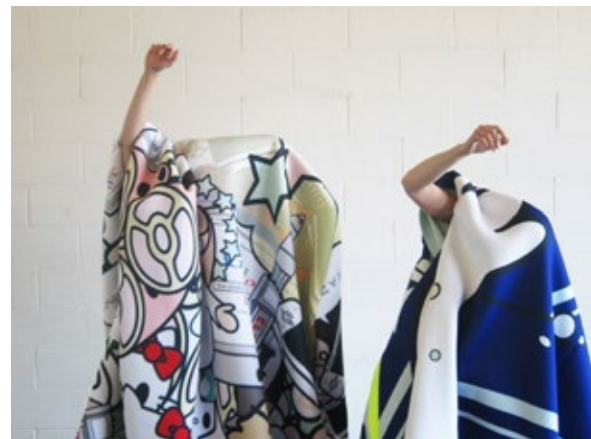
2011



Idea e realizzazione: Schuko
Coreografie: Marta Melucci, Francesca Telli, Cristiano Fabbri
Disegno luci: Paolo Spotti
Costumi: Lamula – Raffella Spampinato
Musiche: Alberto Boccardi
con la collaborazione della violoncellista Raffaella Gardon

Lo spettacolo prende ispirazione dal V canto dell’Inferno di Dante. In un girone in cui il vento soffia incessantemente e costringe i dannati ad un moto senza tregua, si distinguono Paolo e Francesca, simboli dell’amore senza tempo eppure condannati, a causa dell’adulterio, a seguire la corsa infernale. La coreografia sviluppa il tema della caduta, metafora dell’amore, della tentazione e della morte, dimensione veramente umana e condizione fisica irreversibile. La storia dei due amanti, epica nella sua versione medievale e del tutto comune secondo una lettura contemporanea, porta a riflettere su temi eterni come il giudizio, la compassione e la morale. I tre danzatori assumono ruoli intercambiabili, rompendo con l’idea tradizionale dell’amore rappresentata dal “due”; corpi offerti alla propria sorte che si ostinano e domandano.

Realizzato con il sostegno dei premi “Fringe2Fringe” – Napoli Teatro Festival 2010 e NAO nuoviautorioggi – progetto di Ariella Vidach AIEP 2011



fine

2016

ideazione: compagnia Schuko
coreografia e interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci
arte grafica: Tomoko Nagao
musiche originali: Claudio Fabbrini
costumi: Lamula – Raffaella Spampinato
assistente scenografa: Rina Fukushima
produzione: Schuko

La danza della compagnia Schuko dialoga con l'opera visiva di Tomoko Nagao, originando un paesaggio vivente e in continua trasformazione. Fine parla di una storia d'amore, quella tra l'uomo e il suo territorio, attraverso un'estetica visionaria in cui naturale e artificiale si mescolano e che propone una lettura fantasiosa e cruda della realtà, secondo l'estetica superflat giapponese. Il corpo e l'immagine danzano insieme in un continuo compromesso tra l'abbandonare e il resistere.

performance



golconda

2007



coreografia e interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci

Il titolo della performance fa riferimento ad un famoso quadro di Magritte, ed è originariamente il nome di un'antica città indiana, esotica e remota. Grazie all'uso di due palloni gonfiati ad elio che, legati agli indumenti stanno sospesi sulle loro teste, le interpreti interagiscono con l'ambiente urbano come sospese in aria. Come in un quadro surrealista salgono verso l'alto o piovono dal cielo, danzano in luoghi della città, che possono essere a volte un'isola immersa nel traffico, a volte un giardino o una piazza.

Attraverso la performance si vuole suggerire l'idea che questi spazi possano innalzarsi al di sopra del resto della città, sospendersi in aria offrendo agli spettatori un immaginario viaggio aereo.



kawaii

2010

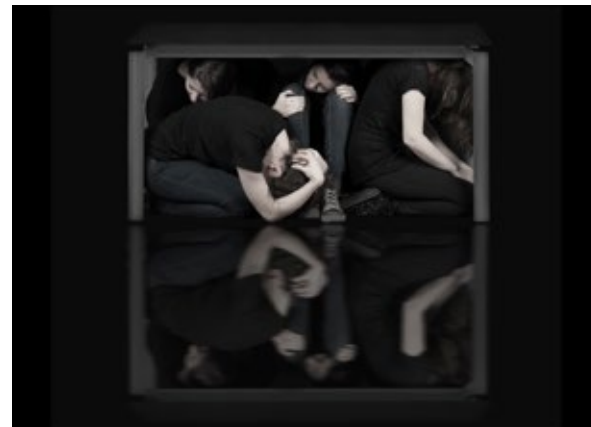
Coreografia e Interpreti: Francesca Telli, Marta Melucci
Costumi: Lamula – Raffaella Spampanato
Musiche: Nobukazu Takemura
Disegno luci: Paolo Spotti

La performance si basa sulla relazione tra due personaggi immaginari, un pupazzo e un manga. Il loro movimento si sviluppa a partire da capacità sensoriali differenti, mentre il manga è sensibile a immagini, forme e colori, il pupazzo si orienta attraverso il suono e il contatto. Yo e Ci si ispirano all'immaginario neo-pop di artisti contemporanei come Takashi Murakami e alla cultura giapponese kawaii. Le musiche di Nobukazu Takemura sono interpretate dalla cantante virtuale Hatsune Miku, icona manga giapponese. Sono stati progettati in collaborazione con la stilista Raffaella Spampanato (Atelier Lamula, Milano), con l'idea di creare due fisionomie artificiali animate dalle danzatrici.



superonda

2013



SuperOnda, è un progetto che tratta il tema dell’adattamento umano alle emergenze ambientali, articolato in vari capitoli per i quali la compagnia ha utilizzato linguaggi artistici di volta in volta differenti. Il progetto prende ispirazione dagli eventi imprevisti e spiazzanti, come allagamenti, terremoti, tsunami e cambiamenti climatici, che sempre di più stanno interessando la realtà contemporanea. I fenomeni naturali sono intesi come forze impreviste in grado di operare violenti mescolamenti di oggetti, ecosistemi e persone. Superonda illustra la condizione fisica, relazionale ed esistenziale determinata da tale realtà, parla della possibile ricostruzione e della possibile nuova forma delle cose.

SuperOnda_performance

La compagnia ha condotto un laboratorio con un gruppo di studenti di Design, finalizzato alla realizzazione di interventi performativi di cui fossero ideatori e interpreti. All’abituale attività di progettazione gli studenti hanno abbinato un percorso di pratica corporea che ha dato origine alle azioni sceniche. L’ideazione dell’allestimento ha fornito l’ispirazione per le dinamiche e le forme del movimento, così come il lavoro sul corpo è stato determinante per indirizzarli nella creazione delle scenografie. L’opera è stata presentata in forma site-specific al Design Phd Festival all’interno degli spazi del Politecnico di Milano.

performance a cura della compagnia Schuko

ideazione: Francesca Telli e Marta Melucci

assistente: Marco De Santi

progetto e interpretazione: studenti del corso di laurea in Design degli Interni

collaboratori: Lab. Allestimento, Lab. Fotografia, Lab. Movie

– Scuola del Design, Politecnico di Milano

produzione: Schuko, DIDstudio-Fabbrica del Vapore

ruota libera

2016



ideazione: Schuko
interprete: Marta Melucci
video: Gary Brackett
musiche originali: Claudio Fabbrini

Performance di danza e video sul tema dell'improvvisazione. Per circa due mesi, ogni volta che mi si è presentata la possibilità ho posto a persone di diversa età, provenienza, estrazione sociale, professione e occupazioni abituali la seguente domanda: cos'è per te improvvisare? L'esperimento non prevedeva tempo di preparazione per le risposte né che le persone sapessero in anticipo che uso ne avrei fatto...i diversi punti di vista vengono proiettati sottoforma di testo durante l'improvvisazione danzata che interagisce col video prendendone spunto. Una riflessione sulla quotidianità, l'arte, il tempo e la libertà.

do I?

2019

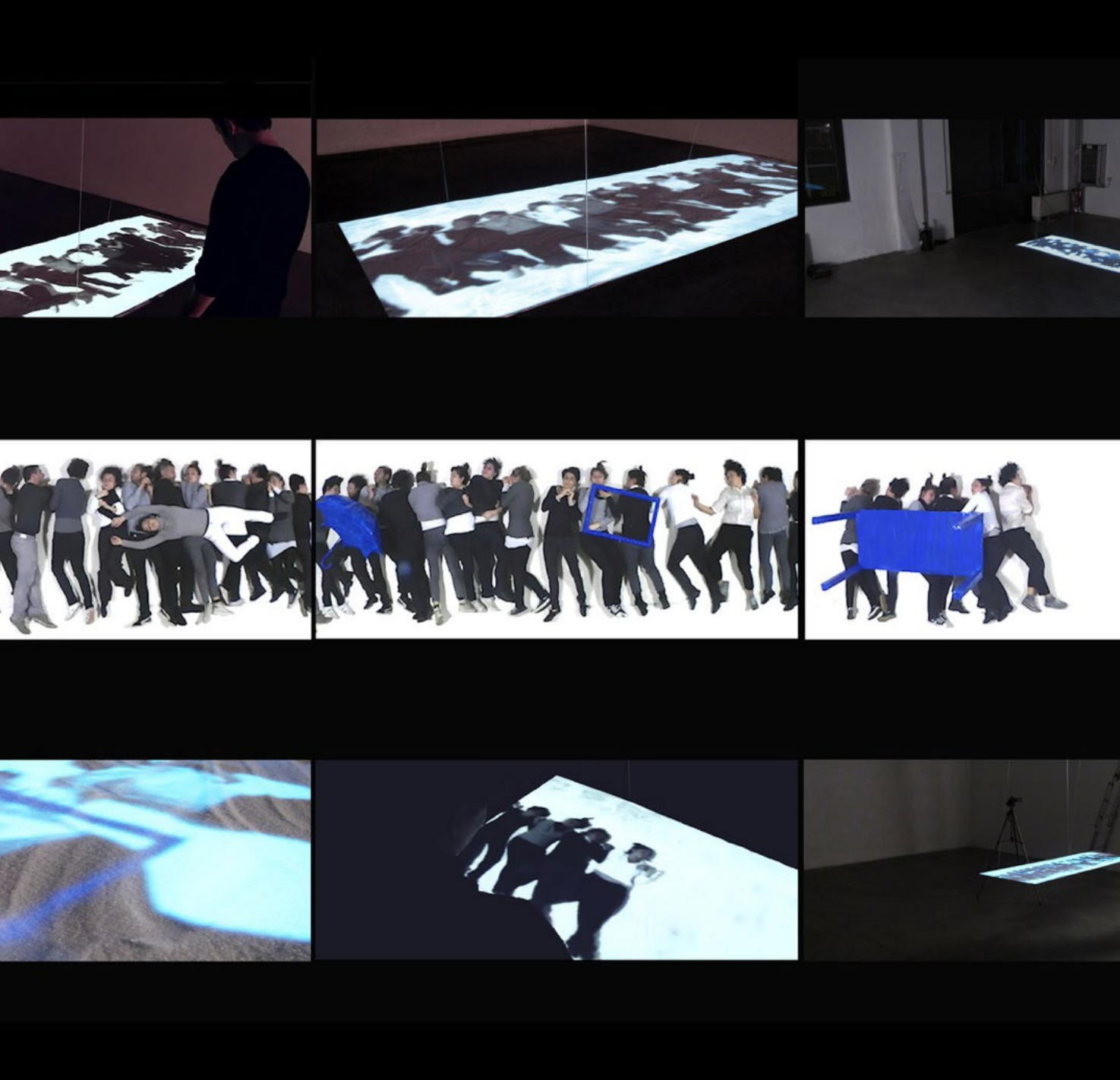


Do I? è una performance che tratta il tema dell'accessibilità degli eventi temporanei per i disabili. Il progetto ideato dalla Compagnia Schuko per Scivola ha visto la collaborazione di alcuni studenti del primo anno del corso di Design degli Interni del Politecnico di Milano sia nella fase di realizzazione delle scenografie sia nella messa in scena. La performance si è svolta tra gli allestimenti in Zona Tortona della Milano Design Week 2019 proponendo differenti modalità di interazione tra corpo e spazio per testare l'accessibilità dei vari ambienti. In particolare, Schuko ha interpretato il tema ponendosi delle domande sulla possibilità di mobilità in situazioni alterate rispetto alla normale postura. Per esempio se il mio corpo avesse dimensioni differenti potrei ugualmente visitare una mostra? E se avessi limitazioni uditive, tattili, sensoriali? E se avessi differenti equilibri motori? Le domande sono state trasformate in possibilità espressive attraverso l'ideazione di veri e propri personaggi in grado di rendere visibili comportamenti alternativi in spazi espositivi.

installazioni e video

superonda

2013



SuperOnda, è un progetto che tratta il tema dell'adattamento umano alle emergenze ambientali, articolato in vari capitoli per i quali la compagnia ha utilizzato linguaggi artistici di volta in volta differenti. Il progetto prende ispirazione dagli eventi imprevedibili e spiazzanti, come allagamenti, terremoti, tsunami e cambiamenti climatici, che sempre di più stanno interessando la realtà contemporanea. I fenomeni naturali sono intesi come forze imprevedibili in grado di operare violenti mescolamenti di oggetti, ecosistemi e persone. Superonda illustra la condizione fisica, relazionale ed esistenziale determinata da tale realtà, parla della possibile ricostruzione e della possibile nuova forma delle cose.

SuperOnda _installazione

Il progetto è stato presentato in forma di performance e di installazione. Il video dell'onda anomala viene proiettata su una superficie di plexiglass sospesa coperta di sale

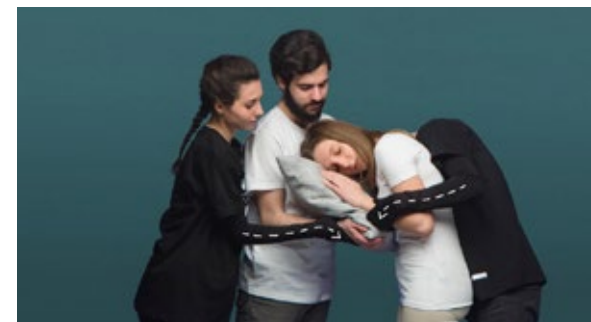
installazione a cura della compagnia Schuko

video: Titta Cosetta Raccagni

musiche originali: Claudio Fabbrini

never stop seeding kindness

2017



Video realizzato in collaborazione con il Politecnico di Milano per LAGO presentato nell'allestimento di Casa e Appartamento LAGO per il Fuorisalone 2017.

A partire da una riflessione su cosa significhi un'esperienza gentile, quali siano le parole ad essa associate, quali siano le relazioni da essa generate (verso le persone, gli oggetti e l'ambiente circostante) e come questa si declini in diversi contesti e culture, sono emerse nuove ipotesi di prodotti, servizi ed eventi in grado di incarnarla, stimolarla e disseminarla.

Esito dell'operazione, 9 modi di interpretare la gentilezza in luoghi e momenti diversi del nostro quotidiano sotto forma di prodotti, riti ed eventi. 9 stimoli per il visitatore ed utente che viene spinto ad abbandonare comportamenti aggressivi e arroganti a favore di nuove forme di relazione.

formazione

laissez faire

2017



LAISSEZ FAIRE - lazyshop (o laboratorio sull'ozio e la felicità)

Nel linguaggio economico laissez faire è sinonimo di libertà d'azione. Secondo la visione liberista l'iniziativa del singolo svincolata dal controllo pubblico sarebbe sufficiente a garantire il benessere di ciascuno e della collettività. Il laboratorio si propone di indagare su questa visione attraverso l'esperienza corporea della passività, una condizione fisica radicale e opposta all'autonomia, in cui i partecipanti "si lasceranno fare", guidati nello svolgimento di alcune azioni quotidiane. Le domande detteranno le regole del gioco: l'ozio è sinonimo di piacevolezza? siamo più liberi nella dipendenza o nella responsabilità? La volontà esaudisce i desideri? Progetto realizzato nel contesto di A Manual on Work and Happiness, Pergine Teatro 2017.

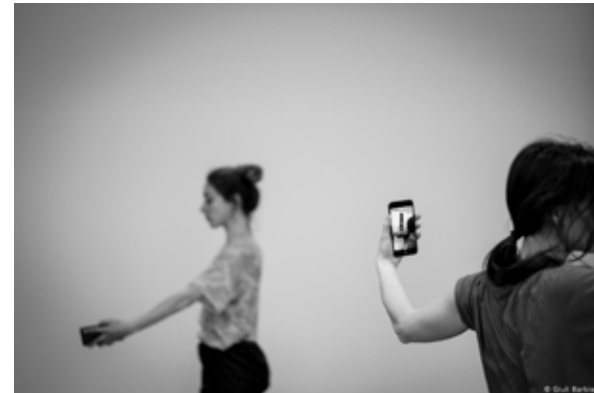
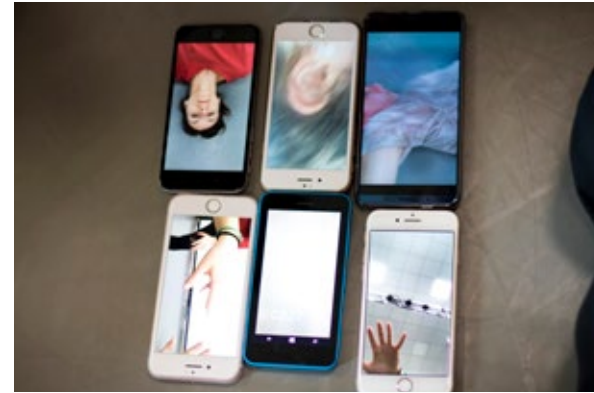
_landia

2018



-LANDIA/inventare la terra attraverso il corpo e le immagini è un laboratorio condotto da Schuko e Studio Azzurro.

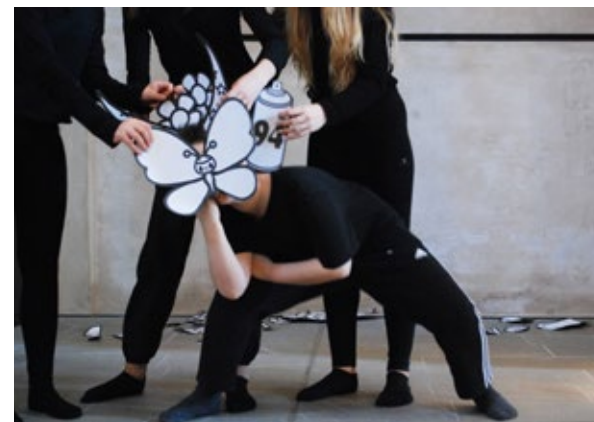
Il laboratorio ha come tema il legame tra l'uomo e la terra e si sviluppa attorno all'idea di progettare un territorio: una sorta di universo in miniatura che rappresenti la propria visione del mondo. Casa, limite, fuga, noia, sopravvivenza, sogno e natura, sono alcune delle tematiche che guidano la ricerca. Integrando il lavoro corporeo e tecniche di ripresa video, i partecipanti danno vita a brevi prodotti multimediali, sperimentando diverse possibilità di interazione tra movimento e immagini. Il laboratorio coinvolge studenti di design, architettura e di accademie artistiche, videomaker, danzatori e performer che a partire da competenze diverse si mettono in gioco attraverso molteplici linguaggi.



dancing with myselfie

2018

Laboratorio di danza, video e fotografia.
Dall'osservare l'integrazione radicale delle tecnologie digitali nella nostra quotidianità, è nata la curiosità di indagare la nuova gestualità che nasce dall'uso dei device, in particolare dello smartphone. Questa nuova estensione del corpo e della percezione cambia il nostro agire e interiorizza un nuovo modo di guardare il mondo. Usare lo smartphone come occhio sulla realtà e sui noi stessi attraverso la creazione di video e selfies, determina specifiche forme del corpo e modalità di interazione. L'interesse di Schuko è rivolto alle visioni soggettive e alle dinamiche collettive che possono nascere da un percorso coreografico che integra l'uso dello smartphone nella creazione del movimento. L'obiettivo è indagare il potenziale espressivo di combinazioni collettive in cui ciascuno sia impegnato in una particolare modalità di auto-osservazione. Il laboratorio punta a realizzare brevi prodotti multimediali sulla relazione tra sé reale, immagine e immaginazione.



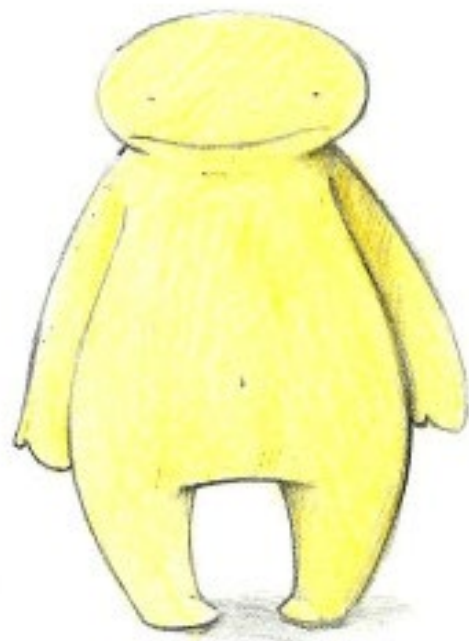
totem

2019

Laboratorio di danza e arti visive condotto insieme all'artista Tomoko Nagao e rivolto a ragazzi tra i 10 e i 15 anni. L'idea è nata dalla volontà di far interagire la danza contemporanea con l'arte grafica in un processo che porti i giovani a cimentarsi nella fusione delle due discipline. Il totem come tema di riferimento è la metafora della rappresentazione di sé. In certe culture tribali il totem è un oggetto di venerazione che rappresenta e insieme protegge la comunità. Nella tradizione dei nativi americani è un animale guida che possiede caratteristiche fisiche e qualità che rispecchiano quelle di una determinata persona. Il totem è stato quindi scelto in quanto simbolo di identificazione ma anche di ispirazione del giovane alle prese con la definizione della propria identità. Attraverso la rappresentazione grafica e la coreografia i partecipanti sono guidati alla creazione di alter ego fantastici, esseri provenienti da mondi lontani per i quali si definiscono caratteristiche estetiche e di movimento. Il workshop ha lo scopo di originare una performance che integri danza e prodotti grafici.

promozione

promozione



La ricerca coreografica di Schuko sconfina nel territorio della comunicazione per creare forme promozionali che esprimano lo spirito e l'estetica delle produzioni.



340 7640301 - 335 6085763

info@schuko.it

www.schuko.it

www.youtube.com/user/schukodanza