

accademia
KATAKLÒ
giulia staccioli

presenta

P.L.K._Experience

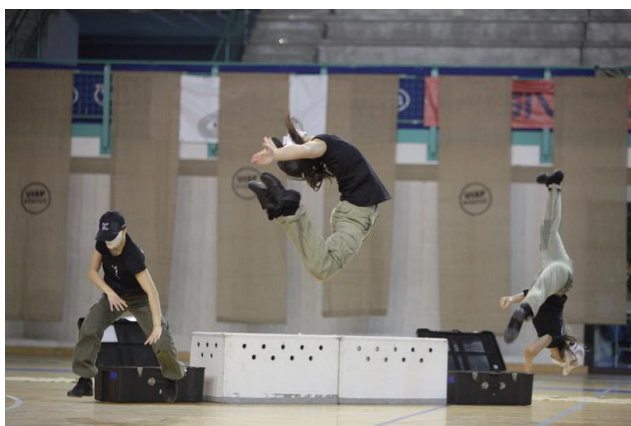
ideato e diretto da

Giulia Staccioli Direttrice Artistica Accademia e Compagnia Katakò

Questo progetto nasce dalle volontà di Giulia Staccioli e Paolo Benedetti di diffondere sul territorio nazionale il Valore Educativo e Formativo del gesto sportivo-atletico combinato a quello artistico-teatrale, principio sul quale si fonda il Metodo Katakò.

E' proprio la passione per l'insegnamento che spinge Giulia Staccioli a fondare nel 2010 **Accademia Katakò**, la prima Accademia italiana di alta formazione e avviamento professionale dedicata a performer di athletic theatre. L'applicazione del processo creativo sviluppato con la Compagnia fin dal 1995, l'esperienza didattica in ambito universitario, sportivo, teatrale e l'avvalersi della collaborazione di Paolo Benedetti, sono gli strumenti che hanno portato Giulia Staccioli alla definizione di un metodo globale che unisce la tecnica acrobatica contemporanea alla ricerca coreografica.

L'intento principale del Progetto è quello di creare un momento esperienziale tra i **Gruppi Coreografici UISP** e la **Giovane Compagnia Accademia Katakò** attraverso due momenti principali: il **B-SIDE_Experience - Concorso Coreografico Accademia Katakò** e il **P.L.K. SHOW**.



B-SIDE_Experience – Concorso Coreografico Accademia Katakò

Il nome del Concorso prende ispirazione dal mondo musicale in cui il *B-Side*, solitamente, vede incise le tracce musicali più *sperimentali, alternative e fuori dagli schemi*. Tale definizione ci è apparsa adeguata al Progetto in quanto il nostro obiettivo è quello di mettere in evidenza oltre al gesto coreutico anche quello *sportivo-atletico*, aspetto meno consueto all'interno dei Concorsi Coreografici.

- Fase Preliminare** – I Gruppi Coreografici UISP di ogni regione italiana si sfideranno tra loro nel proprio territorio: da tale confronto, per ogni regione, accederà alla Fase Semifinale da un Min. di 1 ad un Max. di 2 Gruppi Coreografici.
Ogni Gruppo Coreografico dovrà essere costituito da un Min. di 7 a un Max. di 20 partecipanti, dai 14 anni in su. E' ammessa la partecipazione di un massimo di 2 atleti di minimo 12 anni.
Ogni coreografia dovrà durare da un Min. di 3' ad un Max. di 4'.
Ad ogni tappa della Fase Preliminare sarà abbinato un **P.L.K. SHOW** realizzato dalla **Giovane Compagnia Accademia Katakò** con l'intento di introdurre tutti i partecipanti, oltre che gli spettatori, al Metodo Katakò attraverso una visione corporea in cui la fisicità incontra l'arte.
NOTA: chi non riuscirà a partecipare alla propria Fase Preliminare Regionale **NON** potrà partecipare al Concorso di un'altra regione limitrofa, in altra data. Ma potrà partecipare alla Data di Recupero che sarà istituita e comunicata prima della Fase Semifinale; dalla Data di Recupero accederà alla Fase Semifinale da un Min. di 1 ad un Max. di 2 Gruppi Coreografici.
- Fase Semifinale** – Tutti Gruppi Coreografici UISP, vincitori della Fase Preliminare, si sfideranno tra loro: da tale confronto, accederanno alla Fase Finale i migliori 10 Gruppi Coreografici.
- Fase Finale** – Tutti Gruppi Coreografici UISP, vincitori della Fase Semifinale, si sfideranno tra loro: solo il vincitore avrà la possibilità di aprire come "Gruppo Spalla" una data di uno spettacolo della **Compagnia Katakò Athletic Dance Theatre** all'interno di un calendario da definire.
Tale lavoro organizzativo sarà da condividere, in ogni sua fase, con la Produzione Katakò.
Anche in questa Fase Finale sarà abbinata la visione di un **P.L.K. SHOW** realizzato dalla **Giovane Compagnia Accademia Katakò**.

In ogni sua Fase, ad eccezione della Fase Finale, la Direzione Artistica si riserva la possibilità di utilizzare dei BONUS di Merito atti ad ampliare il numero di accessi alle fasi successive.

- I Gruppi Coreografici si sfideranno seguendo un Protocollo di Lavoro che sarà steso e regolamentato dalla Direzione Artistica e consegnato ai Responsabili di ogni singolo Gruppo Coreografico (vd. Protocollo e Regolamento B-SIDE_Experience).
La giuria addetta alla valutazione dei vari gruppi vedrà al suo interno, oltre che le personalità individuate dalla UISP di ogni Regione, anche un elemento della Direzione Artistica del **Progetto P.L.K. Experience**, così da determinare una valutazione sia empatica che tecnica.





Protocollo e Regolamento B-SIDE_Experience

OBIETTIVI

L'obiettivo del Concorso è quello di far intraprendere a chi vi partecipa un percorso guidato di crescita dal punto di vista artistico-teatrale ed interpretativo.

La ginnastica da' ai suoi atleti una meravigliosa base tecnica di conoscenza motoria che sviluppata e valorizzata in senso artistico diventa un bagaglio eccezionale per poter dar vita a performance intense e coinvolgenti, ammirabili e apprezzabili da un pubblico molto vasto non composto solo dagli addetti ai lavori.

Per far si che questo accada, è necessaria un'apertura nei riguardi della creatività e cercare, osservare, sperimentare, creare, sviluppare idee nuove, uscendo da alcune abitudini e condizionamenti.

Il punto di partenza diventa la destrutturazione del gesto atletico, ripulendolo dalla sua matrice tecnico-sportiva e ricomporlo attraverso un percorso artistico.

LINEE GUIDA

Studio degli elementi fondamentali della creazione coreografica:

Idea, Azione, Movimento, Spazio, Musica.

IDEA: sviluppo creativo attraverso il gesto.

L'idea può essere sviluppata:

- in senso narrativo (una storia);
- in senso estetico (un tema o un'ambientazione creata con delle immagini la cui essenza è il movimento del corpo);
- in senso emotivo (espressione di sentimento attraverso l'intensità interpretativa).

Evitare pantomima e enfaticizzazione eccessiva.

AZIONE: sviluppo e sequenza di momenti.

Dinamica dell'azione:

- pieni e vuoti ritmici, accenti, ripetizioni, ciclicità.
- sincronia e asincronia.
- alternanza di stati e di livelli, stasi e azione, alto, medio, basso

Di particolare importanza la cura, lo sviluppo e la valorizzazione dei movimenti considerati di transizione che devono dare continuità a tutta l'azione.

MOVIMENTO: selezione del gesto più adatto alla rappresentazione dell'idea.

- movimento come espressione non verbale di contenuti, immagini, storie, stati emotivi.
- sviluppo e ricerca del movimento elaborato al fine di renderlo più attinente possibile all'atto performativo.
- non è richiesto uno stile preciso di danza bensì la trasposizione del gesto atletico differentemente eseguito in base all'interpretazione richiesta dall'azione coreografica.
- dare una linea stilistica al movimento che personalizzi la performance.

SPAZIO: occupazione e utilizzo dello spazio.

- spazio come luogo fisico di azione e condivisione.
- ricerca e cura degli spostamenti.
- incontri, relazione, collaborazione, formazioni.

MUSICA: sviluppo della parte espressiva attraverso ritmo e musicalità.

La scelta musicale appropriata, non banale, contribuisce in modo significativo con la melodia e il ritmo sull'azione. Interviene sui contenuti di ciascun gesto fino a condurre l'interprete e lo spettatore all'interno di una storia, di un'atmosfera o di un significato.

- andamento musicale e ritmo dell'azione devono essere in relazione (non necessariamente in armonia ma anche in contrasto).
- da curare l'editing musicale che non crei tagli bruschi e stridenti.
- da evitarsi brani commerciali e troppo inflazionati (la ricerca dell'originalità è apprezzata).

Fanno altresì parte della valutazione globale della coreografia presentata:

Attrezzi di Scena, Mise en Place, Costumi, Trucco e Parrucco.

Attrezzi di scena

Possono essere:

- a) piccoli o grandi attrezzi;
- b) non codificati o codificati

Il loro utilizzo può essere anche in modo non codificato.

Gli attrezzi devono diventare protagonisti dell'azione insieme agli interpreti.

Lo sviluppo della creazione con l'attrezzo di scena prescelto deve far emergere la sperimentazione originale effettuata.

- c) Attrezzi di utilizzo scenografico.

Questi attrezzi possono essere utilizzati in modo simbolico perché utili alla narrazione o per creare un'ambientazione.

Si richiede semplicità e senso estetico.

- d) Attrezzo accessorio.

Che fa parte del costume ma non è parte attiva dell'azione (da introdurre solo se strettamente necessario).

Mise en Place

Per mise en place si intende:

- Entrata e l'uscita di scena degli attrezzi (rapida, coordinata, pulita e curata).
- Entrata e uscita di scena degli interpreti (coordinata e armonica con la coreografia)
- Eventuale cambio di costume o accessorio durante la performance (nei limiti del possibile da evitarsi).
- Qualità della realizzazione degli oggetti e attrezzi di scena.

Costumi

- Devono essere attinenti all'idea coreografica e valorizzarla.
- Sottolineare e aiutare la lettura del gesto e dell'azione.
- Non è richiesto che siano tutti uguali ma rientrare in un gusto estetico comune e non casuale.
- Devono avere vestibilità adeguata al movimento e essere sobri.

Trucco e Parrucco

- Devono essere attinenti all'idea coreografica.
- Sobri, non eccessivi.
- La valutazione finale terrà conto dell'armonizzazione di tutti gli aspetti sopra citati, della qualità del movimento, e non ultimo, l'energia e l'intensità della performance.



Aspetti Tecnici e Organizzativi

- La scelta della location deve essere adeguata alla realizzazione sia del Concorso Coreografico che del successivo P.L.K. SHOW.
- Il P.L.K. SHOW può essere facilmente realizzato anche all'interno di un palazzetto/palestra e non necessita di nessun allestimento tecnico specifico. Lo spazio minimo richiesto è un'area 10x10 con pavimentazione PVC o parquet.
- E' necessario un impianto audio adeguato allo spazio e al numero dei partecipanti e un microfono.
- Qualsiasi materiale informativo che coinvolga il nome dell'Accademia Katakloè Giulia Staccioli dovrà essere sottoposto alla supervisione del Responsabile Artistico del Progetto per approvazione.
- Poiché il Progetto prevede la nascita di un mini Tour nel territorio nazionale, risulta necessaria una pianificazione del Calendario che tenga presente gli impegni di tutte le parti coinvolte.

- Il P.L.K. SHOW prevede un gettone di presenza per ogni tappa programmata. Tale gettone comprende anche la presenza in giuria di un membro della Direzione Artistica del Progetto P.L.K._Experience.
- Tutta l'organizzazione del B-SIDE_Experience – Concorso Coreografico Accademia Kataklo è a cura e a carico dell'organizzatore.
- Spese di Viaggi, Vitto ed eventuale Alloggio per tutti i membri dell'Accademia Kataklo coinvolti sono a carico dell'organizzatore.



www.kataklo.com

accademia
KATAKLO
giulia staccioli

KATAKLO
athletic dance theatre