

BOOM



Cantiere Creativo Calderara



24-25-26-27 OTTOBRE 2019

seconda edizione

in gioco [per il futuro]

www.boomcantierecreativo.it

PRESENTAZIONE



Comune di

Calderara di Reno

È un grande piacere, per l'Amministrazione Comunale, presentare per il secondo anno *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* e un grande orgoglio notarne il consolidamento e i passi avanti nel cammino intrapreso nel 2018. "BOOM" è il cantiere creativo di Calderara, un cantiere pieno di belle e innovative idee, semplici e condivise come questa comunità è in grado di fare: dopo aver affrontato, nella prima edizione, gli antichi saperi contrapposti ai nuovi orizzonti, in un'esplosione e crescendo di carica creativa, quest'anno "BOOM" lancia la sfida del gioco. La Casa della Cultura Italo Calvino, motore e cervello di una manifestazione che è molto più di un semplice cartellone di eventi, per noi è il fulcro di una città in continua crescita culturale ed emozionale, in cui la parola chiave continui ad essere Rigenerazione. È per questo che abbiamo accolto il nuovo tema con estremo entusiasmo, convinti che incontrarsi e mettersi in gioco per costruire il futuro sia uno step fondamentale per il completamento della città che vogliamo. Pablo Neruda ricordava che il bambino che non gioca non è un bambino e che l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che è dentro di sé: quelle di *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* saranno giornate fatte di laboratori culturali e creativi non solo dedicati alle nuove generazioni, ma a cittadini di tutte le età. Siamo convinti che se non ci si mette mai in gioco si rimane sempre spettatori, e come Amministrazione stiamo mettendo in campo azioni orientate in questo senso: non vogliamo spettatori ma cittadini attivi, che sviluppino la propria creatività con l'obiettivo di crescere, come singoli e come comunità. È per questo che tutti i cittadini sono invitati a queste quattro giornate, e ci farebbe piacere che più calderaresi possibile raccogliessero il nostro invito: il cantiere creativo in atto a Calderara è in movimento, vi aspettiamo perché mettersi in gioco non è quasi mai per giocare.

Giampiero Falzone - Sindaco

Maria Linda Caffarri - Assessore alla Cultura



L'ARTE DEGLI EVENTI

Grazie al contributo di autorevoli ospiti la seconda edizione di *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* affronta il tema del gioco da diverse angolature e prospettive: il gioco come sorgente delle forme culturali, come leva per l'apprendimento e la creatività, il "mettersi in gioco" come atteggiamento virtuoso che esalta un pensare e un agire orientato al futuro. Tre incontri scandiscono il ritmo del festival: "Il territorio in gioco fra innovazione, arte e benessere" mette in luce importanti progetti e visioni per il futuro di Calderara; "La musica? Un gioco da ragazzi" fa il punto sui progetti di residenza per giovani musicisti attivati grazie al contributo della nuova legge regionale sulla musica; "Giocando (e sbagliando) s'impara", talk show guidato da Clelia Sedda, dimostra come il gioco e l'errore siano fondamentali per i processi creativi e d'apprendimento. Ci metteremo attivamente in gioco, fra passato e futuro, con scacchi, flipper, cabinet Arcade, videogiochi in realtà virtuale, la possibilità di sfidare Sami Vannoni, giovanissimo campione di Fortnite e i laboratori per i più giovani a cura di ReMida, Extralab, FourTribes e Lord Puffin Co. La lettura sonorizzata visionaria di Pietro Babina e il grande cruciverba di Stefano Bartezzaghi, da risolvere con il contributo di tutti gli spettatori, completano questo caleidoscopio ludico pensato per BOOM. Non manca l'arte contemporanea, con l'opera site specific della raffinata e enigmatica Laura Renna e una ricca sezione musicale prende le mosse da Murubutu, rapper unico nel suo genere, intervistato da Pierfrancesco Pacoda, la presentazione del "Jukebox 3.0" realizzato dal Futurlab e la performance "Rubik Musik Playground". Ogni serata viene chiusa da un doppio concerto con band emergenti promosse da importanti realtà come Bronson, Locomotiv, Trasporti Eccezionali e il Bologna Jazz Festival, che porta a Calderara la pianista e cantante di fama internazionale Dena DeRose accompagnata dal sax di Piero Odorici. **In gioco [per il futuro]** è un invito a incontrarsi per riflettere e agire insieme nella costruzione di un futuro, in cui prima di tutto si creano, a più voci e a più mani, regole del gioco condivise. In una società orientata solo verso il presente, dove tutto è live, senza un momento di tregua, questa edizione di *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* vuole creare un'opportunità per mettersi in gioco e riprendersi il tempo per pensare e creare insieme il futuro.

Cronopios

LA CASA DELLA CULTURA ITALO CALVINO



Il 27 gennaio 2018 il Comune di Calderara ha inaugurato la "Casa della Cultura Italo Calvino", uno spazio polifunzionale situato nel cuore di Calderara di Reno, frutto di un percorso di rigenerazione urbana, che ha recuperato gli spazi della vecchia scuola materna. Un vero e proprio progetto di riuso di un contenitore che aveva esaurito la sua originaria destinazione e che oggi ritorna al territorio con una nuova centralità, mantenendo il legame tra il passato e il futuro.

Il Centro è un luogo d'aggregazione e di vitalità culturale, una piazza pubblica in dialogo con gli altri spazi di Calderara e al servizio di tutti i cittadini; uno spazio contemporaneo, accogliente, pieno di luce composto da una Piazza coperta e una Sala lettura disponibili quotidianamente per la libera fruizione, un Auditorium con Bar per eventi, incontri, concerti, proiezioni, una Sala laboratorio e una Sala prove musicali insonorizzata.

L'obiettivo generale è quello di esplorare le frontiere della creatività e dell'immaginazione applicata mettendo in dialogo le prospettive dell'innovazione tecnologica, della comunicazione e dei nuovi linguaggi espressivi, con l'antico sapere delle arti.



IL GIOCO DEL MONDO

Il "Gioco del Mondo" (in Italia chiamato anche "Campana" e "Settimana", in Francia "Marelle", nel mondo ispanico "Rayuela" e in quello anglosassone "hopscotch") è tra i più conosciuti e giocati dai bambini in ogni tempo e luogo. Questo gioco conserva la memoria di conoscenze che appartengono alla preistoria della concettualità occidentale. Il tracciato è l'immagine del cosmo, i salti consentono al giocatore di muoversi, in senso ascendente/discendente o orizzontale, passando da una regione all'altra del cosmo, allo scopo di recuperare il sassolino, che è il simbolo dell'anima umana. Il gioco eseguito dai bambini è l'imitazione di un rituale di guarigione, compiuto dallo sciamano, consistente nel riportare all'interno del suo corpo malato l'anima rapita da uno spirito e condotta nella sua sede in una regione del cosmo.



GIOVEDÌ 24 OTTOBRE

Ore 17.30 - *Inaugurazione sala giochi diffusa*

SPAZIO AI GIOCHI E GIOCHI SPAZIALI

**Percorso interattivo per tre posture mentali:
analogica, digitale e virtuale**

in collaborazione con **4Tribes, RetroRegaz, Oculus Make Your Experience**

Come premessa e cornice di questo festival dedicato al gioco in tutte le sue forme e al mettersi in gioco, inauguriamo un'installazione ludica che permette, oltre a divertirsi, di sperimentare le differenti "posture mentali" che hanno caratterizzato l'evoluzione del gioco e del mondo negli ultimi cinquant'anni: dai flipper, ai cabinet con Space Invaders, per arrivare ai giochi immersivi in realtà virtuale. Un viaggio fisico e mentale nel tempo e nello spazio. Questa particolare sala giochi, diffusa in tutti gli spazi della Casa della Cultura, sarà a disposizione di grandi e piccini in tutti i giorni del festival.

Ore 18.00 - *Incontro*

IL TERRITORIO IN GIOCO TRA INNOVAZIONE, ARTE E BENESSERE

Progetti e visioni per Calderara di Reno

coordina Roberto Alessi

con Giampiero Falzone - *Sindaco di Calderara di Reno*

Maria Linda Caffarri - *Assessore alla Cultura di Calderara di Reno*

Fabio Giovannini - *3D Metal S.r.l.*

Luca Tomesani - *Dipartimento di ingegneria industriale UNIBO*

Amerigo Mariotti - *Adiacenze*

Stephanie Sinclair - *Consulente d'arte abbessesart.com*

Giovanni Zannoni, Emanuele Piaia e Marco Filippucci - *Dipartimento di Architettura UNIFE*

Il territorio di Calderara di Reno è impegnato da anni in un percorso di rigenerazione urbana che ha "messo in gioco" nuovi spazi, nuove idee e nuove traiettorie di sviluppo per interpretare al meglio i processi d'innovazione in atto. A inaugurare la seconda edizione di *BOOM - Cantiere Creativo Calderara*, un incontro che unisce amministratori, imprenditori, docenti universitari e operatori culturali nella presentazione d'importanti progetti e visioni per il futuro di Calderara: il nuovissimo FabLab che offre interessanti opportunità alle aziende in ambito di stampa 3D; la presentazione dei risultati del lavoro degli studenti del Laboratorio di Costruzione dell'Architettura 2 del Dipartimento di Architettura di UNIFE, che si sono cimentati nel progetto di rigenerazione del vecchio Palazzetto del Polo Sportivo Pederzini; la "visione" del Museo d'Arte Contemporanea Diffusa nata dalla fortunata esperienza di produzione di opere d'arte originali da parte della Casa della Cultura Italo Calvino in collaborazione con Adiacenze.

Durante l'incontro saranno esposti i progetti di riqualificazione del Polo Sportivo "G. Pederzini" e al termine vi sarà la **premiazione dei finalisti**.

FABLAB

Ore 19.30 - Inaugurazione mostra

DI NATURA TRASPARENTE

di **Laura Renna**

a cura di **Amerigo Mariotti** di **Adiacenze**

Fulcro dell'esposizione è l'installazione ambientale *Di Natura Trasparente*, che dà il titolo alla mostra, realizzata al centro della Piazza Coperta, con lo scopo di avviare uno stretto dialogo tra lo spazio e il visitatore. L'opera, una foresta in pvc sospesa e adamantina, ingloba il pubblico in un'atmosfera che annulla i confini tra l'essere umano e l'essere vegetale facendosi metafora visiva della disparità tra le specie che popolano la terra. *Di Natura Trasparente* di Laura Renna dialoga con il fruitore e il suo corpo, mentre indaga, tramite la sua aerea struttura, le potenzialità dello spazio trasformandolo in una rigogliosa vegetazione artificiale. L'installazione intende attivare, tramite il gioco, una serie di riflessioni sul fragile rapporto tra l'uomo e la natura. Le forme, leggere e sgravate dal peso della materia, palesano la presenza di una selva 'addomesticata', in cui l'impatto dell'uomo diviene sempre più prevalente.

a seguire aperitivo in collaborazione con Matilde Ristorazione

Ore 20.00 - Concerto

SUNDAY MORNING & CLEVER SQUARE

in collaborazione con **Bronson Produzioni**

"La zona d'ombra" è il nome del progetto con cui Bronson Produzioni di Ravenna ha vinto il bando regionale nell'ambito della legge sullo sviluppo del settore musicale (L.R. 2/2018) che ha fornito alle due band vincitrici l'opportunità di registrare un album. "Four" è il titolo dell'album dei Sunday Morning, un disco fatto di grandi spazi aperti e di mondi interiori, lo specchio di un viaggio che ha cambiato radicalmente l'approccio musicale del gruppo. I nuovi brani sono più lenti e profondi, le melodie trovano tutto lo spazio necessario, le chitarre acustiche si moltiplicano fino ad avvolgerne gli echi elettrici, mentre il piano entra in scena e la voce diventa protagonista. I Clever Square hanno pubblicato un album omonimo che è stato vincitore, come disco del mese, della rivista musicale "Rumore" di maggio. Questo lavoro arriva dopo anni di silenzio e il nuovo stile che emerge è strettamente legato all'intramontabile indie rock americano, in sintonia con nomi attuali come Courtney Barnett, Car Seat Headrest o Kurt Vile.

CLEVER SQUARE - Giacomo d'Attorre songwriter, voce e chitarra, Francesco Lima chitarra, Andrea Napolitano batteria

SUNDAY MORNING - Luca Galassi chitarra, Andrea Cola voce, chitarra e tastiera, Federico Guardigni batteria, Jacopo Casadei basso, tastiera e voce



VENERDÌ 25 OTTOBRE

Ore 16.00 - *Esperienza ludica per tutti*

IN TRENO PER TOKYO

a cura di **Lord Puffin Co.**

Su un treno giapponese i turisti hanno fatto confusione con i posti assegnati. Tocca al Capotreno indicare a ognuno il proprio posto... peccato che lui parli solo giapponese! Mettiti in gioco... letteralmente! In questo gioco di squadra sarai sia giocatore sia pedina.

Ore 17.00 - *Incontro*

LA MUSICA? UN GIOCO DA RAGAZZI

L'esperienza delle residenze musicali sostenute dalla nuova legge regionale

in collaborazione con l'**Assessorato alla Cultura della Regione Emilia-Romagna** e **ATER - Circuito Regionale Multidisciplinare**

coordina Pierfrancesco Pacoda

con Gabriele Ciampichetti - *Freschissimo/Locomotiv Club*

Chris Angiolini - *La zona d'ombra/Bronson Produzioni*

Franz Campi e Pierangelo Pettenati - *Trasporti Eccezionali*

Francesca Garagnani - *Centro Musica Comune di Modena*

La nuova Legge Musica della Regione Emilia Romagna, a un anno dalla sua applicazione, è già un punto di riferimento e uno strumento strategico per gli operatori del settore e per i giovani musicisti che hanno potuto sfruttare l'ampio ventaglio di possibilità in termini di formazione, produzione discografica, circuitazione e promozione. In questo incontro vengono presentati i risultati di uno dei filoni più innovativi nato all'interno della legge che è quello delle residenze creative a supporto di artisti e band emergenti emiliano romagnole. I promotori dei progetti *Freschissimo*, *La zona d'ombra*, *Trasporti Eccezionali* e *Soundtracks* si confrontano per mettere in rete e condividere i risultati del primo anno di residenze creative. A corollario di questo incontro ogni serata di *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* sarà chiusa da un concerto delle band promosse all'interno dei progetti sopra menzionati.

Ore 18.30 - Talk

MURUBUTU, GIOCARE CON LE PAROLE

Le suggestioni del rap tra strada e letteratura

a cura di **Pierfrancesco Pacoda**

con **Murubutu**

Alessio Mariani, meglio conosciuto con lo pseudonimo Murubutu, è un rapper italiano, fondatore e voce del collettivo reggiano La Kattiveria. La sua musica, definita "rap di ispirazione letteraria" o "letteraturap", contraddistingue Murubutu da tutti gli altri rapper italiani rendendolo unico nel suo genere poiché particolarmente abile nel miscelare il rap, la letteratura, la storia e la saggistica. Peculiarità che colloca l'artista tra i migliori storyteller che la scena musicale rap italiana conosca. È anche docente di filosofia e storia presso il Liceo Matilde di Canossa di Reggio Emilia. Questo incontro suggerisce il progetto dedicato all'hip hop che lo stesso Pacoda ha sviluppato per la Casa della Cultura nel corso di quest'anno.

Al termine dell'incontro verrà inaugurato il **JUKEBOX 3.0**

a cura di **Futurlab**

Il gruppo Futurlab ha concepito e realizzato per la Casa della Cultura un'innovativa applicazione attraverso la quale chiunque, attraverso il proprio smartphone, potrà selezionare brani musicali per il **JUKEBOX 3.0** che verrà installato alla Casa della Cultura. Particolarità di questo Jukebox è che gli archivi dei brani disponibili saranno frutto di una selezione da parte degli ospiti illustri che ci regaleranno la loro "playlist del cuore". Il **JUKEBOX 3.0** sarà inaugurato con la playlist di Murubutu.

a seguire aperitivo in collaborazione con Matilde Ristorazione

Ore 20.00 - Concerto

RAREŞ & SID

in collaborazione con **Freschissimo/Locomotiv Club** e **Panico Concerti**

Freschissimo è il concorso musicale dedicato ai giovani talenti in ambito musicale della regione Emilia Romagna organizzato da Locomotiv e Panico Concerti. I vincitori di questa edizione sono Sid e Rareş. I Rareş sono un trio di compagni di vita e di palco, ed è proprio questa voglia di divertirsi insieme che gli ha permesso di primeggiare tra i tanti concorrenti del contest con la loro musica che ripercorre sonorità indie, pop e soul. Sid (all'anagrafe Francesco Zamparelli) appassionato di rock e punk sin da giovanissimo, si avvicina lentamente al rap iniziando a scrivere le prime strofe e a produrre i primi beat. Dopo diversi live, battle e singoli si è fatto rispettare sia nel contesto locale sia in giro per l'Italia con diversi live e aperture ai concerti di Coez, En?gma, Vacca, Mondo Marcio, Bassi Maestro, Claver Gold, Murubutu e La Kattiveria, Davide Shorty, Funk Shui Project e Mahmood.

RAREŞ - Rareş Gabriel Cirlan voce e basso, Giuseppe Vio chitarra e cori, Marcello Della Puppa batteria

SID - Sid voce, Mattia Mennella chitarra, Andrea Bonetti tastiere/synth, Riccardo Segurini basso, Antonio Casalino batteria, Anton Zalata sax





SABATO 26 OTTOBRE

Ore 15.00 - Incontro

ALLA SCOPERTA DI FORTNITE

Fianco a fianco con un campione di videogame

a cura di **Riccardo Sivelli**

con **Sami Vannoni** alias **CAMPIOONE97**

Nel 2017 esce FORTNITE che sconvolge il settore dei videogiochi e spopola tra i giovani di tutto il mondo, arrivando soltanto due anni dopo a vantare oltre 40 milioni di giocatori al mese. In questo incontro, Sami Vannoni meglio conosciuto come CAMPIOONE97, vincitore di tre tornei nazionali in CALL OF DUTY ed esperto di FORTNITE, ci racconta il successo di questo gioco. Sul palco dell'auditorium sarà disposta una console per 3 giocatori e chiunque avrà la possibilità di implementare il proprio gioco grazie ai consigli di CAMPIOONE97, genitori inclusi.

Ore 17.00 - Talk show

GIOCANDO (E SBAGLIANDO) S'IMPARA

Il gioco come leva per l'apprendimento e la creatività

coordina Clelia Sedda

con Paolo Vergnani - *Spell S.r.l.*

Francesca Corrado - *Scuola del Fallimento*

Alan Mattiassi - *Play Res*

Maresa Bertolo - *Politecnico di Milano*

Giorgio Bonaga - *Dipartimento di Chimica "G. Ciamician" UNIBO*

Clelia Sedda (errorista e inventrice dell'ErrorDay, la giornata mondiale dell'errore) condurrà un talk show dedicato all'errore e al gioco, con ospiti che celebreranno l'importanza del gioco come palestra per accogliere il fallimento, come competizione che, come la guerra, permette all'adulto di fare il bambino, di regredire fino ai giochi dei soldatini, senza il bisogno di uccidere. Il gioco come rappresentazione della vita, con il suo lascito didattico, come vizio, sarà dibattuto con ospiti quali Paolo Vergnani, inventore del Teatro d'Impresa che ha messo in gioco tante persone e realtà aziendali, Francesca Corrado e la sua Scuola del Fallimento, Alan Mattiassi che studia come la mente appropria il gioco, Maresa Bertolo esperta di Game Design e, dulcis in fundo, Giorgio Bonaga che ci parla di uno dei giochi più difficili e belli, studiati da logici e matematici: il tarocchino bolognese. Perché, come dice la poetessa Alessandra Berardi, "Quando il gioco si fa duro, i giochi cominciano a durare".

Ore 18.30 - lettura sonorizzata

GAMING

testo di **Pietro Babina** e **Flavio de Marco**

voce e sonorizzazione **Pietro Babina**

Letture sonorizzate del numero 7 di Rivista. In questo numero si racconta dell'ormai imperante Super Dittatura che ha creato un videogame il cui utilizzo è obbligatorio, con la finalità di trasformare tutti gli abitanti della terra (nessuno escluso) in artisti, decretando la definitiva banalizzazione del concetto di artista. Rivista è un progetto editoriale la cui natura fallimentare (nei termini di una cultura capitalista e capitalizzatrice) è fondante. Rivista ha la natura del dono, quel dono tabù la cui gratuità definisce il tentativo di fuga (disperata) dal sistema avvilente della mercificazione capillare dell'atto artistico.

a seguire aperitivo in collaborazione con Matilde Ristorazione

Ore 19.00 - Performance musicale interattiva

RUBIK MUSIK PLAYGROUND

ideazione, sound design, realizzazione tecnica e software di **Matteo Balasso**
studio e realizzazione di armonia, melodia e timbro di **Marta Abatematteo**

Rubik Musik Playground è una nuova dimensione musicale ispirata al cubo di Rubik. Due musicisti e un'intelligenza artificiale dialogano seguendo una partitura sonora generativa e non lineare, un'orchestra inedita che dialoga attraverso l'uso delle nuove tecnologie e dispositivi di uso comune: i telefoni cellulari. Una sfida che invita i musicisti ad esplorare un nuovo linguaggio di espressione musicale interagendo con una macchina che partecipa attivamente e in tempo a reale alla trama musicale secondo algoritmi generativi ispirati alle tecniche di soluzione del cubo di Rubik. A seguito della performance gli spettatori saranno invitati a sperimentare questo nuovo linguaggio di espressione musicale e provare una esperienza unica e immersiva.

Evento con posti limitati su prenotazione

Ore 20.00 - Concerto

LOMII & ELEMEMPHTS

in collaborazione con **Trasporti Eccezionali**

Trasporti Eccezionali è il progetto con cui Cronopios, Terzo Suono Soc. Coop. e Music Academy hanno vinto il bando regionale nell'ambito della legge sullo sviluppo del settore musicale (L.R. 2/2018) e hanno avviato percorsi di residenza lungo la via Emilia. Gli Elememphis, formazione di giovanissimi musicisti che propongono un repertorio originale che oscilla tra il funk e il blues, con sonorità che richiamano anche l'R&B, proporranno a *BOOM - Cantiere Creativo Calderara* il loro album d'esordio prodotto durante i mesi di residenza artistica. LOMII, duo che nasce dalla fusione delle voci di Lorenzo Brighi e Emily Capanni che, accompagnate dalla semplicità di una chitarra, lasciano spazio a variazioni e a cambiamenti di atmosfere, muovendosi tra il pop - folk inglese e d'oltre oceano.

ELEMEMPHTS - Igor Fornaciari chitarra, Diego Fornaciari batteria,
Francesco Schiatti basso, Alessandro Tarquini voce

LOMII - Emily Capanni voce, Lorenzo Brighi chitarra e voce





DOMENICA 27 OTTOBRE

Ore 16.00 - *Esperienza ludica per tutti*

CALVINO ON STAGE

a cura di **Lord Puffin Co.**

E se i personaggi di Italo Calvino prendessero vita per riscrivere a piacere la propria storia? E se il loro pubblico potesse intervenire per aiutarli o mettergli i bastoni fra le ruote? A *BOOM* tutto questo è possibile, basta mettersi in gioco!

Ore 17.30 - *Conferenza spettacolo*

BARTEZZAGHI, PAROLE IN GIOCO

Il cruciverba partecipato di Stefano Bartezzaghi

A chiusura del Festival, Stefano Bartezzaghi propone un cruciverba che ha come tema centrale il concetto di "gioco", e che, proiettato su un grande schermo, verrà risolto con l'aiuto del pubblico. È un gioco finale che offre il pretesto per citare, riassumere e parlare degli argomenti affrontati nel corso del festival.

a seguire aperitivo in collaborazione con Matilde Ristorazione

Ore 20.00 - *Concerto*

DENA DeROSE SOLO RECITAL

Special Guest Piero Odorici

Dena DeRose, pianoforte e voce

Piero Odorici, sax tenore

in collaborazione con **Bologna Jazz Festival**

Considerata "la più creativa e avvincente cantante-pianista dai tempi di Shirley Horn" Dena DeRose ha lavorato a fianco di musicisti del calibro di Ray Brown, Clark Terry, Marian McPartland, Benny Golson, Ken Peplowski, Phil Woods, David 'Fathead' Newman, Rufus Reid, Mark Murphy, Slide Hampton e ha partecipato a numerosi jazz festival in tutto il mondo da Monterey, a Kansas City, San Francisco, il Mar Rosso Jazz Festival in Israele e in Italia, a Umbria Jazz. Ha inciso oltre dieci CD in qualità da leader alcuni dei quali hanno ricevuto riconoscimenti internazionali tra cui tre candidature per il Grammy. Dena DeRose non si limita alla carriera di performer, ma è anche stimata didatta in scuole di livello internazionale. Per *BOOM - Cantiere Creativo Calderara*, Dena presenterà un suo solo recital pianoforte e voce avvalendosi in qualità di ospite speciale del sassofonista felsineo Piero Odorici con il quale, nei giorni immediatamente precedenti e successivi alla performance di Calderara, sarà impegnata in un Tributo a Shirley Horn con la E-R Jazz Band, un progetto co-finanziato dalla Legge Regionale sulla Musica della Regione Emilia-Romagna inserito nel programma di Bologna Jazz Festival 2019.

a seguire brindisi di chiusura in collaborazione con Matilde Ristorazione

INSTALLAZIONI

SPAZIO AI GIOCHI E GIOCHI SPAZIALI

Sala giochi diffusa per tre posture: analogica, digitale e virtuale

in collaborazione con **4Tribes, RetroRegaz, Oculus Make Your Experience**

Durante tutti i giorni del festival sarà possibile visitare e fruire di una sala giochi diffusa che permette, tra flipper, cabinet Arcade e videogiochi VR di fare un vero e proprio viaggio fisico e mentale nel tempo e nello spazio. Questa particolare installazione sarà a disposizione di grandi e piccini in tutti i giorni del festival.

DI NATURA TRASPARENTE

di **Laura Renna**

a cura di **Amerigo Mariotti** di **Adiacenze**

Fulcro dell'esposizione è l'installazione ambientale *Di Natura Trasparente*, realizzata al centro della Piazza Coperta con lo scopo di avviare uno stretto dialogo tra lo spazio e il visitatore. L'opera, una foresta in pvc sospesa e adamantina, ingloba il pubblico in un'atmosfera che annulla i confini tra l'essere umano e l'essere vegetale facendosi metafora visiva della disparità tra le specie che popolano la terra. L'installazione intende attivare, tramite il gioco, una serie di riflessioni sul fragile rapporto tra l'uomo e la natura.

La mostra sarà visitabile fino al 21 dicembre 2019

JUKEBOX 3.0

a cura di **Futurlab**

Il gruppo Futurlab ha concepito e realizzato per la Casa della Cultura un'innovativa applicazione attraverso la quale chiunque, attraverso il proprio smartphone, potrà selezionare brani musicali per il *JUKEBOX 3.0* che verrà installato alla Casa della Cultura. Particolarità di questo Jukebox è che gli archivi dei brani disponibili saranno frutto di una selezione da parte degli ospiti illustri che ci regaleranno la loro "playlist del cuore".

SPAZIO CREATIVO PER BAMBINI E RAGAZZI

Sabato 26 e Domenica 27 dalle 17.30 alle 19.30

ARCHITETTURE IN DIVENIRE

a cura di **ReMida_Bologna Terre d'Acqua**

Accostare, combinare, collegare e sovrapporre scarti aziendali per fare e disfare città immaginarie. Un laboratorio per sperimentare equilibri, incastri e verticalità, rielaborare diverse strutture ed ideare nuovi progetti costruttivi, favorendo l'evolversi di relazioni sociali e spaziali, di abilità logico matematiche, fisiche e immaginari fantastici.

MAKE YOUR PUPPETS

Laboratorio per definire e modellare pupazzi in gommapiuma

a cura di **Riccardo Sivelli - Extralab** e del gruppo **Make Your Experience**

Lezione aperta di un laboratorio unico nel suo genere che unisce tecniche tradizionali di artigianato artistico alla sperimentazione delle nuove tecnologie per la creazione di prodotti multimediali e di comunicazione. Il percorso parte dalla realizzazione pratica di pupazzi in gommapiuma, prevedendo lezioni per la modellazione con tecnica a lastra e la finitura in varie tecniche del personaggio.





Comune di

Calderara di Reno



Casa della Cultura
ITALO CALVINO

progetto a cura di



con il patrocinio di



eventi realizzati in collaborazione con



giochi realizzati in collaborazione con




aperitivi in collaborazione con



Tutte le attività sono a ingresso libero

Tutte le installazioni sono attive nei giorni e negli orari di BOOM - Cantiere Creativo Calderara

Casa della Cultura Italo Calvino  
Via Roma 29 Calderara di Reno (BO) - Tel. 342 8857347
casadellacultura@comune.calderaradireno.bo.it