



DOVE C'È INCONTRO

DA AGRATE BRIANZA NEL SEGNO DEL MUSICAL



Portare e sviluppare il teatro sul proprio territorio, per regalare un'emozione anche a chi, vivendo in un piccolo centro, non ha la possibilità di assistere a produzioni di alto livello. È questa l'idea da cui nel 2015 è nata la compagnia teatrale **Operà Populaire**. D'altronde, forse, nessuna arte come il teatro può definirsi "locale" e "radicata nel territorio": il teatro è la disciplina del qui e dell'ora ed è l'occasione di incontro, confronto ed emozione collettiva di una comunità.

Emozionare attraverso musica, arte e ballo le persone della propria cittadina: questo il sogno dei ragazzi di Operà Populaire. Sogno coronato il 13 dicembre 2017, portando il musical **Cats** su un palco milanese, quello del Teatro della Luna di Assago, di fronte a oltre duemila persone. La tournèe annuale si è poi conclusa a Torino, riscuotendo ovunque un grande successo.

I ragazzi di Operà Populaire non si fermano mai e a giugno hanno voluto concludere la stagione con un'esibizione anche sul territorio che li ha visti nascere e crescere. Sulla piazza di Agrate Brianza è infatti andato in scena **Live Operà**, uno spettacolo a cielo aperto con orchestra dal vivo, canti, balli e tutta la loro magnifica energia.

Il primo amore, però, non si scorda mai e i gatti del musical **Cats** hanno davvero lasciato il segno sia nel cuore dei ragazzi della Compagnia sia in quello della cittadina: saranno probabilmente loro i protagonisti anche di alcuni workshop che Operà Populaire sta organizzando: «Pensiamo che coinvolgere i ragazzi del territorio in prima persona – racconta la Presidente della Compagnia, **Erika Beretta** – sia un bellissimo modo per avvicinarli al mondo del musical.

Ci sono molti giovani bravi nel canto, nella danza o nella recitazione che potrebbero trovare terreno fertile per le proprie passioni toccando con mano una realtà come la nostra, e noi siamo a disposizione per dar loro coraggio e uno spazio in cui mettersi alla prova».

Le menti, i corpi e le ugole dei ragazzi di Operà Populaire sono ora già all'opera per un nuovo spettacolo. La Compagnia, ad aprile di quest'anno, sarà infatti in scena con un nuovo progetto dal titolo **Welcome to Burlesque**. Un impegno ancora maggiore dato che il nuovo spettacolo sarà interamente a firma dell'Associazione agratese. Copione, musiche e coreografie totalmente inedite si stanno quindi evolvendo dietro il sipario del Teatro della Luna, per quello che sarà, tutti ne sono sicuri, un nuovo successo. ●



ACCOMODATI... INSIEME AI CATS!

La Presidente Erika Beretta e i Cats di Operà Populaire sono stati protagonisti della campagna "Accomodatì" di BCC Milano, ideata dall'agenzia di comunicazione Mekko, e delle prime affissioni che hanno annunciato la nascita della nuova Banca. Una scelta che vuole sottolineare il contributo dato da BCC Milano a vari aspetti della vita del suo territorio, tra cui la cultura. Erika racconta: «BCC Milano ci ha cercato perché voleva trovare qualcosa di giovane, di frizzante e di nuovo, ed è stata l'unica realtà del territorio che ha deciso di scommettere veramente su di noi, dando la possibilità di portare musical e spettacoli teatrali di alto livello anche a chi, vivendo in provincia, non li aveva potuti vivere finora».



Guarda l'episodio di **Storie di BCC Milano** con l'intervista a Erika di Operà Populaire.



Opéra Populaire è una compagnia teatrale nata ad Agrate Brianza nel 2015, con la missione di portare i grandi musical nei piccoli teatri di provincia: una realtà giovane che non si stanca di crescere.



La locandina del nuovo spettacolo Welcome to Burlesque che andrà in scena i prossimi 12 e 13 aprile al Teatro della Luna di Assago.



DOVE C'È LAVORO E FUTURO

ARTIGIANI DEL VIDEOGAME

C'erano una volta l'artigiano e il cantastorie, il pittore e lo scrittore, il fotografo e il cronista. Le professioni però, si sa, stanno cambiando a un ritmo vorticoso e sempre più spesso i nuovi artigiani sono **artigiani digitali**. La bottega è diventata lo studio, gli strumenti di lavoro sono il computer, la tavoletta grafica, il tablet. E le storie vengono raccontate e storicizzate attraverso strumenti nuovi, come il **videogioco**.

Claudia Molinari e **Matteo Pozzi** sono due di questi artigiani digitali: lei è "la matita", la designer grafica, lui è "la penna", lo scrittore. Insieme sono **We Are Muesli**, una piccola casa di game design nata nel 2013 e improntata a una visione narrativa del videogioco: «Fare videogioco oggi vuol dire toccare aspetti che vanno dalla grafica, alla componente di storytelling e ovviamente alla programmazione – spiega Matteo – e stanno nascendo molte nuove professioni in questo senso. La nostra sfida è quella di valorizzare, tramite un'opera interattiva, il patrimonio culturale di un luogo, il suo tesoro di storie e di cultura».

I videogiochi di Claudia e Matteo riscoprono storie **in modo non convenzionale** e spesso mettono l'utente di fronte a dilemmi etici e riflessioni, permettendogli di immedesimarsi in modo più profondo con tematiche legate a contesti lontani nello spazio e nel tempo.

We Are Muesli ha da subito ottenuto riconoscimenti internazionali, vincendo diversi premi con il gioco **Cave! Cave! Deus Videt**, dedicato all'opera del pittore fiammingo Hieronymus Bosch. «Il videogioco in Italia sta diventando sempre più importante – racconta Claudia – e



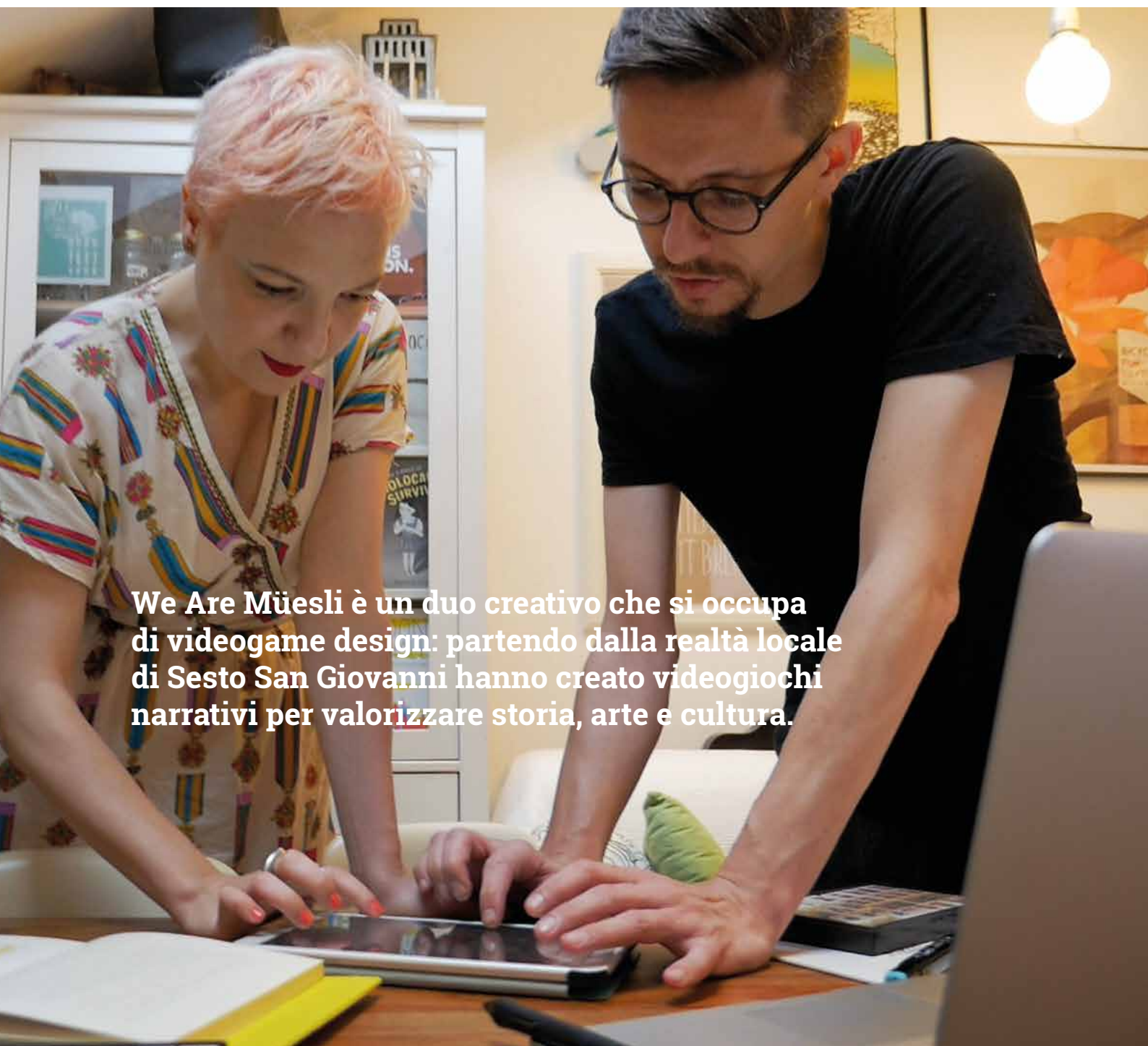
parte del cosiddetto "Made in Italy" al pari di altre discipline del design, come la moda e la grafica».

Nel 2015 We Are Muesli è stata premiata dall'allora BCC di Sesto San Giovanni con il **Premio La Torretta**, riservato alle eccellenze del territorio del Sestese: «È stata una grande sorpresa vedere una banca avvicinarsi a una realtà così poco convenzionale come quella del game design», conclude Claudia.

E proprio a Sesto San Giovanni è dedicato **Venti mesi**, un videogioco del duo realizzato in collaborazione con il Comune in occasione del **70° anniversario della Liberazione** e nato per riscoprire piccole storie capaci di raccontare la quotidianità di Milano durante la guerra: «Venti sono i mesi che vanno dall'8 settembre 1943 al 25 aprile 1945 – spiega Claudia – Noi abbiamo voluto usare una metafora visiva, quella della scatola di fiammiferi, per raccontare la brevità di venti storie che si possono fruire attraverso il gioco». ●



Guarda l'episodio di **Storie di BCC Milano** con l'intervista a Claudia e Matteo di We Are Muesli.



We Are Müesli è un duo creativo che si occupa di videogame design: partendo dalla realtà locale di Sesto San Giovanni hanno creato videogiochi narrativi per valorizzare storia, arte e cultura.

Immagini tratte dal videogioco "Venti mesi" realizzato da Claudia e Matteo su commissione del Comune di Sesto San Giovanni.

