PRESENTAZIONE DEL PROGETTO TEATRALE

KLEPSÝDRA

AZIONE SCENICA SURREALE IN DUE ATTI CON PROLOGO E DANZA MACABRA di Marco V.Pogliaghi



ASSOCIAZIONE "LA SILLOGE" PER IL TEATRO, LA MUSICA, LA SCRITTURA E L'ARTE FIGURATIVA SENZA SCOPO DI LUCRO



SPETTACOLO VINCITORE DEL 1º PREMIO di II Grado RAGAZZI e ADOLES CENTI



Un Labirinto è progettato per celare il proprio centro: a vagar sei condannato se ci sei entrato dentro!

Questo dedalo convesso è invece assai diverso:

non ha ascite e non ha accesso poiché è un Labirinto inverso.

il Teatro Distopico

Viviamo nel tempo, alla perenne ricerca del momento perfetto. In ogni istante della nostra vita ci confrontiamo con attimi in cui percepiamo il nostro infinito, ma come umanità risentiamo del limite temporale invalicabile. Un'energia negativa che ci priva quotidianamente di tutti quei piccoli momenti che lasciamo andare per inerzia o semplicemente perché ci dimentichiamo di viverli con la necessaria intensità. E in quei momenti che il tempo prende il sopravvento, sfuggendoci di mano, diventando impercettibile.

Finché il suo inesorabile trascorrere non ci sorprenderà impreparati.

Profittando di quest'oscura condizione del genere umano, la yadhira Klepsýdra si impossessa di un potentissimo strumento di controllo incastonato negli ingranaggi della Macchina del Tempo Universale, una sorta di coscienza collettiva in cui si concentrano particelle di tempo che sfuggono alla percezione dell'Uomo. Privato del proprio tempo l'uomo diventa insensibile, apatico e gli sono preclusi gli accessi all'intelletto, alla creatività, alla bellezza.

L'intento di Klepsýdra è proprio quello di controllare gli Uomini modificando il tempo contro le stesse rigide leggi che regolano l'Universo, soggiogandolo al proprio volere e divenire così immortale.



Dovranno intervenire forze parallele, energie e personaggi iperreali, per restituire all'Uomo quei doni che solo il tempo può evocare.

Dopo averlo presentato già nella stagione 2016-2017, a grande richiesta LA SILLOGE riporta in scena il progetto nella migliore tradizione teatrale con uno spettacolo nuovamente inedito e che, come sempre, coinvolge giovanissimi attori e attrici. Con scenografie digitali 3D e musiche originali, Klepsýdra è surrealismo allo stato puro e costituisce per l'Uomo un'attenta, necessaria riflessione sul significato del tempo nella fragile condizione umana.

Chi di noi non si è almeno una volta confrontato con lo splendido film "Blade Runner" del Ridley regista Scott: l'ambientazione e la percezione del tempo da parte dell'androide Roy Batty permeano il racconto. Il "tempo bastante" non è sufficiente per esplorare tutto e poi raccontare tutto in modo da lasciare una qualche testimonianza ai posteri. Nel suo chip limitatore il tempo è calcolato e pertanto nulla è in grado di evitare il destino dell'androide condannato ad estinguersi per mera programmazione. Dovrà accontentarsi di ciò che ha visto, e sapere che tutto andrà perduto per sempre non mitiga affatto la sua tranquillità. In lui la vita arde, e con doppia intensità.

Quella rappresentata in Klepsýdra è un'atmosfera distopica, un mondo surreale, improbabile certo, e questo è rassicurante, ma



pure fatalmente possibile. Un affascinante quadro surreale che chiama il pubblico ad una ardita riflessione sul significato del tempo e sul suo potere seduttivo.

Klepsýdra è una *yadhira*, una specie di dea-entità condannata a far parte dei meccanismi del tempo senza poterne mai uscire. Quando però finalmente riesce ad ingannare la macchina che la imprigiona, permuta la propria libertà con l'appartenenza al mondo della scena. Diviene, quindi, scenicamente reale.

Una volta da *questa* parte non le è affatto difficile impossessarsi di uno dei più importanti meccanismi che controllano il tempo: la Clessidra. Essa rappresenta – oggettivamente – l'ansia progettuale insita nell'uomo di comprendere il tempo, quasi per potersi sentire in grado di possedere qualcosa che in realtà non può proprio controllare, ma solo misurare. All'uomo non è dato scrutare i recessi segreti delle formule del tempo; può solo subirne l'inafferrabile trascorrere. L'uomo, infatti, vive costantemente nella condanna del momento: il presente diviene relativo poiché in un momento è già fatalmente passato.

Ecco perché egli è impegnato per realizzare strumenti sempre più sofisticati e precisi per la misurazione del tempo: per percepire, anche se minimamente, di controllare una forza della natura e della fisica quantistica come nessun'altra creatura può fare. Sin dai tempi di Christiaan Huygens, dall'invenzione dei primi cronografi e dalla necessità di distinguere la vita per i propri diametrali opposti: il giorno e la notte, la vita e la morte, il tempo e lo spazio.

La Clessidra riveste quindi il ruolo di coscienza collettiva dell'umanità in cui si concentrano l'inesorabile condanna dell'uomo ad essere vittima del tempo ed il suo desiderio irrefrenabile di studiarlo per sentirlo

proprio. Controllare il tempo significa dominare il mondo, soggiogarlo al proprio volere e, soprattutto, non invecchiare e non morire mai. Esattamente a questo, Klepsýdra, anela.

Tuttavia, anche se libera, scopre che pur potendo disporre di tutto il tempo possibile ha bisogno di qualcuno con cui condividerlo. Nasce così l'esigenza in lei di cercare un degno compagno che voglia trascorrere con lei l'eternità che si è costruita. L'azione a questo punto richiama in scena elementi terreni ed ultraterreni per confrontare il mondo reale con quello del surreale attraverso il tempo.

Per gli umani
il passato è intransigente,
privo di opzioni...
ma quel che accade
in senso orario,
può anche avvenire
al contrario.

(Essere delle Onde Atto II, Scena 3)

DISTOPIA e UCRONIA concetti difficili, ma anche no!

Con distopia si indica un racconto o una rappresentazione della realtà immaginaria che, sulla base degli avvenimenti del presente e sulla teoria dell'andamento delle situazioni e delle cause scatenanti porta invariabilmente ad un futuro in cui viene presagita un'esperienza di vita spaventosa, negativa ed altamente drammatica per il genere umano.

Si tratta di storie in cui la società è oppressa da forze o energie negative e nulla o poco è possibile agire per cambiare la situazione. Sono tantissime le storie, sia nel mondo della cinematografia come "Il Pianeta delle Scimmie", tratto dal romanzo del francese Pierre Boulle, sia in quello letterario in cui vengono narrati episodi distopici. In libreria, primo fra tutti, merita una citazione George Orwell per il suo "1984", poi "Fahrenheit 451" di Ray Bradbury oltre al capolavoro "Gli Androidi Sognano Pecore Elettriche" di Philip K. Dick (ricordate Blade Runner?).

Poi arriviamo anche all'ucronia, genere di narrativa in cui si prendono eventi storici realmente accaduti e se ne modificano gli esiti a favore di un nuovo canovaccio narrativo. Uno per tutti, "Fatherland" di Robert Harris, romanzo nel quale il Terzo Reich ha vinto la seconda guerra mondiale ed impera in un'Europa del tutto diversa da quella che conosciamo.

la Scena e il Light Design

La rappresentazione dello spettacolo nell'irreale, impossibile deformazione del tempo, costituisce l'elemento distopico del progetto, tutto incentrato in luoghi fisicamente inesistenti e personaggi unicamente di fantasia. La scenografia è impegnata a rappresentare in maniera astrale una concezione dello spazio e del tempo che sia la più realistica possibile, ma sempre nel contesto surreale. La scelta tecnica migliore in questo caso è quella delle proiezioni digitali che consentono una più rapida alternanza ed infinite possibilità di rappresentazione.

Naturalmente per le proiezioni digitali occorrono dispositivi hardware ed interfacce software il cui utilizzo non è sempre intuitivo e semplice. Bisogna affidarsi il più delle volte a professionisti del "light design" o che si occupino di proiezione ambientale digitale e questo determina un incremento sostanziale dei costi di regia. Uno dei punti di forza degli spettacoli de LA SILLOGE sono sempre state le videoproiezioni scenografiche o scenografie digitali. L'utilizzo di scene proiettate consente l'impiego di immagini fisse, ma anche di animazioni o di filmati che rendono la scenografia qualcosa di vivo senza più la staticità e l'ingombro degli elementi fissi. Dal punto di vista tecnico l'uso dei videoproiettori attiva certamente uno sforzo non facile che è quello di comprendere alla perfezione come si comporterà la luce proiettata e quale effetto l'immagine avrà in conclusione sulla rappresentazione.

La nostra Associazione si è affidata in passato a realtà importanti nel settore della videoproiezione scenografica e dopo qualche tempo l'esperienza accumulata ci ha resi indipendenti nelle scelte e nelle azioni cosa che ha notevolmente semplificato l'approccio scenico amplificando – nel contempo – la nostra capacità nell'affrontare le difficili scelte che una scena virtuale comporta. A parte la realizzazione delle immagini stesse, notevole attenzione è data al software che attraverso la magia e la potenza degli algoritmi che ne sono il cuore, rende semplice un'operazione altrimenti impossibile da effettuare: il videomapping. Si tratta di una soluzione tecnica necessaria che sopperisce al limite strutturale di quasi tutti i videoproiettori – professionali e non – che generalmente devono essere piazzati perpendicolarmente alla superficie di proiezione (telo). Attraverso il videomapping o videomorphing è possibile invece posizionare il proiettore in qualsiasi punto dello spazio scenico e mediante la modifica della forma del poligono di indirizzare i fotoni in modo che si orientino correttamente rispetto alla superficie che dovrà ospitare l'immagine proiettata. Per la scelta delle immagini da proiettare e per gli effetti animazione delle scene che lo richiedevano, sono stati volutamente scelti colori forti, intensi ed attraenti, ma con un'indubbia attenzione alla meccanica teatrale in modo che in nessun caso – a meno che non fosse esplicitamente richiesto – la scenografia rubasse la scena all'Attore. Ad esempio, nella proiezione del "tunnel temporale", la scenografia non costituisce una cornice, ma un vero e proprio protagonista della scena alla quale regala senso ed intensità.

Oltre alle proiezioni digitali nella parte illuminotecnica bisogna anche includere le luci che illuminano la scena. La quota difficile da raggiungere è stata soprattutto quella di coniugare la sobrietà, sempre vincente negli spettacoli teatrali, alla volontà di stupire e di colorare la scena. Attenzione però che l'essere sobri non vuol dire "banalizzare". Il colore non è più un tabù a teatro e soprattutto con l'avvento dell'illuminazione a LED è possibile aggiungere comodamente effetti colorati a qualsiasi scena.

L'illuminazione della scena è stata studiata in modo da avere cinque livelli di luce:

• IL PRIMO LIVELLO o scena principale, quella che va dall'avanscena (o proscenio) sino alla linea del boccascena. La principale è generalmente quella a più completa e chiara illuminazione ed è quella in cui solitamente hanno luogo le scene che esigono maggiore attenzione da parte del pubblico;

- IL SECONDO LIVELLO o controscena, quella in cui si svolgono gli incontri corali o che richiede comunque meno luce rispetto al primo piano. Più o meno va dal boccascena fino a circa metà palco;
- IL TERZO LIVELLO o retroscena, è quella più vicina al telo di proiezione ed è quella che dovrebbe costituire una specie di rifugio d'ombra per tutte le figure che non devono essere fortemente illuminate. Tutti i movimenti che provengono da questo verso il primo piano generano profondità, come se il personaggio percorresse uno spazio infinito nei pochi metri che lo separano dal pubblico;
- I TAGLI LATERALI che consentono una illuminazione più vaporosa e riempiono di luce calda la scena, illuminano lateralmente gli Attori;
- LE LUCI SOGGETTIVE o primarie che illuminano principalmente l'Attore impegnato nei soliloqui o nei dialoghi intimamente intrattenuti.

Per la corretta illuminazione si utilizzavano in genere proiettori ad incandescenza, ma come detto la nuova tecnologia LED consente non solo di risparmiare notevolmente sui costi di gestione grazie ad un minore assorbimento, ma permette di ottenere miscele di colori prima impensabili con l'utilizzo delle ormai antiquate gelatine.

Dobbiamo anche aggiungere che per una soluzione più professionale LA SILLOGE già da qualche anno ha adottato il software di light design **DASLIGHT** ™ che è forse il migliore software di controllo di illuminazione basato su interfaccia utente GUI. Il programma consente di *disegnare* con precisione certosina l'assetto delle luci di scena e stabilire per ogni proiettore quali siano intensità luminosa e, nel



caso dei LED, colore ed effettistica. Oltre a consentire il controllo dell'acceso- spento dei tempi di transizione tra uno step e l'altro, può facilmente animare la scena tramite interessantissimi giochi di luci e, mediante l'indirizzamento DMX, coordinare anche le funzioni dei più complessi proiettori zoom e delle teste mobili. Anche se l'interfaccia non è proprio per neofiti del light design, attraverso semplici passi che vanno dalla progettazione dell'universo DMX fino alla performance teatrale, se la programmazione è stata fatta con oculatezza, l'intero spettacolo può essere gestito semplicemente con un click.

Per il controllo delle videoproiezioni digitali
e delle musiche durante le performances
abbiamo adottato RESOLUME ™ ARENA ™ che
è un prodotto assai versatile e permette di
amministrare immagini ed animazioni
video e di effettuarne il videomorphing
professionale su qualsiasi superficie e
nel contempo rimandare in sincrono
la colonna sonora. Il programma è in



grado di rispondere alla perfezione alle nostre esigenze in modo che le scene digitali da noi ideate siano sensazionali proprio come le volevamo. Come detto in premessa, una volta stabilita la geometria dell'immagine scenografica ed interfacciati correttamente i videoproiettori, lo spettacolo può essere gestito con comodissimi automatismi ed una perfetta sincronia audio/video degna dei veri professionisti dello stage.

le Musiche

Particolare attenzione è richiesta nella composizione delle musiche per il teatro. Una grande particolare attenzione, per meglio capirci. Pensiamo a come debba muoversi il compositore per le colonne sonore cinematografiche: l'artista deve innanzi tutto aspettare che il regista abbia montato in definitivo la pellicola. Poi in sala di registrazione con l'orchestra, viene proiettato il film senza

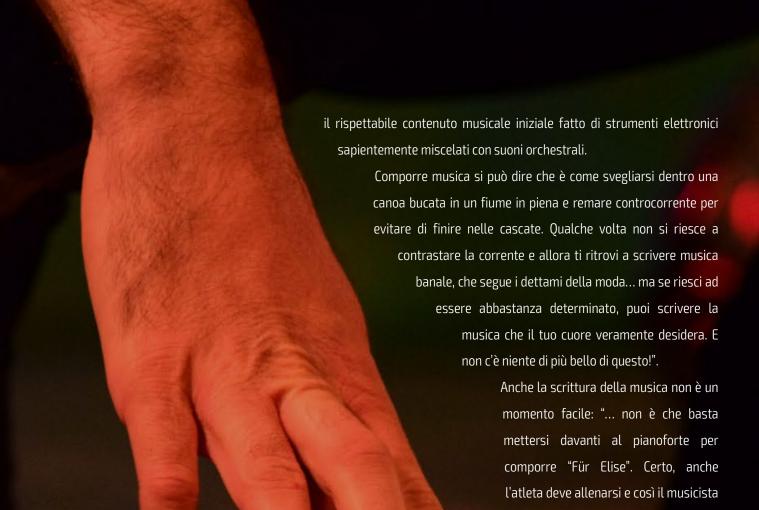


audio e sotto la sua direzione vengono fatti gli opportuni tagli in modo che il tal inciso del tema corrisponda al tal preciso fotogramma. Cento volte vedrai il film e cento volte la musica corrisponderà alla perfezione a quel preciso momento scenico.

Quando si tratta di scrivere musica per il teatro siamo davvero in un altro paio di maniche. A parte le cosiddette "musiche obbligatorie", cioè le sigle di inizio e fine spettacolo e le sigle di fine primo atto e inizio secondo atto che sono protagoniste di momenti importanti associati all'apertura e chiusura del sipario, tutte le altre musiche non possono essere disegnate con la stessa precisione del compositore cinematografico. Non potrai essere sempre sicuro che alla tal battuta dell'Attore in scena sia possibile far corrispondere quella precisa nota musicale presa dalla tua registrazione. Per quanto sia possibile programmarne l'esecuzione, nel teatro di parola l'Attore in scena VIVE, non è surrogato nella celluloide e pertanto la sua recitazione subisce la straordinaria, meravigliosa variabilità che è poi la bellezza naturale del teatro.

La colonna sottostante deve essere plasmabile, mobile, non fissa quindi quando un artista scrive musica di scena deve stare molto attento a non esagerare. Non deve mai dimenticare che le sue musiche devono accompagnare la scena, sottolinearla, caratterizzarla e possibilmente senza mai prendere il sopravvento.

Per quanto riguarda "Klepsýdra:Recode", la musica è già stata collaudata dalle repliche, ma una revisione un "riarrangiamento" sono comunque necessari perché nel frattempo sono cambiate le situazioni, le atmosfere del progetto che naturalmente seguono una nuova ispirazione. Il tutto è avvenuto senza snaturare il pathos iniziale ed



quanto riesce a comunicarti e quanto tu riesci a cogliere e

deve suonare, ma quando si tratta di ispirazione non si sa mai quando questa

ti colga e anche allorquando sia proprio

seduta al tuo fianco, bisogna anche vedere

mettere sul pentagramma. Come al solito occorre una fondamentale fede in Dio e un pizzico di fortuna".

La colonna sonora di "Klepsýdra" vede tra i suoi protagonisti i suoni campionati dei classici strumenti dell'orchestra, quelli maggiormente amati dall'autore, (violini, violoncelli, flauti, corni francesi, oboe, tromboni e percussioni cromatiche), ma esasperati o anche talvolta modificati per ottenere un suono completamente nuovo. Alcuni "campioni" sonori appartengono alla libreria sonora dei più diffusi sintetizzatori virtuali e spesso e volentieri gli strumenti musicali non sono utilizzati propriamente: capiterà spesso che sentiate il pianoforte prendere il ruolo di percussione, soprattutto nelle tonalità basse.

Grande protagonista il tempo e grande presenza di temi ossessivi e di ripetizioni tematiche forzate che però ben si adattano al contesto surreale e accompagnano lo spettatore-ascoltatore nella percezione più realistica possibile delle emozioni che lo spettacolo vuole trasmettere. I brani "di tiro" generalmente viaggiano su tempi di quattro quarti, ma sono presenti anche cinque ottavi e sei ottavi, tempo amato anche dalle band progressive e heavy metal. Giusto loro perché la musica commerciale non esce mai o quasi mai da canoni basici...".

Non disponendo di un'orchestra, il Pogliaghi compone musica al computer. E ci tiene a precisare che di musica composta "al" computer si tratta e non "col" computer: "... è un sofismo, me ne rendo conto, ma bisogna spiegare

che fare musica utilizzando strumenti informatici può essere frainteso con qualcos'altro, ovverosia con l'utilizzo di programmini che fanno tutto schiacciando alcuni tasti e in cinque minuti hai scritto un riff e in dieci una hit. Il computer aiuta tantissimo la realizzazione del progetto musicale di uno spettacolo teatrale perché ti permette di suonare tutti gli strumenti, dallo scacciapensieri al gamelan, come se li avessi fisicamente tra le mani, ma niente di più. Non bisogna dimenticare che è il musicista a comporre la musica, non il computer. Pensare il contrario sarebbe come sostenere che siccome uno scrittore usa un word processor per scrivere il proprio racconto il software abbia qualche merito in tal senso, oppure che un grande fotografo è bravo solo perché usa una macchina ultra-professionale. Se non è la macchina a fare il bravo fotografo, o il word processor a fare lo scrittore, così deve essere anche per la musica. Il fatto che si sappia anche bene usare questo o quel DAW (ndr: Digital Audio non deve togliere all'artista il suo merito creativo". Work.



Senza musica la vita sarebbe un errore. (Friedrich Nietzsche)

Il pittore dipinge sulla tela, i musicisti sul silenzio. (Leopold Stokowski)

Un giorno anche la guerra s'inchinerà al suono di una chitarra. (Jim Morrison)

La musica aiuta a non sentire dentro il silenzio che c'è fuori. (Johann Sebastian Bach)

La musica è una rivelazione, più alta di qualsiasi saggezza e di qualsiasi filosofia. (Ludwig van Beethoven)

La musica è abbastanza per una vita, ma una vita non è abbastanza per la musica (Sergej Rachmaninov)

La musica può rendere gli uomini liberi. (Bob Marley) Uno dei punti di forza di questa nuova release dello spettacolo è l'utilizzo di nuovi arrangiamenti e di nuovi strumenti musicali. Inoltre gli interventi vocali del Czech Boy Choir e gli assoli della splendida voce bianca del piccolo Jakub Pétr Hlavàček in particolare nella sigla finale dello spettacolo, rendono la colonna sonora di Klepsýdra qualcosa di magnifico.

Per la composizione, gli arrangiamenti e l'orchestrazione Marco ha utilizzato Steinberg Cubase Professional, NI Symphony Series, NI Stradivari Violin, Halion Symphonic Orchestra, Halion 6, EWQL Symphonic Choir, EWQL Platinum Pianos, Virharmonic Czech Boy Choirs ed una serie di strumenti musicali acustici.

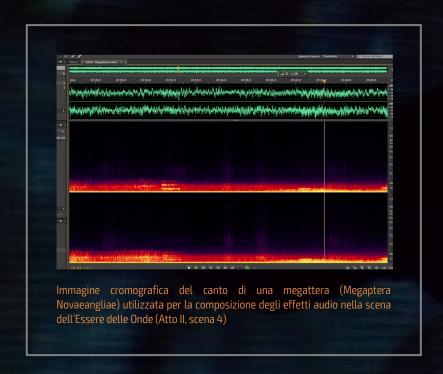
Per il music design degli ambienti sonori sono stati utilizzati software di post-produzione e mastering audio digitali come Steinberg Cubase Professional e Adobe Audition.

Suoni e musiche utilizzati in performance sono stati campionati a 32bit. La maggior parte degli effetti sonori provengono da fonti originali e ambientali registrate direttamente tramite microfoni digitali.



La musica è quindi un progetto sotto le mani dell'artista compositore il quale, grazie alla vastissima disponibilità di suoni riesce a creare una miscela sapientemente dosata che prende il nome di "musica di scena" utilizzando:

- suoni campionati, ovverosia suoni provenienti da sorgente sonora acustica, registrati su più tonalità per
 ottenere e conservare un'affinità allo strumento originale. Tramite il campionamento vengono riprodotti
 anche i rumori meccanici propri dello strumento (es. il rumore delle meccaniche del pianoforte o il
 movimento della mano sulla tastiera della chitarra al cambio di accordo);
- <u>suoni artificiali</u>, cioè creati elettronicamente mediante oscillatori e sintetizzatori. In realtà l'argomento è un po' stringente poiché tutti gli strumenti musicali sono artificiali pertanto anche il suono campionato, ma alcuni suoni in particolare hanno l'artificio diciamo così di essere irriproducibili da strumenti acustici;
- <u>suoni naturali</u>, la cui provenienza è esclusivamente reale, naturale. Lo sono ad esempio la voce umana, il soffio del vento, il rumore dell'acqua dei fiumi o i suoni del bosco. Nel caso in esame, per una scena specifica, ho utilizzato anche il canto di una balena megattera.





Per ottenere un maggiore effetto avvolgente e conturbante nella gamma dei suoni dello spettacolo, l'Artista ha utilizzato i suoni binaurali. Si tratta di particolari frequenze che vengono pulsate con uno spiazzamento di circa 10Hz tra un canale e l'altro (ad esempio 40Hz sul canale sinistro e 50Hz su quello destro). Anche se non è scientificamente provato, tali suoni del tutto innocui, inviterebbero il cervello a compensare la differenza di frequenza portandola proprio a 10 Hz, situazione in cui le onde theta – ovvero quelle tipiche del sonno REM – favorirebbero il rilassamento e un complessivo benessere mentale.

Alcune musiche per scene particolari, come ad esempio l'Essere delle Onde, sono state invece arricchite con segnali a bassissima frequenza o infrasuoni (al di sotto dei 20Hz). Queste frequenze in natura esistono, ne siamo circondati: il rombo basso del vento, vibrazioni sotterranee, i richiami dei cetacei, tutti suoni che si trovano sotto la soglia uditiva umana e, pertanto, difficilmente possono essere sentiti da qualcuno in sala. La loro emissione, ammesso che l'impianto audio in uso in teatro possa erogarli (cosa di per sé molto difficile anche con il più performante dei subwoofer), giunge al pubblico come una vibrazione piacevole che arricchisce l'esperienza teatrale rendendola molto più avvolgente.

<u>i Personaggi</u>

Al fianco della pseudo-malvagia-ingenua *yadhira* Klepsýdra troviamo alcuni personaggi che sono davvero interessanti a cominciare da **Amanthar il Giullare**.

La presenza di Amanthar giustifica in qualche modo la genialità del surrealismo come genere letterario/teatrale e le possibilità che creano personaggi di provenienza cerebrale, immaginaria, nell'attuazione scenica di uno spettacolo teatrale. Amanthar rappresenta – a lettere maiuscole – la poesia, la musica, l'arte nella sua più ispirata genialità. Neanche a farlo apposta egli recita sempre in rime a metrica rigida (pentametro giambico) altre volte a rima sciolta, altre volte ancora con "rima al mezzo".





ultimato le tele vi infliggeva lunghi tagli, così il Brigante chiede e ottiene dal pubblico una forte relazione con la realtà richiamandola a testimone della finzione scenica.

Elementi fondamentali dello spettacolo sono *movimento* e *incontro*, strutturati sulla scena in base agli eventi che via via si sviluppano sul palcoscenico. Durante queste fasi obbligatorie nella rappresentazione scenica, sarà proprio il Brigante ad avere le più importanti esperienze.

Egli incontrerà personaggi che con il tempo hanno una stretta anzi strettissima correlazione: a cominciare da Armonia e Melodia, componenti inscindibili della musica, arte e materia per la quale il tempo ha un preciso ed inseparabile significato.

Affascinati dalla spontaneità recitativa di **Armonia** (personaggio maschile) e **Melodia** (personaggio femminile) il pubblico capisce come il potere di Klepsýdra possa influenzare anche il mondo della musica. I due *fratelli* vengono così privati della capacità di andare d'accordo, di comprendersi e conseguentemente di ispirare l'uomo alla creazione artistica musicale. Nel linguaggio musicale l'armonia è la sovrapposizione simultanea dei suoni di un brano, la loro concatenazione (successione degli accordi) mentre la melodia è invece una successione di suoni separati e distinguibili il cui susseguirsi genera appunto una linea, una frase di senso compiuto. La musica è l'insieme di questi due importantissimi elementi costituenti e non può esistere l'uno senza l'altro. I due *ragazzi* sono insieme Yin e Yang, equilibrio e passione nell'elemento tempo che forma la musica.

I **Tre Istanti** sono uno dei pochi elementi di alleggerimento dello spettacolo. Essi rappresentano in maniera volutamente goliardica i "Primi Tre Minuti" che secondo lo scrittore e fisico Steven Weinberg nell'omonimo trattato sono il bersaglio della scienza presente e futura dell'uomo, l'obiettivo della ricerca scientifica per svelare come si sia formato l'universo e da dove abbia avuto origine il tempo. Gli Istanti guidano con la loro allegria una simultanea, quasi certamente fallimentare ricerca della Clessidra fingendo di essere intraprendenti mentre, al contrario, cercano in ogni modo di allungare i tempi per evitare di trovarsi nei guai.

Altri due elementi importanti, che in questa nuova versione "Recode" hanno una più ampia rilevanza, sono il "Coryphaeus" e il nuovissimo "Antichorus".

Il Coriphaeus o Corifeo era un componente essenziale del cast della tragedia greca con il ruolo, non sempre facile, di capo del coro cioè proprio dell'insieme di attori che agiscono in scena – come un unico elemento – generalmente in una danza o in un canto. Successivamente la figura del Corifeo si è evoluta diventando un elemento indipendente, ma anche imprescindibile di alcuni spettacoli teatrali (ndr: si pensi all'"Enrico V" di Shakespeare, dove il Corifeo, appunto, svolge il ruolo di trait d'union tra la scena appena conclusa e quella che sta per arrivare), sostanzialmente narrando a grandi linee quello che l'immaginazione del pubblico, per quanto fervida, non sarebbe in grado di evocare.

Nel nostro spettacolo il Coryphaeus svolge proprio questo compito, ma è anche un istigatore al pensiero libero poiché richiama quasi sempre il pubblico ad una riflessione attenta su quanto sta per accadere e sui paralleli con le proprie rispettive esperienze e vite. A contrapporvisi c'è il nuovo elemento, l'Antichorus o anticoro. È di fatto un

altro corifeo che accompagna in scena i Danzatori Macabri e ne prende il controllo sparando sentenze contro l'umanità attraverso costrutti minacciosi e complessi come le centurie di Nostradamus. Ad interpretarlo è volutamente un bambino proprio perché il peso delle sue parole sia maggiore nelle coscienze del bersaglio umano cui sono destinate.

Poi vi sono gli altri yadhira, gli altri esseri superiori appartenenti alle forme metafisiche del surrealismo che hanno con il Brigante un incontro molto rappresentativo: il Mutaforma e l'Essere delle Onde.

Il **Mutaforma** è decisamente un *doppelganger* del Brigante con cui ha un confronto diretto. Le due forme, quella del ragazzo e quella dell'adulto rappresentano – è evidente – il passato ed il futuro del Brigante. Un passato che viene dato per certo in quanto acquisito dal tempo ed un futuro comunque possibile, conseguenza del mantenimento o dell'abbandono di un determinato comportamento. Nella trattazione delle differenze temporali, è purtroppo vero, c'è sempre una significante: il passato è un tempo perfetto poiché è noto, preciso, fermo e sempre e comunque decifrabile, raggiungibile. Non per niente la storia si studia dal passato e se ne analizzano le ripercussioni sul presente. Il futuro invece, con un gioco di parole viene definito in Klepsýdra come "un tempo imperfetto" poiché è incompleto, imperscrutabile, incerto. Molti film hanno portato al cinema questo paradosso: in "Guerre Stellari" di George Lucas, il Maestro Jedi Yoda con un sofismo definisce che "... sempre in movimento il futuro è. Difficile a dire...", e ancora, nella saga di "Star Trek" di Gene Roddenberry il futuro è citato come "un continente inesplorato".

L'altro yadhira, l'Essere delle Onde, è forse l'unica entità in grado di soggiogare Klepsýdra e riportare ordine nel tempo anche se egli non agisce direttamente. Non si sa se non possa farlo o decida scientemente di non farlo, tuttavia il suo intervento è determinante tanto per la scena quanto per l'atto surreale della storia raccontata sul palcoscenico. L'Essere il cui vero nome "... nessuno saprebbe pronunciare..." è un'entità che il pubblico percepisce ed identifica immediatamente come ultraterrena anche se l'ambientazione e la sua narrazione sembrano collocarla negli abissi marini. Eppure l'addentellato dell'incognita è distinguibile anche nelle verticali perifrasi che l'Essere architetta per raccontare e raccontarsi, suscitando nello spettatore la sensazione che il mondo su cui è abituato a camminare sia più ignoto degli spazi siderali. Spazio siderale e profondità abissale sono ugualmente incogniti per chi è abituato a vivere nel punto d'origine, la superficie.

Un'avventura immersa nel surrealismo puro, nell'irrazionale e nell'impossibile portato sul palcoscenico. Attraverso tunnel spazio-temporali, intrighi ed affascinanti personaggi, lo spettatore verrà condotto ad una profonda analisi della parola teatrale nel gioco delle parti e l'incalzante susseguirsi di eventi farà vacillare proprio quel tempo che, inesorabile, scandisce anche lo spettacolo.

Curiosità

LA CLESSIDRA

L'oggetto di scena che ha richiesto più tempo per essere realizzato (due mesi!!!) è proprio la clessidra.

Progettata in CAD/CAM dall'Ing. Gabriele Ghezzi, è composta da strati in Forex di forma circolare tagliati al laser, allineati l'uno sull'altro ed intervallati da anelli in PVC su un tubo in polimetilmetacrilato (Plexiglass) trasparente, in modo da garantire la propagazione luminosa delle due torce LED incorporate ai piedistalli. La clessidra ha naturalmente influenzato la scenotecnica per cui si è reso necessario realizzare intere proiezioni digitali che incorporassero un rendering dell'oggetto finito.

I DODECAHEDRONS

Introdotti dal Coryphaeus, dall'Antichorus e dai
Danzatori Macabri, i Dodecahedrons sono
oggetti di innegabile complessità. Costituiti
ciascuno da dodici facce pentagonali a
ridondanza di scala, formano una presenza
luminosa ed estremamente scenica. Realizzati
dai ragazzi del progetto teatrale, sono stati un
momento estremamente divertente e creativo. Una
delle cose più difficili è stata illuminarli dall'interno.

Dopo vari ed infruttuosi tentativi, alla fine si è pensato di adattare allo scopo alcune comodissime torce frontali ricaricabili utilizzate dagli alpinisti per le ascensioni notturne. Il Dodecahedron è anche diventato uno dei simboli grafici dello spettacolo.

GLI STRUMENTI MUSICALI

Si può dire che Klepsydra sia uno spettacolo "europeo", almeno possiamo affermarlo per quanto riguarda gli strumenti musicali coinvolti.

Il liuto suonato da Amanthar in scena è un Dulcimer, un liuto detto anche Clessidra, costruito appositamente per lo spettacolo da un artigiano irlandese e accordato con metodo eolico (Re La Do).

Armonia, invece, suona una Balalaika Prima che rappresenta il registro più acuto di tali cordofoni. Costruita nell'ex Unione Sovietica, lo strumento utilizzato in scena risale ai primi anni '60 ed è stato completamente restaurato per l'occasione.

Melodia suona invece un Kaval Bulgaro in RE, un flauto dalle tonalità basse realizzato per noi da un artigiano bulgaro.





Note di Regia

SUL SURREALISMO

Come tutti i processi artistici anche Klepsýdra ha rappresentato una sfida non facile. La lunga preparazione – durata circa due anni – ha contenuto gli sforzi previsti, ma anche quelli imprevisti. In particolare, per tutte le persone impegnate, affrontare un progetto surreale ha rappresentato – e continua a presentare – qualcosa di molto difficile da connotare. Magari ci sono quelli che sono più allenati a confrontarsi con situazioni ricche di traslati non proprio realistici, ma quando finalmente si inizia ad immaginare tutto si risolve nel migliore dei modi.

Comunque procediamo con ordine.

Prima di tutto l'invito da parte dei Ragazzi che sono il fulcro e la forza emotiva del progetto, fu quello di preparare uno spettacolo che fosse insieme esaltante, sollecito, serio e divertente. Come si può pensare che un attore si diverta interpretando un ruolo complesso e controverso? Come può un attore trovare divertente interpretare un ruolo drammatico o magari odioso?

Innanzi tutto c'è bisogno del continuo estraniarsi.

Il teatro favorisce questa posizione dell'ego invitando di continuo l'interprete al massimo coinvolgimento attraverso la *proposta interpretativa* del regista coniugata con la *scelta interpretativa* dell'attore. Attenzione, ho detto scelta, non capacità. Conta assai di più che un attore *capisca* o meglio ancora *immagini* dove si vuole arrivare piuttosto che si sforzi di attuare con cieca obbedienza quanto richiestogli dal regista. Solo in questo modo può essere in grado di *scegliere* e la sua scelta sarà libera, spontanea e magnifica.

Nell'analisi scenica durante le prove preparatorie il regista cerca sempre di addentrarsi progressivamente nella spiegazione del personaggio, nelle varie sfaccettature dell'ego che fanno occupare all'attore lo spazio scenico della situazione. In parole povere, istruzioni per dare vita al soggetto e far sì che l'attore ci si trovi a proprio agio. In questo, l'inseparabile aiuto dei più stretti collaboratori, anche a confutazione, può essere il codice che permette la decifrazione dell'enigma.

Tuttavia non è sempre facile stabilire l'esatta consistenza di questa decifrazione ed essere tra l'altro certi che le parole dette costituiranno l'esatto, indiscutibile fermento per l'interpretazione conclusiva dell'attore. Per contro, l'attore non sempre riesce a coltivare dentro di sé le idee del regista come uniche e valide quando, magari, l'offerta che viene fatta è piuttosto chiusa o arida o quando nella sua mente si è configurata una certa



analisi del personaggio ispirata da precedenti esperienze o anche – e perché no – da una più solida e profonda analisi personale fatta sul testo.

Quindi è sempre molto importante stabilire delle relazioni con gli attori e dare ampio spazio anche alle loro idee. In primis perché l'attore non è un burattino che deve essere guidato nella scena "a piacere del regista", ma una Persona che deve giungere alla rappresentazione attraverso molto difficili livelli o *steps*.

- **deve** *credere* in sé, nel come svolge un compito e in ciò che fa;
- deve confidare nella proposta educativa vedendola come evoluzione di se stesso, come crescita intellettuale;
- deve rassicurarsi attraverso l'esperienza ed il continuo collaudo dei suoi propri requisiti;
- **deve** *coinvolgersi* completamente nel compito in modo da rendere la propria recitazione avvolgente e credibile per se stesso e per il pubblico senza mai apparire passivo ed automatico.

Chiaramente comprimere questa lunga serie di *steps* nel breve momento delle prove è molto difficile e i tempi di allestimento si allungano considerevolmente – soprattutto quando si ha a che fare con attori non professionisti – con persone "non abituate" ad estraniarsi o timorose di farlo o ancora incredule di fronte alla scoperta di poterlo fare. E' necessario quando si tratta di giovanissimi che non hanno mai neppure calpestato un asse del palcoscenico, fare in modo che scaturisca in loro la necessaria autostima e questo, ve l'assicuro, è un passo molto difficile che si raggiunge solo con una lunga, perseverante disciplina dell'incontro.

Ritorno sempre ai diretti collaboratori dello Staff, ed in particolare permettetemi di soffermarmi sulla figura di Ennio Generoso. Per farvi capire a quale livello sia la sua partecipazione sappiate che questo amico fraterno con cui ho abitualmente a che fare, ha contribuito a creare questo progetto non solo come grande collaboratore, ma soprattutto come sano provocatore, solerte cercatore ed assiduo strumento. In molte situazioni nella quali mi sono sentito come un meccanico davanti ad un motore incomprensibile, lui è sempre stato pronto a fornirmi il giusto utensile per avvitare questa o quella vite e di questa partecipazione gli sono infinitamente grato.

L'incontro con gli altri elementi dello Staff è sempre fondamentale soprattutto quando costituisce momento critico-costruttivo. La critica, soprattutto quella negativa, aiuta a crescere e migliorare un progetto mentre quella positiva aiuta a sviluppare la sicurezza che questi sforzi conducano ad un esito favorevole. Quindi, anche se è un concetto che ho già probabilmente esposto, ritengo sempre importante consigliare a tutti i registi di fare riferimento alle Persone con cui collaborano – sia artisti, sia tecnici – dato che lo spettacolo è un momento di unione di tutti questi importanti fattori.

Non deve mai essere pronunciata una frase del tipo "io sono il regista, io decido", ma nemmeno "tu sei il regista, decidi tu" perché non c'è niente di peggio che relegare o sentirsi relegare dietro un ruolo. Quello che deve essere fatto deve essere sempre valutare attentamente le difficoltà oggettive della messa in scena provando e riprovando le varie soluzioni, senza escluderne nessuna. Una volta *collaudate* poi si potrà fare la scelta migliore per la definitiva rappresentazione teatrale.

A tutto questo va aggiunto poi l'aspetto surreale del marchingegno teatrale.

Giusto per chiarezza e senza ricorrere a nozioni tediose, per definire il Surrealismo mi viene facile ricorrere al più fulgido esempio del gioco da bambini noto come "i Cadaveri Squisiti". È un gioco divertente scaturito dall'invenzione di André Breton, anche se per essere esatti egli non ama parlare di invenzione, ma di *rivelazione*. Breton *rivelò* questa ricetta che prevede la presenza di alcuni amici ciascuno dotato di penna e di foglietto, poi si stabilisce una scaletta grammaticale da seguire come ad esempio la seguente: Sostantivo – Aggettivo – Verbo – Sostantivo – Aggettivo – Verbo. A questo punto ciascuno dei presenti scrive sul foglietto il sostantivo, poi piega il foglietto in modo da nasconderlo alla vista degli altri e lo passa al compagno a fianco e così via. Il risultato, oltre che essere creativo, definisce esattamente cosa sia il surrealismo.

Il cadavere squisito berrà il vino nuovo.

Attenzione però a non banalizzare: i surrealisti traevano storie, ispirazione e momenti di discussione creativi dagli esiti di queste sperimentazioni. L'evento aleatorio non deve indurre a pensare che il Surrealismo sia generato dalla casualità. Tutt'altro. Si deve applicare con abilità la manipolazione del linguaggio e l'arte dei giochi di parole per giungere ad un livello di astrazione tale da divenire arte.

Tornando al progetto teatrale, ora che è un po' più relativamente illuminato, si devono mettere sul piatto le condizioni in cui tutto si verifica che sono poi, esattamente, le portanti del progetto.

Un primo dialogo con gli attori ha permesso di spiegare loro – a grandi linee – quali siano gli obiettivi della rappresentazione e che cosa volesse comunicare l'autore con un testo del genere di Klepsýdra. Sembra un atto dovuto, ma non tutto ciò che è dovuto è anche sonoramente scontato. Abbiamo fatto lunghe sessioni di comprensione del testo, di interpretazione del linguaggio per scovare cosa fosse celato nel *dietro le quinte* delle

parole. Poi ci siamo attivati per le prove vere e proprie e posso assicurarvi che le situazioni in cui abbiamo provato sono state davvero disparate e *disperate...* le location più strane, gli orari più infimi ed anche i momenti emotivamente più difficili.

Ma ci siamo anche divertiti nel preparare questo progetto. Nonostante l'austera severità del testo, la difficoltà degli argomenti trattati ed il ricorso ad un linguaggio scientifico forbito e a metriche tutt'altro che rilassanti, i momenti di gaudio sono stati comunque decisamente molti. Inoltre, non dimentichiamoci che in questo spettacolo sono necessari ben 64 cambi scenici, un quantitativo enorme di possibilità di commettere errori, soprattutto nella parte tecnica. Per i tecnici, quindi, si tratta di operare di fino, con la massima attenzione ed arrivare praticamente esausti alla fine della rappresentazione, ma con la certezza di aver ottenuto un risultato senza pari.

Questo è il teatro dopotutto: una mescolanza indomita di piacere e sofferenza.

KLEPSÝDRA E LO SPAZIO-TEMPO

Klepsýdra è un testo che è passato attraverso molte e molte revisioni ed altrettante peripezie. Quando lo scrissi era poco più di una danza macabra: otto scene tutte completamente in rima che però non esprimevano a sufficienza le tematiche profonde della meccanica temporale.

Avevo appena finito di leggere due libri molto importanti per me "Dal Big Bang ai buchi neri" di Stephen Hawking e "l'Eleganza delle Stringhe" di Brian Greene e mi ero appassionato alle dispute matematiche di Perelman quando nel 2007, risolta la congettura di Poincaré, rifiutò il prestigioso premio Clay riservato ai grandi matematici e fisici perché contestato di essersi impossessato



almeno in parte dell'intuizione circa le varietà Calabi-Yau alla base della teoria delle stringhe. Beh, volevate sapere com'era nato Klepsýdra, dunque...

Tuttavia, non si deve a me la scelta di mettere in scena questo spettacolo quanto piuttosto ad una proposta dello stesso Cast il quale avendone letto il copione mi convinse a prenderlo definitivamente in considerazione quale prossimo progetto teatrale. Che lo crediate o no, non è stato facile nemmeno per loro convincermi a procedere in tal senso.

Sì, certo, essere regista e contemporaneamente autore del libretto mi ha anche molto aiutato, ma ha anche fatto sorgere un sacco di dubbi. E' diverso quando, in quanto regista, puoi mettere le mani ad un copione teatrale scritto da qualcun altro e farne scempio tirando rigacce di vario genere su questa o su quella battuta. Diverso è quando dentro di te le due figure

«Non mi piace quando uno viene dopo un mio spettacolo e mi dice:
 "Ho veramente capito il tuo messaggio, ne ho colto tutti i significati, ho pianto!".

Ecco, sono contento quando uno viene da me il giorno dopo, o una settimana dopo e mi dice:
 "Ho visto il tuo spettacolo...
 che cacchio vuol dire?"»

Bill Murray (Jeff Slater in "Tootsie" di Sidney Pollack, 1982)

collidono e l'artista che ha creato il testo non sente le ragioni del regista che crede sia meglio fare o non fare qualcosa.

In virtù delle enormi difficoltà rappresentative di determinate tematiche si è reso necessario più di un incontro chiarificatore sul peso o sul significato di alcune battute, di alcuni personaggi o di intere scene sull'opportunità di toglierle o lasciarle anche se, per quanto di difficile comprensione, non tutto il pubblico le avrebbe capite.

Una delle tematiche più importanti trattate dai vari personaggi in scena è quella dello spazio-tempo, un concetto introdotto dalla relatività ristretta (Einstein) e che è universalmente noto per le quattro componenti fondamentali: le dimensioni. Tre dimensioni per lo spazio (x, y, zovverosia larghezza, lunghezza e profondità), e la dimensione t che rappresenta il tempo. L'insieme di queste quattro dimensioni è universalmente noto a tutti gli esseri viventi senzienti che sono in grado di percepire lo spazio che essi stessi occupano, che li circonda ed il trascorrere del tempo.

E' proprio in questo che si muovono i personaggi di Klepsýdra.

Analizzati dal punto di vista del *continuum* spazio-temporale tutti i soggetti trattati in ambito surreale si muovono sul tessuto teatrale proprio come gli elementi fisici nella teoria della curvatura spazio-tempo. La loro presenza in scena curva il tessuto dello spazio ed anche il tempo viene contratto.

Klepsýdra introduce nel teatro il concetto relativistico di spazio-tempo e lo fa in maniera aperta e ben visibile. La yadhira ha il potere di modificare il tempo (e lo spazio di conseguenza ne risente), poiché riesce con il proprio potere a variare i flussi di materia che di volta in volta coinvolgono la scena agendo direttamente sull'effetto che precede la causa. Quindi lo spettatore vedrà spesso e volentieri modificarsi una scena in virtù del volere di Klepsýdra e del suo progetto di controllare il tempo e di disarcionarlo dalle rigide leggi che lo regolamentano.

Il Brigante subisce ovviamente il confronto con il proprio destino, una conseguenza delle azioni da lui compiute in passato e dal prevedibile ripercuotersi di questa causa sull'effetto del suo futuro. Il Brigante è quindi un esploratore del *continuum*.

Gli altri yadhira come il Mutaforma
e l'Essere delle Onde acquisiscono a
questo punto anche una connotazione
astrale di elementi dispettosi, di anomalie che
cambiano il continuum contrapponendo l'essenza
alla materia. In questo modo entrano in gioco le due
forze antagoniste del tempo e dell'antitempo. Il tempo,
narrato come essenza scenica per il semplice svolgersi in
avanti della storia e l'antitempo appena percettibile a causa
dei continui mutamenti che avvengono in scena, delle
stravaganze non convenzionali che la formula teatrale
mostra sotto forma di ripetizioni, apparizioni e sparizioni
inspiegabili.

Si può quasi dire che Klepsýdra sia un'opera teatrale quantistica mostrata su un palcoscenico con il coraggio e la volumetria onirica di August Strindberg nell'affrontare "il Sogno".

UN PIZZICO DI STORIA

E' utile ricordare che l'etimologia della parola Klepsýdra (dal greco Κλεψύδρα) è letteralmente κλέφτης-ladro e ύδρα-acqua, quindi "ladro d'acqua". L'invenzione di questo strumento di misura si fa risalire addirittura agli antichi Egizi, all'astronomo Amenhemet (Sec. XVIII a.C.). Quelle a sabbia (ndr: che dovrebbero chiamarsi Clepsàmie), sono decisamente più moderne anche se la loro comparsa è comunque presumibilmente databile al XII secolo d.C.

La clessidra ha u n preciso significato esoterico: simboleggia la transitorietà, il veloce scorrere della vita e, naturalmente. la morte. I due alambicchi della clessidra simboleggiano la ricorrenza ciclica della vita e della morte, il contatto tra il cielo e la terra, e la sabbia (o acqua) che scorre verso il basso, l'ineluttabilità del destino dell'uomo. Tuttavia, il fatto che si possa rovesciarla, significa un'opportunità di cambiare gli eventi.

l'Associazione

TEATRO: UNA REALTA' CREATIVA

LA SILLOGE nasce dall'incontro della Vita, del concreto, con il Sogno, quel necessario sentire dell'Uomo che accende la speranza, esorta l'intelletto e pungola lo spirito. Nasce dall'esperienza, dalla costanza di intenti, dalla determinazione e dal coraggio di chi ha voluto creare dal nulla un forte punto di riferimento per tutti coloro che si sentono giovani e vogliono esprimersi e realizzarsi attraverso la massima espressione di un Arte, quella teatrale, che le riunisce tutte.

LA SILLOGE opera senza fini di lucro, imperniandosi rigorosamente sul contributo personale e disinteressato di tutti coloro che hanno deciso di incrociare i propri destini per giungere ad un fine comune, elettivo, sano.

Nelle parole del nostro motto "Teatro. Inventi. Diventi." si concentrano proprio quelle tematiche che sorgono nel bisogno concreto dell'uomo di elevare il proprio spirito - in particolare dei più giovani - purtroppo avvolti dalla quiete del nulla propositivo insito nell'odierno. Oggi più che mai diviene importante proporre delle valide alternative alla dispersione: una dispersione che coinvolge non solo la didattica, ma anche e soprattutto il valore umano. E l'esperienza teatrale, sia quella sul palcoscenico, sia quella dietro le quinte, può aiutarci a riscoprire quella forza interiore, quell'energia creativa di cui abbiamo bisogno per sentirci vivi, per diventare nel

mondo e tramutare così la quiete passiva in movimento creativo.

LA SILLOGE offre a tutti gli interessati una via intelligente per esplorare ed approfondire in modo che siano potenziati quei valori assoluti di libertà e di indipendenza dell'Uomo.

OBIETTIVI

Teatro

Produzione, allestimento e messa in scena di spettacoli che coinvolgano giovani di tutte le età in progetti innovativi che impieghino, oltre alle risorse della tradizione teatrale, anche le nuove frontiere della tecnologia: grafica 3D, CAD/CAM e videoproiezione digitale.

Cultura

Promuovere ed organizzare concerti, incontri culturali, convegni artistici, promozioni di libri, letture di poesie, vernici e mostre d'arte figurativa. Inoltre corsi di formazione ed educazione alla teatralità, tecnici di scena nonché interessanti corsi di scrittura creativa.

Convenzioni

Sottoscrivere convenzioni e promozioni con le strutture culturali italiane per consentire ai Soci di accedervi a condizioni favorevoli.

Oltre ad essere affiliati UILT, dal 2017 la nostra Associazione è convenzionata con il CSBNO, Consorzio Sistema Bibliotecario Nord-Ovest. Pertanto tutte le nostre iniziative culturali, inclusi gli spettacoli, sono agevolate per tutti i tesserati GATAL e per gli aderenti al circuito +TecaCard.

Web 3.0

Amministrazione dei siti tematici, SEO, social network advising, grafica pubblicitaria.

"... contemporaneamente il teatro è poesia, è recitazione, è letteratura, è storia, ma anche arte figurativa come il disegno e la scultura per le scenografie. Il teatro è memoria, è parola, è canto, ma anche musica e luci. Il teatro è scienza poiché utilizza strumenti ottici ed elettronici, è logica, è invenzione, è prontezza di riflessi, ma anche educazione fisica e psicomotoria poiché richiede a chi lo pratica l'esercizio dei principi di conoscenza e coordinamento del proprio corpo. Alle nuove generazioni che sono purtroppo, vittime di un mondo che per colpa della televisione sta diventando ogni giorno sempre più bidimensionale, il teatro resta l'unica, vera, insostituibile forma d'arte a tre dimensioni...

... Non è mai troppo tardi per regalarsi un amore infinito ed un sogno vivo e tangibile."

Dal 1997

Il cammino de LA SILLOGE inizia nel lontano 1997 quando nasce su internet un piccolo portale dedicato alle attività letterarie. L'intento di allora era solo quello di raccogliere brevi racconti, novelle, aforismi, haiku e poesie e pubblicarle on-line gratuitamente in un momento in cui in Italia il web muoveva i primi passi.

Ben presto le prospettive si sono amplificate e quando poi sono nate le attività teatrali, si è costituita come Associazione senza scopo di lucro diventando la fucina di idee che oggi vengono sapientemente e pazientemente portate sul palcoscenico.

RAGAZZI SUL PALCO:

Il TEATRO non è esibizionismo.

Il TEATRO non è mania di protagonismo.

Il TEATRO è una disciplina, prima che un arte ed in particolare per i giovanissimi può costituire una vera e propria fonte di equilibrio psicofisico. Spesso e volentieri i ragazzi più piccoli sono molto timidi ed esprimono con

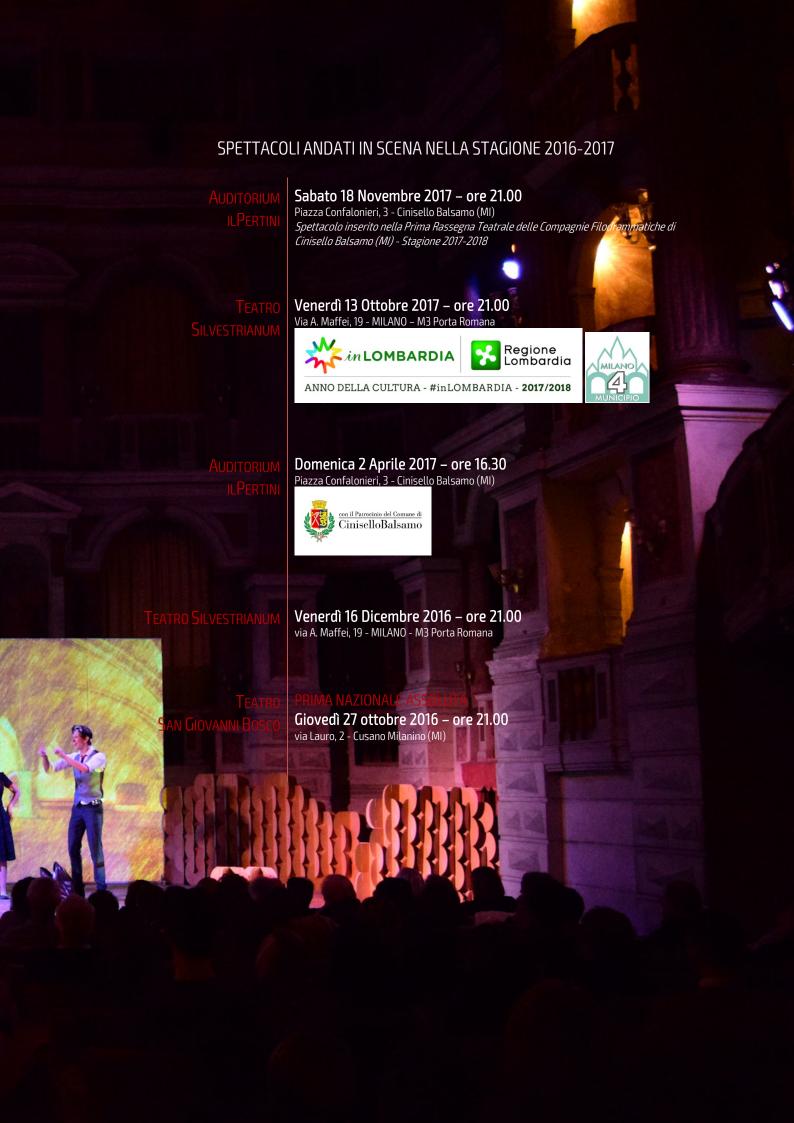


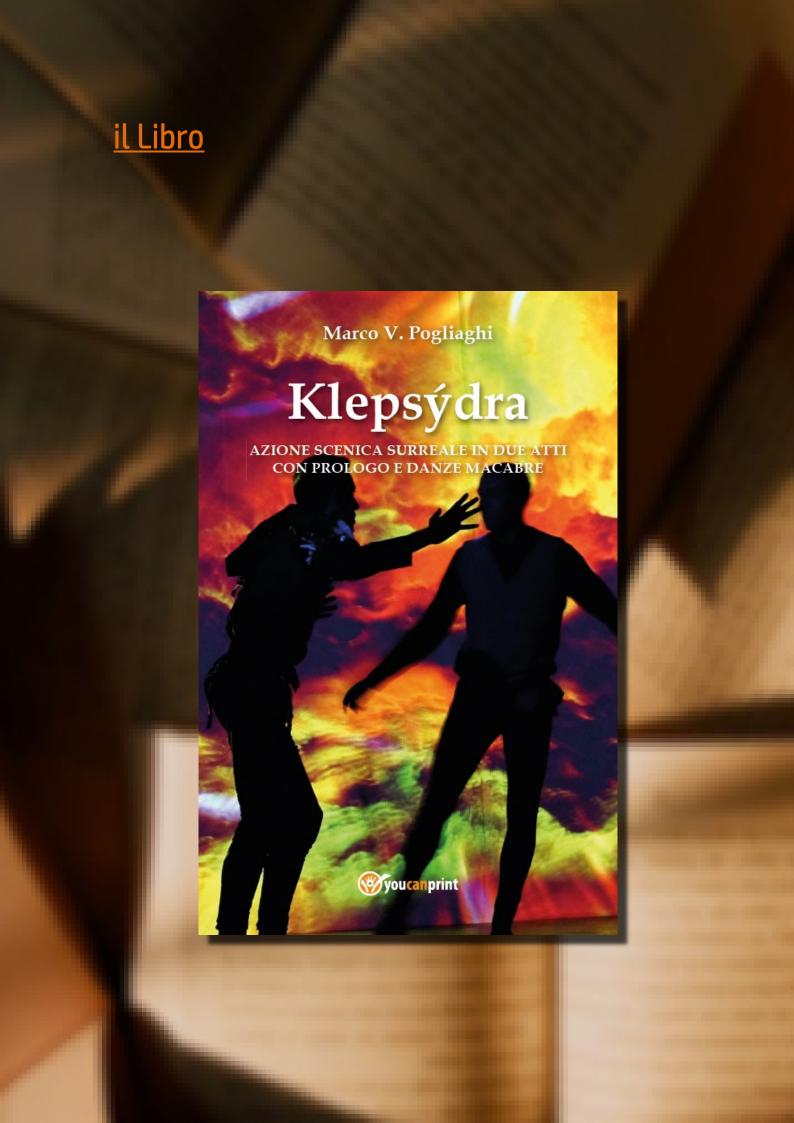
fatica le loro emozioni anche perché sono i più fragili e sono i primi a risentire del malessere della nostra società. Una società incoerente, che corre in avanti per non perdere il passo dell'evoluzione tecnologica, ma lascia indietro l'uomo.

Far conoscere ad un bambino il Teatro significa proprio aiutarlo a riscoprire ed esplorare la dimensione umana del semplice, dell'esistenza, della natura ed aprirgli così tutta una serie di varchi di opportunità verso la comprensione di se stesso e del mondo circostante. Semplicemente attraverso la sperimentazione teatrale, il continuo affrontare e superare i propri limiti, le proprie timidezze o paure, l'esplorazione del proprio io e l'interazione con altri elementi del gruppo di lavoro, siano essi più grandi o più piccoli, si garantisce ai ragazzi una sana opportunità per il futuro.











ISBN 978-88-92637-91-7

Amazon – GoodBook – Google PlayStore – LaFeltrinelli – Mondadori Store – Rizzoli – UniLibro Libreria Universitaria – Webster – YouCanPrint



Per ulteriori informazioni visitate i portali

www.klepsydra.net www.silloge.it

oppure contattare

ufficiostampa@silloge.it
presidenza@silloge.it

siamo presenti anche su









ASSOCIAZIONE "LA SILLOGE" PER IL TEATRO, LA MUSICA, LA SCRITTURA E L'ARTE FIGURATIVA SENZA SCOPO DI LUCRO VIA RENATO FUCINI N.4 – 20092 CINISELLO BALSAMO (MI) TEL. 02/6600678 FAX 02/6181930 www.silloge.it – e-mail: silloge@silloge.it – CODICE FISCALE: 94616680156 – PARTITA IVA: 08191900961