

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO TEATRALE

KLEPSÝDRA

di Marco V. Pogliaghi

*AZIONE SCENICA SURREALE IN DUE ATTI
CON PROLOGO E DANZA MACABRA*

la Silloge

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

~

*Un labirinto è progettato
per celare il proprio centro
a vagar sei condannato
se ci sei entrato dentro.*

*Questo dedalo convesso
è in effetti assai diverso:
non ha uscite e non ha accesso
poiché è un labirinto inverso.*

~

il Teatro Dístopico

*VIVIAMO NEL TEMPO,
ALLA 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.

LA SILLOGE torna nella migliore tradizione teatrale con uno spettacolo assolutamente inedito e che coinvolge giovanissimi attori ed 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 regista Ridley 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 di 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

“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)

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 dividerlo. 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.

La Scenografia

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.

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 scelta e la realizzazione delle immagini stesse, notevole attenzione va affidata 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 *video mapping*. Basti pensare che per proiettare un'immagine su un telo di proiezione, il proiettore deve necessariamente trovarsi perfettamente perpendicolare ed il più possibile centrato onde evitare sgradevoli deformazioni dell'immagine.

Ebbene, grazie allo sviluppo di nuove tecnologie software, oggi è possibile posizionare il proiettore in qualsiasi punto dello spazio scenico e mediante la modifica della forma del poligono di proiezione indirizzare i *fotoni* in modo che si orientino correttamente rispetto alla superficie che dovrà ospitare l'immagine proiettata. Il risultato è che per lo spettatore "tutto quadra" ovverosia tutto è esattamente come deve apparire mentre per il software di proiezione e per il proiettore stesso la forma dell'immagine proiettata subisce una impercettibile distorsione.

Il lavoro di realizzazione delle immagini è partito dalle idee, dai numerosissimi *brainstorming* in cui ci si ritrova, si posizionano le idee in una griglia dapprima generica e piena di dubbi, poi sempre più chiara e particolareggiata.

Certamente bisogna tenere conto che sono sempre notevoli i cambiamenti fatti e non sempre le scelte finali rappresentano realmente le proposte avanzate.

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.

L'utilizzo di programmi di fotocomposizione realistica e di *layers* sovrapposti ha consentito di miscelare meglio effetti, immagini e colori in modo da rendere piacevole l'effetto scena. Grazie poi ad un software di regia è stato possibile coordinare proiezioni e musiche in modo che l'allineamento degli eventi fosse perfettamente aderente ai tempi di recitazione. Si è scelto, quindi, di non programmare il computer affinché seguisse una *timeline* tutta propria in modo da lasciare all'operatore alla regia video la massima libertà di interpretazione e di interazione con l'Attore in scena.

(Silloge Art Development)

Le Musiche

L'argomento va sempre preso con le pinze perché quando si uniscono musica e teatro si rischia di essere fraintesi. Nei musical l'integrazione tra musica e scena è estremamente fitta: una è l'ordito e l'altra è la trama del tessuto teatrale. Nel teatro di *parola* invece, la musica dovrebbe intervenire a sottolineare i momenti scenici salienti, senza darsi arie di protagonismo. Per farvi capire la differenza tra protagonismo musicale e discrezione del sottofondo acustico pensate a due diverse situazioni cinematografiche: nel film "2001: odissea nello spazio" di Stanley Kubrick è impensabile girare la scena dell'approdo della navetta nella stazione spaziale senza "An Der Shone Blauen Donau" di Johan Strauss (e qui si tratta di protagonismo bello e buono). Invece, quelle musiche che stanno sotto ai dialoghi del "Mahabharata" di Peter Brooks per sottolinearne il pathos sono sempre pressoché impercettibili e facili da dimenticare. Quasi non hanno forma e sono, nel migliore dei casi, irriconoscibili se divelte dal contesto cui erano state assegnate.

Le musiche per le colonne sonore, tanto del teatro quanto del cinema, sono sempre difficili da comporre proprio perché costrette in tempi prestabiliti, in scene la cui durata è predeterminata e soprattutto perché devono fare da sottofondo senza mai emergere completamente. L'artista deve così disegnare la sua musica proprio come fa il pittore quando traccia i contorni degli oggetti. Il tutto deve apparire come un sottile fumo, che si adatta, che muta e si avvinghia alla scena senza essere tanto abbagliante da accecare il pubblico e distrarlo e che sia in grado di enfatizzare i colori, i personaggi e la storia in quel momento rappresentata.

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

*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 una macchina
per sopprimere il tempo.
(Claude Lévi-Strauss)*

*La pittura trasforma lo spazio in tempo,
la musica il tempo in spazio.
(Hugo Von Hofmannsthal)*

*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)*

Tuttavia tra cinema e teatro di parola c'è una radicale differenza: nel caso del compositore di musica per il cinema, 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.

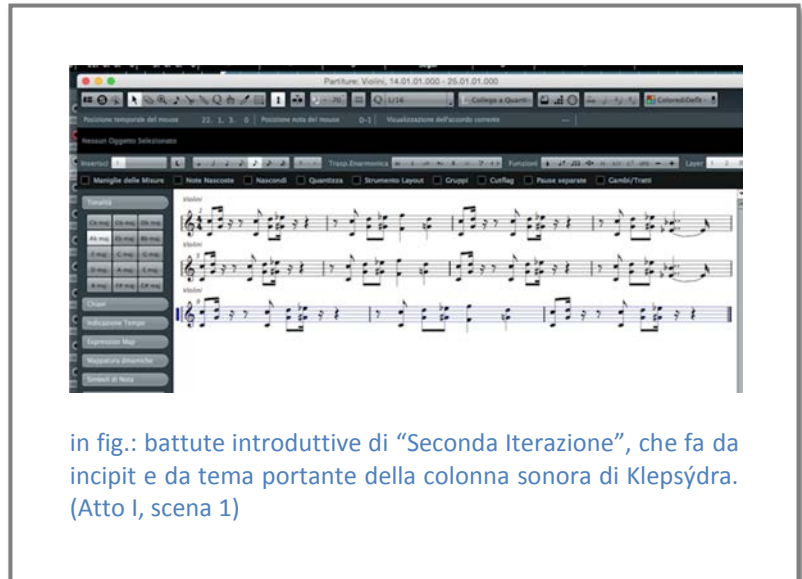
Quando si tratta di scrivere musica per il teatro di parola invece, siamo davvero in un altro paio di maniche. A parte le sigle di inizio e fine spettacolo e le sigle di fine primo atto e inizio secondo atto che sono effettivamente protagoniste di momenti importanti associati all'apertura e chiusura 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, devono sottolinearla, caratterizzarla senza mai prendere il sopravvento.

Per quanto riguarda la mia esperienza con Klepsýdra, per le musiche originali non ho avuto particolari problemi – anche perché potevo muovermi liberamente in un contesto a me congeniale come il surrealismo – quindi pressoché strumentalmente illimitato. Mi è occorso solo molto tempo, questo sì, anche perché non scrivo musica di professione e posso farlo solo nei ritagli, ma con un pizzico di fortuna e l'aiuto di Dio ho potuto e saputo scovare nei meandri dell'espressione musicale quell'accento, quel suono, quel ritmo più adatti alla singola scena.

Prima di tutto ho preferito l'impiego di strumenti orchestrali dando predominio comunque a quelli da me più amati (violoncello, flauto, corno francese, oboe e percussioni cromatiche), agli strumenti etnici (nay, djembe, talempong, marimba, fiddle) ed a quelli delle grandi orchestre.

In secondo luogo, e questo l'ho già ribadito a più riprese, musica, scenografie, luci e costumi non sono altro che la cornice del quadro, ma il vero protagonista dello spettacolo sono e devono rimanere sempre e solo le persone, gli Attori o meglio ancora i Personaggi. Quindi laddove dovevo scegliere tra la musica e la parola, credetemi non ho mai avuto dubbi.



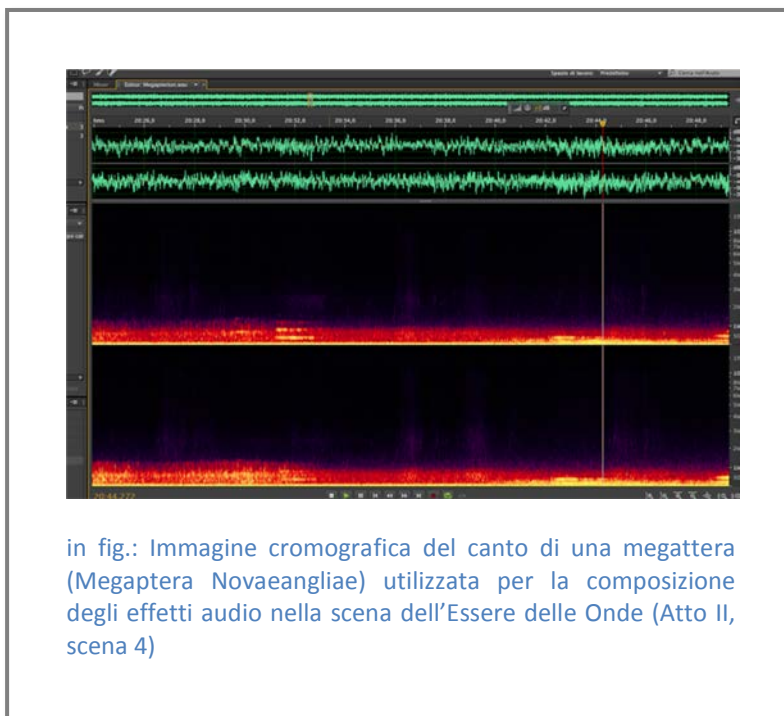
Anche in questo caso, non disponendo di un’orchestra, il computer aiuta tantissimo la realizzazione del progetto musicale di uno spettacolo teatrale. Attenzione: non bisogna dimenticare che è il musicista a comporre la musica, non certo il computer. Pensare il contrario sarebbe come sostenere che siccome 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 (nдр: Digital Audio Workstation) non deve togliere all’artista il suo merito creativo.

La musica diventa 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 movimento della mano sulla tastiera della chitarra al cambio di accordo);

- suoni artificiali, 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;
- suoni naturali, 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. Per registrarli devi utilizzare un microfono ad alte prestazioni, in presa diretta. Nello

specifico, la registrazione dei suoni della foresta e del canto delle megattere utilizzato nel secondo atto nella scena dell'Essere delle Onde.



Per quanto riguarda la composizione di Klepsýdra ho cercato di creare una musica che fosse insieme "materia" ed "antimateria" e che non seguisse alcun canone noto già impiegato per la musica di spettacolo. Il tema di Klepsýdra,

"Seconda Iterazione" ad esempio, si ispira ai frattali di Mandelbrot e ne comunica il sapore amaro attraverso l'interruzione del tema prima della nota chiave che è stata sapientemente rimossa. All'ascolto si percepisce proprio l'assenza della chiusa e la mente dell'ascoltatore è costretta ad un piccolo sforzo per accettare questo modo di intendere la musica attraverso la sua assenza. Alcuni suoni ripetitivi e martellanti caratterizzano dialoghi carichi di tensione mentre laddove era necessario creare dei "sipari" per dare tempo alla scena di svilupparsi o agli attori di cambiare porzioni di scenografia, ho pensato di creare musica più sciolta, più completa e maggiormente destinata ad essere ascoltata anche al di fuori del contesto spettacolo. In effetti la

colonna sonora, ripulita dagli effetti di scena, può anche essere facilmente distribuita come musica da ascolto.

Un'esperimento che ho già fatto con discreta soddisfazione anche per le musiche dello spettacolo teatrale "La Storia Infinita" di Michael Ende. Oltre a ricevere molte piacevoli approvazioni da parte del pubblico per il primo adattamento teatrale direttamente dal romanzo originale, anche le musiche da me scritte hanno ricevuto una soddisfacente attenzione. La complessità dell'opera realizzata mi ha spinto a pubblicarle attraverso il portale Jamendo.com rendendole di libero accesso al mondo intero e non è passato molto tempo infatti che gli scaricamenti (o download) di quei files raggiunsero subito cifre vertiginose.

Importantissimo anche interfacciarmi con l'aspetto creativo delle scenografie soprattutto per quei passaggi particolarmente difficili dove musica e scena mutano insieme. Ad esempio, all'inizio dello spettacolo, la macchina che rappresenta l'architrave del tempo è mossa ritmicamente con il suono che ne riproduce il frastuono; o ancora, nella scena del tunnel spazio-temporale che scaturisce da Armonia e Melodia, identico sincronismo è richiesto per ottenere una perfezione rappresentativa scenica.

Per i più curiosi - e per gli addetti ai lavori - fornisco alcune informazioni sugli strumenti musicali ed elettronici da me utilizzati per comporre, arrangiare e registrare le musiche, gli effetti sonori e le voci di scena:

- Steinberg Cubase
- Halion Symphonic Orchestra
- Halion One
- EastWest Quantum Leap Symphonic Choir
- EastWest Quantum Leap Platinum Pianos
- Edirol Cakewalk MIDI Keyboard A800pro
- Adobe Audition CS5
- Roland R-09HR Digital Microphone
- VLC media player

I Costumi

Disegnare i costumi di scena è stata un'impresa stimolante.

La scena surreale ha creato all'interno dello spettacolo una mescolanza di personaggi caratterizzati da usi e costumi di diverse epoche storiche. Così si possono vedere personaggi moderni, certamente appartenenti alla storia del passato, elementi di modernità che probabilmente incontreremo nel nostro futuro e soggetti completamente nuovi appartenenti al mondo dell'immaginario.

La difficoltà più grande che ho incontrato in tal senso è stata proprio quella di non poter mai avere un'idea definitiva del costume completo del personaggio, in quanto, anche se "l'abito non fa il monaco" (n.d.r. a teatro in realtà è esattamente l'opposto), caratterizzare un personaggio con il giusto costume lo rende più verosimile e vicino alla realtà teatrale. Il personaggio cresce nel corso delle prove e viene plasmato da attore e regista che grazie ad un buon lavoro di squadra ne tirano fuori i punti cardine, o meglio ancora i punti di forza che andranno a caratterizzare il ruolo stesso. E il costume, pur facendo da cornice al tutto, rende più comprensibili alcuni aspetti dell'interpretazione come il modo, il tempo e naturalmente la forma del personaggio.

Così più volte, mi sono ritrovata davanti al disegno di un costume di un personaggio che non esisteva, o che forse era esistito e che poi si era evoluto in meglio, dandomi così un altro spunto per un nuovo stile.

Alcuni costumi, come quello dell'Essere delle Onde e quello del Brigante, mi sono venuti di getto. Sin da subito sapevo cosa stessi cercando e cosa volessi trasmettere a chi avrebbe visto la scena, così è bastato prendere matite colorate e un foglio e buttare giù un primo bozzetto. Altri costumi mi hanno messo in maggiore difficoltà poiché mi hanno costretto ad una riflessione che mi ha fatto trarre delle conclusioni a volte troppo affrettate. Uno per tutti, quello di Klepsýdra che a primo impatto avrei fatto completamente nero con dettagli argento, ma in seguito mi è venuto qualche dubbio. "E' davvero obbligatorio che il cattivo della storia debba essere necessariamente vestito di nero? E se invece di giocare sul colore fosse bastato trasmettere quelle emozioni attraverso una molteplicità di costumi per un singolo personaggio in modo da rappresentarne l'evoluzione scenica?"

Così tra un disegno e l'altro i diversi costumi e i diversi caratteri dei personaggi si sono fatti sempre più chiari e, a poco a poco, davano vita e dettaglio ad ogni *carattere*.

In ultima analisi la ricerca e la scelta dei materiali con un occhio alla praticità e l'altro al budget, mi hanno permesso di coniugare il mio entusiasmo per questo progetto con la necessità di fornire agli attori in scena un costume credibile e senza alcun dubbio che fosse notato dal pubblico.

(testo di Carolina Troccoli)

i Personaggi

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”.

Un personaggio così artistico che recita in rima, combattivo eppur romantico, porta immediatamente un parallelo con il “Cyrano De Bergerac” di Edmond Rostand. E' del tutto esatto. Anzi, è più che mai evidente ed in un paio di occasioni persino sfacciato al punto che il personaggio stesso arriva a slittare nell'opera rostandiana permettendosi addirittura di citarlo nella dedica di una lunga ode che Amanthar recita magistralmente. Un elemento surreale innegabile è proprio quello di rendere surreale anche l'interpretazione del *media* e quando il *media* è l'Attore non c'è niente di meglio che farlo collidere con la realtà della scena per rendere l'azione ancor più surreale del reale.

Un elemento quasi iperreale è invece **il Brigante**.

Egli appare dal nulla, probabilmente da una realtà virtuale comunque presente in qualsiasi mondo surreale. Il – tra virgolette – malvivente è presente in quasi tutta la letteratura fantasy o surreale dai tempi di Beowulf o di “Zimviamvia” di Eric Rucker Eddison. Il malvivente incarna il contatto con la natura, il bisogno di “uscire fuori dagli schemi” e della vita avventurosa dei racconti di fantasia di tutto il Novecento. Illustri briganti che hanno fatto storia sono stati Jean Valjean de “I Miserabili” di Victor Hugo, Robin Hood dall'omonimo romanzo di Alexandre Dumas e molti altri che è facile ritrovare anche consultando una ben fornita biblioteca virtuale. Il termine “brigante” sembra derivare da un'antica diramazione dei Celti abitanti della Britannia presso Eboracum (l'odierna York), tristemente famosi presso gli antichi romani a causa della loro riottosità. Secondo il Devoto-Oli per “briga” è da intendersi

una parola che in lingua gallica indica "forza", poi trasmessa al volgo con il meno positivo significato di "prepotenza" (cfr: *Wikipedia*).

Il Brigante rappresenta lo stretto contatto della scena con la realtà poiché egli anima la propria azione in virtù della necessità e niente e più connotato nel reale del sentimento del bisogno, della ricerca. Per l'appunto il personaggio del Brigante giunge in scena quasi inaspettato, furtivo eppure palesemente palese. In esso è presente l'illogico raziocinio che riesce a giustificare atti diversamente discutibili nel consesso umano, erigendoli a puro esercizio di estetica. Il Brigante è infatti un esteta, un ladro gentiluomo tuttavia sospeso tra la voglia di redimersi e la necessità di rimanere bandito per sbarcare il lunario.

Come detto egli è un forte presagio di realtà nell'intera rappresentazione, quasi un appartenente al mondo di Lucio Fontana: l'artista che dopo aver 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 successioni 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.

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 signifikante: 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 da **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.

Altra curiosità che la riguarda, quando è arrivato il pacco che lo conteneva, non sapevamo che l'impresa che ha provveduto allo stampo avrebbe inviato l'intera lastra in forex... quindi potete immaginarvi la sorpresa quando il corriere ha consegnato a casa del regista un pacco di "DUE METRI PER DUE" che ha dovuto essere aperto nel corridoio condominiale.

DODECAEDRON

Anche i *Dodecaedron* introdotti dal Coryphaeus hanno la loro bella 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.

GLI STRUMENTI MUSICALI

Si può dire che Klepsýdra 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 salterio detto anche liuto clessidra, costruito appositamente per lo spettacolo da un artigiano irlandese.

Armonia, invece, recita munito di 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.

Melodia suona invece un *Kaval 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 imprevisi. 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?

Innanzitutto 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 ed 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 ed 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 avvitarne 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 nascondere 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 *desperate*... 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 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 , z ovvero 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

"Lo so, non sarete d'accordo con me, ma non sono soddisfatto quando tutto il pubblico mi dice di aver capito lo spettacolo... né lo sono quando tutto il pubblico mi dice di non aver capito nulla.

Ma se in tutta la sala, uno spettatore, uno soltanto, mi dice di aver capito, allora sì che sono felice lo spettacolo ha avuto successo. Lo spettacolo è andato in scena anche solo per quell'unico spettatore che lo ha apprezzato.

Questa è la più grande soddisfazione che un Artista possa provare."

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 un 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.

MARCO V. POGLIAGHI

Scrittore, autore, regista teatrale, musicista e compositore.

Nel 2016 è autore e regista di “**KLEPSYDRA**” un’azione scenica surreale che rappresenta un’attenta, complessa e profonda riflessione sul tempo. Scrive anche le musiche originali e a dicembre dello stesso anno pubblica con *Youcanprint* il libro da cui è tratto lo spettacolo. Il libro è disponibile in formato cartaceo ed eBook nelle migliori librerie e nei megastore online.

Ha pubblicato nel 2014 - sia in italiano, sia in inglese - il suo nuovo romanzo “**AEON ROSS e il Sentiero dei Sogni**” (*Aeon Ross and the Trail of Dreams*).

E’ autore, regista e compositore musicale dello spettacolo “**ZITTO TU, CHE SEI MORTO!**” andato in scena, tra gli altri, al prestigioso Teatro Filodrammatici di Milano (*cfr*: www.sillog.it/zittotucheseimorto).

Autore dello spettacolo teatrale “**LA STORIA INFINITA di Michael Ende**” della quale ha scritto musiche originali ed il primo adattamento teatrale in italiano direttamente dal romanzo originale (*cfr*: www.storiainfinita.it).

E’ sostenitore della musica *free* ed è autore di numerose musiche pubblicate gratuitamente ed ascoltabili e scaricabili legalmente dal sito internet **Jamendo.com**.

Quando non è dietro una scrivania, pratica l’alpinismo.

L'Associazione

TEATRO: UNA REALTA' CREATIVA

LA SILLOGE nasce dalla vita, dal sogno e dalla passione umana verso l'arte nelle sue forme e varietà più complete e pronunciate. Nasce dall'esperienza, dalla costanza di intenti, dalla determinazione e dal coraggio di chi ha voluto creare dal nulla un nuovo punto di riferimento per tutti coloro che vogliono esprimersi e realizzarsi attraverso il Teatro, la Musica, la Scrittura e l'Arte Figurativa.



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, una Realtà creativa" 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, 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.

Di preferenza prediligiamo il teatro surreale, l'azione scenica, la ricerca interpretativa utilizzando tecniche di rappresentazione innovative e prediligendo testi contemporanei e inediti mai visti a teatro.

E non intendiamo fermarci....

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 i Teatri italiani per consentire ai Soci di accedervi a condizioni favorevoli.

Web 3.0

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

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.

"... 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."

il Cast

Amanthar **MANUEL INNOCENTI**

Klepsýdra **CRISTINA MUTTI**

Il Brigante **MARCO MORSELLI**

Essere delle Onde
+ Istante Tre **CAROLINA TROCCOLI**

Mutaforma
+ Coryphaeus **LUCA CALINI**

Armonia
+ Mutaforma (ragazzo) **RICCARDO PESCE**

Istante Due **SILVIA INNOCENTI**

Melodia
+ Inviata della Sorellanza **LAURA PARMIGIANI**

Il Re degli Istanti **FRANCESCO TROCCOLI**

Danses Macabres **GIOVANNI DEL PRETE**
ELENA NOVA
LAURA PARMIGIANI
RICCARDO PESCE

Lo Staff

Regia	MARCO V. POGLIAGHI
Direzione di Scena	ENNIO GENEROSO
Musiche Originali	MARCO V. POGLIAGHI
Scenografie Digitali	SILLOGE ART DEVELOPMENT
Luci	ENNIO GENEROSO MARCO V. POGLIAGHI
Costumi	CAROLINA TROCCOLI
Trucco	SILVIA INNOCENTI
Ufficio Stampa	MANUEL INNOCENTI GREGORIO AVERSA
Fotografia di Scena	MARCO VIGNATI
Social Network Advisor	MANUEL INNOCENTI
Amministrazione	PATRIZIA GASPAROTTO

Ringraziamenti

Spazio Prove **ANFFAS NORD MILANO**

Stampe Digitali **3G snc di Ciro Guastaferrò & C.**

Unità Scenografiche **SERIGRAFICA MONTERISI srl**

Concept & C.A.D. Clessidra **GABRIELE GHEZZI**

Biglietteria **PATRIZIA GASPAROTTO**

Tournée

TEATRO SILVESTRIANUM

Venerdì 13 Ottobre 2017 – ore 21.00

via A. Maffei, 19 - MILANO - M3 Porta Romana

con il patrocinio di



ANNO DELLA CULTURA - #inLOMBARDIA - 2017/2018



Regione
Lombardia



SPETTACOLO CONVENZIONATO
CONSORZIO SISTEMA BIBLIOTECARIO NORD-OVEST
+TECAcard



AUDITORIUM ILPERTINI

Domenica 2 Aprile 2017 – ore 16.30

Piazza Confalonieri, 3
Cinisello Balsamo (MI)



con il Patrocinio del Comune di
CiniselloBalsamo

TEATRO SILVESTRIANUM

Venerdì 16 Dicembre 2016 – ore 21.00

via A. Maffei, 19
MILANO - M3 Porta Romana

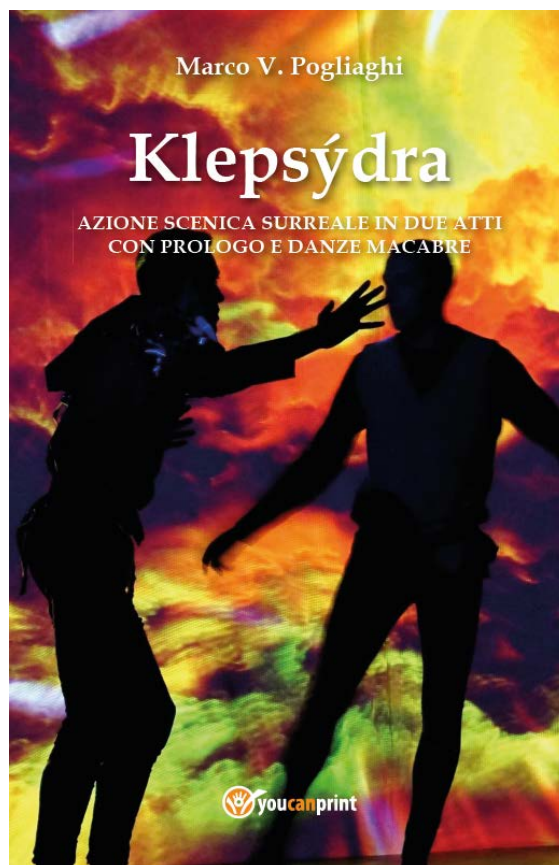
TEATRO SAN GIOVANNI BOSCO

PRIMA NAZIONALE ASSOLUTA

Giovedì 27 ottobre 2016 – ore 21.00

via Lauro, 2
Cusano Milanino (MI)

il Libro



ISBN 978-88-92637-91-7

**disponibile in formato cartaceo
e in eBook nelle migliori librerie online**

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



Scheda Tecnica

Lo spettacolo necessita dei seguenti requisiti tecnici minimi:

Palcoscenico:

- Palco con sipario, quinte mobili, mantovane mobili e graticcia;
- Stangoni per ancoraggio teli di proiezione;
- Camerini e servizi.

Luci:

- N. 10/15 proiettori PAR/LED64 cambiacolore (oppure 20/25 classici 500/1000 W con gelatine colorate);
- N. 2/4 teste mobili;
- N. 4/8 proiettori PAR/64 LED cambiacolore per tagli laterali;
- E' gradita Lampada di Wood;
- N. 1 seguipersona a controllo manuale o digitale;
- N. 2 macchine del fumo;
- Mixer luci DMX.
- Luce stroboscopica bianca o blu.

Audio:

- Impianto audio stereo;
- Mixer audio con almeno due ingressi disponibili in connessione Jack o RCA per collegamento consolle computer audio;
- In caso di grandi teatri, sono graditi microfoni d'ambiente o radiomicrofoni a pelle ed impianto anti-feedback.

DOTAZIONE SCENICA:

- n. 2 proiettori NEC GT1150 da 3000 Ansi/Lumen cad. (1024x768);
- n. 2 gruppi UPS per proiettori e cavi di alimentazione;
- 120 metri cavo UXGA VGA HD15M/HD15M a doppia schermatura;
- n. 2 booster segnale UXGA upto 300MHz;
- teli bianchi ignifughi per retro/fronte proiezione fino a 15,00m x 6,00m;
- n. 1 computer per controllo proiezioni video e audio sincronizzati;
- n. 2 macchine del fumo Proel da 900W XLR telecomandate;
- n. 1 Transmitter/Receiver 2.4G Wireless XLR DMX512 per controllo LED;
- n. 6 fari PAR/64 LED RGBA;
- n. 1 faro PAR/64 LED RGB;
- n. 1 mixer luci centralina LED, XLR/DMX512;
- Stativi, supporti, cavi XLR e terminali.

Per ulteriori informazioni visitate i portali

www.klepsydra.net

www.silloge.it

www.storiainfinita.it

oppure contattare

ufficiostampa@silloge.it

presidenza@silloge.it

la Silloge

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