

ANIMA! *cinque paesaggi*

un progetto produttivo di **LEVIEDELFOOL**

regia e drammaturgia **Simone Perinelli**

consulenza artistica, aiuto regia e organizzazione **Isabella Rotolo**

con **Sussanah Iheme, Ian Guldani, Alessandro Sesti e Simone Perinelli**

disegno luci **Gianni Staropoli**

video **Luca Brinchi e Daniele Spanò**

progetto sonoro **Giovanni Ghezzi**

Direzione tecnica e movimenti di scena **Matilde Niccolai**

scene e maschere **Francesco Givone, Gisella Butera e Matilde Gori**

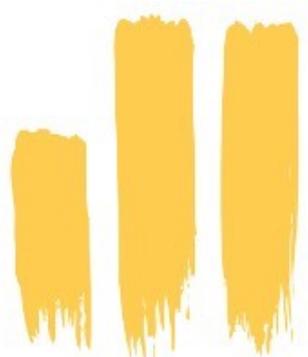
foto e grafica **Manuela Giusto**

coproduzione **Teatro del Carretto, Teatro della Tosse e Leviedelfool**

sostenuto dalla **Regione Lazio** con il Fondo Unico 2021 sullo Spettacolo dal Vivo

Con il sostegno del **Centro di residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt),**

Aldes/SPAM!, Teatro Biblioteca Quarticciolo - Teatro di Roma, Murmuris - Teatro Cantiere Florida Firenze



Leviedelfool



«Chi siete voi, animali, psychai che ci visitate in sogno? e perché venite a noi, proprio a noi, che abbiamo trascorso gli ultimi due secoli a sterminarvi regolarmente, a un ritmo sempre più rapido, senza pietà, specie per specie, in ogni parte del mondo?». Benefattori segreti, portatori di un fuoco che non si vede e di una parola che non si sente, gli animali che balzati da lontananze primordiali nel buio del nostro letto condividono con noi la profonda intimità onirica ci legano sia al microcosmo psichico, alla sua cognizione primordiale che ci definisce in quanto "animati", sia al macrocosmo in cui ciascuna nostra anima è inserita e partecipa: al mondo sfigurato dallo sterminio della natura, che ha accentuato la nostra separazione dalle loro vite, che ci mostra quotidianamente le loro sofferenze. Non li chiamiamo, ma ne siamo chiamati. Perché senza questa residua familiarità con le loro immagini, con i loro comportamenti nelle nostre anime, non possiamo capire noi stessi come esseri umani.

Uno spazio liquido, mobile, indefinito. Un fondale come nel set di un cartoon scandisce il tempo e costruisce paesaggi interiori: un cielo, una vecchia carta da parati di una casa diroccata, una giungla. Un messaggio in una segreteria risuona nella casa completamente abbandonata, a parte 4 gatti che ancora abitano lì. Messaggio che suona come un rebus da decifrare:

Moltissimi gatti si sono radunati in una casa diroccata e deserta, dove un uomo li sta osservando di nascosto. Un gatto balza sul muro e grida: "Dite a Dildrum che Doldrum è morto". L'uomo va a casa e ripete la frase alla moglie, al che il gatto di casa fa un balzo e miagola: "Allora il re dei gatti sono io!" e scompare su per il camino."

Questo è l'inizio del viaggio di quattro anime verso una morte che all'infinito diviene rinascita in nuove forme.

È importante avere un segreto, una premonizione di cose sconosciute. L'uomo deve sentire che vive in un mondo che, per certi aspetti, è misterioso; che in esso avvengono e si sperimentano cose che restano inesplicabili. Solo allora la vita è completa.

Jung, Ricordi

Anima mia, dove sei? – con questa domanda Jung si interroga, nel suo *Libro Rosso*, sulla scoperta e l'analisi dell'inconscio. Allo stesso modo intendiamo interrogarci, con un'elaborazione di fantasie personali sugli archetipi in quanto forme primarie di sviluppo della coscienza, manifestazioni simboliche da cui nasce il mito come figura nella quale si incanala e si esprime l'energia dell'anima.

ANIMA! cinque paesaggi è una composizione per quattro performer, quattro anime, o animali, nel loro susseguirsi di vite e reincarnazioni per cercare di dare voce all'indicibile attraverso cinque *landscape interiori* o paesaggi inconsci, trasformarti in immagini che parlano, specchio del mondo in cui viviamo.

Il viaggio di ANIMA! toccherà di volta in volta temi come la ricerca di se stessi, trasformata sulla scena in una vera e propria battuta di caccia; la perdita di sé, della percezione del tempo e dello spazio, in cui ci interrogheremo su cosa significa sentirci al di fuori del nostro "io", perderci nel vuoto; l'imitazione come istinto primordiale dell'essere umano, ma non solo, anche di tutte le creature viventi, come caratteristica necessaria all'evoluzione; il tema del doppio, in quanto ombra che incombe nel rapporto identitario di ciascuno di noi; la morte e la rinascita e infine la vita come rappresentazione, il voyeurismo informatico, la frantumazione del sé nella proliferazione dei mezzi tecnologici e delle possibilità di riproduzione, di ri-prodursi, nel senso non più biologico del termine, ma tecnologico, in un sovraccarico di copie più o meno esatte di noi stessi.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La vita è un viaggio iniziatico che ci conduce alla verità e all'unione, quello che Jung definisce "processo di individuazione": la meta di questo viaggio è lo sviluppo della personalità individuale.

ANIMA! nasce come viaggio interiore esperito attraverso l'immagine, è il percorso dell'anima platonica, la ricerca del sé. Il nostro lavoro non prevede uno spettacolo diviso in capitoli ontologici sul concetto di anima, non un semplice racconto o un'immersione nella psicologia e nella storia, ma un flusso di immagini, un percorso di scoperta che lo spettatore sarà chiamato ad affrontare insieme ai performer. Siamo convinti che il processo di conoscenza individuale sia legato a doppio filo con la creazione artistica, attraverso le sue opere l'artista scopre se stesso ed è dallo svelamento interiore che ogni individuo può dare vita a una qualsiasi forma d'arte. James Hillman nel suo saggio *Il codice dell'anima* esplora i concetti di *carattere*, *vocazione*, *destino*. Tre semplici parole che assumono un ruolo fondamentale, sia nello sviluppo e nella realizzazione individuale di ciascuno di noi quanto nella nascita dell'opera d'arte. La nozione di anima che Hillman reintroduce nella cultura psicologica occidentale, traendola fuori dal linguaggio poetico e religioso nel quale era stata confinata dopo il neoplatonismo rinascimentale, è fortemente connessa al mito, in cui essa trova il proprio luogo di manifestazione ininterrotto. Oggi però viviamo in un'epoca in cui il mito è morto, o forse si è semplicemente reincarnato, ha trovato un'altra forma. Ripiegati su se stessi, adattati ai nuovi linguaggi della contemporaneità, gli archetipi si sono evoluti dando avvio alla nascita di nuovi miti. Lo stesso concetto di anima è mutato, così come l'identità dell'opera d'arte.

Questo progetto, partendo dalle riflessioni del sociologo Erving Goffman, intende utilizzare il teatro come metafora utile a indagare l'importanza dell'azione umana all'interno della società. Vorremmo scoprire attraverso quali meccanismi il concetto di arte si sia ridotto a mero esibizionismo con il proliferare delle possibilità e dei dispositivi utili alla produzione. Al giorno d'oggi chiunque può impugnare uno smartphone e mostrare la sua anima al mondo intero. O forse soltanto l'idea di un'idea dell'anima, l'ombra nella caverna di Platone. Ne *La vita quotidiana come rappresentazione* Goffman racconta la società parlando di attori e di pubblico, di routine e di parti, di rappresentazioni, di imbeccate, di ambientazione scenica e di retroscena, di esigenze, capacità e strategie drammaturgiche. Attraverso la metafora del teatro la sociologia spiega la realtà del mondo, il nostro tentativo sarà invece quello di attuare un processo inverso: attraverso l'analisi della nostra società, raccontare il teatro che ci meritiamo.

NOTE DI REGIA

"Anima! cinque paesaggi" è un testo composto da cinque movimenti, cinque capitoli legati da un filo rosso con l'intento di esplorare i paesaggi che l'Anima disegna dentro ogni essere vivo e venuto al mondo, immaginando una voce per l'indicibile che udiamo dentro mentre affrontiamo i grandi temi che ci accompagnano nel corso della vita.

Immagine e visione assumono un ruolo preponderante indirizzandoci verso una ricerca che verta liberamente su linguaggi visivo/sonori in grado di sviluppare ciascun paesaggio fino alla sua epifania. Ogni paesaggio un colore, un animale, un luogo geografico, una suggestione interna, un momento di vita che abbiamo trascorso o che prima o poi attraverseremo.

Lo spettacolo diventa così un percorso da svolgere in simbiosi con lo spettatore, accompagnato nei luoghi più intimi e profondi, grazie alla contaminazione di linguaggi diversi: teatro, danza e video arte.

Quattro performer, tre attori e una danzatrice, uno spazio vuoto solo a prima vista, ma che all'occorrenza sia scatola magica e specchio in cui il pubblico veda riflessi i paesaggi che ospita in sé durante quei momenti di distrazione profonda, quando la mente smette di produrre pensieri a raffica, e rimaniamo assorti sospesi dentro immagini che non sappiamo raccontare.

Simone Perinelli

ISPIRAZIONE

27 marzo 2020, cupi nuvole coprono il cielo di Roma e scaricano pioggia. A pochi passi dal cancello centrale della basilica di San Pietro, tenuto completamente aperto, Papa Francesco è in piedi in silenzio davanti alla piazza deserta. Dietro di lui l'immagine della Salus Populi Romani e il Crocifisso di San Marcello, più sotto dei candelabri illuminano il sagrato silente. Il Papa prega in una piazza vuota: «Fitte tenebre si sono addensate, scenda la benedizione di Dio». Da questa immagine nasce una domanda: cosa riempie quella piazza? Se un uomo sta parlando al vuoto, si può davvero definirlo vuoto? E se quella piazza non fosse stata davvero vuota, cos'è che la riempiva? Quale presenza invisibile?

È dal vuoto che nasce **ANIMA!**, da un vuoto che non è vuoto, e che rimanda al concetto filosofico e artistico giapponese di *ma*, un vuoto inteso come una stanza immaginaria che si trova in una posizione indefinita tra il cielo e la terra, non è né in un luogo né nell'altro, è in uno spazio indescrivibile. L'anima è questo spazio indescrivibile che si trova dentro di noi, è l'espressione del nostro essere e al tempo stesso tutte le sue potenzialità, come Hillman sostiene nella sua "teoria della ghianda", secondo la quale ciascun individuo viene al mondo con un'immagine innata che lo definisce, una forma unica e irripetibile – il *dàimon* – che chiede di essere realizzata per portare felicità ed equilibrio nella propria vita. Quest'immagine è quella particolarità che dentro di noi chiamiamo "me" ed è determinata dalle caratteristiche individuali, dai talenti, dalle inclinazioni e dalle attitudini di ciascuno di noi. Secondo Hillman, proprio come la ghianda prima o poi diventerà una quercia con caratteristiche proprie, poiché ne racchiude fin dal principio tutto il potenziale, così l'individuo è destinato a realizzare la sua unica e vera natura, il suo *dàimon* appunto, che nella cultura religiosa e nella filosofia greca è descritto come un essere che si pone a metà strada fra ciò che è divino e ciò che è umano, con la funzione di intermediario tra queste due dimensioni. Diventare una quercia significa allora compiere in questa vita esattamente ciò per cui si è nati, in base alle caratteristiche e alle peculiarità personali. Il modo per farlo è riscoprire i propri talenti e nutrirla con l'applicazione e la pratica, affinché si possano realizzare, portando a compimento il senso della propria esistenza. Abbiamo così deciso di cominciare la nostra ricerca parlando dell'invisibile. Ma come si può parlare di ciò che non si vede? Ci siamo chiesti se e in che misura siamo contornati da un mondo invisibile che comunica – o non vuole comunicare – con noi. E ci siamo anche chiesti come e in che misura si riflette dentro di noi questo mondo. Da lì nasce il *landscape*, l'idea di paesaggio.



foto di Elisa Nocentini della prima residenza creativa presso il CENTRO DI RESIDENZA DELLA TOSCANA - CapoTrave/KILOWATT e ARMUNIA

SUL CONCETTO DI PAESAGGIO

La scelta di lavorare sul concetto di *paesaggio* è nata dalla convinzione che l'inconscio si esprima per immagini. Lo stesso Jung raccoglie nel *Libro Rosso* il frutto della sua immaginazione, dove rappresenta mondi che appartengono a un'altra dimensione, quella interiore; così come William Blake accompagna le sue poesie con le illustrazioni vividissime della sua mente, perché considera l'immaginazione non come uno stato mentale ma come l'essenza stessa dell'essere umano. Per Blake l'immagine ha il potere di scaturire da vere e proprie visioni, tanto da arrivare a dichiarare che le sue opere artistiche e poetiche gli siano state suggerite addirittura dagli angeli – e cos'è l'angelo custode se non un'entità simile al *dàimon* greco?

Ricalcando il *Mito di Er* raccontato da Platone, e ripercorrendo il viaggio della metempsicosi, **ANIMA!** si suddivide in cinque movimenti, ciascuno dei quali sarà modulato a partire da uno stimolo, una sensazione, un tema principale che si svilupperà attraverso il lavoro dei performer in una partitura verbale e coreografica.

Il paesaggio, per come lo intendiamo noi, vive in bilico tra l'opera d'arte e non, è significato e significante al tempo stesso, costituito da dettagli che, nel bene o nel male, condizionano le nostre emozioni. Nasce dalla composizione apparentemente casuale di vari elementi, proprio come la scrittura creativa facilita il flusso consecutivo ma casuale dei pensieri. Così l'alta componente di casualità prende poco alla volta *forma, colore, luce* e si tramuta nel luogo dell'anima sulla scena. Persino il vuoto può diventare un paesaggio, perché il vuoto racconta, è colmo di potenzialità, come una sala addobbata prima di una festa, quando ancora qualcosa deve accadere e tutto è possibile.

Il paesaggio è in stretta relazione con l'osservatore, e a questo si lega con le aspettative e le potenzialità che gli sono proprie: il paesaggio è la ghianda di Hillman. Ma c'è un momento in cui ogni paesaggio raggiunge il suo culmine e si esaurisce, quello è il momento in cui non lo si guarda più, in cui l'occhio si distoglie, perché la sua intensità di significante ha raggiunto il massimo e l'epifania visiva è diventata un'epifania di senso. **ANIMA!** si colloca esattamente in quel momento, quando il performer in scena smette di essere carne e si fa lui stesso paesaggio, così che lo spettatore possa guardare oltre l'attore e anziché cercare di estrarre a forza l'immagine da ciò che

vede si guarderà dentro e tenterà di trattenere queste immagini per vedere dove lo conducono e come si trasformano in lui. I paesaggi interiori si faranno visione e immagine teatrale, ogni *landscape* sarà caratterizzato dalla dominanza di uno specifico colore, da un animale guida che ne incarna il *dàimon* e da una suggestione interna, un momento di vita che abbiamo trascorso o che prima o poi inevitabilmente tutti attraverseremo.

Nell'allestimento scenografico il concetto di paesaggio sarà restituito attraverso un impianto visivo di forte impatto e di forte carattere simbolico ed evocativo. Oggetti, costumi, videoproiezioni e maschere permettano di far risaltare le atmosfere dei diversi paesaggi cercando di declinare le **tre direttive principali** del progetto: il **rapporto tra mondo animale e anima**, il **linguaggio del cartoon** e il **mondo dell'infanzia**, il **ciclo di vita-morte-reincarnazione**.

L'utilizzo di un fondale retroilluminato e di un videoproiettore ci permetterà di modificare lo spazio attraverso le creazioni di **Luca Brinchi e Daniele Spanò**. Le immagini da loro create ci consentiranno di metamorfosare lo spazio in un dialogo continuo con la drammaturgia della luce creata da **Gianni Staropoli**, le atmosfere sonore di **Giovanni Ghezzi** e le scene di **Fabio Giommarelli** permettendoci così di creare dei veri e propri *landscape interiori*: una casa diroccata abitata da gatti, una riserva in nord America, una giungla, il tramonto del sole su Marte. Il palco, da spazio neutro e limite fisico, si trasformerà in questo modo in paesaggio onirico, in una finestra sul mondo che permetta di ampliare il territorio o in uno spazio evocativo dell'immaginazione, dove tutto può succedere e dove prendono vita le proiezioni della nostra psiche.

Riferimenti per le video proiezioni che verranno poi rielaborati e realizzati da Luca Brinchi e Daniele Spanò:



SUL CONCETTO DI ANIMA/ANIMALE

Parlando di anima è stato impossibile non ritrovarci a parlare e a contemplare il mondo animale, detentore forse oggi del maggior potere evocativo della sfera spirituale. L'animale, da sempre assunto a segno di un rapporto ancestrale e iconografico con l'anima, è al tempo stesso icona della contrapposizione tra spirito e istinto. Ci siamo trovati così a lavorare su una doppia vettorialità tra l'anima e l'animale: l'animale che è in noi e lo spirito racchiuso nell'animale.

Tutti noi cerchiamo cibo, acqua, sicurezza e un compagno o una compagna. E cerchiamo uno status, in modo da poter avere un accesso preferenziale a quelle risorse. Se un leone potesse parlare, probabilmente ci annoierebbe con le solite cose terra terra: la pozza d'acqua, le zebre, i facoceri, gli gnu... fino alla nausea. Sesso. Cuccioli, Altro sesso. L'ansia causata da quei due nuovi fratelli minacciosi con le loro fantastiche, foltissime criniere. Che c'è di tanto difficile da capire? Le loro preoccupazioni - cibo, compagni, figli, sicurezza - sono le nostre. Dopo tutto noi siamo diventati umani insieme ai leoni, sulle stesse pianure, entrambi a inseguire le stesse prede e a sottrarci a vicenda le loro carcasse. Abbiamo moltissimo in comune. Non è colpa dei leoni se poi alcuni esseri umani sono diventati filosofi. [...]

[...]Una volta un ricercatore riprodusse la voce registrata di un'elefantessa morta, trasmettendola da un altoparlante nascosto nel fitto della vegetazione. I familiari della deceduta, come impazziti, la chiamarono e la cercarono dappertutto. La figlia continuò a chiamarla per giorni. Quei ricercatori non fecero mai più una cosa simile.

[...] Teresia, l'elefantessa, visse fino a circa sessantadue anni. Da quando era nata, pressappoco nel 1922, il mondo era cambiato e nel corso della sua vita era andato riempiendosi di esseri umani e di nuove macchine. Teresia attraversò, peraltro ignara, la grande depressione, la seconda guerra mondiale, i campi di sterminio nazisti e Hiroshima; né ebbe consapevolezza alcuna degli orrori avvenuti in Birmania, Corea, Cambogia e Vietnam; delle incomprensibili missioni Apollo, verso quella stessa luna alla cui luce lei marciava la notte; dell'era dello swing, del jazz o del rock and roll. Il movimento per i diritti civili le era passato accanto senza che se ne avvedesse, come pure quelli delle donne e degli ambientalisti, con la loro Primavera silenziosa. Aveva trascorso il periodo della Guerra Fredda nel tepore della luce dei tropici non s'era proprio accorta delle lotte di Nelson Mandela per liberare gli esseri umani di un paese che aveva sterminato quasi tutti quegli elefanti. Nella cronologia della storia mondiale, la vita di Teresia si sovrapponeva a tutti quelli eventi. Lei si muoveva peraltro seguendo un ritmo più antico e uniforme.

Carl Safina - Al di là delle parole

Di grande importanza per rendere il lavoro sugli animali sarà l'utilizzo di **maschere e teste di animali** appositamente commissionate per il progetto e realizzate da **Francesco Givone** in collaborazione con l'Accademia di Belle Arti di Firenze, che rappresentino le fattezze degli animali declinate nell'estetica degli origami. Gli animali accompagneranno il viaggio attraverso i diversi paesaggi come spiriti dominanti dell'atmosfera che si creerà in ogni quadro. Questa scelta permetterà ai performer di lavorare fisicamente sulla scena, di viverla attraverso un lavoro sul corpo mirato alla biomeccanica dell'animale, di studiare la prossemica e la cinesica dell'essere corpo circondato da altri corpi in uno spazio (apparentemente) vuoto.

Riferimenti per le maschere e le teste che verranno poi rielaborati e realizzati da Francesco Givone:



MODALITÀ DI ESIBIZIONE E DI INCONTRO CON IL PUBBLICO

La compagnia Leviedelfool ha sempre portato avanti, accanto alla produzione di spettacoli teatrali, un'intensa attività di formazione attraverso workshop attoriali, di drammaturgia e incontri con il pubblico.

ANIMA! è, forse più dei lavori precedenti, un progetto che mette al centro l'uomo, le sue aspirazioni e delusioni, il sentirsi "chiamati" e la difficoltà nel portare avanti la propria vocazione nel contesto sociale in cui viviamo.

Punto focale della modalità di esibizione sarà utilizzare la scena come uno specchio, in cui il pubblico veda riflessi i paesaggi che ospita o ha ospitato nella sua parte più intima e nascosta, in quei momenti di distrazione profonda, quando la mente smette di produrre pensieri a raffica, e rimaniamo assorti, sospesi, dentro immagini che non sappiamo raccontare.

È per questo che il nostro progetto sarà strettamente legato all'interazione con il pubblico.

PROGETTO ANIMA! / L'INSTALLAZIONE "Anima è"

Una diramazione del nostro progetto è la creazione di un'installazione sensoriale che, affiancata allo spettacolo teatrale, potrà generare una catarsi emotiva ancora più completa nello spettatore. L'idea è di attivare una serie di interazioni con le comunità locali del Lazio, partendo da Calcata, sede della compagnia, a Roma, luogo del progetto di formazione e aprire una call in cui si potrà continuare la frase "*Anima è*" con ogni mezzo creativo a disposizione: un racconto, un suono, una fotografia... È una chiamata all'ascolto della propria anima: risvegliare il proprio daimon, ricordare un momento della propria vita in cui quella voce aliena si è rivelata. Cosa è accaduto dopo? L'abbiamo accolta o respinta? Raccoglieremo queste storie per scoprire se l'anima ha davvero una base universale, una condivisione che diventa un appello per metterci in empatia gli uni con gli altri.

Vogliamo creare un percorso attraverso cinque "stanze", ognuna delle quali richiama i cinque paesaggi dello spettacolo teatrale. Un momento per soffermarsi dopo quanto è accaduto sulla scena e per lasciarsi trasportare nelle varie sfaccettature dell'anima che altre persone prima di noi hanno lasciato in questo spazio. Tutto il materiale raccolto avrà un duplice fine, sarà sia una presenza evocativa all'interno dello spettacolo teatrale sia il cardine dell'installazione sensoriale curata da Fulvio Chimento, un curatore romano d'arte contemporanea, capace di dare ordine e potenza a tutta la documentazione ricevuta. L'interazione non si concluderà una volta creata l'installazione in quanto sarà possibile per ogni partecipante attraversare lo spazio attivamente e lasciare così ulteriore materiale che andrà ad arricchire quello raccolto in residenza. Saranno infatti messi a disposizione all'interno dell'installazione, strumenti come una polaroid, un registratore, un quaderno, fogli e colori in modo da generare ciclicità e continua rinascita all'installazione stessa.

INGUAGGIO ARTISTICO E MULTIDISCIPLINARIETÀ

Lo spettacolo **ANIMA!** si servirà di un linguaggio contemporaneo risultante dall'incontro e dall'interazione di diverse discipline artistiche: il teatro, la danza, il lavoro fisico al limite dell'acrobatico, la musica e la video arte. Il focus e il tratto comune sarà il movimento, inteso come insieme di partiture fisiche ed emotive che si spingerà solo in alcuni momenti ad arrivare a forme pienamente coreografiche e acrobatiche. La prosa sarà naturalistica e affidata all'emozione e al lavoro poetico sui personaggi che animano la scena; in ogni caso sarà monologo, dialogo e coro moderno di una possibile tragedia contemporanea. L'elemento comico, nel testo come nella caratterizzazione del personaggio, sarà alternato a quello drammatico con l'obiettivo di mettere in luce le sfumature tra i due universi sottolineandone i momenti di transizione. Parte del lavoro fisico sarà incentrato sullo studio dei movimenti di quegli animali che abiteranno i diversi capitoli del testo, con la finalità di trasformare l'azione in parola. La danza sarà interamente sviluppata sulla frammentazione del movimento, sull'esagerazione che porta al colore grottesco. Sarà utilizzata anche la tecnica dello slapstick per riprodurre i movimenti degli attori nei primi film muti del novecento e dare corpo alla presenza sulla scena di figure che simboleggino l'anima durante le peripezie della vita. Altro elemento fondamentale è l'utilizzo di maschere a forma di teste di

animali. A terra un tappeto danza e sul fondo un pvc bianco retroilluminato e retroproiettato a creare attraverso colori, luci, ombre e videoproiezioni le suggestioni di luoghi e situazioni: una casa diroccata abitata da gatti, una riserva in nord America, una giungla, il tramonto del sole su Marte. A supporto dell'apparato visivo prevediamo l'utilizzo di microfoni per amplificare la voce lì dove necessario e un disegno del suono che contempi la possibilità della spazializzazione sonora per rendere lo spettatore ancora più immerso nello spettacolo. Utilizzeremo più diffusori distribuiti sul palcoscenico anche per la musica che spazierà da tracce di Colin Stetson, compositore contemporaneo di impronta elettronica e nuova classica, a Schubert fino a Gino Paoli.

La contaminazione di linguaggi sarà al centro della nostra ricerca: teatro e danza sfumeranno uno nell'altra a servizio di un comune denominatore che sarà il movimento inteso come e-mozione e l'impianto visivo e sonoro sarà determinante nella creazione dei paesaggi evocati in ogni quadro. La scelta stessa della tematica è nata dagli spunti di riflessione suscitati da libri di diverse discipline. La filosofia antica che utilizza il linguaggio mitologico per veicolare la centralità della scelta umana nella costruzione del proprio destino, come raccontato nell'ultimo libro della Repubblica di Platone ma anche la psicanalisi con l'interpretazione del mito di Er portata avanti da Jung e successivamente da Hillman. La letteratura diversificata nel tempo e nello spazio e nelle sue forme, poesia, saggi, testi teatrali sono una continua fonte di arricchimento di pensiero.

Contaminazione creativa tra le diverse culture

La drammaturgia di **ANIMA!** è un testo originale scritto da Simone Perinelli che funge da struttura portante dove vanno a confluire estratti di autori teatrali e della letteratura innescando una contaminazione letteraria sia sul piano temporale che su quello geografico. Autori diversi e distanti tra loro saranno colori della stessa tavolozza da cui attingere per comporre un unico quadro di senso. Ad affondare le pennellate sulla tela bianca ci sarà un Platone a donare l'intensità di colore del Mito e di quella forma di pensiero che è alla base della cultura occidentale. Harold Pinter, drammaturgo britannico con il suo teatro definito "etologico" in riferimento alla scienza che studia l'espressione comportamentale degli animali (compreso l'uomo) ed in particolare sull'aggressività delle varie specie, dipingerà con le tonalità esistenziali proprie di testi come *Victoria Station* e *Una specie di Alaska*.

Non possono mancare le note orientali del giapponese Murakami portatrici di quel sentire molto profondo rispetto all'anima che emerge dai luoghi evocati in *Kafka sulla spiaggia* e *A sud del confine, a ovest del sole*. Il libro rosso di Jung ha in sé la tonalità forte e decisa dei sogni e delle visioni che popolarono il suo "viaggio di esplorazione verso l'altro polo del mondo", è un libro segreto in quanto riproduzione simbolica di un universo altro, popolato di immagini interiori che provengono da un aldilà mitico, in cui si caricano di una potenza numinosa che le rende a un tempo guaritrici e pericolose. Dall'Europa al Giappone passando anche per le tortuose vie delle credenze sull'anima nell'antico Egitto, dall'arcaico al contemporaneo; è da queste coordinate che la drammaturgia dello spettacolo vuole attingere per attraversare insieme allo spettatore i molteplici modi di sentire rispetto all'anima da parte di culture diverse e distanti nel tempo e nello spazio.

INTERVENTI DI EDUCAZIONE E PROMOZIONE PRESSO IL PUBBLICO REALIZZATI ATTRAVERSO LE SCUOLE/UNIVERSITÀ PROGETTO ANIMA! / INCONTRO CON GLI ADOLESCENTI

Levi edelfool ha sempre portato avanti, accanto alla produzione di spettacoli teatrali, un'intensa attività di formazione. Pertanto nella fase iniziale del lavoro è previsto un percorso che coinvolgerà i giovani di un Istituto Superiore. L'istanza di partenza del laboratorio sarà la necessità di interrogarci insieme ai partecipanti su come la nostra intimità possa interagire con il mondo esterno, e in che misura l'uso sempre più massivo della tecnologia e dei social vada a toccare il nostro "io" più intimo. Il percorso prevede anche la partecipazione attiva alle prove dello spettacolo, così da assistere al processo artistico prima ancora che al prodotto finito. Inoltre i partecipanti saranno invitati a diventare parte integrante della creazione attraverso due momenti pubblici prendendo parte attiva nell'azione L'ASCENSORE e nel lancio del Contest fotografico #ANIMALAND.

L'ASCENSORE

Una vera e propria irruzione nel territorio che vedrà agire gli adolescenti, accompagnati dai performer, in quello che l'antropologia definisce un non-luogo, spazio in cui milioni di individualità si incrociano senza mai entrare in relazione, sospinti o dal desiderio frenetico di consumare o di accelerare le operazioni quotidiane. Altamente rappresentativi della nostra epoca, i non-luoghi sono il sintomo della precarietà assoluta, della provvisorietà, del transito. Sono spazi attraversati che nessuno abita. Non luogo d'eccezione scelto per l'interazione sarà l'ascensore. L'ASCENSORE è un progetto che ha bisogno di un luogo di passaggio in cui qualsiasi distrazione diventa funzionale pur di evitare l'interazione umana (lo sguardo sul telefono, gli auricolari nelle orecchie). Tutto si esaurisce nell'arco di pochi secondi, come un ascensore che ci conduce da un piano all'altro. Quante volte abbiamo condiviso con degli estranei lo spostamento tra un piano e l'altro di un palazzo e ci siamo ritrovati a guardare soffitti, pavimenti, schermi del cellulare per fingerci impegnati e poter così nascondere l'imbarazzo? Cosa potrebbe succedere, se invece dei soliti discorsi sulle condizioni meteorologiche e sulle regole condominiali, in quel momento, ci ritrovassimo davanti a un dàimon chiamato a interrogarci sulla nostra anima chiedendoci di rispondere ad un arcaico dilemma: in chi o cosa ti reincarneresti se potessi scegliere?

Secondo il mito di Er raccontato da Platone nella Repubblica prima della nascita, l'anima di ciascuno di noi sceglie un'immagine, un disegno che poi vivremo sulla terra, e riceve un compagno che ci guidi quassù, un daimon, che è unico e tipico nostro. Dopo aver liberamente deciso il tipo di vita che desiderano, le anime si dissetano nelle acque del fiume Lete, e dimenticano la vita precedente. Così il cerchio si chiude ed inizia la nuova vita.

Nell'istante in cui si incontra una persona, dopo che si sono aperte le porte dell'ascensore, si genera in molti di noi una sensazione di imbarazzo. Anche se non fossimo completamente estranei, non è detto che si abbia voglia di iniziare una conversazione tanto più se si aggiunge il fattore tempo, una manciata di secondi tra un piano e l'altro. Tutto ciò potrebbe portare la persona a cui abbiamo rivolto una domanda ad essere molto superficiale o addirittura a sviare nella risposta, non per mancanza di volontà, ma per la razionale consapevolezza che il tempo a disposizione è poco.

Il progetto ha l'obiettivo di lavorare sulla drammaturgia ma in modo performativo, e di creare un incontro impattante che si esaurisca nei pochi secondi di una possibile corsa in ascensore. Ogni partecipante, dotato degli opportuni dispositivi individuali di sicurezza, si trasformerà in un dàimon alla ricerca di voci, sogni e ambizioni dell'anima. Questa "confessione" in ascensore, registrata solo in forma vocale per limitare al minimo l'imbarazzo che si potrebbe generare, sarà usata per creare un collage di voci, sogni e ambizioni dell'anima, la colonna sonora di un video promozionale dello spettacolo **ANIMA!** che sarà poi diffuso sui nostri canali social. Inoltre sarà l'occasione di lavorare con gli adolescenti in modo performativo e drammaturgico.

#ANIMALAND

La seconda azione vedrà il gruppo di adolescenti coinvolti, insieme all'intero staff dello spettacolo, nel lancio di un contest fotografico in cui verrà richiesto ai partecipanti di pubblicare sul loro profilo instagram una fotografia che risponda alla domanda "*Il paesaggio dell'Anima*", di taggare la compagnia @levidelfool e inserire l'hashtag #animaland. Tutte le immagini saranno condivise sul profilo della compagnia e saranno soggette alla votazione degli instagrammers. Le cinque foto che alla scadenza decisa avranno il maggior punteggio verranno scelte come immagine grafica per le cartoline dello spettacolo teatrale **ANIMA!** e rientreranno nei crediti del progetto.

Levi edel fool



compagnia teatrale

“...Raggiungevamo così l'immagine del tradizionale 'buffone del re', il fool, che, lungi dall'essere realmente folle, può dire tutte le verità. Con il corpo di un buffone, colui che si burla può prendere la parola e dire cose inaudite deridendo persino l'inderisibile: la guerra, la fame nel mondo, Dio... Ho notato che coloro che così si burlavano di tutto, senza risparmiare i valori più forti, evidenziavano il mistero delle cose, raggiungendo il grande territorio della Tragedia. Mi chiesi da dove potessero provenire i buffoni escludendo fin da subito uno spazio realistico come la strada o la metropolitana. Arrivavano quindi all'Altrove, dal Mistero, dalla Notte, dal Cielo e dalla Terra. I buffoni si divertono. Si divertono sempre ad imitare la vita degli uomini.”

Jacques Lecoq

Levi edel fool è una compagnia teatrale fondata nel 2010 a Roma che vive del lavoro e dei progetti artistici di Isabella Rotolo e di Simone Perinelli e della collaborazione con diversi artisti che lavorano alle singole produzioni della compagnia.

Levi edel fool rappresenta i propri spettacoli in Italia e all'estero lavorando su drammaturgie originali e focalizzando il proprio percorso sui possibili nuovi linguaggi del teatro contemporaneo in grado di coniugare il teatro, la danza, il movimento acrobatico, la musica e il circo in un continuum espressivo ed evocativo di un altrove immaginifico e ancora possibile.

Sede della compagnia è il Teatro Comunale di Calcata dove la compagnia ha creato nel 2012 il CALCATA TEATRO LAB, laboratorio permanente per le arti sceniche, e dove organizza incontri e workshop. Oltre al progetto di formazione, la compagnia si occupa di creare occasioni formative e creative attraverso workshop attoriali, di drammaturgia e incontri con il pubblico, al fine di proporre un nuovo tipo di rapporto tra pubblico e artista che permetta di abbattere le distanze e i ruoli e che non riduca l'espressione artistica teatrale alla mera rappresentazione di uno spettacolo, creando occasioni di dialogo aperto e scambio di competenze, esperienze e conoscenze.

Nel 2012 la compagnia viene chiamata a far parte del progetto biennale “Scendere da cavallo” indetto dalla Fondazione Pontedera Teatro, il quale si è concluso a giugno 2014 con lo spettacolo collettivo “Era delle Cadute”, presentato all'interno del festival Fabbrica Europa 2014.

Dal 2013 la compagnia organizza a Calcata ITINERARIA FESTIVAL – Arti Sceniche in Transito, festival itinerante che, partendo da Calcata, trova durante l'anno altre tappe nel Comune di Modugno (BA) e nel Comune di Sarzana.

Nel 2014 la compagnia è stata coinvolta nel progetto InArea, organizzato all'interno del Festival Collinarea. Progetto formativo con esito finale che ha visto coinvolte più compagnie con lo scopo di creare nell'arco di cinque giorni un evento spettacolare di chiusura del festival con i partecipanti al laboratorio. Il progetto formativo è stato poi declinato nel progetto RITO con la stessa formula e replicato all'interno dei festival Trasparenze, Collinarea e Itineraria nel 2015.

Nel 2014 la compagnia ha partecipato al progetto della compagnia Biancofango ROMEO E GIULIETTA - Ovvero la perdita dei padri. prove di drammaturgia dello sport con gli adolescenti al Teatro di Roma con, percorso formativo della durata di un anno che ha portato alla messa in scena di uno spettacolo che ha debuttato al Teatro India e ha coinvolto 13 adolescenti.

Nel 2015 la compagnia viene selezionata tra le 100 eccellenze creative del Lazio e inserita nella sezione Teatro della pubblicazione LAZIO CREATIVO-100 storie di creatività curata da Giorgio Nisini e Graziano Graziani.

Dal 2015 la compagnia tiene laboratori intensivi di drammaturgia della scena in tutt'Italia.

Dal 2012 la compagnia è presente in modo continuativo sul territorio nazionale grazie alla circuitazione dei propri spettacoli.

Spettacoli della compagnia:

2012 REQUIEM FOR PINOCCHIO (Premio Anteprima 2012, Premio Bianco e Nero della Civica Accademia di Arte Drammatica Nico Pepe 2012, Premio Traficantului de Cultura International 2013 e Premio Concentrica 2017).

2013 MACARON (Finalista Premio Intransito 2013)

2014 LUNA PARK (Finalista In-Box 2016, Premio della 'Giuria popolare under 30' In-Box Millennials).

2015 MADE IN CHINA - Postcards from Van Gogh, spettacolo prodotto dalla Fondazione Teatro della Toscana.

2016 ANTIPODI #HERETICO puntata 0 prima di uno spettacolo.

2017 HERETICO, in coproduzione con Armunia, Fabbrica Europa e Triangolo Scaleno Teatro / Teatri di Vetro, e con il sostegno di PimOFF, Teatro Era - CSRT, Straligut Teatro, NTC Nuovo Teatro delle Commedie (Premio Miglior Spettacolo Mirabilia 2019, Selezione Italia dei Visionari 2018, Semifinalista In-Box 2021).

2018 YORICK, coprodotto con la Fondazione Teatro della Toscana (Selezione Italia dei Visionari 2019).

2020 BACCANTI / Βάκχαι, in coproduzione con il Teatro del Carretto e il Teatro della Tosse, e con il sostegno di Officine Papage, Centro di Residenza della Toscana (Armunia–CapoTrave/Kilowatt) e Teatro di Buti.

PERSONALE ARTISTICO E TECNICO COINVOLTO NEL PROGETTO:

Simone Perinelli - Attore, regista e autore teatrale

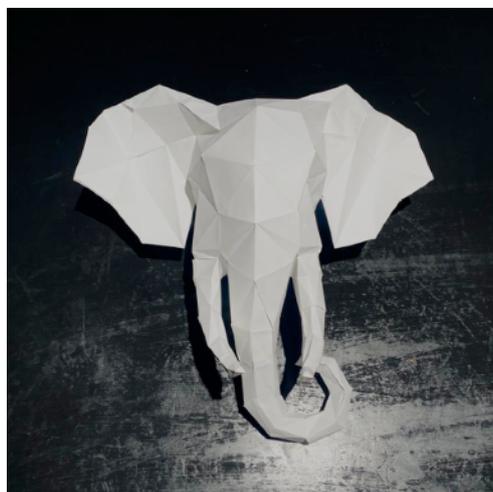


Si forma alla Scuola Internazionale di Teatro; ha lavorato come attore nel 2008 con Mario Scaccia e nel 2012 con Roberto Latini nello spettacolo Ubu roi candidato al Premio Ubu 2012 come miglior regia e miglior spettacolo. Ha vinto il Premio Totò di Sorrento nel 2009, il Premio Miglior Attore al Festival Italiano di Drammaturgia Schegge d'autore, il Premio della Critica al Premio Charlot di Paestum, il Premio come miglior regista al Festival Comicità di Roma e il Premio Teatrale Nazionale Calandra 2011 come Miglior Spettacolo e Miglior Attore. Nel 2015 viene selezionato tra le 100 eccellenze creative del Lazio e inserito nella sezione Teatro del volume LAZIO CREATIVO - 100 storie di creatività curata da Giorgio Nisini e Graziano Graziani. Nel 2010 fonda la compagnia teatrale Leviedelfool.

Isabella Rotolo - aiuto regia, organizzatrice e consulenza artistica

Dopo una formazione musicale presso il Conservatorio Cherubini di Firenze e una Laurea in Psicologia dello sviluppo e dell'età evolutiva, si diploma in Francia presso l'accademia Studio de Formation Théâtrale. Completa poi la sua formazione artistica frequentando stage e laboratori, tra i più significativi: Eimuntas Nekrosius, Anatoli Vassiliev, Eugenio Barba, Roberto Castello, Emma Dante, Renata Palmiello e Claudio Morganti. Ha lavorato come attrice con la compagnia CIAC (Alice e il mondo delle meraviglie, La principessa del parco) e come performer con Roberto Castello (Sì, mia nonna...).

Dal 2010 fa parte di Leviedelfool lavorando come aiuto regia, organizzatrice e consulente artistica. Dal 2011 conduce il CALCATA TEATRO LAB, laboratorio permanente per le arti sceniche a Calcata e dal 2013 è codirettrice artistica di ITINERARIA FESTIVAL – Arti Sceniche in Transito a Calcata.





Alessandro Sesti - Attore

Attore e drammaturgo Umbro, dal 2015 avvia un lungo periodo di ricerca intorno al teatro di narrazione cercando di volta in volta la contaminazione con nuovi linguaggi. Sperimenta la collaborazione con cantautori, danzatori, rock band, musicisti classici ed elettronici raccontando storie che spaziano dalle vite dei testimoni di giustizia alla riscrittura delle fiabe.

Tra il 2019 e il 2020 vince numerosi premi teatrali con i suoi spettacoli "Ionica" e "Luca 4,24" tra cui "Teatro voce della società giovanile", "Luna Crescente", "Premio giuria critica a Direction Under 30" e il premio "Tuttoteatro.com alle arti sceniche Dante Cappelletti".

È direttore artistico del teatro Ettore Thesorieri di Cannara e del Festival Strabismi.

Susannah IHEME - Danzatrice

Si forma a Firenze in danza moderna e contemporanea con insegnanti quali Samuele Cardini, Marina Giovannini, Monica Baroni. Si perfeziona in Italia e all'estero, studiando in Israele presso la Kibbutz Contemporary Dance Company. Intraprende un percorso di sperimentazione nell'uso della voce e nel teatro fisico. Lavora in qualità di interprete con compagnie e artisti italiani e internazionali quali: Jérôme Bel, Roberto Castello e Aldes, Ariella Vidach, Zaches Teatro, Compagnia Krypton di Giancarlo Cauteruccio. Ha lavorato nel 2018/19 come performer per Marina Abramovic per la mostra di re-performance The Cleaner tenutasi a Firenze presso il Museo di Palazzo Strozzi. È cofondatrice del collettivo artistico Gruppo M.U.D. - nato nel 2015 - col quale si dedica ad un lavoro di ricerca interdisciplinare in collaborazione con danzatori, attori, musicisti e artisti legati alle arti visive.



Ian Gualdani - Attore e Performer

Si avvicina al Teatro con il Corso di Avviamento all'Espressione Mimica di Orazio Costa, dal 2013 presso il Teatro della Pergola, per poi proseguire i suoi studi a Milano, presso la Scuola di Teatro Arsenale (impronta Lecoq). Nella costante ricerca di una fisicità teatrale espressiva ed espressionista, incontra Eugenio Barba (Odin Teatret), Hannes Langolf (DV8), Er Gao (Er Gao Dance Company), Sita Ostheimer (Sita Ostheimer Company). Nel 2018 segue Marina Spreafico, assistendola, in differenti percorsi di scambio teatrale tra Ouagadougou (Burkina Faso) e Niamey (Niger). Dal 2018 lavora con il Teatro del Carretto (Ultimo Chisciotte di Maria Grazia Cipriani e Caligola Underdog/Upset di Jonathan Bertolai). Viene inoltre inserito dalla compagnia nel loro spettacolo storico "Biancaneve" del 1983.



Gianni Staropoli - Light designer

Nel 1997 dopo la formazione ENAIP come tecnico luci, inizia la sua attività professionale collaborando con il poeta, regista e attore Marcello Sambati, fondatore della compagnia Dark Kamera, protagonista dell'avanguardia romana degli anni '70. Ben presto prenderà parte ai progetti teatrali dell'artista, stabilendo una sinergia creativa e sensibile all'ideazione della luce a partire dallo spettacolo Prometheu. Fino al 2003 lavora al Teatro Furio Camillo, un piccolo teatro romano da cento posti costruito letteralmente dallo stesso Sambati, anni preziosi durante i quali conosce e stringe collaborazioni durature con molti artisti/e della scena contemporanea romana e italiana. Dal 2001 al 2006 è assistente del light designer Roberto De Rubis per numerosi progetti in teatro, musei e altri luoghi storici tra i quali Castel Sant'Angelo, Fori Romani, Villa Doria Pamphili, Villa d'Este, palazzo Braschi e altri spazi.

Nel 2003 intraprende un nuovo percorso di studio e ricerca sulla luce e lo spazio come elementi coesenziali e costitutivi del nuovo linguaggio teatrale contemporaneo, seguendo il lavoro di diverse compagnie e collaborando stabilmente con registi/e e coreografe/i quali Marcello Sambati, Silvia Rampelli, Veronica Cruciani, Alessandra Cristiani, Lucia Calamaro, Deflorian/Tagliarini, Baglioni/Bellani, Biancofango, Massimiliano Civica, Enzo Cosimi, Bartolini/Baronio, Cristina Rizzo, Carmelo Rifici, Jacopo Gassman. Da ricordare anche le collaborazioni con Ascanio Celestini, con Roberto Paci Dalò, con Roberto Latini, con Maurizio Smidht e Micrologus Ensemble, con Luca Ricci, con Filippo Timi, con Paola Lattanzi, con la danzatrice Buto Yoko Muronoi, con Masaki Iwana, con la compagnia Caracalla Dance Theatre – Orchestra Sinfonica del Libano, con Francesca Comencini e tanti altri stimati artisti.

Nel 2013 all'interno del progetto My Day May Day realizza l'installazione luminosa Flash Back nei sotterranei del Teatro Argentina di Roma.

Nel 2014 all'interno del progetto Corpo a Corpo dedicato a Baudelaire promosso dall'Università Roma Tre, cura insieme a Marcello Sambati e Alessandra Cristiani il laboratorio Tra corpo, luce e parola poetica nello spazio teatrale.

Dal 2015 è tutor all'interno del progetto di formazione ADH diretto da Gerarda Ventura.

Nel 2018 al DID Studio Ariella Vidach in collaborazione con Studio Azzurro Milano, tiene il laboratorio "Pensare, fare, scrivere della luce".

Nel 2019 all'interno del progetto formativo DA.RE. diretto da Adriana Borriello tiene il laboratorio "Drammaturgia della luce". Dal 2020 è docente a progetto presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica Silvio D'Amico di Roma. Attualmente collabora stabilmente con diversi registi/e – coreografe/i per produzioni italiane e internazionali e tiene laboratori per professionisti dello spettacolo, sull'uso della luce nello spazio del teatro contemporaneo.

A gennaio 2020 partecipa al convegno Lumière Matière – Università di Lille, Ca' Foscari di Venezia, Università di Padova e Fondazione Giorgio Cini di Venezia con "Pensare e comporre la luce nel teatro contemporaneo".

A dicembre 2017 riceve il premio Ubu miglior disegno luci per lo spettacolo Il cielo non è un fondale di Deflorian/Tagliarini.

A gennaio 2019 con Euforia la compagnia Habillé D'Eau – progetto e regia Silvia Rampelli riceve il premio Ubu per il miglior spettacolo di danza 2018.

A dicembre 2019 riceve il premio Ubu miglior disegno luci per lo spettacolo Quasi niente di Deflorian/Tagliarini.

Luca Brinchi/Daniele Spanò - video artists

Luca Brinchi inizia la sua ricerca in campo multimediale dal 2001, fondando insieme ad altri 5 artisti provenienti da esperienze artistiche diverse il collettivo artistico performativo *SANTASANGRE*. La sua ricerca fin da subito è rivolta alla creazione di ambienti virtuali pensati appositamente per il progetto di ricerca del momento. Quello che sempre ha contraddistinto il suo lavoro è stata la volontà di far attraversare l'immagine video dal linguaggio del corpo e del suono, trovando la possibilità di fusione tra queste espressioni. Le sue opere o collaborazioni hanno sempre avuto un carattere diverso e sono state impiegate in ambiti artistici differenti, da spettacoli teatrali o di danza ad opere liriche, a gallerie di arte contemporanea, ad eventi per la moda.

Daniele Spanò (Roma 1979) dopo una formazione da scenografo, inizia il lavoro di regista e artista visivo. Le sue video-installazioni, commissionate da Istituzioni e privati, lo portano nelle più belle piazze d'Italia. Tra gli interventi più importanti: realizzazione delle show multimediale di

presentazione della collezione Gucci autunno inverno 16/17 in collaborazione con Luca Brinchi. Linea di Fuga installazione multimediale annessa alla collezione del MAP (museo agro pontino – Pontina 2016).

Giovanni Ghezzi - Progetto sonoro e fonica

Nel 2005 inizia a lavorare come fonico residente dello Studiolab Recording presso la Città del Teatro di Cascina (PI). Dal 2012 è fonico residente e proprietario del Redroom Recording Studio di Vecchiano (PI). Negli anni collabora alla realizzazione di numerose produzioni discografiche di diversi gruppi ed autori, tra i quali: Ares Tavolazzi, Musica Nuda, Gnu Quartet, The Watch, Alessandro Lanzoni, Simone Graziano, Paolo Benvegnù, Dimitri Grechi Espinoza.

Per la Radio ha registrato e curato la produzione audio del radiodramma di Raul Ruiz – I Maghi – Ovvero Il Combattimento Della Teoria E Del Teatro diretto da Roberto Bacci, musiche di Ares Tavolazzi e Walter Paoli per Fondazione Pontedera Teatro e Radio 3.

Per il Teatro ha seguito e curato la produzione audio di svariati spettacoli della Fondazione Sipario Toscana/La Città del Teatro collaborando con i registi Alessandro Garzella, Letizia Pardi e Fabrizio Cassanelli (per cui ha composto anche musiche originali); ha lavorato come fonico per il Festival Inequilibrio di Castiglioncello (LI) e collabora con la compagnia Leviedelfool.

Per il Video ha composto le musiche originali e curato la produzione audio per svariate produzioni di autori vari e del regista videoartista Marcantonio Lunardi.

Ha avuto diverse esperienze in ambito live come fonico, direttore tecnico e nell'organizzazione di festival musicali (Lumiere, The Soul Side Festival , Vivo Festival, Festival della Robotica).