

Appunti del Workshop di
esoteatro **Vania Castelfranchi**

del percorso di EsoTeatro per...



GDR WORLD CAFE

"MENTI GIOCANTI A CONFRONTO"

DOMENICA 9 LUGLIO ORE 15

IL GIOCO

DELL'INTERPRETAZIONE

*Workshop sull'interpretazione
nel gioco di ruolo
con Vania Castelfranchi*

**Cascina Sacerdote
via Oriana Fallaci 2
Fossano**

**posti limitati
su prenotazione Eventbrite
info: edodado75@gmail.com**

Il Percorso è stato da subito presentato come una ricca alternanza tra molte suggestioni narrative e tecniche per potenziare le dinamiche di Gioco, motivazioni sul 'PERCHE'' interpretare (cosa dona al gioco?) e momenti di esercitazione pratica e di concreto allenamento e sviluppo.

Nella complessità e ricchezza del percorso, apparentemente caotico e disordinato perché pieno di suggestioni, suggerimenti, spunti e consigli pratici, si è cercato di seguire viceversa un 'filo di Arianna' che nel complesso Labirinto della Narrazione di Gioco (ipertesto vivo, mutevole e vitale, canovaccio improvvisato e interattivo) potesse comunque donare una linea guida e un flusso motivazionale da seguire.

Si consiglia, per comprendere a pieno la ricchezza ma anche la caoticità di una struttura narrativa quale quella seguita nei Giochi di Ruolo, la lettura de "IL MINOTAURO" (Minotaurus. Eine Ballade) di Friedrich Dürrenmatt (1985)

Ecco, in estrema sintesi, i molti passaggi compiuti e le sperimentazioni pratiche compiute...



A) *Si suggerisce di progettare qualunque tipo di Narrazione secondo lo schema di una divisione del Tempo del Percorso di costruzione dell'avventura che segua le idee dei due grandi studiosi di Fiabe, Miti e Favole del mondo : **Clarissa Pinkola Estes** (nel testo "DONNE CHE CORRONO COI LUPI" -1989-)*

*e **Joseph Campbell**
(con "L'EROE DAI MILLE VOLTI"
– 1984 -).*

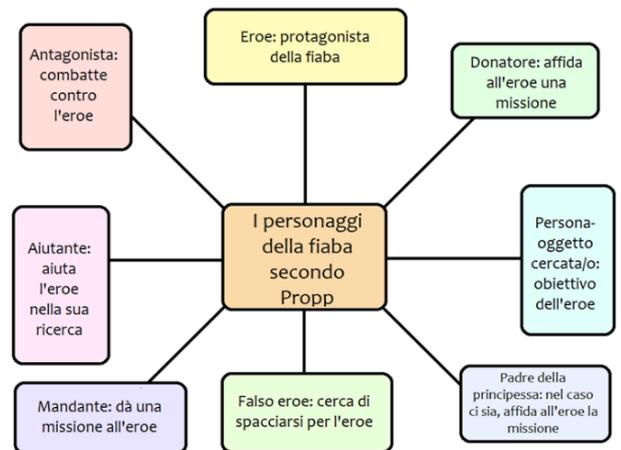
Questo per donare alla Narrazione le caratteristiche del MONOMITO che porterebbe la parte più profonda della mente dei giocatori a completare un viaggio pedagogico/terapeutico



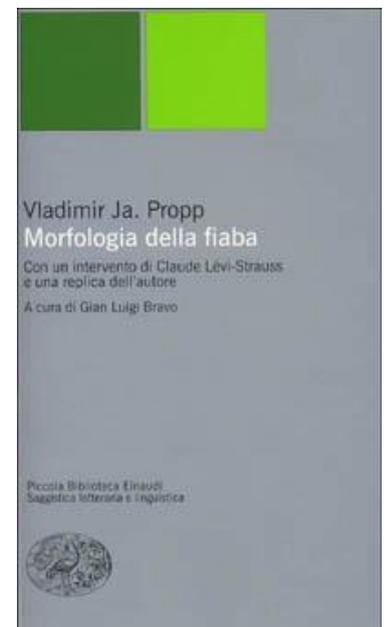
attraverso il Gioco e sentirsi in maniera inconscia ed energetica **CRESCERE!**

Si creerà così un **OROLOGIO** con 2 Semi Cerchi, divisi ciascuno in 4 quarti. Questa struttura dovrebbe dare ordine al lavoro, scandendo e proteggendo Tappe e Passaggi salienti alla ricerca non solo di sviluppare dinamiche virtuose, catartiche, creative e inclusive all'interno del Gruppo ma anche garantendo la buona possibilità di creare un approdo finale (la chiusura dell'avventura, la fine di una Campagna di Gioco, il termine di una sessione, ecc.) liberatorio e festoso come una concreta sensazione di Vittoria, ma anche Crescita e Ri-Nascita (un giro di vite per evolvere e ripartire!).

Questa tipologia di Narrazione (Pedagogica e Terapeutica) può essere chiaramente approfondita, resa più completa e complessa (qui, per motivi di tempo, useremo solo pochissimi passaggi salienti, ma il sistema elaborato da questi studiosi è assai più ricco) ed implementata con i bellissimi studi su gli Archetipi e i Binomi Fantastici di **Vladimir Propp** e **Gianni Rodari**.

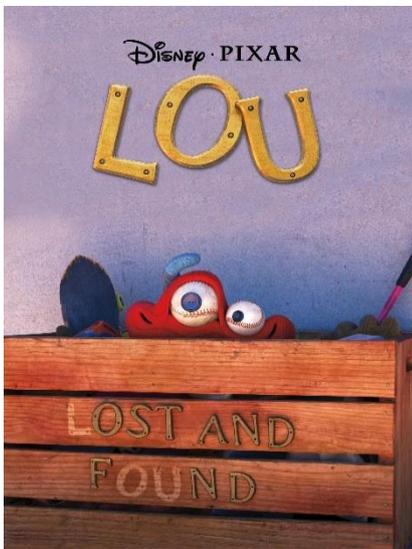


*Se si riuscisse realmente a praticare le seguenti suggestioni e tecniche, si potrebbe creare un meraviglioso effetto virtuoso, utopia per il sottoscritto ma splendido ideale :
raggiungere*



l'INVISIBILITA' del NARRATORE!

- *Come 'metafora' del cammino si può vedere il cortometraggio della Disney-Pixar "LOU" (2017 – Dave Mullins – USA) traducendone l'idea che LOU sia il Narratore... I Bambini rappresentino i suoi Giocatori e il 'Bullo' in particolar modo possa essere quel Giocatore apparentemente più contrastante o anarchico, da risultare apparentemente un problema... dimostrandosi alla fine invece veicolo fondamentale per il collante sociale del Gruppo.*



Iniziamo dunque a costruire per il 'Ciclo dell'Eroe', la 'DOMUS' (la prima tappa del suo Viaggio, la tranquillità, la Casa e il suo Status Quo comodo) che sarebbe il Gruppo stesso e il loro stare assieme...Il principio della Creazione dei Personaggi e la primissima accoglienza nell'Ambientazione dell'avventura.

A) Primo Quarto : LA DOMUS



Costruire in tutte le parole iniziali, nelle domande da porre ai Giocatori per la Creazione dei propri Personaggi, nelle linee di atmosfera dell'Avventura, un'abbondanza di

FATTI... informazioni OGGETTIVE,

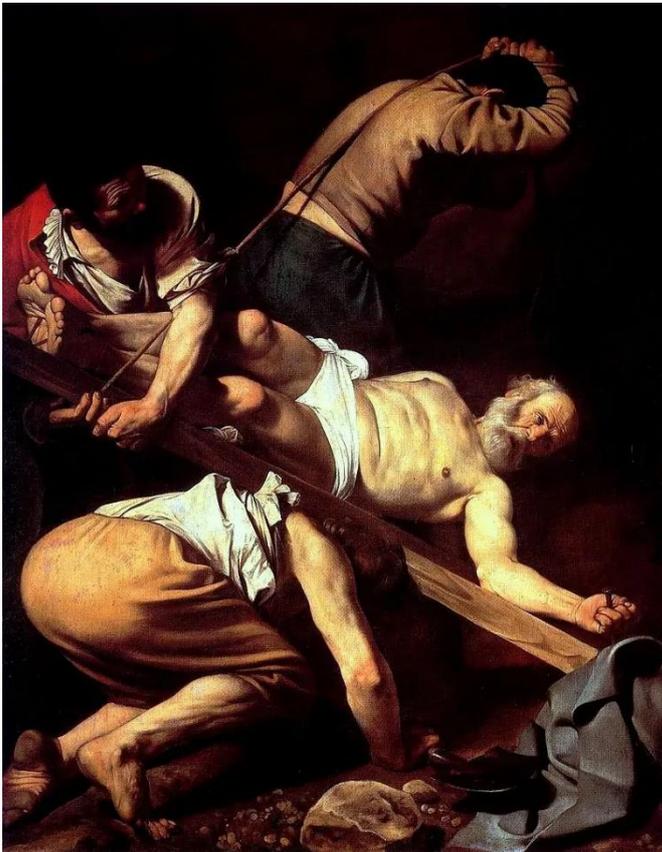
concrete, certe e esatte... e NON amplificare subito il lato di Ombra e di incertezza e dubbio esistenziale... questo aspetto romantico e noir, in realtà messo al principio della costruzione narrativa spesso vanifica il Percorso di crescita. Come in un'epopea alla Orlando Furioso, se si costruisce un





“IO SO” potente, lo si potrà poi demolire con i dubbi esistenziali, i “FORSE” i “NON SO” e l’arrivo di Magia, incertezza, incubi e ombre.

Costruire, come in un’opera di Caravaggio, prima i CORPI potenti, carnali, vivi, dettagliati e volumetrici... e dopo riempire con un NERO potentissimo, angosciante ed evocativo!



Il Mistero NON deve essere totalmente eliminato da questa creazione della DOMUS ma equilibrato... come se, all’interno di un TAO cinese, stessimo creando SOLO la parte Bianca dello Yang, all’interno della quale deve prendere vita solo una piccola sfera Nera di Yin.

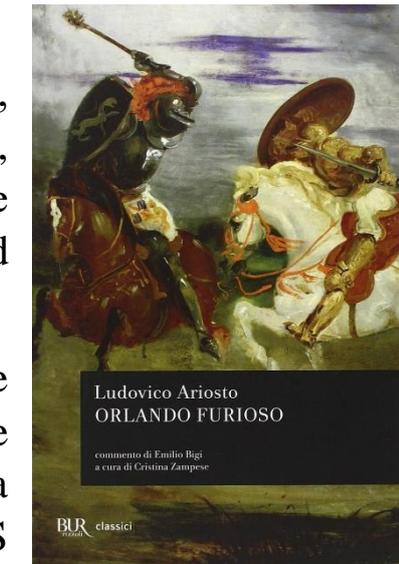


Sviluppare un’energia, uno sguardo, un atteggiamento e una sensibilità tali che

permettano di comprendere COSA i vari partecipanti al Gruppo hanno di CONCRETO! Queste ricchezze di ogni singolo Giocatore permetterà al Narratore di iniziare a comprendere quello che poi si potrà aggiungere nelle Tappe successive come OMBRE e MANCANZE (*Sogni, Speranze, Fiducia, Allegria, Comunità, Equilibrio, Bellezza, Amore, Fantasia, ecc.*) ... creiamo un “TO BE” per poi generare un “OR NOT TO BE”.



Si segue l’idea di Herbert Marcuse, filosofo tedesco, in “EROS E CIVILTÀ” (1955)



La creazione di una buona DOMUS può dare all'avventura un ottimo colore iniziale di OTTIMISMO, di fiducia e speranza, di meraviglia e stupore... una sorta di Candido di Voltaire e di quadro alla BOTERO.

Ogni punto suggerito in questi appunti, si potrebbe sperimentare in 4 diverse modalità (sulle quali abbiamo progettato 4 Tavolate di Gioco/Sperimentazione all'esterno della Sala) :



TERRA – la Pratica >

Usare nella Narrazione in maggioranza il Verbo PRESENTE. Prediligere CERTEZZE narrative. Tempo, Luogo, Personaggi formalmente PRECISI. E dare ai Personaggi POTERI o OGGETTI concreti.



ACQUA – la Poetica >

Fare come Narratore GESTI corposi, netti, chiari e forti che diano volume e spessore a ciò che accade. Usare suoni NON astratti ma molto descrittivi e naturalistici (come Pioggia, Vento, crepitio del Fuoco, scricchiolii del legno, ecc.) per dare al livello pittorico un'idea di Paesaggio REALE!



FUOCO – la Dinamica >

Utilizzare RITMI iniziali molto quadrati e semplici, quasi una NENIA in 4/4 per dare una quadratura del Tempo e dello Spazio. Ritmi 'rappati', percussivi e costanti... come il principio del Bolero di Ravel o come una MARCIA!



ARIA – la Psiche > *Al livello emozionale e psicanalitico, dare*

ai Giocatori un senso di accoglienza, di calore, di ironia... Fare in modo che il Narratore sia MOLTO generoso nelle energie e nelle modalità di inizio dell'avventura, come un piacevole ospite di casa, caloroso e amorevole! I Giocatori debbono sentire il Narratore come una figura protettiva e Paterna/Materna, che li voglia ospitare tutti con cortesia e passione... solo dopo potrà prendere molti altri volti!



Questa Fase A può essere ispirata al Tarocco del **SOLE**.

Una volta creata la DOMUS si può spingere la missione verso il Punto B ...che è un poco come il Viaggio sulla Luna di Astolfo nell'**Orlando Furioso** di Ariosto (1516)! Prendere l'energia di magica di un Ippogrifo, l'astuzia e la fantasia dell'Imprevisto, e volare sino all'utopia della Luna (*il cuore, la mente e l'animo dei partecipanti*) per raccogliere le OMBRE, le ricchezze perdute.

B) Secondo Quarto : L'ACCIDENTE

La Guida a questo punto ha il compito di immettere nella 'Materia CERTA' quella scintilla vitale, quell'ACCIDENTE che dall'Altro da sé, dall'ESTERNO colpirà ogni personaggio provocandogli un Trauma che è il suo INIZIO del Viaggio! Questa energia dolorosa e schoccante che colpirà l'ottimista e un poco ingenuo Personaggio al suo Principio è tipica delle NASCITE del Viaggio... simboleggiata dal Tarocco de 'LA TORRE DI DIO', una caduta alla ricerca di una maggiore tridimensionalità del Gruppo in una sorta di 'nuova famiglia', di nuova vita e di lancio all'avventura!

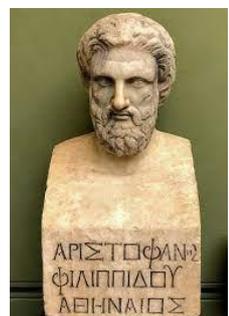


Si entra in un Nuovo Ordine o meglio DISORDINE

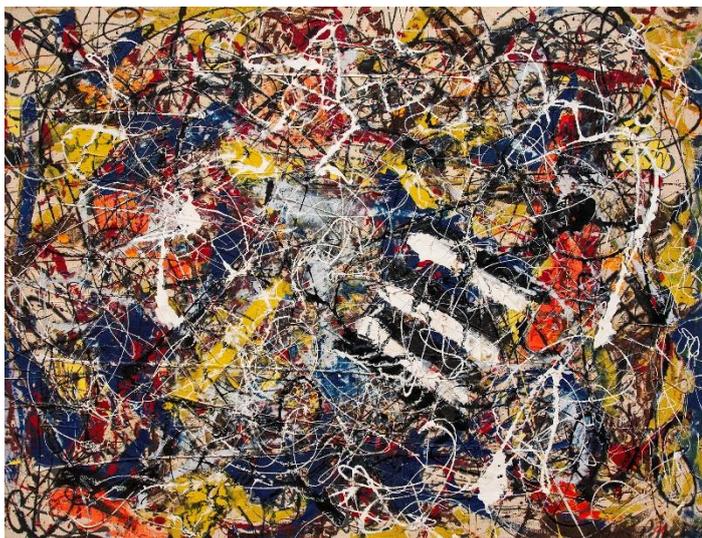
Alla Pollock che sconvolgerà il Personaggio ed il

Gruppo... donando una sorta di **RISATA DI PANCIA**

(da Aristofane – 400 a.C.) , una sorta di sorriso teso, utilizzato per difendersi nei momenti di difficoltà, imbarazzo e tensione.



Allenabile con la tecnica del 'BUBU... SETTETE!'



ACCIDENTE

Provocato dall'Alterità

(elementi fondamentali per attivare il viaggio di Crescita esistenziale!)

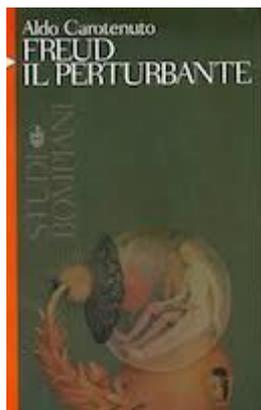
TERRA – la Pratica >



Provocare nella tavola di gioco dei concreti e reali SPOSTAMENTI fisici... azioni, cambi di posto, mutazioni dello spazio, oggetti, luci... ecc. Generare uno stravolgimento della quiete e dello Status Quo e della zona di Comfort.



ACQUA – la Poetica >



Generare nella Storia delle ambientazioni disturbanti, per evocare nei Giocatori 'il Perturbante' Freudiano!

Usare tonalità della voce in minore, gesti forti, scattosi e fulminei... deve esserci un COLPO, un Trauma, una cicatrice! Il fulmine della Vita...

FUOCO – la Dinamica >



Utilizzare RITMI che, come nel 'BUBU... SETTETE' prevedano un forte cambio. Da un ritmo lento... come il rullato del Circo, arrivare ad un COLPO veloce e dirompente (il suono dei Piatti) che cambi registro e precipiti il Ritmo!

ARIA – la Psiche > *Al livello psicologico ed emotivo lanciare ai Giocatori ondate di energia, esplosioni, Schock emotivi... anche fisici (come il gioco dello Schiaffo sulla Mano).*

In qualche modo una piccola, giocosa e leggera Violenza, ma sempre creata a fin di bene, per provocare una Risata di Pancia e generare la scintilla di Partenza!



Il Viaggio continua, sempre ‘Teorizzando’ all’interno della Sala Sede de ‘**I Guardiani del Warp**’, sia ‘Sperimentando’ (anche se in piccoli momenti) all’esterno nelle Tavolate tematiche all’aperto.



C) Terzo Quarto : **IL MISTERO**

Il Gruppo, per formarsi, ha bisogno di vari collanti, aggreganti, connessioni ed attrazioni. Una delle più potenti è quella del desiderare, del sognare e del Mistero che circonda il Viaggio! Un'energia sensuale, mai pornografica (*alla Marilyn Monroe*), sempre composta da enigmi, rebus, dubbi, incertezze e tanta voglia di svelare! E' qui che si inizieranno a versare TUTTE le Ombre di quella seconda metà del TAO, il Nero di Caravaggio!



Siamo nel mondo liquido e sensuale degli abissi, del Mare, del lasciarsi portare dalla Corrente...



Dobbiamo far sì che i partecipanti si sentano liberi di fantasticare, di liberare il proprio mondo interiore e agognare anche l'impossibile!

Si accende lo Sguardo di Dioniso, quello dei desideri, dei Sogni, delle emozioni, e si osserva gli altri e le altre alla Marilyn Monroe, promettendo in un

magnifico non-detto, mai pornografico ma molto erotico, seducente e

fantasioso, non per forza malizioso... le promesse del pensiero, le utopie... contro il SENSO DI COLPA!



Tutta questa zona è legata al Giano Bifronte, ai Binomi Fantastici... nulla è COERENTE ma molto contraddittorio, duplice, interpretabile, pieno di sfaccettature, dubbi e più punti di vista!

Tarocco della 'RUOTA DELLA FORTUNA'

E pittura di Frida Khalo!





Questo sguardo allena anche a combattere i Guardiani del nostro Inconscio che, moralisti e dogmatici, giudicano i nostri sogni e la fantasia tanto quanto le azioni concrete. Per riportare invece la Fantasia su un bellissimo piano di irrealtà e quindi di infinita libertà e realizzazione delle impossibilità.

Si creano i Viaggi del Desiderio che mi portano a raggiungere 1 o 2 o 3 obiettivi diversi, senza mai toccarli o conquistarli realmente, ma tendendo a loro! Il Corpo si carica di sorprese, energia, magnetismo e spinta verso l'altro da sé, ciò crea il Gruppo.

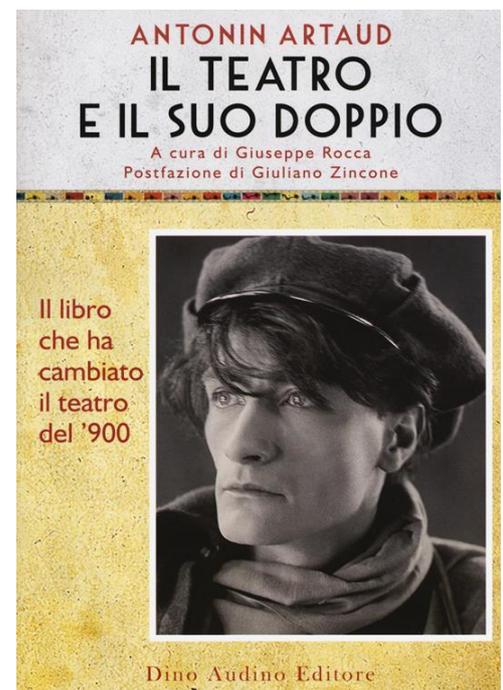
Vive in questo mondo il 'NON DETTO' ... il 'LINGUAGGIO PREVERBALE' Siamo nelle Glossolalie di Antonin Artaud!

TERRA – la Pratica >



Provocare al tavolo di Gioco delle sensazioni contrastanti e misteriose. Situazioni piene di dubbi e incertezze o con diverse possibili interpretazioni. Mappe incomplete, Personaggi contraddittori e che lanciano segnali contrastanti... una sorta di Gollum/Smeagol... Personaggi o situazioni apparentemente cattivi che in realtà sono benigni (e viceversa!). Darei MATERIALI incompleti (una mappa o un messaggio tronco, strappati, ecc..)

ACQUA – la Poetica > *Provoco effetti di vuoto, come il giocare al buio o bendati, con suoni legati a una meditazione o una*



Profondità spirituale... porto il Gruppo a vivere Ambientazioni astratte e incerte...



FUOCO – la Dinamica >

Viaggio verso Ritmi esattamente OPPOSTI rispetto al passaggio precedente dell'Accidente! In questo caso parto da ritmi serrati e certi, da un'oggettività incalzante e quadrata e viceversa rallento sempre più, calando di metrica e di tonalità, per arrivare a 'lentissimi', a sospensioni, pause... Vuoti...

Debbo superare il timore delle Noia e anzi evocare l'HORROR VACUI che è presente in ogni Giocatore... come in un Volo irrazionale che si sospende sul reale, alla Chagal!



ARIA – la Psiche > *Mi alleno per generare effetti complessi, come parlare con una voce angosciante mentre il volto e il corpo sono tranquillizzanti... o essere sereno, mentre la situazione è totalmente*



caotica e disturbante! Alleno una molteplicità da StreGatto o alla Giano Bifronte!



D) Quarto Quarto : LE PROVE

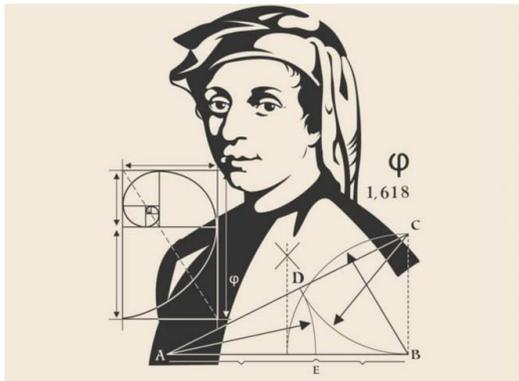


Per innescare le meccaniche sane del Gioco, creativo, costruttivo, educativo e liberatorio, si deve attingere a quella

dimensione del Gioco anarchico e bambinesco di **ARLECCHINO**. In quel mondo si intreccia un poco di sadismo e di sadomasochismo, una stupenda dinamica di sfida MAI aggressiva e competitiva, ma solo scherzosa e ‘friccicante’!

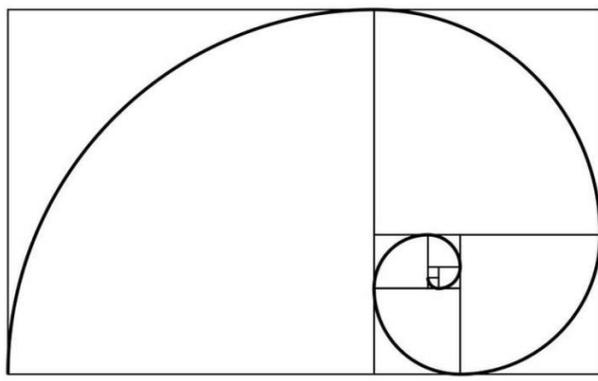
Questo clima dona al Gruppo in realtà moltissima energia, il fuoco rubato da Prometeo agli Dei, è la vera furbizia, il genio, l’astuzia e un grande spirito di squadra ironica e affiatata!

Si inizia in questa parte non solo a comporre i ruoli del Gruppo ma anche a integrare maggiormente possibili figure più anarchiche o i ‘BULLI’ (per usare la metafora del cartone animato), perché saranno proprio questi a NON fare più la parte dei sabotatori o dei capri espiatori, ma anzi diverranno centrali, essenziali e creativi! Già qui il Bullo può fare da terzo incomodo.

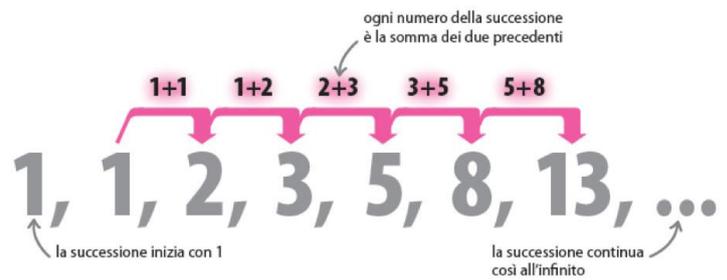


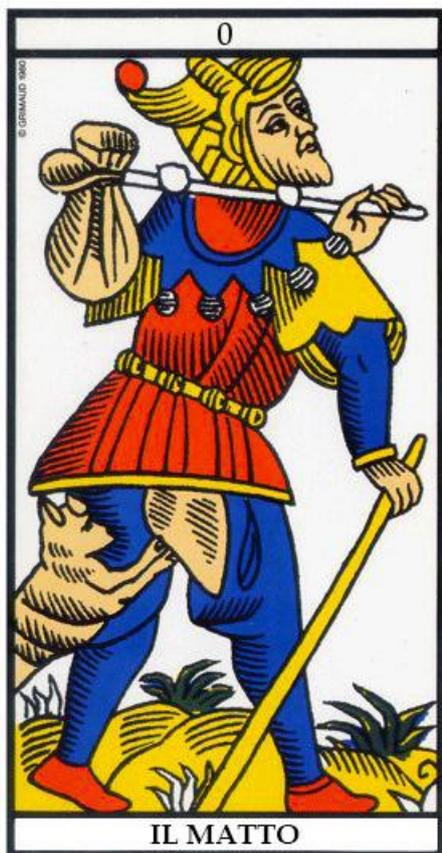
Le PROVE debbono essere varie, complesse, articolate e DIVERSE!

*Si debbono ispirare allo Schema del Matematico pisano **FIBONACCI** (1200)*

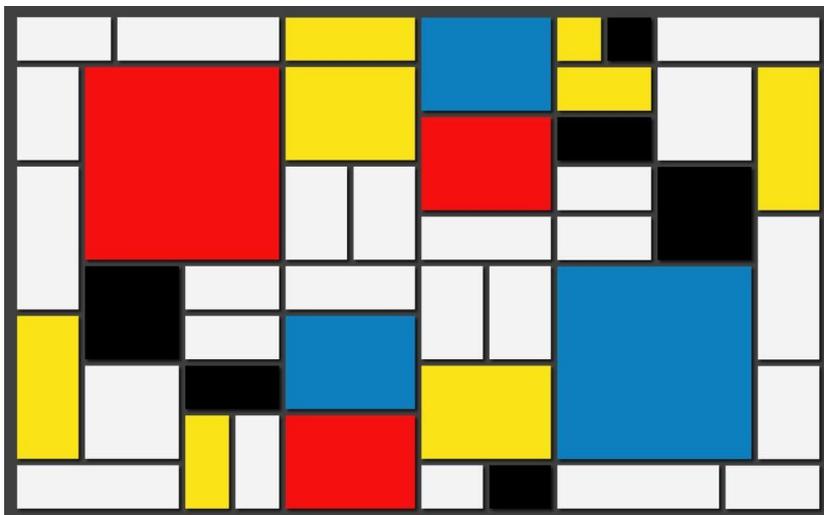


	1									
1		1								
1	1		2							
1	2	1		3						
1	3	3	1		5					
1	4	6	4	1		8				
1	5	10	10	5	1		13			
1	6	15	20	15	6	1		21		
1	7	21	35	35	21	7	1		34	...
1	8	28	56	70	56	28	8	1		





Siamo nella carta del Tarocco del MATTO e in un quadro di Mondrian....



per sottolineare l'importanza del rispetto dei ruoli, dell'importanza della diversità e della necessità di una perenne disparità e alternanza nel Gioco.

*Per comprendere a fondo come le meccaniche per liberare il Gioco siano profondamente animali e non appartengano alla parte raziocinante e ipercontrollata del cervello, si mettono in difficoltà i Neuroni a Specchio con la **Sequenza della Biomeccanica** di Mejerchol'd, di 8 movimenti delle Gambe (perfettamente speculari e doppie – Aperto / Chiuso / Avanti / Chiuso), assieme alle sequenza da 8 movimenti invece dispari delle braccia a salire e poi a scendere (una mano alla volta).*

Si generano tanti possibili GIOCHI di PROVE...



TERRA – la Pratica > Prove FISICHE reali, con oggetti o sequenze fisiche da raggiungere!

ACQUA – la Poetica >

Prove Strategiche, Etiche e di scelte complesse da prendere, nella difficoltà del distinguere in maniera netta IL BENE dal MALE



FUOCO – la Dinamica >

Giochi di velocità, Battaglie, Trappole e situazioni dinamiche!



ARIA – la Psiche >

Prove per la Mente, con Enigmi, Indovinelli, Rebus, Traduzioni, ecc..



SI CONSIGLIA di utilizzare SEMPRE almeno 1 Prova di ogni tipologia e VARIARE... adottare anche il Ritmo Stocastico e Complesso (gioco della Pallina che viaggia in circuito) per costruire Prove con ritmi contemporanei... più dinamiche compresenti in una sola Prova!

* Comunque sia, indipendentemente dalla quantità di Prove da effettuare, giunti a questa META' esatta del Viaggio, nel passaggio dal Punto D al punto E... il Gruppo e i suoi Personaggi DEBBONO FALLIRE!

Solo con una Prova NON superata, una morte, un fallimento, la disfatta e la depressione, ci potrà essere la RINASCITA dell'Eroe che lo porterà a trovare la RICOMPENSA e a prendere la via del RITORNO!

E) Quinto Quarto : L' AMICO

Anche in questo caso, come nell'Accidente, l'evento



è connesso ad una Alterità! Una presenza esterna sconosciuta, spesso apparentemente della quale NON ci si deve fidare e invece nella quale si debbono riporre molte speranze!

Può essere un oggetto magico, un luogo, un Personaggi, ma l'AMICO rappresenta uno slancio di FIDUCIA che porterà tutto il Gruppo e gli Eroi e ripartire!



Come nel Tarocco de l'Eremita o in in quadro di Magritte, ci si affidare, bisogna 'credere' per superare il reale gretto e perdente e illuminare la strada di speranza!

Qui ci vuole nell'Avventura una situazione ove è fondamentale AFFIDARSI e FIDARSI degli altri, della situazione, di Personaggi 'Caronte', ecc...

Da questo passaggio in poi, il Narratore potrà compiere i passi successivi (**F- G – H**) liberamente! Potrà a questo punto riutilizzare i punti A – B – C – D ed E mischiandoli tra di

loro, inventarne altri, confonderli, utilizzare altre tecniche (come gli Archetipi di Propp)... ma in generale ORA che metà del Viaggio è stata compiuta secondo un ordine e uno schema preciso (pedagogico/esistenziale) potrà far prevalere il CAOS!

L'importante è costruire un punto di PREMIO/TESORO/RICOMPENSA e un simbolico RITORNO a casa o comunque ad una situazione di Domus, quiete e pacificazione... Ma avendo costruito la Narrazione in maniera profonda e con le tecniche del Monomito, automaticamente avrà generato la sensazione di CRESCITA... per cui la Fine del Viaggio in realtà darà una sensazione di incompleto, una saudade brasiliana... una voglia di continuare e ripartire!

Il Narratore stesso farà percepire che in qualche modo la vicenda echeggerà ben oltre, proseguirà... avrà degli imprevisti e misteriosi sviluppi in altri Personaggi, altre Ere, altre Avventure...

- Ogni Zona di questo Schema di suggestioni (dalla A alla H) può durare un tempo desiderato e adatto al Narratore, variabile in base alla Trama, al Gruppo, alla situazione e allo stile del Master... L'importante è che **TUTTI** i passaggi vengano assaporati e compiuti!

➤ **PERCHE' dunque Interpretare nel Gioco?**

*Perché, utilizzando le giuste Tecniche, il Gioco potrebbe attraverso l'Interpretazione, raggiungere altissimi livelli di esperienza emotiva, psicologica, fisica... evocando e toccando dinamiche profonde, nobilitando il Gioco alle sue molte funzioni : pedagogica, catartica, psicodrammatica, educativa... e donando al Giocatore la sensazione concreta di **ESSERE CRESCIUTO e CAMBIATO** come Spiritualità e Mentalità attraverso la simulazione del suo Personaggio...*



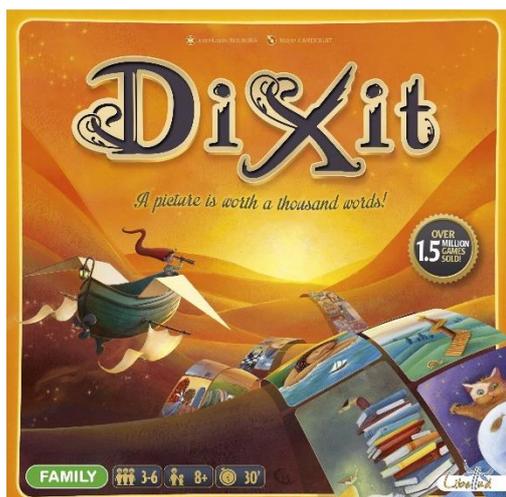
migliorandosi e sperimentando una consapevolezza maggiore del sé!

Ora Sperimentate e DIVERTITEVI!

GRAZIE! Vania Castelfranchi

PS : scusate eventuali errori di battitura – lavoro rapido e sintetico

- **CONSIGLIO lanciato :**

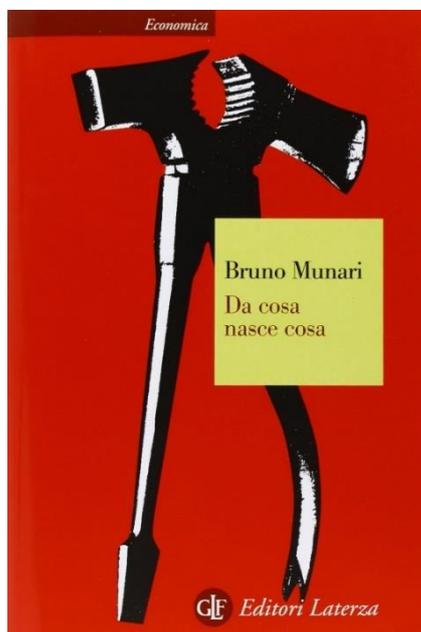


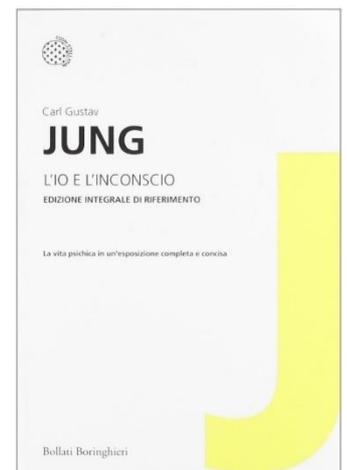
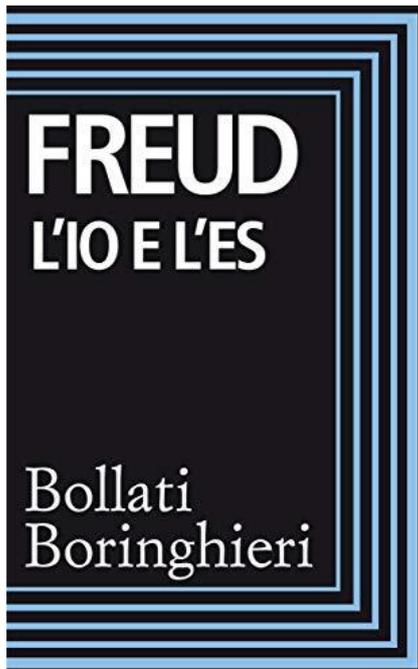
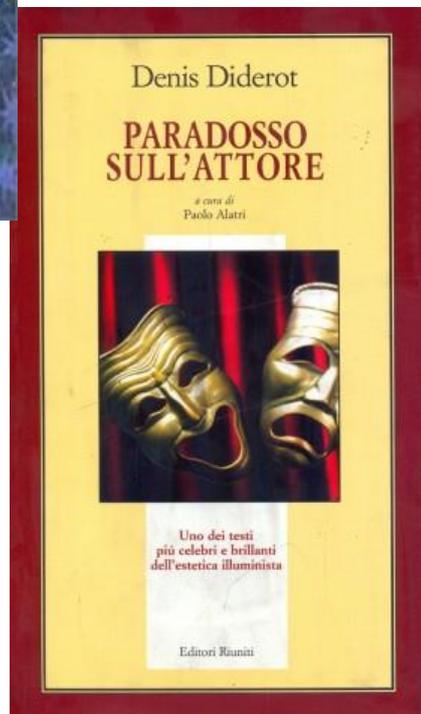
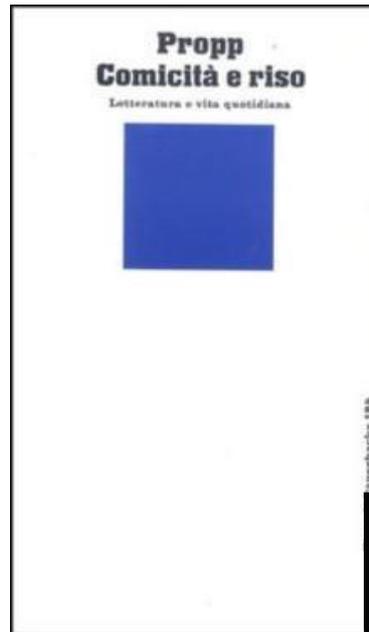
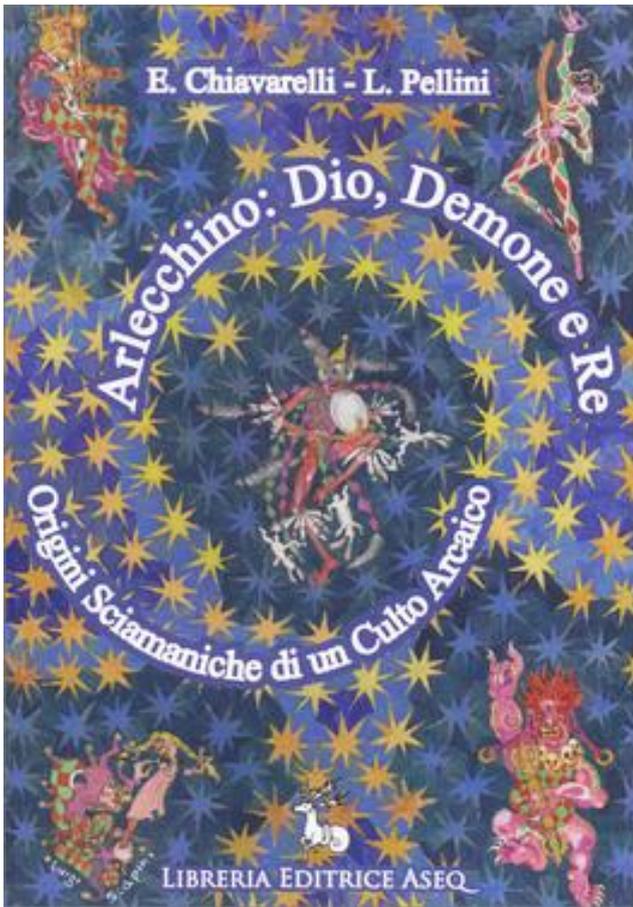
per restituire i Regali, **NON** siate troppo diretti nella comunicazione, ma provate ad utilizzare Giochi, domande, dibattiti, sempre in una linea poetica del ‘detto/non detto’, come nell’equilibrio comunicativo del Gioco di carte **DIXIT**... si deve capire **NON** al 100% (comunicazione troppo diretta, banale e piatta) né al 0% (comunicazione criptica e aristocratica) ma

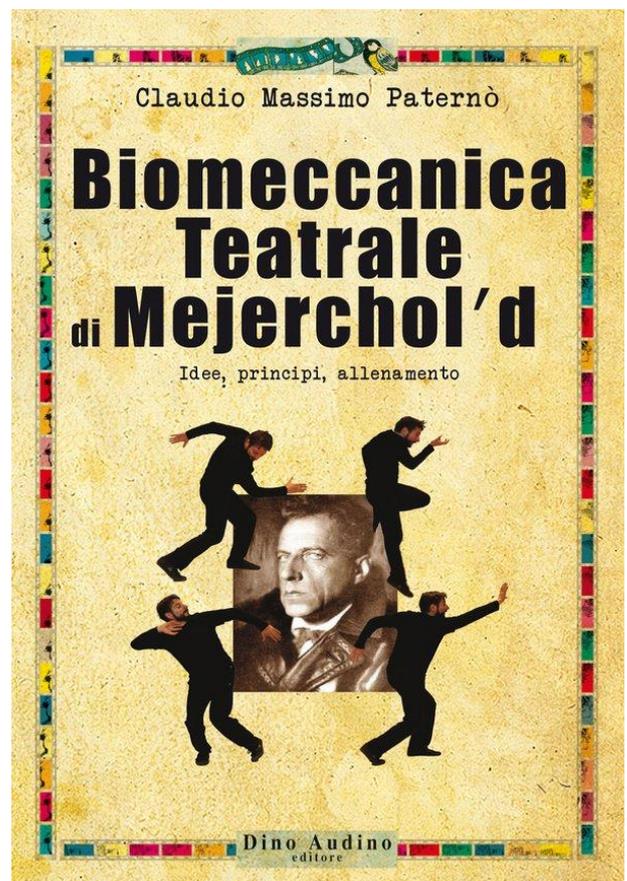
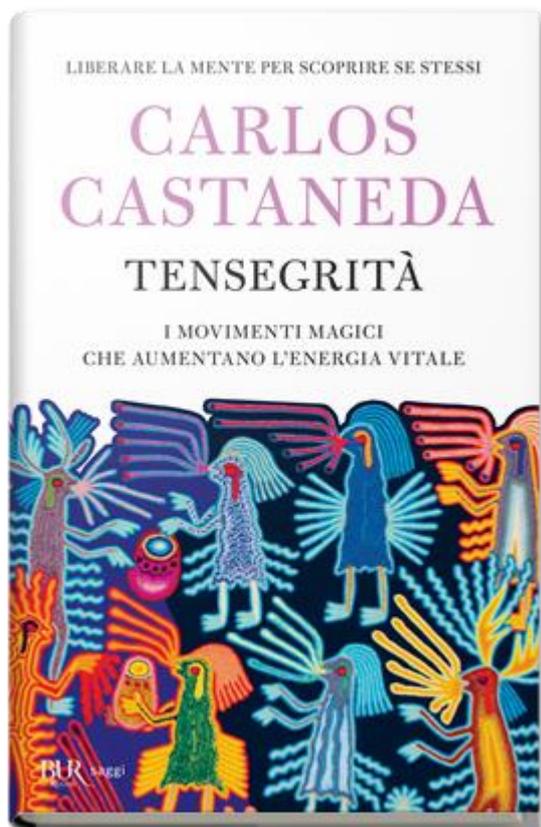
al 60/70% (sano equilibrio, per lasciare spazio al Dubbio, all’Enigma, all’Ombra).

Creazione di UN PREMIO – TESORO o REGALO da donare ad ogni partecipante del Gruppo, ma che abbia l’alchimia interna di un 70% di positivo, comprensibile e riconoscibile e un 30% di dubbio, amaro, dubbio...

Alcune suggestioni bibliografiche e video per ampliare la conoscenza e la consapevolezza su i molti strumenti citati e proposti :







VIDEO :

Brevi estratti da interviste di Pier Paolo Pasolini :
<https://www.youtube.com/watch?v=DNPWWYVmV6U>

<https://www.youtube.com/watch?v=wkqoc8blFvI>

<https://www.youtube.com/watch?v=5IA1bS1MRzw>

Brevi estratti di esercizi sulla voce di Demetrio Stratos, Cathy Berberian e Diamanda Galas :

<https://www.youtube.com/watch?v=ZC3IWYPYQHI>

<https://www.youtube.com/watch?v=0dNLAhL46xM>

<https://www.youtube.com/watch?v=wau9-J1vPDM>

Brevi estratti di giochi con la voce e di stile di Demetrio Stratos, Dario Fo e le Faraula :

<https://www.youtube.com/watch?v=R4dfVtB-Sc8>

www.youtube.com/watch?v=qfG20CGd_AI

www.youtube.com/watch?v=qVUBkdNp6N8

Brevi esempi di giochi di ottica dal surrealismo di Man Ray e il dadaista Duchamp:

www.youtube.com/watch?v=C79O3VooqQg

Brevi materiali sul Binomio Fantastico :

<https://www.youtube.com/watch?v=0Px6oR9p-U8>

<https://www.youtube.com/watch?v=t6FCq-P8ems>

Materiali su Arlecchino e la Commedia dell'Arte :

<https://www.youtube.com/watch?v=kZkvhdd3Mig&t=513s>

Esempi energia 'neonata' di Arlecchino :

<https://www.youtube.com/watch?v=kZkvhdd3Mig&t=513s>

<https://www.youtube.com/watch?v=a-yP-5IPAwA>

Breve materiale sulla respirazione e l'uso del diaframma:

<https://www.youtube.com/watch?v=uLWgPyF0sII>

Brevi allenamenti per il respiro :

<https://www.youtube.com/watch?v=fKtnMaHoMfY>

Interpreti che lavorano sul ritmo dell'acqua in ascolto - Ascanio Celestini :

https://www.youtube.com/watch?v=Y_gIaTESryw&t=1s

Breve idea dell'uso della voce secondo Jodorowsky :

https://www.youtube.com/watch?v=pAM_3kvpjAs

Esecuzione di Canto Armonico :

<https://www.youtube.com/watch?v=Vrs8VpLpIXA>

Giochi armonici di Demetrio Stratos :

<https://www.youtube.com/watch?v=szuqBh1ECX0>

Stimolo sull'Improvvisazione e mettersi in difficoltà

<https://www.youtube.com/watch?v=mqHhx2ISRG4>

Spirito Comico : Totò e Alberto Sordi

Guardiani e risposte

<https://www.youtube.com/watch?v=p55ACfxdUmA>

<https://www.youtube.com/watch?v=4KS1rZ-WR7U>

Ironia della Spalla Comica:

<https://www.youtube.com/watch?v=4KS1rZ-WR7U>

Danza emotiva con oggetti di Charlie Chaplin :

<https://www.youtube.com/watch?v=hjytc3AxMGk>

Eduardo De Filippo mostra a Zeffirelli

come le emozioni di Pulcinella siano create

dal volto e del berretto :

<https://www.youtube.com/watch?v=TJpRaOPnrE4>

Come detto al Termine delle Partite serali, se qualcuno o qualcuna fosse interessato o interessata all'ACQUISTO dei Copie del Gioco di Narrazione *ELISH* creato da Vania Castelfranchi e gli altri Autori e Autrici del Libro.. **SENZA** alcuna spesa aggiuntiva, potrete richiederli agli organizzatori del **WORK CAFFE'**... Ogni copia viene **10 Euro**

Audiocassetta in omaggio con il Gioco di Narrazione *ELISH*.
In copertina: Khanqah ceiling, Mahan, Iran, sec. XV

CONCIDENTIA
OPPOSITORUM



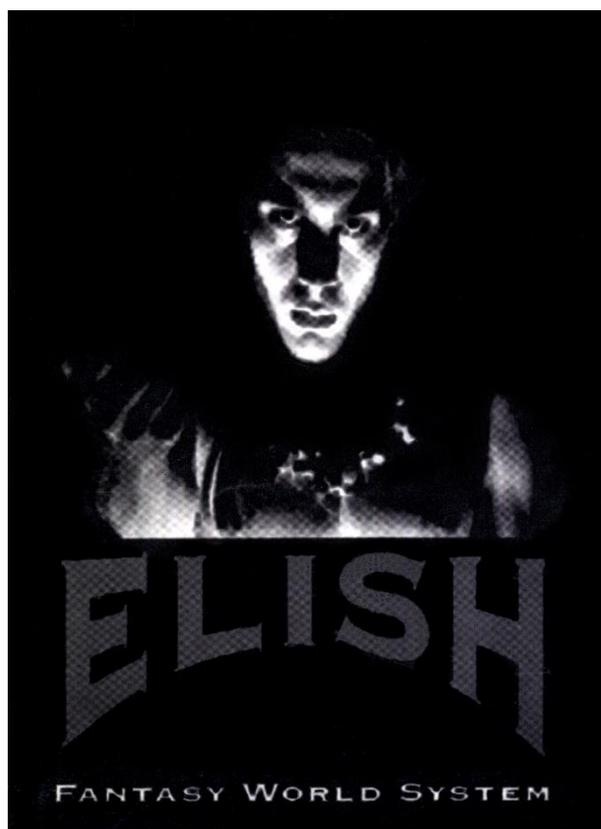
A: CRYPTICA <i>iride bianca</i>	B: DIETRO LA ROSA*** <i>incontri del nero</i>
CREPE <i>scontro rosso</i>	SI - LEN - ZI <i>viola verde grigio</i>
EVOLUTION <i>sole avorio</i>	WIND LABYRINTH <i>ciclo celeste</i>
L'ALFIERE* <i>espiazione amaranta</i>	SPIENDE IL SOLE <i>fluttuazione viola</i>
L'UOMO E' SAGGIO <i>fluttuazione gialla</i>	TANIT <i>battito ocra</i>
FLAGELLATIO <i>cratere arancio</i>	LA FANCIULLA <i>immissioni blu</i>
VIOLONCELLISTA** <i>carbonio rosso</i>	FORESTA ARMONICA <i>petralio verde</i>

Musiche di Alessandro Olla
Alchimie vocali di David Barittoni

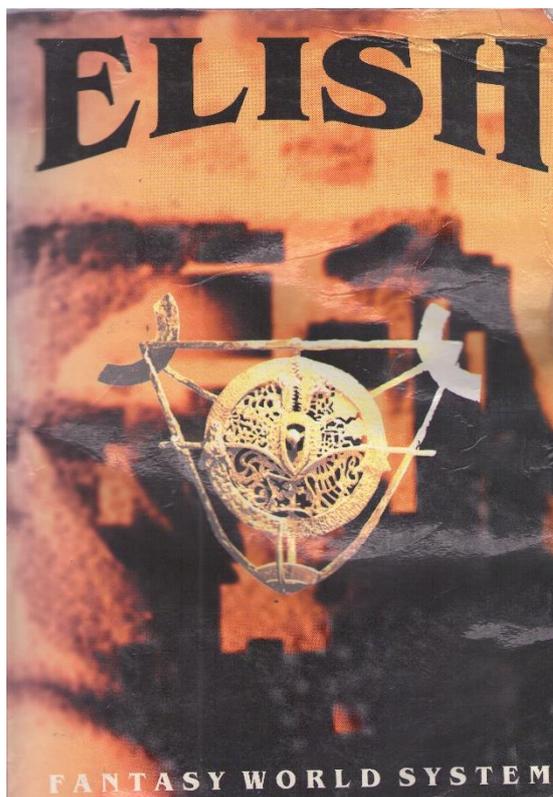
* brano ispirato da 'L'Alfiere' di R.M.Rilke
** brano ispirato da 'La Violoncellista' di T.Bernhard
*** poesia di Pina Tucci

Il CD Musicale

**COINCIDENTIA
OPPOSITORUM**



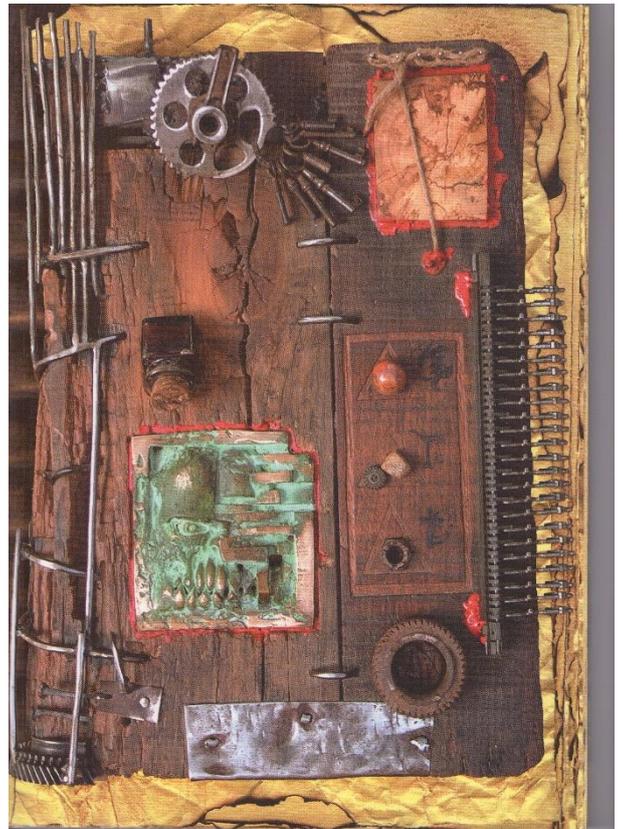
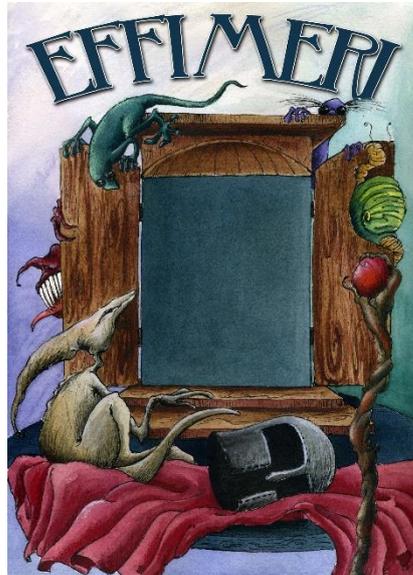
ELISH



L'OSCURO

ELASIA

EFFIMERI



GEMINI

Tutte le informazioni su **WWW.ELISH.IT**



WWW.YGRAMUL.NET

WWW.VANIAYGRAMUL.IT

WWW.COMEDARTE.IT

WWW.ELISH.IT

WWW.LUDIKA.IT



Cell. 3314703950 - Mail vaniaygramul@gmail.com