



SEPHIROT - IL GIOCO

# IL SOLDATINO DI STAGNO

di Alessandro Anglani





# INDICE

## I punti della presentazione

---

Presentazione

La Storia

L'interazione con il pubblico

Come avviene l'interazione?

Il Team di lavoro

Portfolio di progetto

Link video

Social Sephirot il Gioco - Online

Partnership

Contatti





# PRESENTAZIONE

## Il Soldatino di Stagno

---

Lo Scenario "IL SOLDATINO DI STAGNO", tratto dalla fiaba di Andersen, conta tre protagonisti - SOLDATINO, BALLERINA e DIAVOLETTA, 3 Finali diversi e 13 scene, per un totale di 16 possibili spettacoli differenti. La possibilità offerta da un ipertesto è proprio questa: le variabili date dalle scelte del pubblico e dai giochi tra protagonisti rendono ogni partita unica e diversa dalla precedente. L'esperienza in quarantena dell'esperimento di Sephirot - il Gioco online, in cui abbiamo giocato per un pubblico in diretta streaming alcuni dei nostri scenari più brevi usando una plancia di gioco digitale, ci ha insegnato quanto sia interessante per il pubblico rivedere una partita dello stesso scenario, col desiderio di far andare la storia nelle direzioni non ancora esplorate.



# LA STORIA

## IL RAPPORTO TRA PERSONAGGI

---

Dalla sua pubblicazione nel 1838, *Il Soldatino di Stagno* ha influenzato l'immaginario collettivo di tutte le generazioni. È la prima volta infatti in cui viene proposto al lettore il topos del risveglio dei giocattoli quando i loro padroncini non li guardano. A rendere la faccenda interessante è il fatto che tra i giochi si instaurino rapporti simili a quelli umani. Nello specifico della nostra storia, l'evento scatenante è la comparsa di un nuovo arrivato nel tavolo del salotto e le reazioni che ciò suscita nei diversi giocattoli. Le prime tematiche affrontate dal racconto sono l'invidia nei confronti del diverso e la difficoltà da parte del Diavoletto di integrare il Soldatino nel suo contesto. Al contempo, la Ballerina di Carta reagisce in modo diametralmente opposto, attratta dalla forza di volontà del Soldatino che nonostante l'inadeguatezza al compito per cui è stato costruito, rimane sull'attenti pur avendo una gamba sola.





# LA STORIA

## IL RAPPORTO CON IL PUBBLICO

---

Il Soldatino di Stagno è una storia che, letta da bambini, stupisce per la crudeltà del finale, che prevede il riscatto dei protagonisti dopo la loro morte. Le peripezie che subisce il Soldatino sono veicolate da forze misteriose: il Diavoletto da una parte, con la sua maledizione dettata dalla cattiveria, e la Ballerina dall'altra, che rappresenta la forza dell'amore. Queste direzioni opposte vanno aldilà della volontà del giocattolo a una sola gamba, gli eventi si susseguono ed egli non può far altro che reagire al meglio delle sue possibilità. Con Sephirot - il Gioco è possibile spostare la responsabilità di queste forze nelle mani del pubblico, che può scegliere se vuole raggiungere un riscatto metafisico dei personaggi tramite il loro sacrificio, se preferisce orientarsi verso la condanna dei loro sentimenti o aiutare invece a superare ogni ostacolo attraverso l'amore: ciò non dipenderà più dal destino infausto del Soldatino ma dalle scelte che compie il pubblico.



# L'INTERAZIONE CON IL PUBBLICO

Sephirot - il Gioco è una performance interattiva nata con la funzione di includere il pubblico nella responsabilità della creazione di una performance, “assistere” è il verbo che noi che ci occupiamo di spettacolo dal vivo dovremmo valutare più d'ogni altro concetto: uno spettatore “assiste” non solo nel senso di “testimoniare una vicenda” ma soprattutto nel senso di “essere presente, stare vicino, offrire aiuto, svolgere opera di assistenza”. In questo caso, ha senso che esista un pubblico in una stanza. Il dispositivo ludico e performativo ha bisogno di un pubblico che possa giocare ed esplorarne tutti i possibili output narrativi.





# COME AVVIENE L'INTERAZIONE?

Il pubblico incontrerà in prima battuta il Direttore, che spiegherà le dinamiche di gioco, con particolare attenzione ai momenti in cui è richiesto l'intervento dei NON PROTAGONISTI. Ogni persona verrà munita di una SCHEDA NON PROTAGONISTA che indicherà il nome delle Scene Gioco e dei Bivi e le possibili modalità di interazione: si spazia dal semplice pronunciare il nome del protagonista, all'alzata di mano, a vere e proprie azioni fisiche coerenti al contesto dell'ambientazione, o che emulano le azioni dei performer, giocando con o al loro posto.

# IL TEAM DI LAVORO

Quale squadra può riuscire nell'impresa?



Martina Galbiati  
Scenografia



Linda Muraro  
Costumi



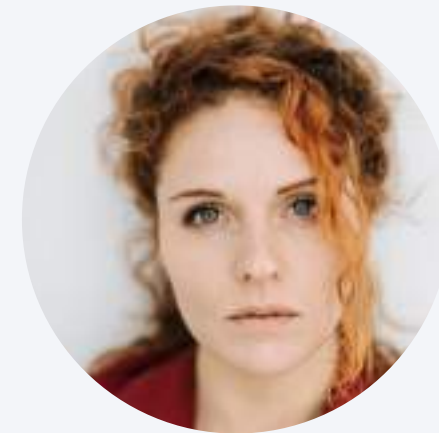
Susanna Fabbrini  
Costumi



Fabio D'Onofrio  
Musica



Carla Andolina  
Protagonista



Luisa Casasanta  
Protagonista



Francesco Cecchi Aglietti  
Protagonista



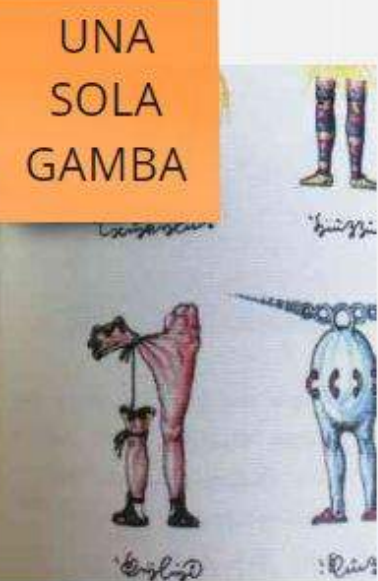
Andrea Rodi  
Protagonista



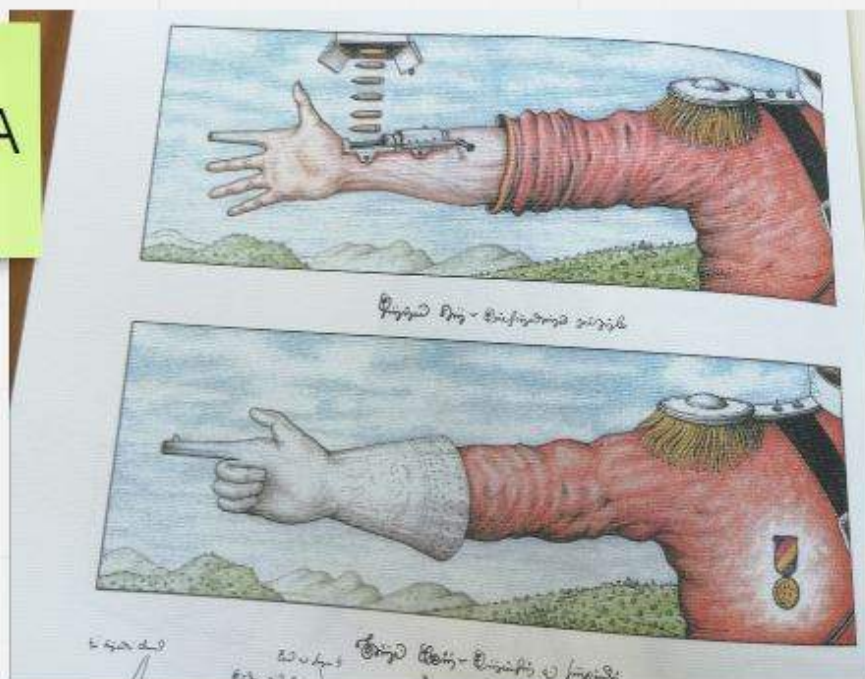


# PORTFOLIO

## SOLDATINO



## DIVISA





# PORTFOLIO

## SOLDATINO



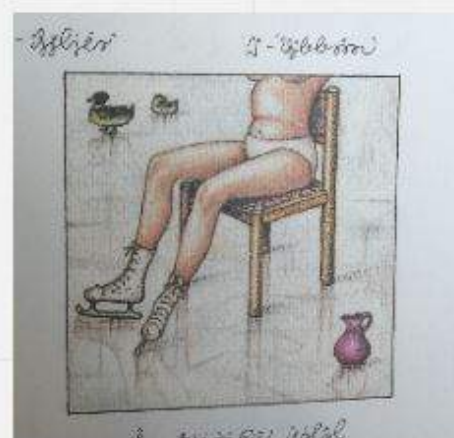
DIAVOLETTA	5	0
BALLERINA	7	1
SOLDATINO	5	1





# PORTFOLIO

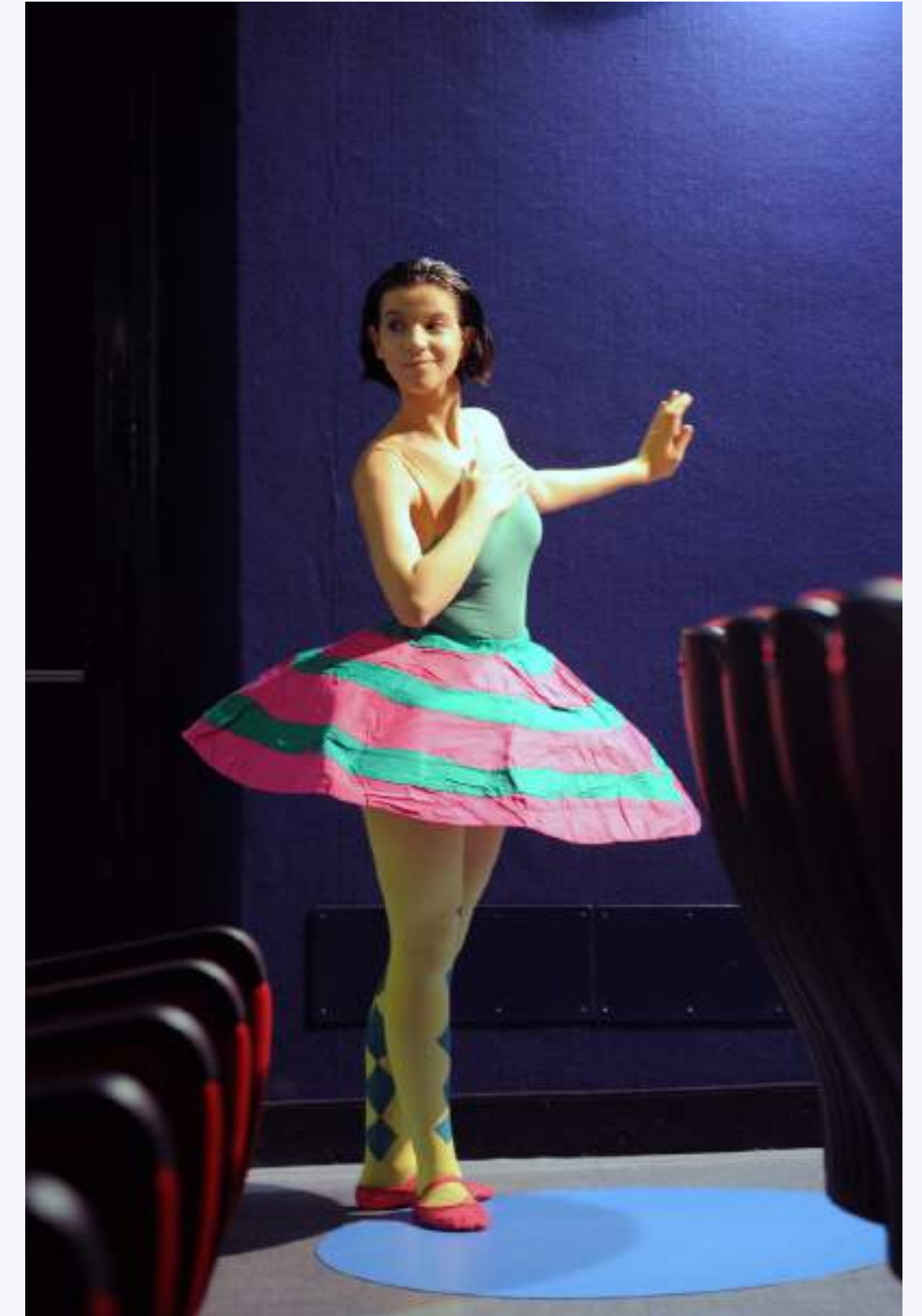
## BALLERINA





# PORTFOLIO

## BALLERINA

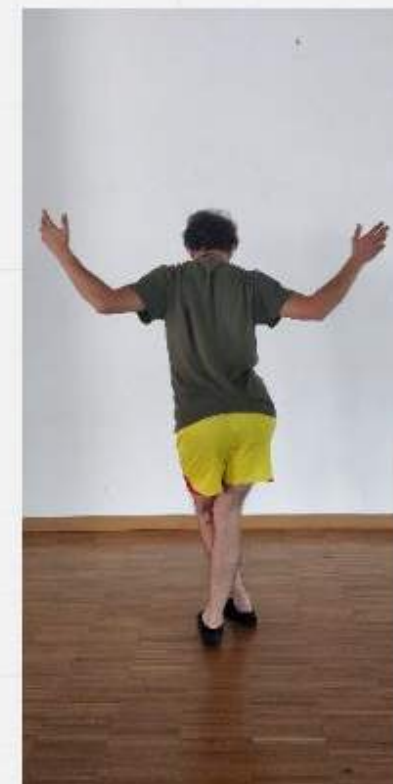
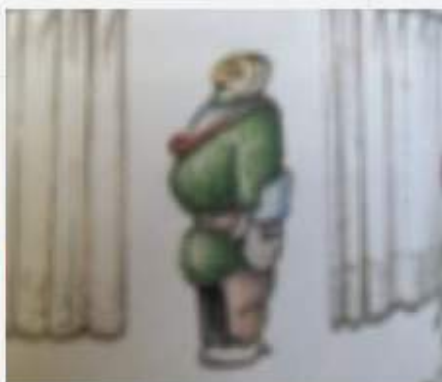






# PORTFOLIO

## DIAVOLETTO

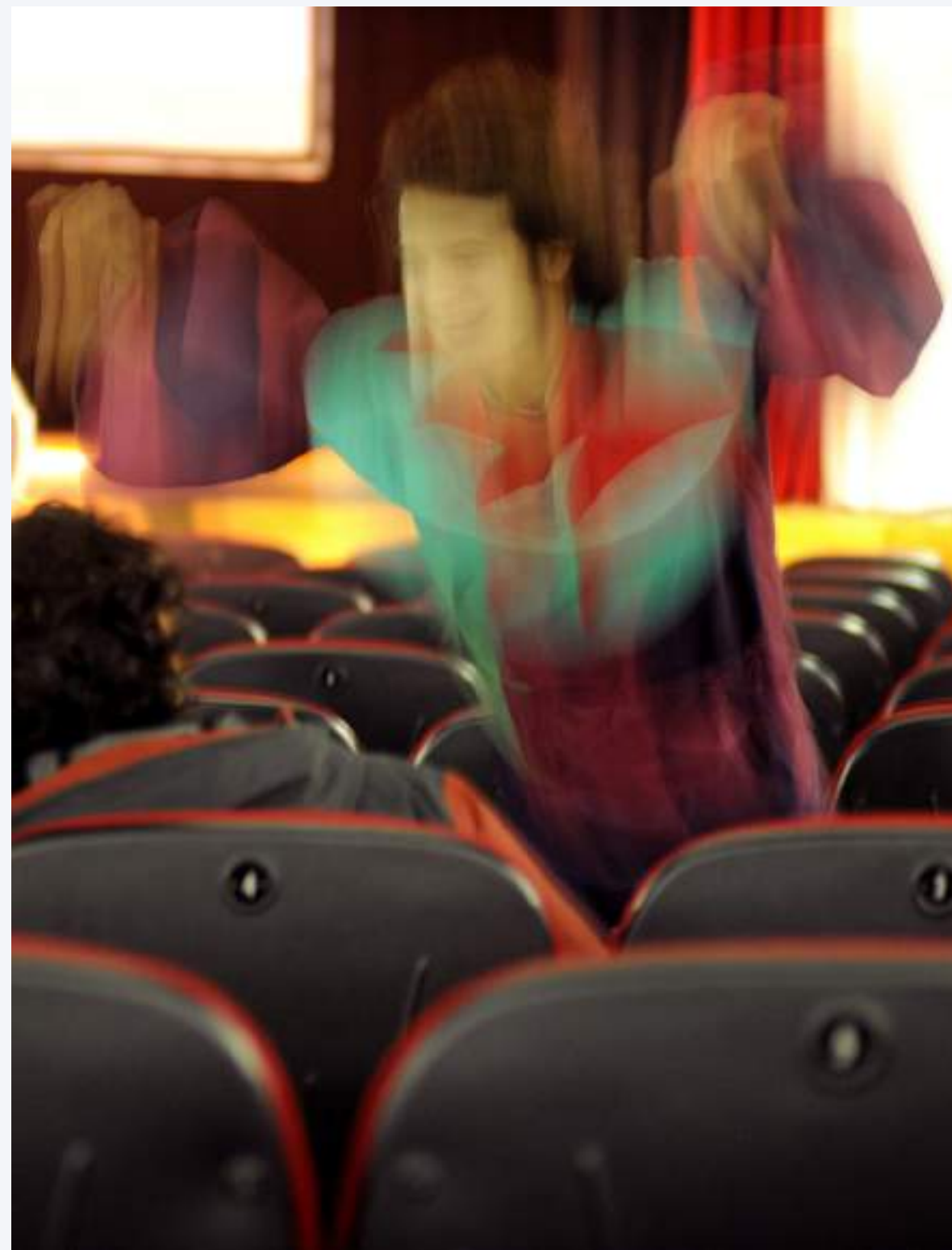






# PORTFOLIO

**DIAVOLETTO**



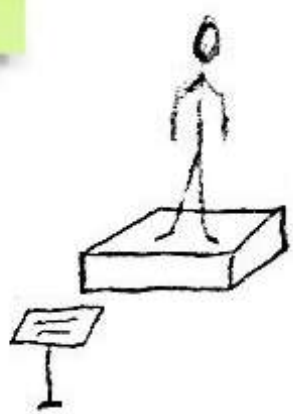


# PORTFOLIO

## DIRETTORE

pre partita,  
anticamera  
del  
direttore

ANTICAMERA — Asettico, Bianco, Minimalista

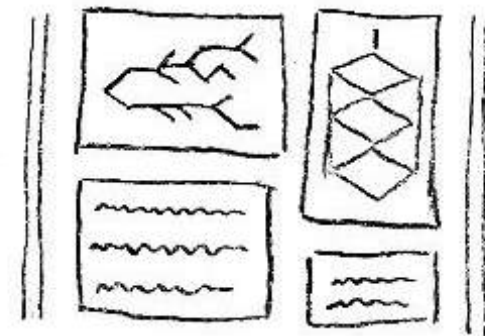


Il Direttore ripercorre i segni che andrà a fare durante la partita e può essere interrogato sulle dinamiche

Il cartello dice "Alza la mano per interrogare."

SCENARIO

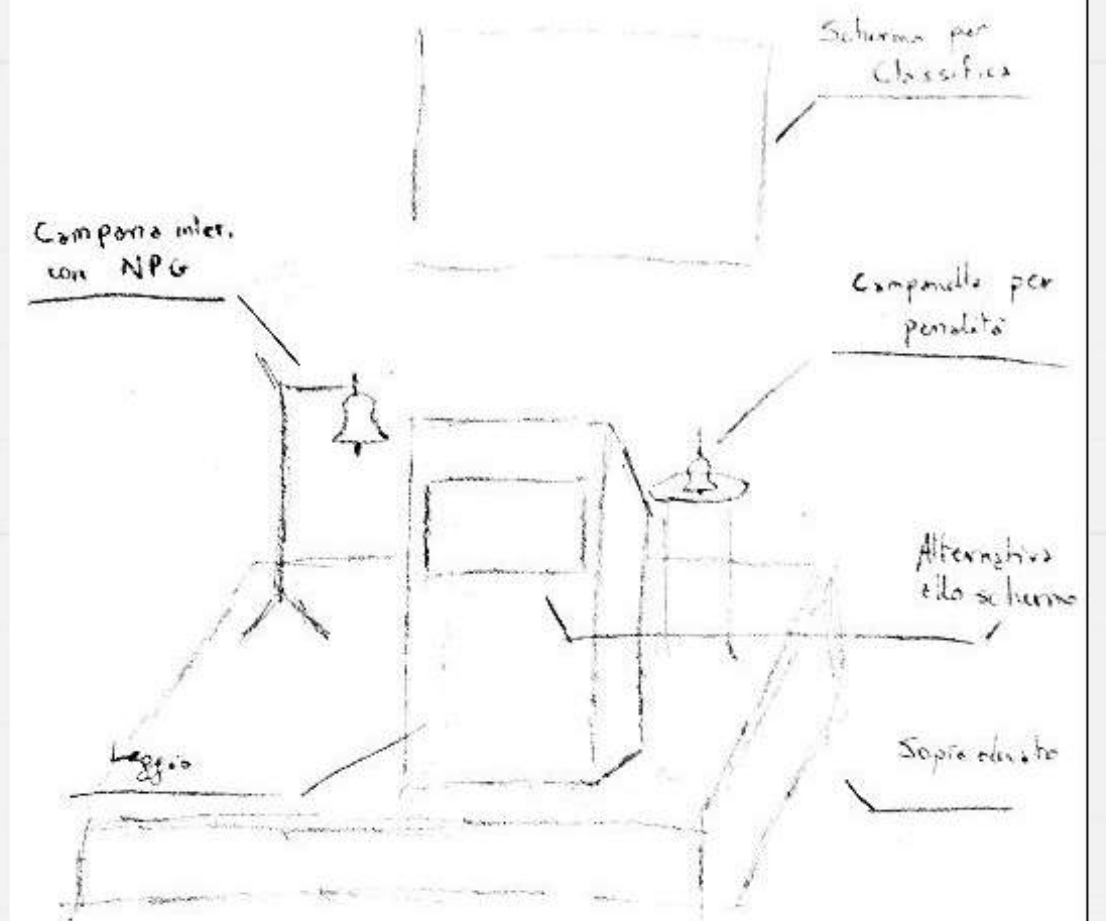
Un cartello all'ingresso dello scenario avvisa di portare con sé le Schede Non Protagonisti li accanto. Verranno raccolte all'uscita.\*



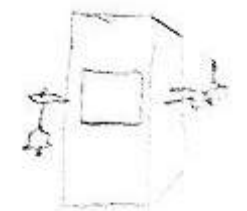
Ogni parete ha descrizioni sul gioco e lo scenario che si andrà a giocare. Saranno poster o proiezioni

\*Potrebbe trattarsi di un QR da usare con lo smartphone

## POSTAZIONE GIOCO DEL DIRETTORE



ALT →  
Non movimenti torso, né pingersi



# PORTFOLIO

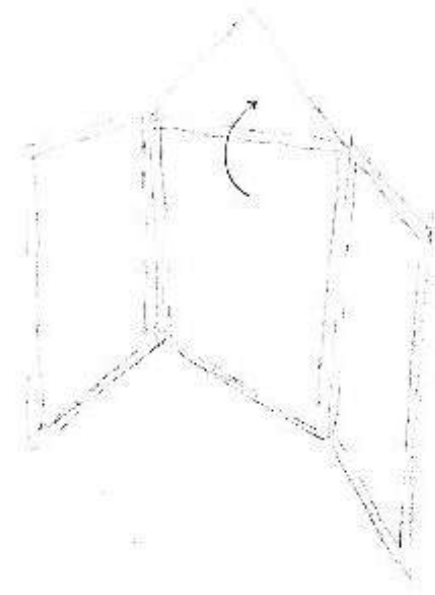
**DIRETTORE**



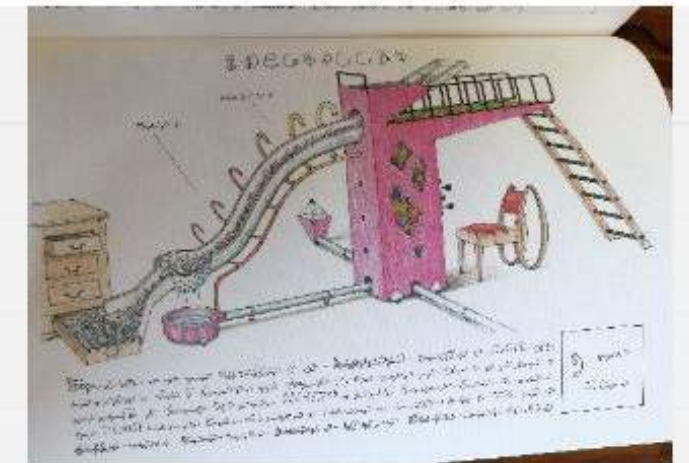
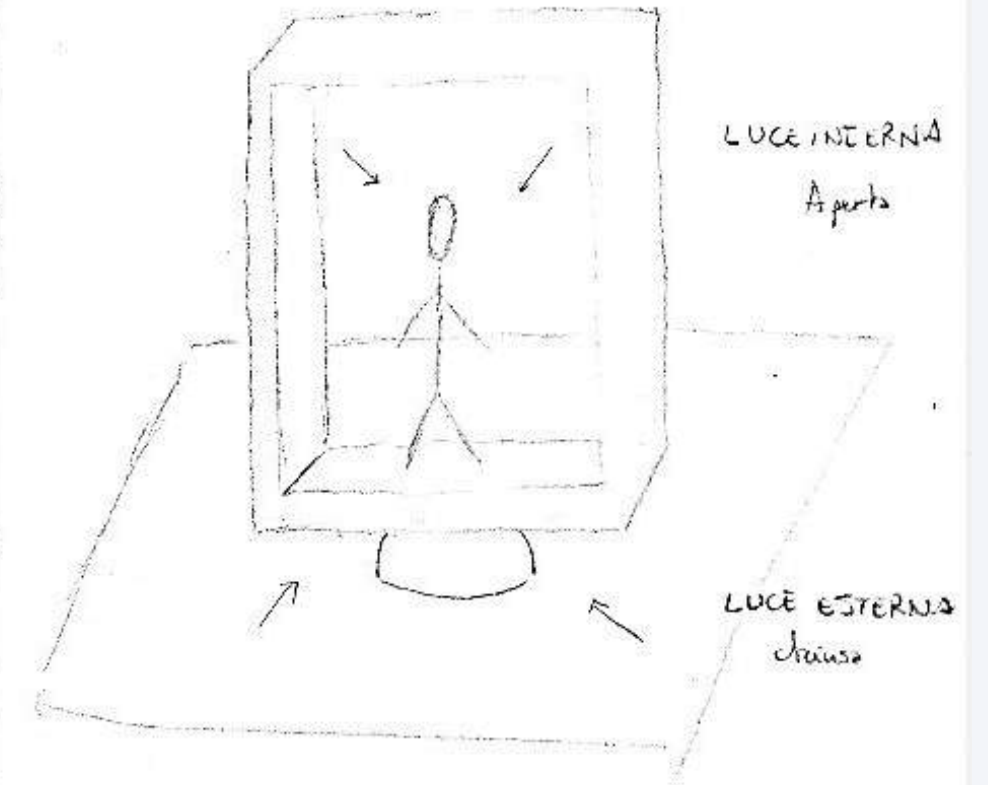


# PORTFOLIO

CASTELLO DI  
CARTA DELLA  
BALLERINA



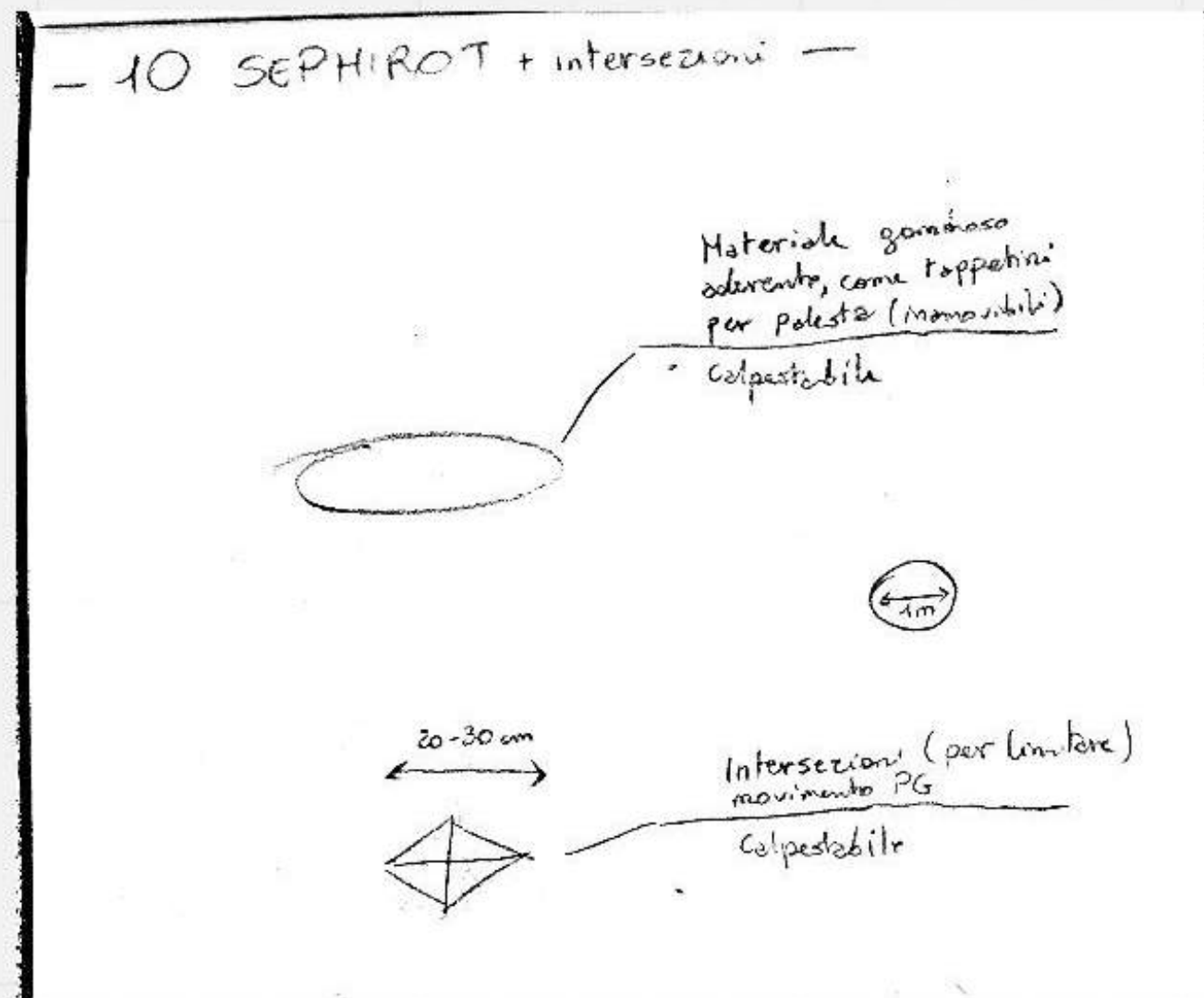
FINESTRA



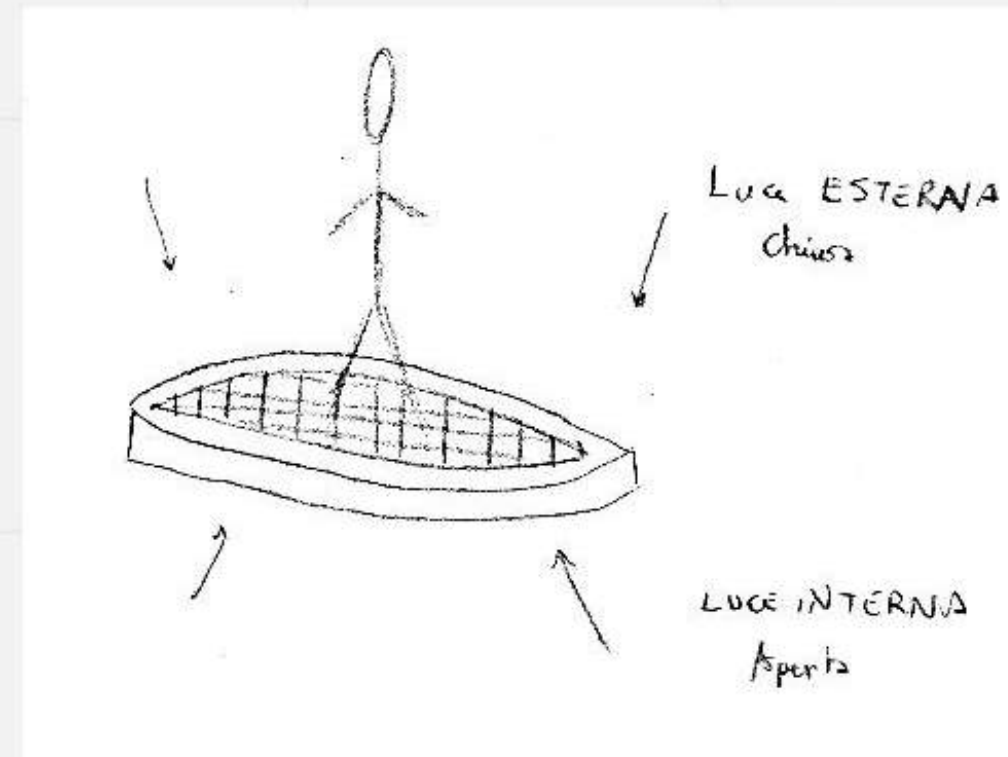
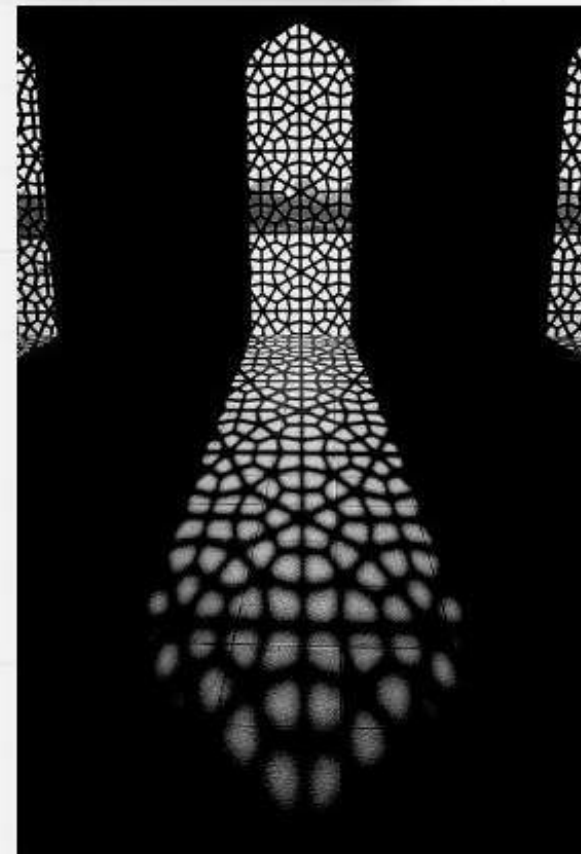


# PORTFOLIO

## LA PLANCIA DI GIOCO



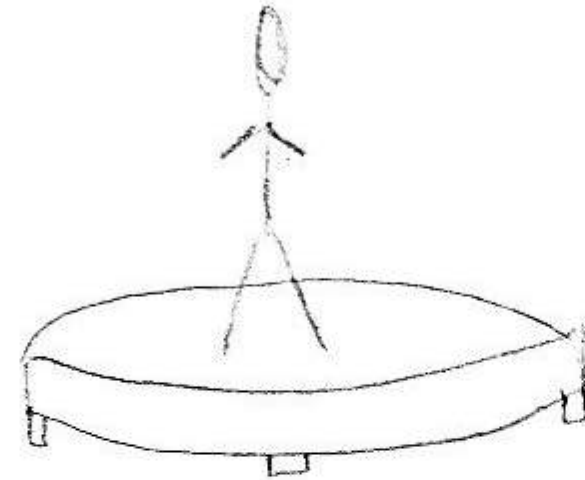
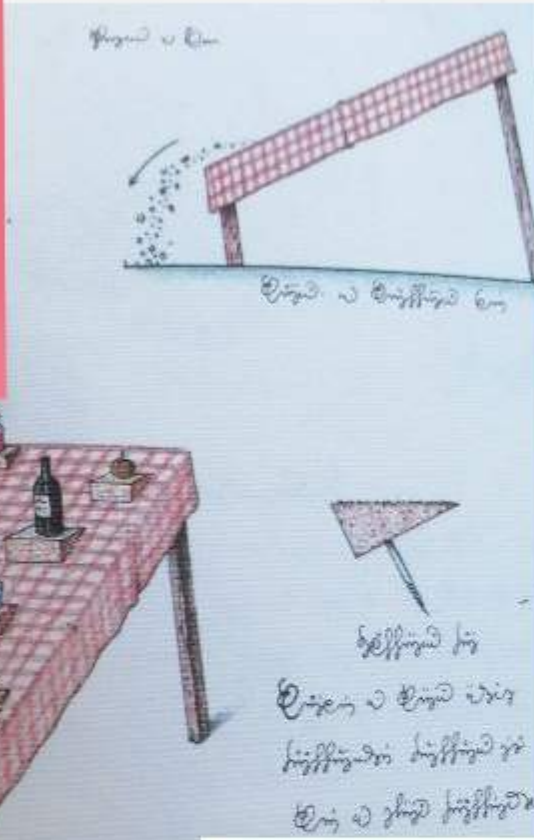
## FOGNA



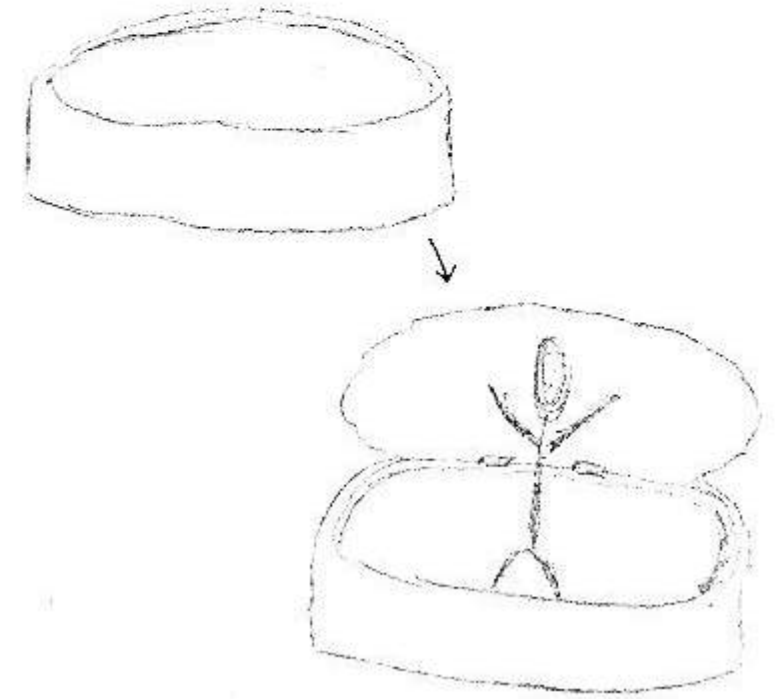


# PORTFOLIO

TAVOLO DEL  
SALONE IN  
PROSPETTIVA,  
POTREBBE  
ESSERE IN TILT



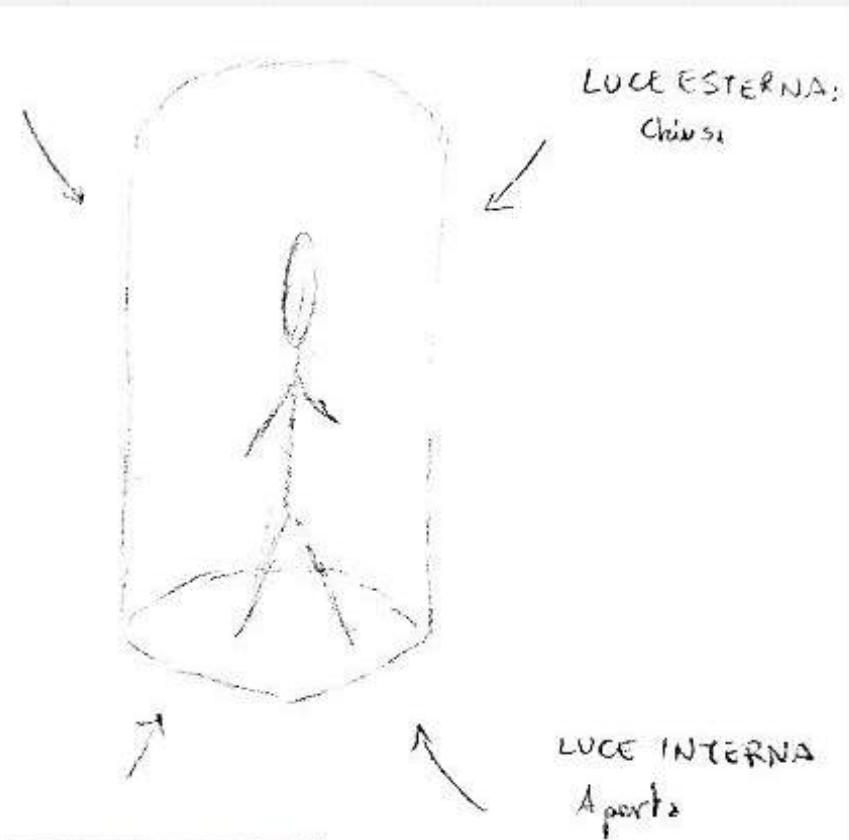
TABACCHIERA  
DEL DIAVOLETTO



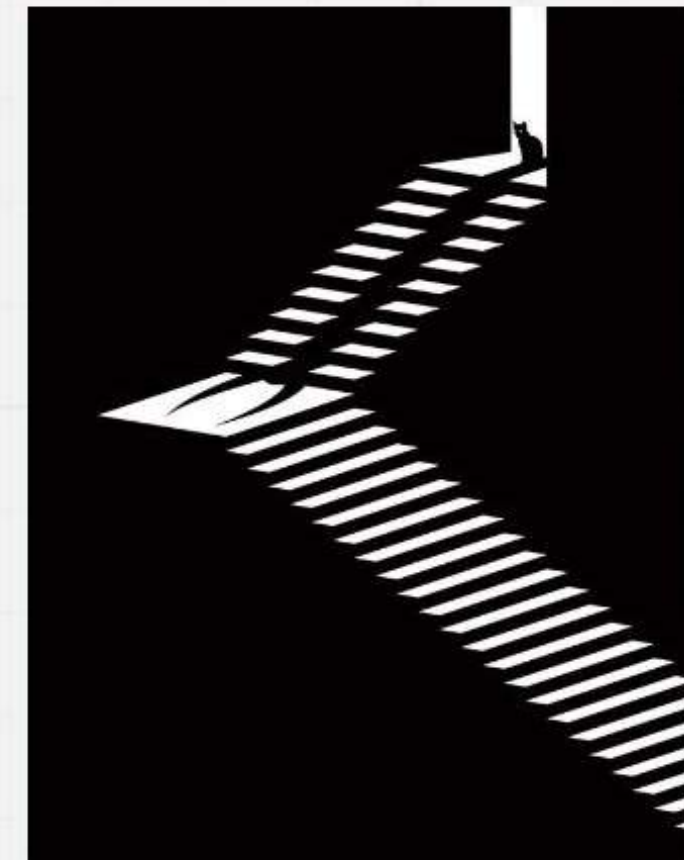
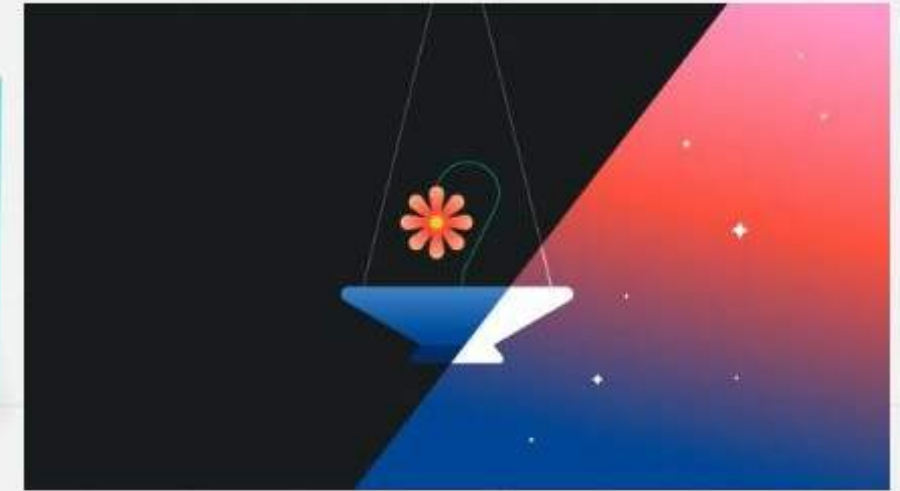


# PORTFOLIO

STUFA



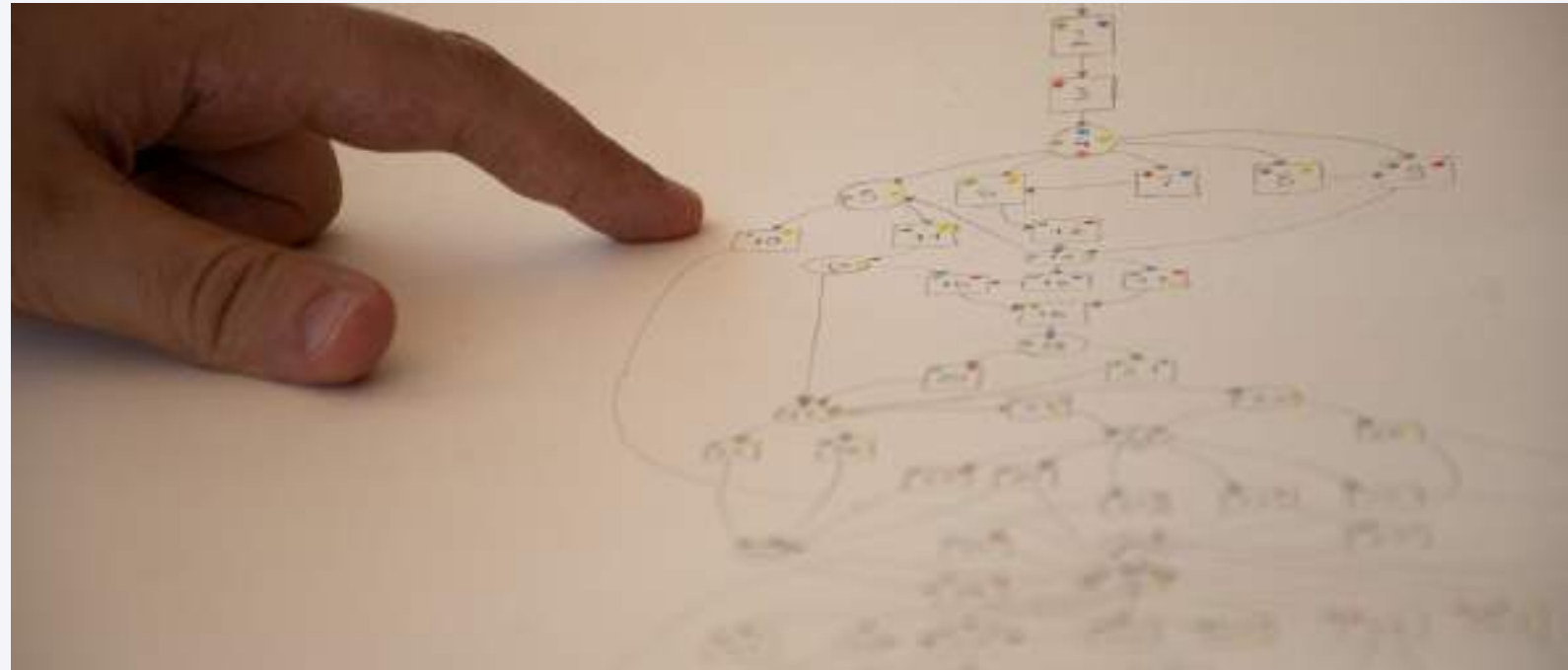
STESSO OGGETTO  
APPARE DIVERSO A  
SECONDA DELLA LUCE







## Link video



## Prove Soldatino di Stagno

---

Residenza THE WORKROOM presso  
Fabbrica del Vapore - Milano

LINK: <https://youtu.be/SBBrHngfHyU>

## Prove Montecchi e Capuleti

---

Residenza presso La cittadella degli Artisti  
Molfetta

LINK: [https://youtu.be/8\\_uLRikVykw](https://youtu.be/8_uLRikVykw)



# Social Sephirot il Gioco- Online



YOUTUBE

---

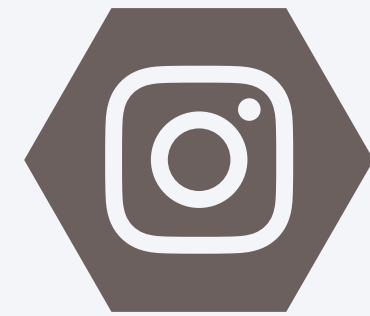
<https://www.youtube.com/channel/UCVkwnUwEvyEko7Y0go9SuhQ>



FACEBOOK

---

<https://www.facebook.com/groups/sephirotilgioco>



INSTAGRAM

---

<https://www.instagram.com/sephirotilgioco/>



---

## Partnership

### Chi supporta il progetto



Leggi la lettera di raccomandazione : <http://bit.ly/letteraanglani>





---

# CONTATTI

## INDIRIZZO EMAIL

[amministrazione@alessandroanglani.com](mailto:amministrazione@alessandroanglani.com)

[alessandro.anglani92@gmail.com](mailto:alessandro.anglani92@gmail.com)

[alessandroanglani@postecert.it](mailto:alessandroanglani@postecert.it)

## NUMERO DI TELEFONO

+39 3297643399

