

progetto di spettacolo teatrale  
multidisciplinare



# VIETATO TUFFARSI

**DRAMMATURGIA**  
CHIARA ARRIGONI / VITO MARCO SISTO

**REGIA E IDEAZIONE SCENICA**  
GIULIA QUERCIOLI

**COSTUMI**  
PAOLA ARCURIA

**CON**  
VITO MARCO SISTO  
CHIARA ARRIGONI

**PRODUZIONE**  
QUARTO BIVIO LAB ETS

**CON IL SUPPORTO DI**  
LE ORE PICCOLE  
COMPAGNIA DUNAMIS  
OFFICINA DEL SUONO E DELLE ARTI



QUARTO  
BIVIO  
LAB

---

VIETATO  
TUFFARSI

*PRESENTAZIONE*  
*PROGETTO*

# SINOSI E ISPIRAZIONE

Il progetto è un'antologia di piccole *pièce* teatrali saldate in un'unica narrazione ininterrotta che raccontano ciascuna a suo modo il monito *vietato tuffarsi*, nelle molteplici sfaccettature e possibilità di significato che questo divieto, per noi, contiene.

Se la regola determina inevitabilmente i rapporti all'interno di un contesto condiviso, l'individuo ha sempre e comunque il diritto di reclamare la propria personale libertà o, in altre parole, di *tuffarsi*. Ma la *libertà* è complessa e ambigua, spesso tradita e calpestata, spesso difficile da portare avanti, a volte chiede di mettere a rischio la nostra vita. Non possiamo fare altro che sondare opinioni, illuminare le infinite possibilità del vivere, conoscere le innumerevoli forme di pensiero, riconoscere le motivazioni dell'agire umano - che sia individuale o collettivo - per affondare le radici in nuovi mondi come solo l'esperienza teatrale può provare a fare.

Ogni episodio porta il pubblico in un mondo narrativo nuovo, entrando in un genere, stile, registro e linguaggio diverso, ma sempre attraverso pochi elementi ricorrenti: due attori e un altoparlante.

L'espressione *vietato tuffarsi* è, quindi, la fonte d'ispirazione e il punto di partenza di un'indagine collettiva di un gruppo di artisti che hanno cercato di tradurre questa ricerca in un contenitore di storie.



Pa

# DOVE NASCE IL PROGETTO E STRUTTURA

PROGETTO DI SPETTACOLO TEATRALE  
MULTIDISCIPLINARE

Il progetto nasce a partire da un dialogo breve, tra A e B, ambientato in una scena quasi interamente vuota se non fosse per un altoparlante e un curioso cartello che reca la scritta "Vietato tuffarsi". Dalla loro conversazione a tratti ambigua e rarefatta non capiamo esattamente chi sono: sono due sassolini spaventati che aspettano sulla spiaggia di essere lanciati nel mare; due stelle che avrebbero il desiderio di vivere sulla terra e non a migliaia di anni luce di distanza; due uomini che vorrebbero volare; due fantasmi che aspettano impauriti di ritornare a vivere; due anime di due persone vive che hanno paura di morire. Ma cosa significa per loro tuffarsi? Una liberazione? Un destino che incombe? Una scelta?

Siamo partiti dal desiderio di ampliare questa storia perché sentivamo che avesse molto a che fare con noi, con la nostra generazione, forse, in procinto di tuffarsi ma bloccata a terra, ma anche con il nostro mondo, un mondo oggi sospeso di fronte a un abisso.

Ma, anziché espandere la medesima situazione, abbiamo sentito che quello schema narrativo potesse prestarsi a una moltiplicazione di storie, scenari, mondi: di scena in scena, nel tempo di un attimo, A e B si trasformano di volta in volta in qualcun altro o qualcos'altro e attraversano mondi narrativi, generi, stili, atmosfere completamente diversi, ma sono sempre in due, e sempre con un altoparlante, e sempre sarà presente il monito *vietato tuffarsi*.



Il **limite**, o meglio la *regola*, che ci siamo scelti e quindi imposti si è rivelata non un ostacolo, ma uno stimolo, portatrice di infinite possibilità testuali e immaginative, avendo noi l'obiettivo di percorrere un viaggio dentro corpi, luoghi e linguaggi diversissimi: a volte A e B sono due persone anziane, a volte giovanissime, a volte persino non ancora nate; a volte si esprimono con un linguaggio scarno e brutale, a volte usano una lingua poetica, a volte una lingua inventata; a volte appartengono al passato, a volte al presente, a volte al futuro, a volte, invece, a nessun tempo, e a tutti i tempi insieme.

# IL PERCORSO: GENERI, STILI, LINGUAGGI

PROGETTO DI SPETTACOLO TEATRALE  
MULTIDISCIPLINARE

Nella prima scena tra A e B ci troviamo davanti a un genere assurdo, grottesco, anche ironico, di ispirazione pirandelliana e beckettiana. Quando A e B diventano due anziane signore che scelgono la propria tomba il dialogo si fa concreto, contemporaneo, asciutto; in un altro quadro, invece, A e B saranno due soldati su una linea di confine, e qui l'ambientazione si sposta in uno spazio non troppo lontano da noi, una terra contesa, oppressa, forse l'unica speranza è in un altrove, in un'altra terra oltre il mare; quando, invece, A e B diventano due persone in coma lo spazio si annulla e diventa onirico, sospeso nel limbo tra la vita e qualcosa di sconosciuto; quando, invece, A e B prendono la forma di due gemelli nell'utero materno non ancora nati, alla parola si sostituisce il movimento di due corpi in attesa di gettarsi nella vita. In tutti gli scenari che attraverseremo resta questo tuffarsi che si colora, di volta in volta, di sfumature diverse. Non si tratta di una pura giustapposizione di scene, ma di un vero e proprio *percorso*.

In tutte le dimensioni narrative che proporranno, da quella più comica a quella più tragica, da quella più assurda a quella più poetica, una costante sarà la presenza di un **altoparlante**: un segno teatrale che si cala nelle storie narrate assumendo forme diverse e, nel contempo, si relaziona col pubblico e lo avvisa che ciò che sta guardando contiene un messaggio nascosto, un codice che lui dovrà decifrare, un nuovo scenario in cui A e B si manifestano. L'altoparlante, nel nostro immaginario, è portatore di atmosfere potenzialmente diversissime: la voce dell'inconscio, la voce del regime dittatoriale, la voce dell'altoparlante della spiaggia che cerca i bambini che si perdono tra gli spiaggiati, il countdown metallico di un'astronave, la pubblicità di un grande magazzino, eccetera.



Il progetto, esplorando linguaggi e stili differenti, chiama in causa discipline diverse che hanno a che fare con la performance dal vivo: il teatro di parola vero e proprio si potrà accompagnare, infatti, per esempio, al teatro danza, al teatro in maschera, o alla performance musicale. Ogni scena, infatti, chiede di essere raccontata in un modo diverso, attingendo, ciascuna, alle possibilità offerte dalle varie discipline che compongono lo spettacolo dal vivo.

# IL PERCORSO: TEMI E SIGNIFICATI

Attraverso questi mondi, queste soglie che varchiamo guidati da A e B, frutto di una drammaturgia collettiva e di una commistione di generi e stili, vorremmo restituire al pubblico un viaggio prima di tutto emozionale dentro quello che per noi è il *tuffarsi* o, anche, il *non tuffarsi*. Si tratta di una esplorazione del limite e di ciò che è per noi, per la nostra generazione, il senso del limite o di libertà.

Ciascun quadro, però, approfondisce in modo proprio e singolare il tema, dandone una chiave di lettura nuova, o portando alla luce una sfumatura non prevista, un nuovo significato di cui A e B sono di volta in volta portatori.

Affronteremo, per esempio, la sensazione del vuoto e il sentirsi costretti in uno spazio troppo piccolo; l'opposizione a un divieto, come quello di non potersi divertire, la paura di non poter vivere la propria età, di lanciarsi nel mondo, di morire, la paura del futuro quando il divieto verrà tolto; la sensazione di invecchiare e non di crescere; la voglia di fuggire verso orizzonti migliori e lontani.

In ogni scenario il rapporto con il limite percorrerà sempre, a volte in modo esplicito, a volte in modo sotterraneo, il filo sottile che separa la vita da ciò che non è vita: la non-vita, la morte, il limbo, il desiderio di vita, la mancanza della vita, e questo accadrà a seconda delle scene in modo comico, grottesco, bizzarro, tragico, silenzioso, struggente.



In ciascuna scena A e B si fanno, come Caronte, traghettatori del pubblico in un mondo nuovo, che porta in luce nello specifico un tema diverso, ma tutte fanno parte di una riflessione comune che si compone via via come un puzzle: non è una ripetizione, ma un percorso, in cui ci piacerebbe che chi guarda si sentisse invitato e si facesse portare.

# PROGETTO DI REGIA

La drammaturgia *Vietato tuffarsi* prevede una sequenza di scene scritte come se fossero separate, ogni scena è potenzialmente un nuovo inizio, si sviluppa, raggiunge un suo apice e arriva a una conclusione. La nostra idea registica, tuttavia, consiste nel cercare un *continuum* narrativo da una scena all'altra, un fluire ininterrotto di queste pièce: come i capitoli di una sola grande storia, il precedente innesca il successivo e il confine tra un episodio e l'altro è sfumato, non è una linea di demarcazione netta ma è un momento di passaggio. Il pubblico sarà sottoposto, quindi, alla visione di una narrazione unica anche se si passa di scena in scena, di mondo in mondo, di coppia in coppia.

Lo spazio scenico è costruito in linea con la scelta registica di rendere la narrazione unica: una struttura modulabile composta da materassi che si evolve nel corso dello spettacolo e trasmette l'idea che A e B, per quanto si trasformino anche radicalmente di scena in scena, condividano uno stesso spazio, che è prima di tutto un sistema di regole e un universo immaginativo che è quello del titolo, il *vietato tuffarsi* che porta tutti loro a confrontarsi, in modi e nei contesti più disparati, con un limite.

L'elemento di continuità narrativa, su cui si fonda il nostro progetto registico, è dato anche dalla precisa scelta di far interpretare A e B sempre dagli stessi attori, accettando, quindi, che il corpo di ciascuno di loro si metta a servizio di personaggi che possano, o meno, rispecchiare la loro identità come persone.

---

VIETATO  
TUFFARSI



Continuità e trasformazione sono, quindi, le parole chiave che guidano il nostro progetto, e allo stesso modo accompagnano il lavoro sugli attori, che si misurano, ciascuno con le sue peculiarità fisiche e vocali e interpretative, con discipline, linguaggi, registri, tecniche diverse, ma non nell'ottica di un esercizio di stile, ma quasi di un gioco, come due bambini che giocano su due materassi e con la spinta della loro immaginazione possono diventare chiunque.

# IDEAZIONE SPAZIO SCENICO

Il progetto di composizione dello spazio scenico si fonda sulla presenza, modulabile, di due materassi e sulla definizione, all'inizio della performance, di un confine tracciato con della sabbia che va subito a porre l'accento sul nodo tematico da cui tutto il lavoro si sviluppa.

L'elemento del materasso rievoca molte dimensioni: i bambini che giocano a "non scendere dal materasso se no ti bruci con la lava", il materasso del letto di ospedale, il materasso della bara (comodo o scomodo, come discuteranno le due vecchiette di una scena), la morbidezza e l'accoglienza dell'utero materno, la dimensione onirica in cui noi, come A e B, possiamo diventare qualsiasi cosa, ed entriamo in mondi dove tutto può succedere ma sempre secondo una logica.

I materassi offrono, inoltre, un diverso modo di agire e muoversi, condizionano la camminata e regalano un incedere incerto e plastico agli attori, permettono la sperimentazione di salti e cadute. Simbolicamente sono legati alla malattia e alla dimensione onirica, ma anche al riposo e alla staticità, diventando appendice del malato che non si può spostare da lì, qualcosa su cui A e B sono costretti a rimanere.

La sabbia, invece, usata per delimitare e creare linee o segni invalicabili, ha un carattere quasi evanescente, è leggera, esprime l'erosione della materia, è polvere, è aerea, eppure porta con sé anche la solidità di un tempo millenario che sovrasta tutti noi. Inoltre, l'atto stesso di versare la sabbia porta con sé una dimensione rituale, e lo stesso atto di tracciare il confine è alla base di un rito, quindi del momento in cui si varca una soglia tra ciò che è sacro e ciò che non lo è.

# LINEE DI SVILUPPO

Il progetto nasce nel 2021, nel corso di un momento storico, in particolare nel nostro caso per il settore dello spettacolo dal vivo, che ha a sua volta sperimentato in un modo inatteso cosa sia la costrizione del limite. Abbiamo avuto modo di entrare nel lavoro grazie a un breve periodo preliminare di residenza presso la *Fondazione Claudia Lombardi per il Teatro* (Lugano, Svizzera) che ci ha permesso di sviluppare un primo studio di dieci minuti da presentare in occasione del premio *Città Laboratorio*, organizzato dalla *Fondazione Orestyadi*, previsto per fine maggio 2021, con una prima supervisione registica di Beppe Coniglio e il lavoro collettivo di Giulia Quercioli, Chiara Arrigoni, Vito Marco Sisto, Isabella Giampaolo.

Il progetto si sta evolvendo attraverso l'elaborazione di nuovi quadri e nuove esperienze, finalizzate a dare voce alla necessità di sperimentare e sviscerare sempre più forme espressive, ciò che questo progetto chiede, fin dalle sue origini, di chiamare in causa. Queste nuove esigenze di scrittura e creazione sono sempre in dialogo con il mondo che ci circonda, le sue vicende le domande che ci sollecita, nella costante ricerca di cosa può significare *Vietato tuffarsi* se parliamo, per esempio, del mondo devastato dalla guerra, dalle disuguaglianze, dalla sfida della crisi climatica e delle migrazioni, del mondo del lavoro e delle relazioni umane che è in continuo cambiamento e ridiscussione.



# CHI SIAMO

QUARTO BIVIO LAB ETS è una associazione culturale under 35 nata a Milano nel 2022 dalla volontà di otto soci fondatori di mettere in sinergia le proprie competenze nell'organizzazione e comunicazione dell'evento culturale e le proprie professionalità artistiche come attori, musicisti, registi, formatori ed educatori. L'associazione si definisce infatti una **“casa di produzione culturale”**, fondata sulla convinzione che l'esperienza artistica sia il ponte per costruire scenari che abbiano un impatto sul mondo che ci circonda e sulle comunità che lo abitano. Per questo motivo un'attenzione particolare viene sempre riservata allo spazio in cui avvengono gli eventi e le performance, che diventa esso stesso protagonista nelle attività che vi hanno luogo, anche grazie al **recupero e alla rigenerazione di contesti** poco frequentati o dismessi nonché alla **rifunzionalizzazione** di spazi teatralmente non convenzionali. *Quarto Bivio Lab* ha dunque costruito una particolare identità anche sulla capacità di ideare e strutturare i propri progetti restando sempre **in ascolto delle necessità dei luoghi e delle comunità**, anzi, appoggiandosi spesso ad esse come punto di partenza e ispirazione per il proprio operato.

Nel corso del primo anno di vita l'Associazione, oltre ad attività di formazione, si dedica in particolare a eventi sul territorio, curando la rassegna *Per filo e per sogno* nel quartiere di Casoretto a Milano (giugno 2022), uno spettacolo-evento itinerante che unisce teatro, musica, danza, poesia per dare nuova vita a uno dei quartieri periferici e ricchi di storia e tradizione di Milano.

# CHI SIAMO

l'associazione prosegue l'attività a Casoretto con una rassegna di eventi nel corso della primavera 2023, patrocinata da Fondazione Cariplo: il primo evento, losep, è uno spettacolo inedito sul viaggio umano ed emotivo di Ioseph di Nazareth, marito di Miriàm e padre putativo di Jeshu, un'intensa riscrittura sulla figura del padre; poi una lettura drammatizzata su Pasolini e sul suo viaggio in India, *Pasolini. L'odore dell'India*, in collaborazione con lo studioso Matteo Liguori; infine, prosegue lo studio sulle riscritture e sul mito con lo spettacolo *Non aprire gli occhi*, dedicato alla figura ipnotica e misteriosa di Medusa. *Non aprire gli occhi* e *losep* sono ospitati nei Chiostrì dei Glicini di Società Umanitaria per la rassegna Estate nei Chiostrì 2023.

In collaborazione con il collettivo Semoventi, QBL partecipa all'organizzazione della mostra Intrecci, una collezione privata sulla pittura di Alessandro Ghidini, allestita presso il Palazzo della Regione di Bergamo nell'estate 2023, all'interno della quale allestisce eventi performativi in dialogo con le suggestioni visive della mostra.

In collaborazione con il Museo D'Arte e Scienza di Milano, QBL porta in scena il progetto *In controluce* (dicembre 2022-gennaio 2023), coppie di monologhi che riscrivono le donne del mito greco, in occasione della mostra *Donne in bilico* dedicata a una personale della fotografa Anna Alberghina su donne che vivono in contesti non globalizzati; nel settembre 2023 prosegue la collaborazione con il museo con l'evento Vietato tuffarsi, uno spettacolo di nuova drammaturgia in dialogo con la mostra fotografica di Eliana Bozzi *Il limite*, inserito nella rassegna Il Tempo delle Donne 2023, la festa-festival di Corriere della Sera nata da un'idea de La27esimaOra che coinvolge l'intera città di Milano con eventi diffusi, realizzati in collaborazione con associazioni, musei, librerie e teatri cittadini.

# IL TEAM



**CHIARA ARRIGONI**  
AUTRICE, ATTRICE



**VITO MARCO SISTO**  
AUTORE, ATTORE



**GIULIA QUERCIOLI**  
REGISTA, ATTRICE,  
IDEATRICE SPAZIO SCENICO



**PAOLA ARCURIA**  
COSTUMISTA



# CONTATTI

**WEB** [WWW.QUARTOBIVIO.LAB.COM](http://WWW.QUARTOBIVIO.LAB.COM)

**MAIL** [QUARTOBIVIO.LAB@GMAIL.COM](mailto:QUARTOBIVIO.LAB@GMAIL.COM)

**INSTAGRAM** @QUARTOBIVIO.LAB

## RESPONSABILE DI PROGETTO

Giulia Quercioli - 349 3012323

