

SOLVE ET COAGULA

α

- | | | | |
|---|----------------------|----|--|
| 1 | Sinfonia | 9 | Luna |
| 2 | La Porta | 10 | Tarantella Tapanella |
| 3 | La Pudicizia | 11 | Compianto del Cristo Velato |
| 4 | Il Disinganno | 12 | La Formula |
| 5 | L'Occhio del Male | 13 | Le Macchine Anatomiche |
| 6 | Site vuje...? | 14 | I Lazzari |
| 7 | Aria di don Raimondo | 15 | L'Angelo |
| 8 | Sol | 16 | Il Testamento di Raimondo
di Sangro |

MARCO BEASLEY *ténor*
GUIDO MORINI *clavecin & direction*

ELISA CITTERIO & ROSSELLA CROCE, *violons* - GIANNI MARALDI *alto*
MARCO FREZZATO *violoncelle* - VANNI MORETTO *contrebasse* - FRANCO PAVAN *théorbe*

Solve et Coagula. Cette maxime des alchimistes prend tout son sens dans l'opéra ici présenté : une œuvre nouvelle faite de matériau du passé. Cet opéra nouveau, composé par Guido Morini sur un livret de Marco Beasley, s'appuie sur l'histoire de Raimondo di Sangro, Prince de Sansevero, homme des Lumières, grand alchimiste et artiste. Cet enregistrement propose de nous initier aux mystères de la Chapelle du Prince, les différents tableaux musicaux évoquant dans des langages napolitains tantôt classiques, tantôt traditionnels, les œuvres magnifiques toujours conservées dans ce site.

Solve et Coagula. This alchemists' maxim ('Dissolve and coagulate') takes its full meaning in the opera presented here: a new work made up of material from the past. This new opera, composed by Guido Morini set to a libretto by Marco Beasley, is based on the story of Raimondo di Sangro, Prince of Sansevero, a man of the Enlightenment and a great alchemist and artist. This recording proposes to initiate us into the mysteries of the Prince's chapel, the different musical tableaux evoking, in Neapolitan languages – sometimes classical, sometimes traditional –, the magnificent works still preserved in this location.

Les chants de la terre

outhere
MUSIC

www.outhere-music.com

f OuthereMusic

ALPHA 537
durée totale : 67'51

© & © 2014
Alpha Productions

Made in Germany
Notes en français
English commentary

