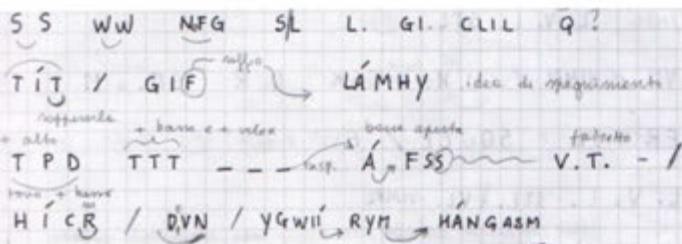


Sonicità diasporiche

Conversazione con Scott Gibbons
di Enrico Pitozzi

Foto: Chiara Guidi



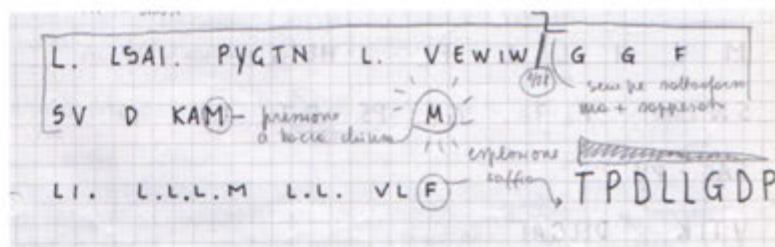
Una prima riflessione di carattere introduttivo è inerente l'orizzonte concettuale della Tragedia Endogonidia. Come si colloca il lavoro sulla composizione sonora in rapporto al costante movimento di metamorfosi cui l'intero progetto è sottoposto?

Prima di iniziare il lavoro per ogni singolo Episodio, faccio un passo indietro e cerco di pensare alla Tragedia come a un'enorme composizione musicale. Ciò che è necessario è rintracciare una qualità organica nel ritmo sonoro dell'intero ciclo. Ad ogni modo provo piacere

nel lavorare su parti musicali molto lunghe, in media ogni pezzo si attesta intorno ai diciotto minuti di durata, e così è veramente interessante poter operare con un corpo di lavoro che, come quello della Tragedia Endogonidia, ha una durata complessiva superiore alle undici ore. Per ciò che concerne il processo di metamorfosi, sebbene le Figure e le atmosfere complessive possano cambiare da un Episodio ad un altro, ci sono frequenti temi e iconografie che ricorrono. Una Figura può apparire in un Episodio e riapparire in uno successivo collocata in un contesto differente; il suo modo di manifestarsi può essere diverso, così come una lettera dell'alfabeto può essere scritta in maiuscolo o in minuscolo. Seguendo questo principio cerco di ricreare con il suono le stesse connessioni e lo faccio attraverso temi musicali ricorrenti; tuttavia essi non devono costituire un semplice commento alla scena, ma devono incorporare temi che non rimandano in modo letterale all'azione, ma piuttosto insinuare, accennare a qualcosa di parallelo o celato. La musica, in questo senso, ha l'abilità di richiamare alla memoria o evocare emozioni che non possono essere rappresentate altrimenti.

Nella tua composizione per la Tragedia si possono enucleare due modalità principali di lavoro sulla materia sonora, da un lato questa è originata da una sorgente vocalica, una scrittura ad alta voce che proviene dal corpo del capro, dall'altro rimanda ad una dimensione sonica. Potresti parlarmi della prima modalità di lavoro, quella inerente il testo del poeta-capro così come presente sulle scena di A.#02 Avignon, in B.#05 Bergen e nella Crescita VIII. (A.#02.4) Roma (concerto)?

Il testo venne creato mediante un sistema combinatorio di fonemi provenienti dalle sequenze proteiche del corpo di un capro. Le sequenze delle lettere di ogni amminoacido delle proteine scelte, sono state poi disposte sul pavimento. Il capro è quindi stato lasciato libero di muoversi sul diagramma delle lettere. La sequenza dei fonemi generata in questo modo è stata letta come un vero e proprio testo. Una volta fissati i parametri di questo sistema, il resto del processo non dipendeva più dalle nostre mani. Il testo che il capro ha scritto è dunque solenne, inviolabile. Chiara Guidi ha lavorato, e continua attualmente a lavorare, su una performance vocale di questo testo. La sua esecuzione può cambiare, talvolta è più aggressiva, a volte più intima e profonda. Negli episodi cui fai riferimento la performance vocale su questo testo venne trattata come un evento singolo. Per la Crescita VIII. (A.#02.4) Roma (concerto) Chiara ha, in aggiunta, sezionato il testo in diversi "atti" e successivamente abbiamo lavorato su di essi secondo modalità e direzioni differenti; catturammo alcune suggestioni provenienti dalle vocali per dirigere il resto dell'arrangiamento ma, a volte, Chiara reindirizzava la performance vocale in rea-



zione alla restante composizione sonora. Tale approccio risultò maggiormente musicale nella sua esecuzione. Crescita VIII. (A.#02.4) Roma (*concerto*) fu una performance musicale *drammatizzata*, ma fu anche molto simile ad un semplice concerto di *live music*.

Passerei ora alla seconda modalità di lavoro sul suono parlando della composizione sonora. Per sonico intendo un suono-corpo di origine organica che, inserito in un processo di sintesi, tende a disperdere e rendere irriconoscibile la sorgente d'origine pur mantenendone una traccia residuale, una memoria; penso all'alfabeto negli episodi di C.#01 Cesena o di A.#02 Avignon. Come hai lavorato sulla materia sonora per realizzare questo passaggio da una sorgente di matrice organica al sonico?

Questa è un'osservazione davvero importante. Mi fa piacere che questo aspetto venga messo in rilievo e non rimanga del tutto celato in processi di lavoro interni! Ovviamente la maggior parte dei suoni con i quali lavoro possono essere sintetizzati completamente o provenire da sorgenti sonore non stabilite e pertanto casuali. Ma le fonti sonore con cui preferisco lavorare - anche se esse non sono completamente riconoscibili nel risultato finale - sono quelle che hanno una certa rilevanza rispetto all'andamento concettuale della *Tragedia Endogonia*. In tal senso potremmo indirizzare la conversazione su qualsiasi suono dell'intero progetto, ma dal momento che nulla è realmente casuale e tu ti riferisci al lavoro sonoro sull'*alfabeto*, cercherò di concentrare l'attenzione su questo unico esempio... Una volta che Romeo Castellucci ha terminato la prima parte del video, io ho lavorato successivamente sulla sua componente sonora. Il video comincia con una serie di lettere dell'alfabeto presentate allo spettatore in rapida sequenza, come se si dicesse "Cos'è questo, cos'è quello o cos'è quest'altro?", in breve tempo lo spettatore si sente sopraffatto da una serie di domande in rapida successione e questo si verifica, visivamente, in relazione ad una minore distanza tra le lettere. Le lettere si fanno quindi forme astratte ed il cervello comincia ad attribuire a questi stimoli diversi significati, tra i quali alcuni famigliari: un volto sorridente, una farfalla, un teschio; verso la fine del video si giunge ad una X, ma questa X ha perso definitivamente il suo significato originario di lettera... Il suono deve quindi accrescere questo viaggio psichico e non semplicemente illustrarlo. Seguendo questa indicazione comincio con un lavoro sulla voce umana, quella di Chiara che *dice* una sequenza di fonemi; via via che la performance si fa più frenetica, la connessione tra il suono e la voce si fa meno evidente. In alcuni casi prevale una voce completamente inumana, in altri prevalgono una serie di corruzioni dell'apparato sonoro: errori digitali, spasmi gutturali, suono di campana a lutto cosicché, verso la conclusione, l'intero processo conduce ad uno stato di tensione travolgente.

Dato che nell'*alfabeto* la componente ritmico-sonora non è sempre in sincronia con le dinamiche visuali, si delinea una costante tensione tra la creazione e la frustrazione di tale aspettativa.

In questo processo di lavorazione della materia sonora, che ruolo assegnai al sintetizzatore e come quest'ultimo interviene nel processo che hai delineato in precedenza?

Mi chiedi del ruolo della sintesi analogica... Ho usato un modulatore analogico per tutto il progetto, tuttavia più come un modulatore che come un sintetizzatore... Così, per esempio, nei nostri laboratori io e Chiara abbiamo fatto una grande quantità di ricerche sulla voce; quando Chiara lavorava sul testo vocale e sulla performance io collocavo, simultaneamente, alcuni microfoni su di lei e li mettevo in funzione attraverso un modulatore e attraverso un altro hardware. Qualche volta registravamo la voce di Chiara filtrandola attraverso uno stetoscopio utilizzato in sostituzione del microfono. Talvolta introducevo la sua voce in un canale del modulatore e gli altri suoni (un'altra voce, suoni provenienti da fogli di carta accartocciati e da rocce frantumate) in un altro, applicando lo spettro di uno agli altri [lo spettro è una forma di rappresentazione del suono che mette in evidenza l'ampiezza delle frequenze presenti. *n.d.r.*]. Nei nostri laboratori ci sentivamo quindi completamente liberi di percorrere qualunque strada emergesse dalle nostre conversazioni



sulla direzione dell'intero ciclo della *Tragedia*. Abbiamo comunque lavorato esclusivamente su *eventi* di suono che avessero una componente emotiva; qualunque cosa fosse stata "semplicemente interessante" sarebbe stata scartata rapidamente. Abbiamo così costruito un immenso archivio di *suono/musica* che scoprivamo durante il lavoro. A quest'archivio siamo ritornati come fonte dalla quale attingere materiali utili per ogni singolo Episodio. Sebbene gli Episodi necessitavano anche di molti materiali nuovi, essi sarebbero stati realizzati sul posto, durante i nostri soggiorni lungo ogni tappa.

Una costante del tuo lavoro per la Tragedia è l'utilizzo di un'onda sonora che, come una respirazione, connette palco e platea. L'ascolto non è focalizzato come in un concerto in cui il suono proviene da un luogo preciso, ma è dislocato, stimolando un ascolto corporeo, periferico e tattile-uditivo. Il sonico è quindi un suono penetrante che proviene da tutte le disposizioni dello spazio. Come hai lavorato rispetto alla composizione spazio-temporale dei luoghi in Episodi come B.#03 Berlin o BR.#04 Bruxelles?

La composizione sonora dipende dalla disposizione e dalla conformazione dello spazio. A Berlino, per esempio, l'Hebbel Theater fu costruito in modo tale che il suono dal palcoscenico raggiungesse completamente l'intero uditorio, composto, se non ricordo male, da cinque ordini di palchi. A causa delle proprietà acustiche dello spazio fu veramente difficile fare qualsiasi tipo di lavoro utilizzando lo *stereo field* [Campo stereo. Area bidimensionale in cui un'immagine sonora può presentarsi con un andamento che procede da



sinistra verso destra. *n.d.r.*] cosicché, in quell'episodio, lavorai invece con gli *spectral elements* [gli elementi spettrali sono definiti dalle frequenze contenenti le caratteristiche del suono-oggetto impiegato: genere, pesantezza e intensità. *n.d.r.*].

Contrariamente, in Bruxelles lo spazio consentiva una serie di effetti diversi grazie al posizionamento degli *speakers* in vari luoghi del teatro. Alcuni li ho posizionati dietro la parete di fondo della scena, in modo che il suono sembrasse provenire direttamente dall'interno della scena stessa; gli altri li disposi, secondo profondità differenti, sia dentro che dietro la platea. Durante la scena di violenza, il suono proveniva in misura maggiore dagli *speakers* principali, ma alcune corruzioni di quel suono penetravano occasionalmente nella platea. Diversamente per la musica nella scena finale, posizionai il suono direttamente nella platea, facendolo affievolire gradualmente verso la scena; ciò creò un senso di distanziamento del suono dalla scena, come un "ritorno alla realtà". Quando il teatro lo consente preferisco quindi lavorare con elementi come questo, portare la platea all'interno della scena o altrimenti spingerla lontano dalla scena. Non semplicemente con l'impiego di un suono *surround* in proporzione 5:1, ma anche piazzando i

subwoofers sotto la platea, introducendo gli *speakers* nella scena e dentro i suoi materiali. Di solito incomincio il lavoro piazzando in teatro un *sound system* in collaborazione con l'ingegnere del suono responsabile di quello spazio, cercando di capire come poter ottenere il miglior suono in quell'ambiente. Ovviamente l'ingegnere del suono avrà assistito a molti successi e fallimenti in quello spazio e avrà ottime idee su come affrontare i problemi. Solo successivamente inizio a sperimentare con diverse dislocazioni di *speakers* aggiunti a questa struttura stabile. Durante le prove sperimento con musica differente, spesso muovendo alcuni *speakers* in reazione ai suoni prodotti da quelli attivi rispetto a quelli che non lo sono. Ciò non è molto scientifico; a essere onesti è molto sperimentale e potrebbe portare facilmente all'errore.

Vorrei soffermarmi sul carattere penetrante del suono parlando della prima parte di B.#03 Berlin. Questo lavoro è molto importante per introdurre una riflessione sul rapporto suono-immagine. Il corpo dello spettatore è attraversato da un'onda sonora che lo fa vibrare così come l'immagine aptica, sfocata, ne fa palpitare l'occhio. È come se si realizzasse un transito tra la componente visiva e quella sonora, come se il visualscape transitasse nel soundscape e viceversa. In modo diverso questa integrazione si realizza nella stanza d'oro sulla scena di C.#01 Cesena, A.#02 Avignon o Bn.#05 Bergen. Potresti parlarmi del lavoro con Romeo Castellucci inerente la relazione suono-immagine?

La stanza d'oro, presente negli Episodi da te ricordati, è un oggetto. Una delle sue qualità è di avere un suono *risonante*, che vibra. All'inizio dell'*episodio* di Berlino, nella scena della stanza da letto, il tappeto sonoro è, in un certo senso, più *cinematografico* e lavora in relazione diretta con l'azione sulla scena. Per rendere questo possibile osservo lo svolgersi dell'azione e modifico la composizione sonora sincronizzandola al contenuto emozionale della coreografia. Da un punto di vista sonoro io ho utilizzato, come strumento principale, una voce di donna; pertanto la sua qualità spettrale è molto umana.

Viceversa il suono della stanza d'oro è una forma invariabile che non ha rapporto diretto con le cose che vi accadono all'interno. Esistono tuttavia una serie di *eventi-sonorità* che complicano questo rapporto, ma queste sono imposizioni e non costituiscono delle modificazioni reali. La principale qualità tonale della stanza d'oro è quindi quella di un suono *vibrante* ottenuto per mezzo di un *low pass filter* [letteralmente filtro passa basso. Filtro il cui effetto ha cambiato il suono della musica elettronica. *n.d.r.*]. Passo i suoni di natura organica attraverso il filtro, ma la prima qualità resta comunque quella data dall'utilizzo di questo filtro analogico.

Se cercassi di descrivere le dinamiche di funzionamento di entrambe le stanze, la stanza d'oro degli episodi di Cesena, Avignone e Bergen, e della stanza da letto di Berlino, esse potrebbero sembrarti molto simili. Entrambe le monodie tonali sono costituite da basse frequenze piene di *overtones* [*overtones* (ipertoni) e *undertones* (bassi-toni) rimandano, nella musica elettronica, a diverse intensità del suono. *n.d.r.*] che vibrano con una forza tale, tanto da toccare fisicamente e passare attraverso lo spettatore. Ma a causa delle tracce impercettibili dei loro contenuti spettrali, la differenza che tu avverti tra le due è che una, la stanza d'oro, è un *sistema*, mentre la stanza dal letto di Berlino è un *organismo*.

Vorrei chiudere tornando ad una questione di carattere generale. Potresti parlarmi delle differenti prospettive di lavoro che ti hanno coinvolto nella realizzazione sonora di formati diversi, come possono essere gli Episodi, di durata estesa, le Crescite, istantanee e penetranti, o la composizione per l'interessante memoria videografica di Carloni e Franceschetti, in cui il rapporto suono-immagine non è sempre fedele a quello instaurato nell'Episodio cui il video è riferito, ma muta costantemente, instaurando nuovi rapporti di senso?

Certo, queste sono tutte cose molto differenti. Anche dove le azioni possono essere simili, la sensazione è sempre differente. Nel lavoro di Carloni e Franceschetti vi è sempre l'astrazione dell'evento mediante lo schermo, mentre l'azione sul palco è immediata e in tempo reale. Radicalizzando il discorso potrei dire che: [come nell'episodio di Parigi, P.#06 Paris, *n.d.r.*] quando un'automobile precipita dal soffitto e tocca il pavimento a pochi metri dal tuo corpo, senti un'ondata reale di adrenalina. Viceversa quando lo vedi nel video ciò rimanda ad una disconnessione dalla realtà dell'evento, compiuta dal cervello piuttosto che dalle ghiandole surrenali. La risposta alla tua domanda è quindi molto semplice: queste sono cose diverse che richiedono approcci differenti. Generalmente ho un tempo molto ristretto, uno o due giorni, per completare la partitura sonora per il video - incluso qualsiasi processo post-produttivo o di sovrapposizione di voci in sincronia - e di solito lavoro su questo con le cuffie in teatro, durante le prove, nel mezzo di tutto il caos della scena in costruzione ma alla fine il risultato c'è, anche se ciò ha del miracoloso viste le circostanze in cui è stato prodotto! Una delle qualità di questo progetto è quindi la sua velocità, e c'è una feroce onestà nel rendimento della partitura che andrebbe persa se noi avessimo più di due settimane per lavorare su ogni Episodio.

La traduzione è stata realizzata in collaborazione con Claudia Angrisani.

Scott Gibbons compone musica elettronica da quasi 20 anni, esplorando le molteplici possibilità acustiche del suono naturale e delle tecnologie audio. Le sue composizioni tendono alla ricerca di un equilibrio tra il suono impercettibile e la sua fisicità, lavorando su frequenze acustiche ai limiti della capacità uditiva umana. Conosciuto in ambito musicale come compositore di *micromusic* ed *ambient "isolationist" music* ha attraversato diversi ambiti della produzione elettro-acustica con *Lilith* sintetica con *Strawberry*, elettronica con *Orbitronik* realizzando, in molti casi, strumenti elettronici per le sue performance acustiche. Scott Gibbons lavora a contatto con ambiti disciplinari molteplici, dalle arti visive alla scena teatrale e coreografica. Collabora con la Societas Raffaello Sanzio a partire da *Genesi*, *From the museum of Sleep* (1999), passando per *Il Combattimento* (2000) fino alla realizzazione dell'intero ciclo della *Tragedia Endogonidia* (2002-2004). Ha lavorato inoltre con i videoartisti Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti per la realizzazione della memoria videografica della *Tragedia Endogonidia*. Molte delle sue produzioni sono state ospitate in prestigiosi eventi internazionali.