

In Prove di drammaturgia, 1/2005
SCOTT GIBBONS: L'ESSENZA ORGANICA DEL SUONO
a cura di Fabio Acca

Nota introduttiva

Scott Gibbons, compositore statunitense di musica elettronica, è noto alla comunità teatrale per il lavoro svolto insieme alla Societas Saffaello Sanzio. A partire da *Genesi: from the museum of sleep* (1999), il suo nome ha affiancato costantemente il percorso artistico della compagnia, fino al titanico progetto triennale della *Tragedia Endogonia* (2002-2004), compreso l'omonimo ciclo filmico realizzato da Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti.

Tuttavia, quella tra Gibbons e la Societas è decisamente qualcosa di più di una semplice "collaborazione", ponendosi ad un livello maggiormente complesso di creazione. Nell'arco di questo incontro non si è trattato di mettere a punto un oggetto che interagisse ritmicamente o melodicamente con la composizione scenica, bensì un universo "sonico" stratificato, che direttamente ne ha creato la sostanza drammatica. Le elaborazioni di Gibbons sembrano, infatti, essere la precisa trasposizione sonora di quel formidabile processo creativo che da tanti anni vede impegnato il gruppo cesenate. E in questa relazione così intima, ha trovato la sua specifica identità artistica.

Bisogna però ricordare che il lavoro svolto insieme a Romeo Castellucci è solo un singolo aspetto dell'arte di Scott Gibbons. Egli infatti è noto nel panorama musicale internazionale per la particolare originalità con cui ha indagato i mondi acustici della natura, attraverso l'uso di nuove tecnologie audio. Sempre alla ricerca di una definita essenzialità, le sue composizioni divengono corpi sonori, onde pulsanti o architetture elettroacustiche capaci di violentare i margini auditivi dell'ascoltatore, divenendo vere e proprie sculture di suono. Alle quali peraltro corrisponde spesso anche una particolare essenza performativa, ovvero la disponibilità del suono a farsi azione fisica, a incidere direttamente sull'emotività muscolare dell'ascoltatore e a trascinare con sé l'idea di una spazializzazione teatrale. Nel dicembre del 2004, nell'ambito del progetto CIMES "Il suono del Teatro", Gibbons è stato protagonista di un seminario dal titolo "La drammaturgia del suono", durante il quale il musicista ha ripercorso la propria vicenda artistica, attraverso un generoso dialogo con i partecipanti. La sintesi che ne diamo di seguito corrisponde a un documento per certi versi eccezionale nel panorama critico intorno alla sua opera, che chiarisce le diverse intersezioni tra i principi sonici e performativi di un viaggio assolutamente unico nella sua autenticità. Un ringraziamento particolare va a Rossella Mazzaglia per la traduzione dall'inglese, e a Fabio Regazzi per la competente assistenza tecnica e a Tomas Kutinjac per la trascrizione.

Ho cominciato a comporre musica a metà degli anni Ottanta, ma credo di aver raggiunto una maturità di lavoro nel momento in cui ho realizzato la necessità di operare all'interno di margini piuttosto rigidi.

Nel 1992 avevo un discreto numero di sintetizzatori, qualche attrezzatura di registrazione e un piccolo studio. Quell'anno frequentavo l'università e avevo a disposizione una stanza piccolissima. Un giorno utilizzai insieme un microfono, tre macchine del suono, un campionatore, due riverberatori e un mixer. A un certo punto uscii dalla stanza e trovai delle rocce. Fu una rivelazione. Capii che ciò che stavo cercando riguardava l'essenza "organica" del suono. Successivamente ho realizzato alcuni lavori nello stesso modo, usando solo il respiro, poi solo l'acqua, e ancora solo il fuoco.

In quest'ultimo caso - per esempio - non volevo prendere il suono del fuoco, inserirlo in un computer e farne un campione. Per me era poco importante, avrebbe colto poco dell'essenza del fuoco come fatto sonoro. Ho aspettato quasi dieci anni per trovare qualcuno che collaborasse con me in modo significativo a questo progetto. Finché ho incontrato Christophe Berthouneau, un pirotecnico francese che lavora con il fuoco in maniera artistica da un punto di vista visivo. Anche lui voleva fare un lavoro creativo: non tanto uno spettacolo col fuoco e una base musicale su cui far interagire i fuochi d'artificio; piuttosto "entrare nel fuoco", per realizzare qualcosa che potesse esprimere una visione artistica.

Dopo lunghe discussioni, partecipai ad alcuni workshop del suo gruppo, in cui suonavo diversi attrezzi adatti per costruire oggetti che esplodono, o bruciano, in modo da capire l'intima sonorità di ciascuno e registrarla. Nel corso dei laboratori, e poi a Chicago, ho effettuato tante registrazioni per trovare qualcosa di particolare in ognuno di questi attrezzi, per cogliere la specificità di ogni suono emanato, in modo da usarli come veri strumenti musicali.

Io e Christoff eravamo soliti discutere sui suoni trovati e sui colori, sulle sequenze



Scott Gibbons in *The Cryonic Chants* (2005), regia di Romeo Castellucci (foto di Francesco Raffaelli)

che lui immaginava. Abbiamo avuto delle conversazioni molto emotive, e il materiale elaborato è stato segnato fortemente da queste discussioni, tanto da produrre una sorta di narrazione musicale dei nostri sentimenti.

Alla fine siamo arrivati ad una performance pirotecnica dal vivo, melodica, ritmica, timbrica, usando anche alcuni microfoni e registrazioni realizzate durante il workshop. Tutti gli elementi erano incorporati in un programma musicale. Avevamo diversi sistemi sincronizzati, uno per l'audio, l'altro per gli effetti pirotecnici. Io controllavo anche una parte di quest'ultimo sistema, con una sorta di scatola che fungeva da interfaccia.

Fu uno spettacolo veramente molto complesso, ma non ero completamente soddisfatto, perché sentivo di non essere entrato nel profondo di ciò che stavo cercando. Infatti la domanda che continuavo a pormi era: "Cosa è questo suono?".

Dopo circa otto mesi dalla performance, ho avuto modo di rivisitare in studio il materiale creato, per approdare ad una prospettiva più ristretta rispetto all'oggetto sonoro. Così ho sentito l'esigenza di tornare alle registrazioni originali, quelle non ancora elaborate in una direzione musicale, ma semplicemente come documenti appartenenti a un processo.

Stavo cercando una parola giusta, che, alla fine, si è rivelata essere "azione": "azione del fuoco". La musicalità che avevamo trovato era certamente un elemento, ma sentivo che esistevano al suo interno tante altre cose da scoprire. Per cui arrivai a creare circa trenta minuti di materiali. Il risultato era molto diverso e finalmente mi sentii catturato da questo lavoro, che si avvicinava di più all'essenza del suono. La musicalità ora era qualcosa che apparteneva ad un oggetto messo in relazione con altri oggetti.

Mi sono reso conto che lavorando così, su un'idea di base molto semplice, senza limitare necessariamente la strumentazione a disposizione, è possibile trovare qualcosa di molto profondo, che ti sorprende. Infatti non si tratta esclusivamente di una questione intellettuale, ma direi piuttosto emotiva. E il modo in cui mi avvicinavo alla creazione teatrale è molto simile.



Negli ultimi tre anni sono stato impegnato nel progetto della *Tragedia Endogonia* della Raffaello Sanzio. Inizialmente, non sapevamo con esattezza cosa fare. L'unica certezza stava nel voler adattare la parola "tragedia" alla sensibilità dell'uomo contemporaneo. *Genesis*, il progetto precedente, aveva come soggetto un testo, il primo libro della Bibbia. In questo caso, invece, era necessario superare il lavoro sul testo.

Il nostro punto di partenza è stato la parola "tragedia", nel suo significato di "canto del capro". Come primo esercizio, sorta di rompicapriccio per approdare al tema, ci siamo resi conto che avremmo dovuto iniziare proprio con un capro. Abbiamo creato una griglia che raffigurava gli aminoacidi presenti nelle sue corna, negli escrementi e nella saliva. È stata ingrandita e stesa sul pavimento, con un capro al centro, libero di muoversi nello spazio così disegnato. Abbiamo preso degli appunti sui suoi movimenti, precisamente sopra quale lettera o fonema passava e per quanto tempo sostava. Questo non era tanto una performance, quanto un esercizio, una preparazione, una ricerca. Alla fine avevamo una serie di fonemi e una durata, che rispettava le modalità di sosta del capro su ognuno di essi.

Chiara Guidi ha poi composto su questa serie una performance vocale, basata sui fonemi indicati, sul loro timbro, sulla melodia e sull'armonia, anziché sul ritmo e il testo. La performance non era affatto libera ma contenuta, rigidamente controllata dalla poetica composta dal capro. Un "testo" che per noi equivaleva al coro della tragedia antica. Nella *Tragedia Endogonia* non esiste un coro tradizionale, non abbiamo la spiegazione dell'azione scenica. La *Tragedia Endogonia* è una serie di atti puri.

Il passo successivo della ricerca fu trovare all'interno di questa nuda partitura fonetica una risonanza emotiva. Per circa due giorni, dopo aver composto la performance vocale, si è sperimentato un assetto che pareva soddisfare questo nostro desiderio. Abbiamo posizionato nella sala diversi microfoni, mantenendo un volume tale da creare una sorta di feedback permanente, cambiando poi l'equalizzazione dei microfoni, così che il suono si muovesse continuamente, ottenendo non una melodia ma una nuvola di toni. Allo stesso tempo, la voce veniva trattata attraverso un processore in modo da essere degradata, resa fragile, al limite della sua dissoluzione sonora. Avevamo raggiunto un primo punto di equilibrio tra astrazione e musicalità, che non fosse puramente un esercizio, né qualcosa che potesse violentemente il pubblico di fronte ad una situazione emotiva estrema.

Infatti, nonostante nella creazione tutto sia possibile, credo che il pubblico faticò a condividere un'emozione data in maniera troppo forte. Nella *Genesis* abbiamo affrontato temi terrificanti come Auschwitz, lavorando però in modo tale che il pubblico non vi fosse posto di fronte improvvisamente. Gli abbiamo dato il benvenuto con dei bambini che giocavano in un bellissimo set bianco con un trenino giocattolo, elementi di *Alice nel paese delle meraviglie*. Solo lentamente lo spettatore capisce che in realtà si tratta dell'olocausto, e questo avviene quando è felice e ha un bel sorriso stampato sul volto. È in questo momento che il terrore diviene molto più potente. Tento sempre di prendere una direzione simile, di sfidare lo spettatore, affrontando qualcosa di terribile attraverso il bello. Anche nella performance nata dal capro, abbiamo trovato molto utile presentare al pubblico una situazione teatralmente molto forte, insieme ad un'altra dolce e musicale.

Questo tipo di ricerca è stato successivamente messo in relazione con le azioni fisiche. Abbiamo lavorato per circa un anno nella sede di Cesena della Raffaello Sanzio, attraverso una serie di laboratori intensivi. Un giornata tipo di lavoro iniziava alle nove del mattino e finiva alle dieci di sera. Avevamo completa libertà nell'utilizzare lo spazio come credevamo fosse necessario. Potevamo usare due grandi sale solitamente adibite per gli spettacoli: in una lavoravo insieme a Chiara Guidi, mentre nell'altra stava Romeo Castellucci. In quei giorni Romeo faceva degli esperimenti con le luci, usando non luci elettriche, bensì processi chimici attraverso cui trovare nuove tecniche di illuminazione. Inoltre, grazie agli effetti digitali e a un registratore multitraccia, potevamo unire diversi elementi. Appena trovavamo qualcosa che ci piaceva, lo inserivamo nel mixer e registravamo immediatamente. Non ci dava alcun fastidio se accanto alla finestra passava un camion, non ci preoccupavamo di avere ottimi microfoni o uno studio di registrazione. Era importante catturare immediatamente l'idea. Abbiamo usato un sintetizzatore analogico come processore di effetti. Simultaneamente, gli esperimenti sulle luci e quelli sul suono trasformavano il processo in una ricerca visiva. Spesso Romeo ci chiamava per mostrarci un effetto di luce, e noi rispondevamo interagendo con un effetto sonoro che ci sembrava adatto; oppure al contrario, noi trovavamo un'azione che coinvolgeva due, tre persone, una macchina o un suono e lo proponevamo a Romeo. Era l'evoluzione costante di un processo organico, senza partire da elementi o ruoli rigidi come "il testo", "l'azione", "il tecnico luci", "il compositore". Per esempio, poteva capitare di individuare un attore di cui ci interessava in maniera particolare il volto, che a sua volta suggeriva un'azione, per poi indicare un tipo particolare di illuminazione, e questa illuminazione poteva suggerire un suono adatto.

Un altro aspetto essenziale del lavoro consisteva nel rendere sempre trasparente il processo creativo: avere un'idea molto forte e presentarla in modo semplice. Lo stesso vale per il punto di vista sonoro. Se da una parte avete sedici chitarre e dall'altra la registrazione di una sola chitarra, ed in entrambi i casi suonano la stessa partitura, paradossalmente la chitarra solista ha una potenza maggiore di tutte le sedici chitarre messe insieme. In realtà, in questo tipo di lavoro non ho molto interesse per gli strumenti, quanto per la voce. Infatti il mio strumento preferito, quello da cui ricevo maggiori suggestioni, è il microfono. Spesso decido quali strumenti utilizzare in base alle voci selezionate. Nella *Tragedia Endogonia* alcune sequenze sono eseguite dal vivo, altre sono registrate. Per le registrazioni uso spesso degli affetti acustici, come diffondere un suono attraverso un altoparlante rotto. Considero strumenti anche gli animali reali, come i pappagalli, gli scimpanzé, le capre; oppure alcune macchine, ad esempio un robot programmato per avere degli attacchi epilettici. L'importante è che tutto avvenga in maniera simbiotica: non c'è luce, o suono, non c'è attore che non sia il frutto di una coesione tra chi partecipa alla creazione. È questo atteggiamento che definisce la sperimentazione, ovvero la direzione di tutto il lavoro sulla *Tragedia Endogonia*. Cambia necessariamente con gli spostamenti creativi determinati dai singoli episodi. La traiettoria iniziale riguardava la possibilità di rigenerare la tragedia in relazione alla società contemporanea. Rispetto all'antichità, in cui il tragico, il sacro e il diritto erano strettamente correlati, la società occidentale, almeno dall'illuminismo in poi, è stata testimone di grandi cambiamenti. Specialmente

nel corso degli ultimi cento anni, durante i quali la scienza è diventata una nuova teologia. Non esiste più alcun fatalismo nei confronti della vita, quanto un approccio scientifico. Non credo sia un caso che proprio durante l'illuminismo l'arte e il sacro abbiano orientato le proprie funzioni su obiettivi diversi, operando così una netta scissione. Oggi abbiamo il festival *Ars Electronica*, il MIT, centri in cui l'arte, la scienza e la tecnologia sono strettamente legate. In questi luoghi si mostra l'arte elettronica più incredibile, spesso basata né sul suono né sull'immagine, ma sulla ricerca genetica presentata come forma d'arte. È fantastica, non la condanno affatto, è solo una osservazione oggettiva.

Anche se l'arte ha cambiato la sua funzione, non significa che abbia perso la propria potenza. Ha solo cambiato sfera di intervento. Oggi, sebbene possa sembrare che queste categorie si siano nuovamente avvicinate, in realtà si tende ad avere poca coesione in virtù di una crescita costante della frammentazione dell'individuo. Lavorando intorno alla tragedia, abbiamo sentito l'esigenza di trattare la frammentazione e l'astrazione del significato, la scissione tra l'oggetto e il suo significante, con il timore di trovare senso in un atto puro, come ad esempio un fonema.

L'acquisizione di una lingua rappresenta una delle tappe fondamentali nella storia dell'umanità. Ogni volta che usiamo una parola per indicare un oggetto, mettiamo in atto un'astrazione. E questo rappresenta solo una parte del problema. Così l'arte, la musica, il teatro, discipline legate nell'antichità al sacro, quale funzione possono avere oggi? Come possiamo oggi mettere in atto un gesto artistico che svolga la stessa funzione della tragedia?

Abbiamo cercato di rispondere a queste domande lavorando su qualcosa che per il pubblico avesse una risonanza emotiva, nonostante avessimo a disposizione una strumentazione tecnicamente molto sofisticata, e come tale molto "fredda". Così abbiamo capito che

dovevamo esplorare le qualità della voce umana, come – ad esempio – quella del bambino. La voce di una bambina di cinque anni ha una potenza enorme, superiore a qualsiasi software. Infatti in una delle immagini più violente del primo episodio della *Tragedia Endogonia*, abbiamo capito che per immergere completamente il pubblico dentro la scena, il suono sarebbe dovuto essere molto melodico, quello di una giovane ragazza, in contrasto con le altre scene. Abbiamo provato anche con una donna adulta, ma il risultato era completamente diverso. Le voci dei bambini sono più efficaci, perché invitano lo spettatore dentro la scena, risvegliano una parte di noi disponibile ad essere coinvolta.

Credo dipenda dal nostro codice genetico. Siamo animali sociali programmati per prenderci cura dei bambini, per proteggerli ed educarli a prescindere dal fatto che siano nostri figli. E questo appunto perché la nostra identità si basa su una forma determinata di società. Da bambino ho vissuto per un breve periodo in una fattoria, e ricordo il grido del maiale quando veniva ammazzato. Era simile all'urlo di una ragazza. Immediatamente il mio istinto era di protezione. C'è un momento, in un episodio della *Tragedia Endogonia*, in cui in scena compare un bambino di circa un anno. Il bambino inizia a piangere. Nonostante negli episodi ci siano immagini molto forti, questo momento del bambino che piange ha suscitato la reazione più forte da parte di pubblici anche molto diversi fra loro.

Ho una concezione "organica" del suono, e anche il modo in cui intervengo nella trasformazione di una voce ha come obiettivo fissare questa qualità. Non è un semplice effetto digitale, per cui uno possa dire: "E' una procedura realizzata al computer, quindi è musica elettronica contemporanea". Spero che nessuno possa mai dire che la *Tragedia Endogonia* è teatro-con-musica-ambiente-contemporanea! Basta pensare a come abbiamo sviluppato alcune traiettorie di lavoro. Possedevamo una collezione di influenze, idee che intuitivamente risuonavano rispetto al progetto. Un insieme di suoni, fotografie, immagini di film, fiabe, storie. Romeo ha poi selezionato alcune immagini che, secondo la sua sensibilità, catturavano qualcosa dell'essenza stessa della creazione. In quel periodo i computer erano già sufficientemente evoluti per poter sostenere un tipo di processione di dati come sintesi granulare. Esistono diversi tipi di sintesi. La più comune prende - per esempio - un tono e ne rimuove le informazioni sonore attraverso dei filtri. La sintesi granulare utilizza interi campi di dati e li usa risintetizzandoli in suono. A ogni colore corrisponde un'informazione del campo sonoro: il bianco indica un suono continuo, il nero il silenzio, il rosso brillante un suono molto forte. Non si ottiene mai un suono pulito, semmai "nuvole di suono".

Con questa tecnologia, i risultati sono spesso incontrollati, e perciò adatti alla direzione che avevamo scelto nella creazione. Abbiamo così risintetizzato delle immagini a colori scelte da Romeo attraverso un processo di sintesi granulare.

Può essere utile fare anche un esempio in cui non è stato usato il sintetizzatore analogico come processore. Romeo aveva creato una macchina che caricava delle frecce su un arco, per poi lanciarle all'interno dello spazio scenico. Quando ho visto questo sistema, mi son detto: "Questa è legge". Una scena capace di catturare la nostra realtà, perfetta e violenta, immutabile. Tanto che, nonostante durante la fase laboratoriale non si parlasse tra di noi di questi aspetti, condividevamo la sensibilità di identificare con precisione quando una situazione liberava una forte risonanza emotiva. Solo da questo punto decidevano se continuare o meno. Nel caso della macchina con le frecce è successo esattamente questo. Avevo definito

un suono molto forte quando la freccia entrava in scena: un suono fisico, in grado di toccare lo spettatore ad un livello biologico ed emotivo, personale, terrificante. Contemporaneamente, avevamo stabilito un suono per la stanza, che immediatamente prima dell'azione aveva una specifica identità, sonora e luminosa, equivalente a un carattere. Ciò che doveva accadere, lavorava con o contro questo carattere.

Per lo spettacolo, avevamo piazzato dei subwoofer sotto la tribuna, con delle frequenze molto forti e incisive. Per la profondità delle frequenze basse era stato necessario utilizzare un sintetizzatore analogico. Infatti, per una questione di qualità del suono, non usavamo un campione di suono o un cd. Perciò avevamo piazzato un microfono nel muro opposto al punto in cui la freccia puntava, e ogni volta che la freccia picchiava, mandava un impulso al sintetizzatore, che produceva il suono.

Nel caso della *Tragedia Endogonia*, così come per ogni mia performance, ho una sorta di partitura, che nessuno al di fuori di me può leggere e capire. Fondamentalmente è costituita da una serie di segni usati in uno studio di registrazione, indicazioni anche piuttosto lineari: "quando succede questo, la tastiera va configurata in un certo modo, il processore in un altro" e così via. E' molto difficile accordare alcuni strumenti. Nella sintesi analogica ogni comando dipende dalla temperatura ambientale del teatro e dal tempo di esposizione dello strumento. Se un comando si modifica, di conseguenza modifica i successivi punti della partitura. Perciò è necessario seguire la partitura ad orecchio. I fattori ambientali di un teatro possono cambiare facilmente, ed è sempre possibile che in teatro capiti qualcosa di inaspettato. Proprio per questo si lavora con due partiture: una nel caso tutto proceda secondo le previsioni, l'altra in previsione di un cambiamento improvviso. E' come quando un musicista suona uno strumento a corda o un timpano: prima che il pubblico entri in sala sembra tutto normale, poi quando il pubblico è entrato, cambia l'umidità dell'ambiente, bisogna stare attenti a registrare eventuali cambiamenti e ritrarre gli strumenti. Insomma, non si può pensare ad un sistema rigido, chiuso e prefissato, quanto piuttosto al ruolo del musicista, che risponde ad un'energia emanata dall'evento. Luci, attori, musicisti: si lavora tutti insieme contemporaneamente.

Poi è anche vero che mi avvalgo della collaborazione di altri. Non sono un esperto di acustica. Nei primi giorni di laboratorio con la Raffaello Sanzio a Cesena, un fonico allestita tutto prima che io arrivassi, anche se poi cambiavo tutto regolarmente. Il tecnico, alla fine del laboratorio, prima di raccogliere tutta l'attrezzatura, guardava attentamente come era sistemata, in modo da capirne il funzionamento.

Sono abilità abbastanza diverse. Apprezzo molto chi può correggere o migliorare il funzionamento delle attrezzature rispetto a come le sistemo io.

In passato, durante la mia formazione, studiavo un po' di acustica, ma avevo deciso di non studiare composizione. Non volevo avere un'educazione musicale "professionale", e ho resistito per tanto tempo alla musica come mestiere, perché temevo che un percorso simile potesse limitare il mio modo di osservare e crearla. Quando

ho dei problemi che non riesco a risolvere, mi affido a degli amici esperti di acustica, oppure a internet, con cui faccio molte ricerche.

Al di fuori dei progetti con la Raffaello Sanzio cerco sempre collaboratori che abbiano voglia di cercare nella stessa direzione, verso la semplicità: individuare una o due idee e esplorarle veramente fino in fondo. Non guardo tanto la forma di un suono, quanto la sua essenza.

Questo è stato possibile anche grazie allo sviluppo della sintesi granulare, attraverso la quale ho potuto guardare i materiali dal proprio interno, catturandone alcuni frammenti, estraendoli, unendoli, per poi passarli attraverso sintetizzatori analogici, microfono, altoparlanti, sviluppandoli in modo tale da essere toccanti.

Nel suono cerco qualcosa che mi sorprenda, che mi incanti, e sento la necessità di condividere le creazioni comunicandole a chi mi ascolta. In studio lavoro intorno a idee molto semplici, suoni che hanno la capacità di penetrare nel profondo delle persone. Una piece performativa, invece, organizza gli stessi elementi per costruire qualcosa dove non emerge il singolo elemento, ma la coralità di un risultato, un ritmo composto da tanti piccoli suoni.

Da una parte, attraverso l'esercizio della semplicità, pongo attenzione a ogni piccolo elemento sonoro; dall'altra, nella performance, è impossibile avere lo stesso tipo di precisione, perché la percezione del suono dipende dalla posizione dell'ascoltatore, sebbene ne tenti di anticipare la presenza nello spazio. Durante uno spettacolo, la coscienza umana è colpita più da informazioni visive che acustiche, soprattutto in uno spettacolo dalle immagini potenti come quello della Raffaello Sanzio

