

PERSONAGGI

A

B

C

D

E

F

G

H

I

L

M

N

O

(all'interno di un'ex officina meccanica trasformata in spazio culturale alcune persone, tra cui artisti, sociologi e tecnici del suono, discutono tra loro. Una grande porta finestra dà su un giardino. All'interno un tavolo, sedie, macchine da presa)

A: vi spiego un po' come è nato il progetto, per poi andare subito a capire il lavoro. Il progetto si interroga sulla materia del linguaggio narrativo. Soprattutto del cinema come universo di finzione, di illusione all'interno del quale convivono tutta una serie di altri apparati scenici i quali sono chiamati a collaborare per far sì che una narrazione possa essere percepita come reale, realmente avvenuta. Comunque plausibile. Perlomeno verosimile. Nel concetto di verosimiglianza c'è tutta l'ambiguità del termine *finzione* o *credenza*. La percezione del reale interroga tutti.

Come dunque costruiamo oggi una narrazione? L'idea base da cui sono partito, ma che inevitabilmente dovrà subire modifiche e variazioni, parte da un'immagine visiva di carattere espositivo. L'immagine è questa: Cuffie posizionate su parete a disposizione degli spettatori -come vedete sono già partito dall'universo scenico della rappresentazione- che trasmettono scene di film mai realizzati. *Finti film* dunque, una sorta di meta narrazione della finzione, ovvero finzione in stato esponenziale. Film mai realizzati, dunque macchine da presa mai esistite, operatori mai coinvolti. Set mai esistito. Se già il termine *set* richiama all'immaginario della finzione (finti palazzi, finti interni, finti esterni, *greenscreen* ecc.) in questo caso il *set* non esiste così come non esistono gli strumenti deputati alla messa in scena. Ma ad ogni modo lo spettatore -in cuffia- è portato -attraverso suoni e rumori appositamente registrati- a visualizzare l'ambientazione, gli esterni, gli interni, le caratteristiche degli oggetti e dei personaggi. Ciò che non è mai esistito diventa percepito, dunque reale. Non vero, s'intende. Ma reale. Una sorta di celebrazione della finzione. Anche la nota critica di un commentatore ad esempio può diventare personaggio

D: trovo molto interessante questa tematica. Soprattutto il lavoro sulla voce. Molti anni fa esisteva un servizio di sveglie telefonica in forma audioguide stradali, i navigatori, la voce del computer... sono tutte voci registrate che poi si possono sviluppare nel dialogo o essere messe in sequenza

B: a questo proposito, vi racconto un aneddoto. Un mio amico aveva comprato un vecchio navigatore. E' stato esilarante perché il navigatore continuava a indicare strade sbagliate. Comunque a proposito di voci registrate, non so se conoscete quel dispositivo intelligente, una sorta di assistente vocale, accusato di catturare dati audio senza limiti. E che è stato anche chiamato a testimoniare in un caso di omicidio

C: per l'appunto anche il controllo e la manipolazione dei dati sono temi interessanti

B: ascoltavo una conferenza. Una giornalista sosteneva che in Cina in nome della sicurezza sociale le persone giustificano l'aspetto del controllo sociale e accettano di essere registrate e controllate come se fosse una prassi normale. Di fatto la criminalità è scesa molto. Qualunque cosa succeda sei iper-riconoscibile, identificabile. Il tema è chiaramente politico. Ma non esiste alcuna ribellione in merito, nonostante tutte le comunicazioni confluiscono in una banca dati. La giornalista raccontava di come in nome della sicurezza sociale sia normale che tutti questi dispositivi siano lo strumento per un potere quasi illimitato. Alla fine non sei più un essere privato, qualsiasi cosa succeda e dovunque tu vada sei riconoscibile, rintracciabile... La gente giustifica completamente anche l'aspetto del controllo sociale, dicendo *va beh e normale, no?* Quello che mi stupisce è che non esista una ribellione su questo.

Utilizzando quel dispositivo cinese, tutte le tue comunicazioni e le *chat* confluiscono in una banca dati gestita dal potere centrale. Questo aberrante meccanismo è diventato quotidianamente accettato

C: ieri al telefono avevi suggerito che una delle tematiche potesse essere quella dello sguardo. E immediatamente mi è venuta in mente l'idea che uno dei personaggi possa essere cieco ed è costretto o a verbalizzare o ad ascoltare un messaggio verbale. O a chiedere continuamente informazioni. Proprio sullo *sguardo* potrebbe essere costruita una traccia narrativa...

A: una sorta di continua didascalia. Interessante

C: un'altra ipotesi narrativa è lo sguardo di qualcuno che vede qualcosa che non dovrebbe essere visto. Sarebbe interessante capire come queste tracce che intendiamo costruire dialoghino tra di loro. Questo filo potrebbe anche essere strutturale. La durata di ogni singola traccia potrebbe essere la stessa

Entra E

A: e dunque –a proposito di struttura- la durata delle tracce potrebbe...

(Suono del cellulare di B)

...essere la stessa per tutte le tracce...lo stesso numero di personaggi per ogni traccia...

(Saluti e presentazioni al nuovo arrivato)

A (ad E): stiamo registrando e stiamo anche videoregistrando, audio registrando e videoregistrando

F (indicando): camera A e camera B

E (sorridente): mi stavo già impallando

A: già il concetto di *impallare* –che poi è una sovrapposizione di elementi- è interessante

F: se uno non lo sa, in effetti...

A: ad esempio *impallare lo sguardo*. Durante *Documenta* a Kassel, un anno fa, un video esponeva una persona che ostacolava con il proprio corpo quasi totalmente l'inquadratura, quello che lo spettatore avrebbe dovuto vedere in realtà veniva appena intravisto. E' una questione molto interessante perché si parla al contempo di di sguardo e di ostacolo...

E: che non dev'essere guardato

A (*si rivolge a C*): quello che accennavi tu... qualcuno che vede qualcosa che non deve essere visto. Si allaccia anche al tema dell'ostacolo, no?

F: sul set noi dobbiamo spesso lavorare di fronte all'attore (ad esempio tenendo un pannello perché stiamo direzionando la luce) e si attiva una problematica anche di carattere filosofico, che riguarda l'*eye line*, la linea dello sguardo dell'attore. Come tecnico delle luci ho imparato da subito a posizionarmi davanti all'attore ma senza mai guardarlo e preferibilmente nascondendogli il mio volto al fine di non distrarlo, inquietarlo, distoglierlo dal suo obiettivo E' tutto estremamente sartriano...

A: considerazione molto fine. Interessante lavorare sul cinema in questo senso. Dal punto di vista privilegiato e unico di un operatore del set

E: concetto che aveva introdotto proprio Sartre

A: sì, appunto

F: la presenza d'altri al mondo, riconoscere un volto nella nostra linea dello sguardo che ci inquieta

A: una linea dello sguardo ci può aiutare a capire come un determinato avvenimento –invisibile ai più- possa essere raccontato in modo soggettivo e concreto...

F: ...concreto, esatto. Magari l'attore potrebbe guardare da un'altra parte. Tu sei lì col pannellino da questa parte, la camera chiaramente la puoi mantenere visibile perché tanto l'attore impara subito a non guardare l'obiettivo... però la sua linea dello sguardo deve rimanere sgombra. Devi imparare a lavorare *con la faccia girata*, perché potrebbe essere che l'attore vada con lo sguardo sul tuo viso...

A: e quindi essere influenzato

F: guarda, sì, può essere distratto, semplicemente guarda, dove non deve...

A: guarda dove non deve...

F: perché i volti sono alla stessa altezza

A(*indicando C*): che è il concetto anticipato da lei

B: in questa linea dello sguardo porti anche un dato di realtà, laddove l'attore si sta allacciando –con una propria linea – ad una dimensione diversa. In questo senso l'ostacolo che si interpone e interrompe la linea dello sguardo, che è finzione, rappresenta il dato di realtà. L'ostacolo è la realtà

A: e questo è proprio il nostro progetto, cioè portare un dato di realtà laddove in realtà l'attore sta andando nel proprio immaginifico personale

D: bello...

B: eh, a me viene in mente un lavoro di Yuri Ancarani sullo stadio...

A: *San Siro* sì

B: sì, lavoro che ho avuto l'opportunità di vedere durante un suo talk a Bolzano. Premetto che ho visto solo la prima parte. L'artista ha giocato proprio su fatto di non farti vedere lo stadio, ha posizionato la camera fuori dalla struttura e ha incominciato a giocare con l'audio. Molto interessanti tutte le azioni di preparazione prima della partita a stadio ancora chiuso. Mi ha colpito come l'artista portava l'inquadratura a seconda di linee tracciate per terra. Inquadratura e sguardo rivelati attraverso tracce quasi alchemiche, di iniziazione. L'atto del guardare come un segreto. Qualcuno conosce i segreti e un altro no

A: sì, esatto. Quante volte siamo noi spettatori incoscienti e siamo in realtà portati in direzioni tracciate da altri? Un altro tema interessante si verifica quando a un attore viene chiesto di dialogare con un antagonista non presente sul set, nonostante nel racconto i due sono vicini e conversano

F: di solito una situazione di dialogo a due...

A: sì sì, si parte direttamente con un'assenza...

F: tendenzialmente ci sono entrambi gli attori e quindi la scena viene realizzata intera, con una camera master che riprende entrambi i personaggi oppure –in *campo* e *controcampo*– con inquadratura in semi soggettiva. Però, in effetti, può capitare che l'altro attore non sia in scena, magari rimane fuori scena e dà le battute. In alcune circostanze addirittura può essere assente per motivi di *timing*, di produzione, di inquadratura, i motivi sono molti. A quel punto lo sostituisce un assistente alla regia che dà all'attore in scena le battute in tono neutro...

A: questo tema di un'assenza che viene trasformata in *presenza* grazie al linguaggio della finzione, mi pare interessante e coerente al progetto

D: potremmo anche forzare questo meccanismo. Ad esempio se l'attore si interrompesse e iniziasse a dire al tecnico luci *non mi guardare*, che ripercussioni potrebbe avere questo nelle relazioni tra i personaggi?

A: è interessante quello che ipotizzi, in primo luogo perché intendi come personaggi anche chi nel racconto ufficiale non lo è. E in secondo luogo per rendere esplicito questo meccanismo

D: sì...per rendere comprensibile il meccanismo

F: di solito in una situazione del genere c'è lo scontro, non c'è il dialogo, semplicemente l'attore ti urla addosso e vieni allontanato dal set oppure ti scusi mormorando...

(Risate)

D: ma il fatto che ti scusi mormorando va benissimo, perché comunque offre al racconto una terza dimensione che se no non sarebbe presente...

A: quindi in questo caso i due personaggi sarebbero l'attore e il tecnico delle luci...

D: esatto

F: o qualunque maestranza del set

A: qualunque maestranza, sì

E: io ho una curiosità, non esiste un modo per mascherare i tecnici al lavoro sul set? Nessuno l'ha mai fatto?

F: io questo ancora non l'ho mai visto. Semplicemente si impara a lavorare in modo da tenersi fuori dall'*eyeline*

A: quasi un controllo scenico del proprio corpo al lavoro rispetto agli stalli visivi. E' un lavoro quasi di training teatrale...

F: elettricisti, cameramen e macchinisti sui set dovrebbero seguire la regola di vestirsi sempre di nero..

A: come i tecnici a teatro

E: c'è ancora una questione, se può essere utile. Qual è il corrispettivo della tematica dell'*eyeline* rispetto al suono? Esiste un meccanismo per rendere invisibili i suoni?

D: I suoni sono invisibili di per sé...

E: hai ragione, intendevo per corrispettivo, un elemento che renda i suoni controllati. Perché qui stiamo discutendo di *controllo* e di quanto la finzione scenica debba essere finzione; cioè di quanto la finzione si basi sul controllo di ogni elemento. Dunque, al fine di non confondere la scena con il retroscena ovvero la realtà, qual è il corrispettivo per il suono?

F: il tecnico del suono, per esempio si accorge –sia in fase di produzione che in quella di postproduzione- se in cuffia entrano rumori estranei alla vicenda narrata o comunque non previsti in sceneggiatura, sente il respiro di tutte le persone presenti...

(vociare sovrapposto)

...lo spostamento di qualunque oggetto, chiacchiere, pettegolezzi ... Avvengono anche rumori che sono quasi inevitabili sul set, ad esempio il ronzio di alcune lampade *ballast* hanno un proprio rumore; a volte se c'è il vento alcuni elementi di scenografia si possono muovere, i telai con le gelatine davanti alle lampade emettono inevitabilmente rumore e allora devi trovare un *escamotage* e legare tutto con nastro per fare in modo che questa attrezzistica si muova il meno possibile

A: quindi la parola chiave è *controllo*. Sul set, per arrivare a un risultato soddisfacente, bisogna controllare

B: a me interessa molto anche il tema della *sottrazione* e dell'*assenza*, la dimensione di questa sottrazione del corpo richiesta di un corpo come elemento perturbante

A: anche i rumori sono un corpo. E infatti, sulla linea del suo pensiero (*guardando B*), una delle criticità che intravedo è relativa a una sorta di *horror vacui* narrativo. Non vorrei mai che questo diventi un progetto didascalico. Vorrei che lavorassimo sul portare a credere qualcosa, trovando il giusto equilibrio senza svelare fino in fondo

D: però potrebbe essere un soffio, potrebbe essere anche un soffio nel senso che il personaggio, ad esempio il *tecnico delle luci* commette un errore e una voce narrante esterna dice *ti ha guardato*

(*nel frattempo F si alza e armeggia con le luci di scena. Rumori di nastri*)

C: oppure utilizzare la finzione nel senso che la prima parte della traccia riguarda un film che poi viene interrotto da un inconveniente tecnico

A: oppure, seguendo il suo pensiero (*guardando C*), cerchiamo di edificare una sorta di struttura che accomuni ogni traccia. Questa funzione potrebbe essere risolta con un commento critico esterno –o una didascalia come suggerivi tu che interrompa la scena intervenendo in maniera oggettiva, brechtiana, raccontando i fatti come potrebbe fare un osservatore esterno. L'idea di individuare un *filerouge* assonante tra le diverse tracce può però essere anche un semplice suono, un *punctum* come direbbe Barthes nella *Chambre Claire*, qualcosa che non riusciamo ad identificare o riconoscere nell'immediato ma che lavora dentro il racconto

B: come considerare questa macchina del cinema vista nella sua costruzione? I tecnici di questo linguaggio che cercano in realtà l'assenza della presenza, quindi mi pare interessante che se c'è un rumore sul set questi operatori non controllino la materia del rumore ma lavorino per evitare che questo si senta ... Il lavoro

di eliminazione dei suoni reali, contestuali alla realtà è esso stesso ricerca dell'assenza di realtà, come nello sguardo: va evitato l'incontro con lo sguardo reale per salvaguardare quello necessario alla finzione

A: siamo sulla buona strada. L'output finale potrebbe essere solo in cuffia. Immagino cinque o sei tracce posizionate su parete, ad esempio. Certo è molto concettuale

B: quindi non ti immagini degli attori in scena?

A: solo audio

B: ah, ok questo non mi era chiaro

A: solo audio, come una trasmissione radio che trasmette una narrazione costruita *ad hoc*. Potrebbe essere interessante portare gli spettatori a credere a qualcosa che mai è avvenuto e nemmeno è stato realizzato sul set. Potrebbe addirittura essere interessante la partecipazione attiva dello spettatore il quale ad esempio – mentre ascolta queste tracce- può scrivere su un foglio bianco ciò che gli appare come immagine. Le domande che stanno alla base del progetto sono: siamo di fronte a una manipolazione? Siamo portati a credere qualunque cosa nella misura in cui la percepiamo? Quella percezione diventa reale?

E: il risultato a cui il lavoro editing video/audio arriva di solito sono le tracce pulite. Sono selezionate e pulite. Quello di cui stiamo parlando noi sono tutte le altre tracce. Proviamo a riflettere sulle tracce scartate: il pensiero dell'attore distratto dal tecnico che impalla il suo *eyeline*, il vento che interviene sulle attrezzature, lo sguardo che bisogna togliere...

A: come se fossero tutte materie prime

E: sì. E se io ascoltassi tutte queste tracce d seguito? E' solo una suggestione. Si potrebbe dunque pensare a una stessa scena vista da diverse angolazioni. Questa modalità di racconto restituirebbe, senza essere esplicito, quella complessità che normalmente in uno spettacolo viene tolta

A: interessante. E interessante anche che ci sia sempre qualcuno a selezionare queste tracce sporche. Esiste sempre un editing, che è un ricreare la storia. Alla fine si ritorna comunque alla finzione. E' una modalità perversa. Ambigua. Forse è il sentiero giusto

B: oppure faccio credere allo spettatore di avere il controllo

E: esatto. Una finta scelta. Un po' come i vecchi libro gioco...

A: e ritorniamo sempre sul *portare a credere*. E' un discorso di potere. Il tema ha una fortissima valenza politica

E: all'artista che cosa succede? Sempre di più diventa autore di contenuti chiusi, perfetti, con poche tracce selezionate. L'artista diventa colui che orchestra, che ti fa scegliere, ti fa credere...

A: ...di essere autore. E non lo sei. Il discorso è applicabile a diversissime situazioni

B: in questo senso allora una struttura apparentemente aperta è però anche chiusa

A: è già tutto costruito. I finali sono già scritti. La massa però è convinta di essere libera di scegliere. Poi alla fine scopre di rimanere insoddisfatta. Questo genera rabbia

Dunque, ritornando al nostro *storytelling*. Una traccia declinata in 10 tracce sporche come fruscio, vento, chiacchiericcio...

D: ...una traccia con il vento e la voce del regista in sottofondo e poi quella del regista in primo piano...

A: esatto. In un output finale, possiamo ipotizzare storie diverse. Poi una di queste è declinata in 5 o 10 tracce su un'altra parete? Mi spiego, è solo un'ipotesi. Costruiamo 5 narrazioni che facciamo veicolare in 5 cuffie posizionate su parete. Distanziata da queste, un'altra cuffia veicola le tracce sporche scartate nelle tracce precedenti. Lo straniamento può essere interessante. Magari alcuni di questi suoni scartati nelle 5 tracce ma selezionati per quest'ultima traccia, potranno essere riconoscibili, come i suoni di posate...

C: nel costruire questo c'è uno sguardo anche sulla fruizione del pubblico? Come fruisce il pubblico l'opera? Parte da dove vuole? C'è un percorso?

B: a me non interessa la riconoscibilità dei suoni. L'operazione dev'essere tale che tu –spettatore- non possa riconoscerne l'origine

A: che poi è il senso del progetto

B: anche a livello drammaturgico è meglio non capire che capire. E' interessante che l'origine sia molto chiara e poi arrivare a un *non capire* totale. Anche a livello estetico è più interessante

E: secondo me la domanda è "come sono collegate queste tracce?" L'obiettivo è capire come sono collegate. In alcune lo spettatore troverà il senso. E' il legame il nonsenso. Magari troverà che le prime 3 tracce sono legate e poi nella quarta non troverà nessun legame con le altre, magari è assurda

A: però magari lo spettatore il senso lo trova comunque. Ritornando alle nostre tematiche, ci sono alcune *parole chiave* che potrebbero rappresentare esse stesse il contenuto di ogni singola traccia. Una potrebbe riguardare il controllo, una l'assenza, un'altra l'invisibilità, la linea dello sguardo, l'ostacolo...

(PAUSA)

A: interessante sarebbe anche immaginare come accogliere il pubblico per un'eventuale presentazione del lavoro. Magari con una voce virtuale, allacciandoci ai nostri primi dialoghi

C: ...un jingle fastidioso...

(voci e rumori di sottofondo indistinti)

A: un audio diffuso...

E: ...le vocine dei numeri verdi...noiosissime...seleziona tasto 1...se vuoi...

C: ...con in sottofondo Mozart, distorto al massimo, una cosa insopportabile...

A: siccome il nostro lavoro è di evocazione... allora probabilmente la melodia di Mozart distorta, come dici tu... potrebbe funzionare...

(rumori di sottofondo. Voci indistinte)

E: 30 secondi di musica e poi una vocina che dice *rimanete in attesa* e riparte...

A: potrebbe funzionare, non è troppo. Non spiega, non è didascalica ma ti fa entrare dentro una dimensione sonora distorta...

C: *rimani in attesa* potrebbe essere pertinente perché potrebbe darsi che la galleria in quel momento è affollata, se le cuffie sono effettivamente cinque...

A: non sono sicuro ... facciamo una prova? Proviamo a sentire alcune melodie di attesa...

(voci indistinte)

E: chiamiamo il 187... sentiamo cos'hanno...

(voci indistinte, si ascoltano vari brani ascoltando il 187)...

A: le pubblicità non possiamo metterle... *(cerca e legge): musiche di attesa e basi musicali per segreterie telefoniche*

(Vengono ascoltate varie basi musicali)

G: perfette, proprio da attesa...

A: vediamo quale è la scelta... la parte interessante è quando il sito dice *base musicale disponibile* oppure *puoi ordinare il tuo messaggio anche con questa base musicale*

(voci indistinte e sovrapposte)

I presenti ascoltano vari basi musicali. Boccherini, Mozart, Strauss, Bach, Brahms. La voce continua a ripetere Base musicale disponibile

(entra H, presentazioni)

G (presentando H agli altri): con la sua Onlus promuove progetti e residenze artistiche, è una realtà molto interessante, lavorano anche come casa editrice

H: crediamo molto nel fare rete...

A: piacere di conoscerti. *Onstage* è un *work in progress* con varie fasi di ricerca, questa è quella di attivazione. Stiamo videoregistrando tutti i nostri dialoghi, le nostre conversazioni e le nostre idee...

H: quindi ho interrotto qualcosa?

C: ne fai parte

A (rivolgendosi ad H): Tutto questo materiale non costituisce solo un documento d'archivio ma è già azione artistica, una matrice che avrà un proprio sviluppo nel tempo. Prima che entrassi stavamo ragionando già su un'ipotetica *mise en espace*, *Onstage* appunto. Lo spettatore entra in questa galleria immaginaria ed è avvolta da un elemento sonoro. Stiamo valutando diverse ipotesi...

(vengono riascoltate alcune musiche di attesa, sempre interrotte dalla frase base musicale disponibile

...gli spettatori entrano, sono presenti diffusori audio che veicolano una traccia audio in *loop*. Ora – tralasciando questo aspetto scenico iniziale- stiamo riflettendo su alcune parole chiave che sono emerse finora

E: controllo, assenza, tempo, sguardo, ostacolo, intenzione, non senso

A: sono delle parole chiave che costituiranno la base della creazione della drammaturgia

E: qualcosa che esiste in quanto creato...

A: ...stiamo ora costruendo la forma, il contenuto, il contenitore, il significante di tutto il progetto

H: è anche un *work in progress* che si configura man mano che si va avanti...

A: si, assolutamente, è interessante che il catalogo rappresenti una parte di questo progetto

H: oltretutto potremmo anche pensare a un progetto di realtà aumentata

A: un progetto al contempo anche virtuale. Che poi è proprio l'oggetto del nostro discorso

E: interessante anche documentare gli appunti, che poi costituiscono una sorta di archivio del progetto, che illustra un metodo di lavoro

A: un metodo di lavoro collettivo, che può divenire progetto *politico* di fatto. Politico nel senso più etimologico e profondo del suo significato. Un progetto chiamato a riflettere su quello che l'uomo oggi vive, sempre immerso in un contesto di narrazioni

H: quando la realtà diventa narrata...

A: ...narrata, costruita, decostruita, distorta. Accade nella vita sociale, in quella pubblica ma anche nelle relazioni personali. Le voci che ascoltiamo o che arrivano alle nostre orecchie influenzano sempre la nostra opinione. L'opinione crea un giudizio. Il giudizio una sentenza

B: anche l'intelligenza artificiale è impostata nello stesso modo. All'inizio parlavamo di quel famoso dispositivo che capta i suoni e li conserva in remoto. Ci sarà sempre qualche microfono in ascolto, senza che tu te ne possa rendere conto

G: ...possono sentire tutte le conversazioni che sono all'interno di un ambiente

B: una volta attivata, capta ogni conversazione. Se ti dimentichi di disattivarla, continua a registrare il tuo parlato e a trasferirlo in remoto all'operatore telefonico

D: Potrebbe anche diventare il personaggio finale di una delle nostre storie, come testimone di un fatto. Una voce narrante, ipotizzo, potrebbe raccontarle qualcosa in maniera poetica, non didascalica

A: ...un dispositivo che *sente le voci* è bellissimo

(risate)

D: come una spiegazione non didascalica di quello che sta succedendo, magari può essere un urlo...

(passi di sottofondo)

A: ...non è male come idea, all'interno di una storia diciamo più costruita rispetto ad altre

C: è interessante che il pubblico possa essere autonomo, potendo scegliere liberamente quali tracce ascoltare

E: il pubblico perfetto è magari quello che le ascolta tutte, che torna indietro, che le confronta...

A: possiamo anche immaginare una drammaturgia composta solo di suoni. Che poi è quello che accade nella realtà. Un dispositivo di intercettazione registra la vita reale, capta ciò che avviene. E molto spesso ciò che avviene –in caso di presenza umana o animale ovviamente- sono movimenti, rumori di spostamenti, passi, posate, elettrodomestici. La vita quotidiana è composta da un tappeto sonoro costante che trascende il dialogo. Il dialogo, la parola, si attiva raramente. Solo quando si parla, per l'appunto. Al telefono o in presenza. Ma nell'economia di tutta una giornata è un audio minoritario. Immaginiamo dunque uno spettatore che ascolta questa quotidianità. Magari può esserne incuriosito così come annoiato. Nell'ottica di un progetto partecipativo, come già accennato prima, ognuno può essere chiamato a scrivere ciò che sente, a visualizzare le immagini che i suoni suscitano, scrivere appunti, creare una propria storia personale. Stessi suoni in cuffia per tutti. Storie completamente diverse per ciascuno

E: molto interessante. Potrebbe ricostruire le sequenze, l'ordine, le frecce, quali erano le scelte, dove riconducevano le storie in base ai fatti che uno crede di aver capito

A: ci possono essere *enne*” ricostituzioni diverse, chiaramente...

(Voci femminili indistinte)

G: per quanto riguarda le *istruzioni* si potrebbe prendere spunto dal lavoro del Padiglione d'Israele alla Biennale, inaugurata un mese fa. L'artista ha ricreato la metafora di un ospedale da campo. Lo spettatore prende il numero in attesa del proprio turno. Adesso, al di là dell'opera d'arte nello specifico, in sala d'attesa l'artista ha posizionato in *loop* su schermo istruzioni dettagliate di quello che accadrà, quello che lo spettatore deve fare, dove deve andare...

A: in quel caso le istruzioni sono intervallate da video molto forti. Una donna - vestita come infermiera da campo- racconta a voce quello che lo spettatore sarà chiamato a fare. Anche in quel caso la costruzione drammaturgica è fondamentale. Il suo viso in schermo ti accoglie sorridente, però a mano a mano che il racconto si evolve e le istruzioni sono sempre più precise, questa donna diventa sempre più tesa, i suoi occhi sempre più lucidi. Lo spettatore entra psicologicamente in una situazione di disagio ... Così come noi stiamo selezionando delle parole chiave (controllo, invisibilità, ostacolo...) l'artista ha selezionato la tematica del non/ascolto nella sofferenza

(rumore di una porta che sbatte)

E' sempre interessante prendere spunto, raccogliere suggestioni. In questo caso la musica distorta di cui parlavamo prima può trasformarsi in veicolo di entrata. Così anche un video che all'entrata racconti come funziona il progetto. Sono tutti meccanismi, che se costruiti coerentemente al progetto, possono far parte dell'opera. Così come fa parte dell'opera questa nostra stessa conversazione

E: infatti una delle domande è stata *dobbiamo mettere le istruzioni all'ingresso? sì, no, come le mettiamo, sono istruzioni vere o sono istruzioni finte?* era questo infatti il dubbio...

A: mi piace l'idea che un determinato suono abbia la capacità di introdurre lo spettatore in sala. Ora bisogna concentrarci e costruire le drammaturgie, selezionando gli audio scarti da veicolare nell'ultima cuffia mantenendo la direzione della finzione e capitalizzando le idee chiave emerse fino ad ora, non per ultima quella di una linea dello sguardo astratta, non reale ma imposta proprio per mantenere attiva e verosimile la finzione

(rumori di sottofondo) (voci indistinte)

E: dovrebbe essere interessante così... ragiono ad alta voce...stiamo raccontando come dire, una scena, un dialogo tra due persone, intenso. Una parte di questa storia parla del controllo, della capacità dell'attore di stare nella parte, di non essere distratto o disturbato, una storia sulla distrazione dunque. Per arrivare al momento in cui l'attore arriva al limite, emette uno sbuffo e si attiva quel concerto di "voci sporche" di cui parlavamo prima...

A: ...*voci sporche* è già interessante...

H: ...potrebbe essere lo stesso dialogo, o un dialogo molto simile, che racconta un altro dei temi chiave ma da un punto di vista esterno. Ad esempio potrebbe essere la stessa storia commentata dal pubblico che chiede ad Lei o Lui, insomma il dispositivo intelligente, di intervenire sulla drammaturgia

A: ok...

E: all'interno della stessa storia si inserisce un altro punto di vista

A: quindi stai dicendo che potrebbe essere lo stesso dialogo...

E: ...lo stesso dialogo raccontato da due voci diverse...

A: ...facciamo un esempio...proviamo a disegnarlo

(prende carta a penna)

Abbiamo l'attrice A e l'attore B che parlano tra loro.. Ma abbiamo anche C, che è il nostro *tecnico delle luci*; D è il *tecnico del suono*. In regia abbiamo il personaggio E, vicino ad F che è il suo assistente

E poi in queste posizioni (*indica*) troviamo il trucco e le altre maestranze...

F: ...questo schema non so quanto funzionerebbe, dov'è la camera? Tutte sparse in giro?

(altre voci in sottofondo)

A: sì esatto, proprio così. Dopodiché troviamo gli operatori macchina, li nominiamo I e L sulla linea dello sguardo. Una di queste tracce racconta il dialogo dei due attori, un'altra traccia invece manifesta i rumori di movimento delle attrezzature, in un'altra si assiste al regista che parla con il suo assistente, su una quarta la segretaria di dizione che dice *non abbiamo più tempo, sforiamo* e così via.. Come se tutto avvenisse in contemporanea. Di fatto tutto avviene nello stesso momento...

VOCI: ottimo ottimo in realtà!, perfetto...

A: in realtà non sarei neanche contrario a lavorare su storie diverse

(canto di uccellini in sottofondo)

B: anche perché c'è uno sforzo, è impegnativo, è interessante

F: mettere in scena diverse situazioni che avvengono nello stesso momento. Anche se una di queste storie può continuare ad avere l'assistente virtuale come protagonista. Da spettatrice mi incuriosirebbe l'ascolto da remoto di un assistente virtuale. Diventerebbe una metanarrazione

Sto pensando a come poter legare i vari piani. Potremmo pensare di mantenere tutto insieme. E' solo una questione di mixer e di registrazione. La scena viene registrata contemporaneamente, tanti microfoni quanti sono i personaggi. Successivamente in *postproduzione* crei le singole tracce da veicolare nelle singole cuffie dando più rilevanza di volume prima a un personaggio, poi a un altro mantenendo comunque in sottofondo tutte le tracce secondarie, compresi i rumori di attrezzistica e di ambiente

(qualche secondo di silenzio)

C: Quindi rimaniamo con l'idea che questa sia un finto film declinato con cinque tracce?

A: sì, l'idea è interessante

E: sto cercando di capire come metterli insieme, potremmo pensare di creare una molteplicità di storie parallele in cui basta un fattore minimo per cambiare il susseguirsi degli eventi. Mi interessa l'idea di poter raccontare diverse opzioni di una storia. E allora il primato tematico è questo, il metodo tecnico è quest'altro...

(rumori di sottofondo)

...iniziano tutte allo stesso modo e poi finiscono in modo diverso. Chi ascolta capisce senza troppi sforzi...

(rumori di sottofondo)

... che si tratta di storie in qualche modo parallele. E' il gioco delle cose *sporche*. Fa capire che ognuna di queste ha ancora ulteriori punti di vista e costruzioni. Qualcosa di ancora più costruito di quello che sembra. Ne parlavamo prima

C: ipotizziamo lo stesso personaggio che fluttua nelle varie storie. L'attrice protagonista...

(rumori di sottofondo)

... la troviamo anche nelle altre tracce mentre dialoga con il tassista che la sta portando sul set, o mentre si cambia...

B: sono tutti esercizi molto suggestivi però vorrei tornassimo un po' all'origine del progetto, al suo senso, rispetto al raccolto sulla realtà e la finzione della realtà...

A: d'accordo

B: si tratta di avere un rapporto con qualcosa di reale che poi viene registrato

D: potrebbe essere di tre minuti e una voce critica finale, l'atto di collegamento

A: il tema principale del progetto è come la narrazione costruita porta a far credere di essere di fronte alla realtà

(canto di uccellini)

C: questo dialogo deve essere scritto da una penna speciale. deve avere delle caratteristiche di indeterminatezza, per cui la puoi ricolorare con diverse sfumature. E' molto complesso, per quanto tre minuti significhino poco più di una cartella, deve essere una cartella magistrale

E: non deve essere per forza un testo originale ...

C: si potrebbe prendere spunto da Senghor, ho in mente tutta una serie di dialoghi che procedono per *cioè*...

(rumori di sottofondo)

... ancora, punto, ti sembra

E: attivare un terzo assistente esterno per conferire ancora più ombra

D *(scherzando)*: e abbiamo finito il lavoro

E: magari può essere proprio il famoso commento critico, ovviamente da costruire e inventare... Può essere una base solida

A: scusate se vi interrompo...teniamo presente che il 90% dei film che noi sentiamo alla radio sono suoni, è sound design puro... solo il 10% è parola

E: possiamo giocarci...ad esempio una stessa battuta recitata battendo una mano

(fa un rumore), o facendo un suono *(rumori di sottofondo)* o un particolare sospiro, cambia totalmente senso

A (con voci di sottofondo): ...è già stata tutta vista questa cosa, è un lavoro che è già stato sperimentato

D: potremo creare dei suoni, che decidiamo uguali per ogni traccia...

A: questo è interessante...

E: suoni uguali per ogni traccia e poi aggiungiamo un commento critico ad ogni suono, che racconta invece una scena diversa.

A: un commento critico per ogni suono è interessante, che...

(in sottofondo canto di tortora)

D: ...che racconta in ogni scena, una scena diversa

A: quindi alla fine – tu dici – è il commento critico che crea la drammaturgia, non è male come idea

D: ...però partendo dal suono

A: si, si, non è male come idea, è divertente e intelligente

D: però il suono è sempre lo stesso... ..uno scroscio d'acqua, che una volta è uno sciacquone, una volta è...

(risate)

A: c'è questo rischio, è una direzione interessante

E: può essere anche quello della sala d'attesa, un suono che puoi trovare in varie situazioni, un telefono in una sala d'attesa, come sfondo, come colonna sonora

F: quell'elemento che è al di fuori, che tu hai escluso mettendo delle cuffie, che te lo ritrovi a un certo punto della storia

A: deve essere qualcosa di sotterraneo, che deve collegare le cose

D: e allora comunque suoni ripetuti ma non presenti in tutte le storie

(rumori di sottofondo)

A: suoni particolari, sottili

F: ...suoni che identificano un evento, può essere anche il suono di un incidente in lontananza tra due auto, un elemento che lega tutte le narrazioni. Avete valutato la possibilità di inserire un elemento di verità? Voi parlavate di cinque film, giusto? Se la narrazione di uno di questi riguardasse un elemento di verità?

A: cosa intendi per verità?

F: mi viene in mente così, di getto, un dialogo telefonico rubato alle cronache nere, alle intercettazioni... Dialoghi veri, rubati, non c'è nulla di più vero...

A: è vero in quel contesto, se lo trasporti in un altro, non è più quello

E: non è più quello, però metti di fronte i fruitori a cinque film che si spacciano di essere tutti veri, in realtà sono tutti falsi tranne uno, destabilizzi e porti la riflessione sul concetto di verità. Quali di questi è verità? C'è una verità?

B: in realtà -per quanto riguarda le intercettazioni- le redazioni trasformano, tagliano o addirittura inscenano il testo originario. Viene chiamato un attore a recitare quel testo. Viene impostata una vera docufiction, create delle scene televisive

A: il testo non è più un semplice testo, viene trasformato e messo in scena a seconda dell'intenzione del regista o della redazione, che a sua volta deve rispondere all'audience o a alla volontà politica dell'editore. Senza contare dell'espressività degli attori...

E: si sente proprio la voce impostata o più o meno patetica di chi recita

A: e allora è comprensibile che uno spettatore con un minimo di autonomia critica, si interroga e si sente come all'interno di un ginepraio

Voce femminile coperta da suono di cellulare

(silenzio, rumori di sedie. Minuti di pausa).

A: riassumo?

(rumori di sottofondo)

Una di queste storie potrebbe riguardare un caso di intercettazione, oggettivo, effettivamente verificatosi, che è stato oggetto di indagine, trasmissione, discussione, dibattito. Però prima di discutere su questo, consiglio di rileggere nuovamente le nostre parole chiave: sguardo, linea dello sguardo, controllo, ostacolo...

E: ovviamente sarà controverso

A: sì ... il dispositivo è interessante, quando parlate del famoso assistente virtuale, dello spiare, ritorna

E: nell'intercettazione ritorna l'ascolto...

A: ...l'intercettazione richiama l'ascolto

H: il tema del controllo

A: anche il concetto di dispositivo è interessante, che cos'è oggi un dispositivo?

E: quest'ultima inchiesta sulla magistratura corrotta ha come protagonista un dispositivo di controllo chiamato Trojan. Questo dispositivo viene inserito da remoto sui telefoni cellulari e conferisce il potere di ascoltare e ritrasmettere da remoto tutti i suoni e le conversazioni provenienti dal telefono intercettato. Anche con il telefono spento. Come un dispositivo spia

A: trojan, emblematico il nome che hanno dato a questo dispositivo. Il proprio nemico in casa, i propri anchei dentro le mura, nascosti. Ognuno ha il proprio cavallo in casa

E: l'astuzia di Odisseo è la stessa delle multinazionali di questi dispositivi

A: che poi è l'astuzia anche di noi stessi

B: per la costruzione del testo, potrebbe essere interessante lavorare su una narrazione inedita, o ritrovare un legame con il passato...

A: ...non male, quasi un riferimento, non troppo descrittivo

B (*con voce impercettibile*): no, anzi...mi sembra anche interessante esplorare il rapporto finzione-realtà con il supporto di scale narrative diverse offrendo una sfumatura che sia poetico, psicologica

(si sovrappongono più voci...)

E: che poi noi siamo partiti dall'idea del lavoro artistico, dall'idea di costruire audio di film mai andati in scena..

B: e a proposito del cavallo di Troia, rivisitare il mito, tornando ai Greci, mi appare suggestivo, per il gioco di opposti che può creare. Il mito è quanto di più lontano ci possa essere ormai da questo sistema così tecnologico... o forse no?

A: mi viene in mente Medea

E: esatto, un'indagine di cronaca giudiziaria contiene la dimensione della colpa, dell'indagine...

A: tematiche fondanti nelle opere eschilee e studiate per creare l'identità ancestrale di un popolo e gettare le fondamenta per un impianto giudiziario, appunto

E: Quindi in una delle nostre tracce, lo spettatore potrà individuare un elemento di colpa, su cui indagare

B: un esercizio di stile

(più voci indistinte)

...Anche Antigone può essere un riferimento

E: oppure possiamo prendere spunto da mitologie che purtroppo noi non conosciamo bene o non vengono adeguatamente studiate, penso a quelle dei paesi nordici

A: d'altronde le mitologie, da qualunque paese arrivino, sono sempre contemporanee, ci rappresentano, sono un nostro specchio

(varie voci commentano, rumori di sottofondo)

(rumori di sottofondo)

E' interessante questo nostro dialogo, quasi una discussione platonica sulla narrazione. Ad esempio, proprio in questo momento, sentite quanti rumori abbiamo in sottofondo? Non sono nemmeno sicuro che l'audio che stiamo registrando potrà risultare comprensibile. Ma è proprio qui il punto. Questi rumori fanno parte della materia del linguaggio .il suono di cui abbiamo parlato tanto. Dovrà far parte della complessità del costruito...

E: in cui c'è il caso, ma anche il caos, c'è il caos del *non-sense*...

A: benissimo, detto questo...

(L'audio si interrompe)

F: fammi un *clap* davanti qua

(rumore di battito di mani)

Ok...

D: allora, scegliamo un caso

E: tiriamo fuori tutti quelli che abbiamo in mente...a me viene in mente quest'ultimo

G: quale?

E: i magistrati che si mettevano d'accordo per piazzare.. a destra e a manca..

(parole indistinte)

C: però non penso esistano intercettazioni

E: si ci sono

D: è interessante perché è un fatto recente e parla sia di politica, che di società, che di cultura, che di Troian, appunto. Potrebbe essere interessante...

(rumori di sottofondo)

...perché ce ne sono tanti

(voci indistinte)

G: forse però sarebbe interessante inventare. Non sono convinta che dobbiamo per forza attenerci ad un fatto epigrafico, accaduto realmente. Rischiamo di impostare il progetto in modo molto italiano. Forse servirebbe uno spunto più universale o più umano...

B: ...più privato anche, perché poi diventa politico.

C: anche se un fatto di cronaca privato mette tristezza...

D: è già stata fatta così tanta delazione mediatica...

E: noi possiamo benissimo trarre spunto da uno...

G: ...e poi inventarlo

C: sì, possiamo fare così

E: la comodità di trovarlo è avere i testi già pronti, più o meno

B: più che altro l'interesse è – al di là di quello che viene detto - la vitalità che è già dentro, quello secondo me è interessante...

(voci indistinte)

...anche perché il tempo che abbiamo è molto stretto, quindi penso che se abbiamo qualcosa di così forte, tutto il tempo va in ricerca. Possiamo anche solo prendere un dettaglio e su quello lavoriamo ed espandiamo, come se avessimo un microscopio. Possiamo atomizzare a tal punto da non riuscire più a leggere la storia...potrebbe essere interessante anche questo

(in sottofondo, cinguettii)

E: esistono anche gli audio...

(prosegue la visione, brevi commenti in sottofondo)

C: sono originali, secondo te?

D: sì, sono originali, è troppo sporco l'audio...

(Proseguono l'ascolto dei materiali)

...questo è un microfono dentro ad un bar, questa è una telecamera. Sono tutti dialoghi giocati sul rapporto di potere, interessante..

(rumore di passi, qualcuno rientra)

...cose che hanno risvolti personali..

(parole indistinte, passi)

(voce femminile, parole indistinte)

D: non mi viene in mente altro, perché se ascoltiamo la cronaca nera ...

C: no, la cronaca nera no, non andiamo sulla cronaca nera...

(voce femminile che legge delle didascalie, valuta cosa vedere/sentire, rumore di passi, viene ascoltato/visto un altro pezzo, che interessa "Campidoglio", commenti)

G: situazioni di questo genere esistono in tutte le nazioni. Se invece lo rendiamo astratto, può diventare un testo universale

C: trascriviamo per lavorarci adesso?

F: chi la trascrive?

(Suoni di sirene e canti di uccellini. In sottofondo l'audio di un video. In primo piano rumori di sedie)

E: ero andato sul sito di un avvocato, che contiene un sacco di intercettazioni

Voci femminili parlano in maniera molto flebile, discutono. Passi. Vengono guardati dei video e letti frammenti di intercettazioni. Passi.

G (leggendo): *ma che ho anticipato... sai quanto ci guadagno sugli immigrati?* Si ma che c'entra

C: immigrati, poi?

G (leggendo): *sai quanto ci guadagno sugli immigrati? Aspetta, vediamo che c'è scritto (leggendo a bassa voce). Il traffico di droga... cinquemila euro ogni mese... (pausa)...*

(rumori di passi e di carta stropicciata in primo piano)...visto che intrattiene rapporti col Comune, 1500 euro... un altro a... 750. Ma rientra tutto, ciccio, rientra tutto. Questo è ancora peggio: Quest'anno abbiamo chiuso con 40 milioni di fatturato. Ma tutti i soldi li abbiamo fatti sugli zingari

C: milioni?

G: ma tutti i soldi

(rumore di accendino)

... di utili li abbiamo fatti sugli zingari

E: eccolo qui ... c'è tutta la sentenza

(Rumore di sedie, passi, porte. Rumori di tastiera del computer)

E: io scusate vi devo lasciare... devo preparare il pranzo per mio figlio. Spero di riuscire per stasera

G: va bene, quindi ci sentiamo...

C: domani ci sei?

E: spero di sì, ci provo

(si salutano. Poi rumore di passi e sedie che vengono spostate)

C: meglio se fosse uno scambio tra due e costruire un dialogo piuttosto che lavorare su un monologo...

G: magari lo possiamo arricchire, costruire

B: potremmo intanto provare a leggerlo. Vediamo come suona

(C legge il testo dell'intercettazione)

B: Molto interessante la scrittura. E' potentissima

G: è potente, se poi la vogliamo arricchirla con un dialogo...

D: possiamo decidere di cambiare alcune parole

B: l'intercettato comunque sta parlando con qualcuno

G: l'ultimo dialogo è disperante. L'altro invece quello dove si parla degli immigrati, sta con un ragazzo al telefono e dice *ma che stai a dire.. il cantiere...*

B: è affascinante, non è neanche noioso come sarebbe un monologo. E' veramente una scrittura interessante...

(rumore di sedie e spostamenti di fari nello spazio)

... è molto precisa e continua a ripetere sempre gli stessi concetti solo arricchendo le voci, e quindi è molto tecnica. concreta. E' una variazione di quella che potrebbe essere una conversazione naturale, ti spiazza, continua a tagliare da una parte all'altra. Ad ogni modo e è sicuramente interessante come stimolo per cercare qualcosa

C: però dicevamo di concentrarci su un unico caso...

B: siamo ancora in evoluzione...

C: ma certo...

B: così è interessantissima...

(Qualcuno entra. Saluta)

I: buonasera

(Vengono scambiati i saluti da parte di tutti)

B: sento l'esigenza di avere degli elementi di analisi come specchio delle diverse realtà

(Le voci si sovrappongono. Rumori)

A: no secondo me il testo dell'intercettazione non ci sta

C: lei trovava molto forte

B: si, all'interno di una sorta di opera omnia...

A: ritornerei a quella dinamica più poetica, sui suoni. Così è troppo chiuso

B: quasi a fine giornalistico...

(rumori)

A: poi la mia poetica riguarda molto poco la parola. Qui invece ci si indirizza su una drammaturgia molto di parola

C: tra l'altro non c'è dialogo. Perché di fatto è il monologo di questo...

A: ma scusate, cosa ci impone di creare un testo? Se vogliamo parlare di intercettazione, perché dobbiamo partire da un dato reale? Per cercare di creare una drammaturgia possiamo anche partire da un dato immaginifico... creato apposta per lavorare sulla percezione del reale

B: qui è chiarissimo quello che sta succedendo. Forse bisognerebbe scrivere una sorta di intercettazione che abbia dei punti misteriosi

A: qui i suoni dove sono?

B: non ci sono. Sono tutti fruscii

A: noi dobbiamo essere liberi di creare. Se l'idea è di realizzare 5 tracce che trasmettono in cuffia finti film di 3 minuti ciascuno con un commento critico, con lo stile tra Shakespeare e *Hollywood party* dove il commentatore, anch'esso evidentemente personaggio, interviene a raccontare la trama di ciò che sarà e che lo spettatore su cuffia non può vedere...

D (interrompendolo): e perché non partiamo dai suoni e ci costruiamo attorno una storia?

A: si certo. E' un'idea. Ma ritorniamo sulle *yard* già conquistate...

C: possiamo dunque lavorare sul contesto che sta attorno all'intercettazione più che sul testo dell'intercettazione stessa... le malelingue, i commenti... Potremmo quasi partire da un reato che si sta consumando o che è appena stato consumato ma senza immaginarlo come intercettazione telefonica perché non abbiamo gli attori, non abbiamo scenografia, abbiamo solo le voci e queste voci sono contraffatte dalla telefonata... allora davvero ci togliamo...

A: guardate devo essere sincero, questa cosa dell'atto processuale secondo me rischia di affondare il progetto. E' partita da un'idea molto poetica, una stessa scena sotto punti di vista diversi. Quattro o cinque cuffie. La storia narra di una scena osservata sotto punti di vista diversi. Beninteso, i personaggi possono certamente essere i personaggi di un processo. D'altronde partire da un dato reale per capire come il reale possa essere manipolato, costruito, decostruito, a seconda di chi lo ascolto a seconda dei diversi punti di vista, è un'operazione che merita di essere presa in considerazione. L'idea, poi, era quella di creare altre tracce audio in parete tracce sonore diverse prese della scena madre

I: esiste una prima traccia?

A: vorremmo fare in modo che gli spettatori siano liberi di andare ad ascoltare le tracce che vogliono, senza seguire un percorso prestabilito

I: la traccia da cui poi prendono origine le sotto tracce si basa su cosa? La tematica qual è? Perché ieri parlavate di sguardo... oggi avete parlato di cosa?

C: di un sacco di cose

I: in realtà le varie parole chiave sono: controllo, assenza ...

A: diventare assenti... ieri aveva sollecitato a un interessante discorso tecnico all'interno di un set...

F: sì, come nel caso di una scena di dialogo. A volte per esigenze di inquadratura all'attore vengono date le battute dell'interlocutore da un'assistente alla regia quindi da una fonte neutra e l'attore recita la sua parte da solo per una questione di *timing* ma non ha più il suo vero interlocutore in scena... Cambia e si annulla la linea dello sguardo...

I: quindi assenza, controllo...

C: *linea dello sguardo / non senso / illusione*

D: adesso mi è venuta in mente un'idea. Possiamo partire da un fatto di cronaca di violenza di cui sentiamo solo i suoni e poi creiamo un finto telegiornale, un finto processo...

B: terre di queste come sotto traccia ...

C: una scena principale da cui derivino le altre a partire da questa rete di punti di vista. Un dialogo a due, molto ambiguo in cui sembra, si intuisce o potrebbe essere che i due si scambino qualcosa per un tornaconto. Ma dev'essere tutto molto rarefatto. Potrebbe essere qualsiasi cosa lo scambio e qualsiasi cosa il compenso. Successivamente potremmo sviluppare le conseguenze di quest'azione con altri personaggi o con gli stessi personaggi. Se vogliamo mantenere l'idea del reato...

A: secondo me il tema del reato ci sta mandando fuori strada. Ho questa sensazione, nonostante la tematica sia da me molto sentita

B: secondo me dovremmo andare più sul semplice

I: e se la nostra tematica parlasse di una caduta sia da un punto di vista filosofico che da un punto di vista reale? Immagino un personaggio che si avvinghia su stesso come se cadesse... una caduta sia fisica sia *dentro qualcosa* dentro un qualcosa da sviluppare. Dev'essere qualcosa di molto forte. Immagino la sala espositiva, mi metto una cuffia e sento una persona parlare di sé stesso o qualcun altro che parla di lui e dice *è caduto all'interno di questa buca oppure è andato giù negli inferi*. E una caduta vera o è una caduta emozionale?

L: mi pare che voi parliate di un argomento che ho utilizzato all'apertura di un mio monologo. Ho recitato una poesia composta da uno psicologo americano che parla della dipendenza tra donna e uomo

I: però qui si parla di radiodramma... ci sono parole

L: si ci sono parole

I: certo c'è un testo, tra l'altro tradotto

A: interessante questo. Il titolo?

L: nel cono dell'albero. Si avvicina al problema che volete esprimere nel vostro progetto, creando un'atmosfera fluida dove ...

(I incomincia a mostrare il video.)

I: non c'è la traduzione

C: io proporrei di incominciare a scrivere. Perché adesso è un calderone di tematiche...

A: stiamo costruendo un contenitore...

C: incominciare a scrivere nel senso di continuare a buttar giù materiale e incominciare a farlo per iscritto. Io vi proporrei un esercizio molto sciocco. Ciascuno scrive un nome di un personaggio prima maschile, poi femminile, poi si piega il foglio. L'esercizio si chiama *sigaretta*. Poi si gira il foglio io scrivo chi è lui, scrivo A;

poi piego il foglio in modo da coprire la parte scritta e lo passo al mio compagno. E così avanti... Poi si continua a scrivere le azioni, le ambientazioni e il finale. E' solo uno stratagemma per capire se tutta la discussione di questa mattina può convogliare in una prima struttura in cui cominciano a manifestarsi i personaggi...

A: mi ricordo che questa mattina si parlava di A e B personaggi: primo film

C: ci siamo un po' allontanati ma secondo me lo schema rimane valido

I (*accennando al progetto teatrale di L*): Se volete l'ho trovato, ve lo posso leggere

L: se vi ispira..

I: *"sai, la parola malattia la associo principalmente allo stato del disagio psichico sentito attualmente dalla maggior parte della gente. Secondo me la sua fonte è un modo di pensare dipendente. Quando cerchi di classificare qualcuno o qualcosa perdi la vera immagine del oggetto. Una condizione negativa può avere un influsso notevole su tutta la tua vita. Non ti sembra che siamo un poco come bambini che allontanatisi da casa ci siamo persi? . Siamo sempre incompleti e cerchiamo cose o relazione con la gente per sentirci pieni. Gli unici fattori che limitano la tua felicità sono quelli che tu stessa trovi. Hai ragione , se giudico non posso amare, se amo no posso giudicare, concentrarci sulle differenze sesso limita la parola di qualcosa che sta dentro di noi..."*

Cioè questo è il testo prima dell'*acting* che indaga sul concetto di dipendenza.

A: è profondo ma a mio parere un po' troppo psicologico. Abbiamo cercato di lavorare sull'*assenza* cercando di eliminare tutto ciò che è descrittivo e didascalico. E quindi una parola così potente è anche però molto chiusa. In cuffia diventa quasi inascoltabile, faticosa. Ha senso in teatro...

I: infatti è l'incipit di un monologo teatrale dove al testo segue la messa in scena visiva

A: ritornerei a un lavoro più etereo...

B: dovremmo trovare degli spettri d'azione presenti allo stesso momento in ogni sezione di questa installazione audio, per capire se in una postazione possano essere presenti tutti e quattro gli strati

A: il concetto per lo meno è coerente (*mostrando uno schema su carta*) questo è il set, ci sono gli attori, qui c'è un cameraman, qui c'è un light designer, qui c'è direttore della fotografia, un microfonista, un fonico.. ecc. La traccia principale del film è questa. E' una traccia che viene pulita. Ed è sicuramente da esporre in cuffia. Di solito tutti gli elementi inquinanti (rumori, chiacchiericcio prima dell'azione, spostamenti tecnici, dialoghi tra operatori) vengono puliti, vengono scartati. L'idea di mantenere lo sporco è anche l'idea di mantenere la vita, la realtà per come effettivamente è

F: il cameraman di solito rimane in silenzio. Di solito c'è il regista che comunica in radio all'assistente il quale a sua volta comunica con il segretario di edizione. Molte persone presenti sul set, quelle che hanno interesse a vedere l'andamento dei lavori, bisbigliano, discutono anche sul lavoro o su questioni personali. E questo anche mentre si gira

A: da qui l'idea è di prendere queste tracce e di veicolarle in cuffia separatamente ...

I: voi però non avete ancora realizzato nessuna di queste tracce

A: esatto, il problema è riuscire a costruire un testo che renda questa ambiguità

D: e se facessimo un dialogo *nonsense* tra i due attori?

A: dovremmo secondo me tornare al concetto della realtà che ...

B: ...che sfugge

A: non tanto della realtà che sfugge... il problema è come la narrazione crea la nostra percezione della realtà. Se tu crei un dialogo *non sense*, non è una narrazione che muta la percezione della realtà. Può essere anche interessante ma diventa un esercizio di stile

(i personaggi si alzano per incominciare a scrivere un testo. Ognuno prende un proprio spazio sia all'interno che all'esterno. Entrano M, N e O).

Passa un tempo al termine del quale i personaggi si ritrovano riuniti allo stesso tavolo di lavoro.

M: incomincio io:

-Mi manca casa.

-Quale casa? Chi sei? Cosa fai? Dove vai?

-A casa.

-Ma quale casa? Da chi torni? Non abbiamo una casa

-Io sono la mia casa. Dove devo andare quindi? Dove non sono inquieto.

-Allora dovrei essere morto. Chi sei? Dove vai? Cosa fai?

C:

A e B sussurando

A lo vedi qui?

B ah no si è spostato...

A maledizione

B come facciamo?

A dobbiamo avere pazienza

B io non voglio stare qui tutta la notte

A hanno spento la luce

B lo fanno sempre e poi la riaccendono

A e perché? È una delle cose che dobbiamo scoprire

(Silenzio. Un tonfo)

A che cosa è stato?

B non lo so è caduto qualcosa

A ti sei fatto male?

B no, non è mica caduto un quadro

A troppe cose non capiamo...

B sempre buio...

A guarda, si muove una tenda

B è il vento o sono loro?

A guarda...lui si affaccia...

B ma è solo! Come mai?

Lei non c'è. Se ne è andata...e se se ne è andata, cosa...

I: Anch'io ho usato A e B

A chi sei?

B chi vuoi tu, ho detto che non ci sono..

A il sole, il mare, l'assenza, è mai possibile che non riesca a stare in questo mondo?

B sono in questo mondo, ma non per te

Poi c'è questo rumore (fa sentire un audio) è evidente, di vetri rotti

A l'illusione dell'assenza è svanita, che intenzioni hai?

B non ho intenzioni, non controllarmi...

Poi c'è il rumore di un motore di una macchina, tipo Ferrari a A dice: "nulla è perduto"

B: Scusa?

A: "Nulla è perduto"

B: vedo un bambino steso a terra. Sento il pericolo, mi avvicino, lo guardo. E' interessante, fallimento - esperienza – caduta... Per me è stata più un'esplorazione, come esperienza, ne ho molto bisogno e a partire dall'ascolto dei rumori... è molto forte...nel senso che...è come se i rumori mi riportassero in mondi, tra ricordi miei, però anche altre cose che mi potrebbero succedere in questo momento o in un altro spazio e tra queste c'è stato un momento in cui ho avuto una specie di crollo e dove ho anche sentito forte il senso del fallimento del progetto, una paura folle, di non riuscire a... E lì mi sono resa conto che un senso molto importante - in questo lavoro- è nell'ascolto e nella fiducia.. Questi rumori intorno a me mi hanno portato in un altro mondo. Ecco quindi questa storia per me potrebbe essere la trasposizione di un'esperienza che per sé stessa è come una forma di eccesso.

Ho guardato verso il giovane poi mi sono girata e ho provato come una sensazione di fusione tra il tetto della casa, le mura e nel momento in cui mi sono girata c'è stato un palloncino arancione, che però sembrava un pallone da calcio, il palloncino arancione è partito verso l'alto, e poi è passato un uccellino subito dopo, e poi è passata una persona con una sigaretta. ...i rumori mi hanno portato a un potere visivo enorme

(Rumori di sottofondo)

A: dunque, io ho provato semplicemente... *(prende una cassa bluetooth)*

L: ah...perché tu hai registrato?

A: si, ho provato a fare questo tentativo di registrazione di tre minuti...

(segue ascolto di rumori vari e lettura di un testo)

A: è il racconto di un personaggio che entra all'interno del proprio appartamento e scopre che non funziona nulla

I: quando una persona si immagina qualcosa del tutto differente e poi tu la riporti a questo tuo personale binario di realtà, che magari non è il suo, realtà e finzione si sovrappongono. Nella tua la mia realtà è finzione e viceversa

A: Certo questo è un tentativo. Questa storia mi è venuta in mente quando provavamo alcuni oggetti di questo spazio: il pianoforte che non funziona, l'accendino neppure, i rubinetti come scenografia,, la penna ... e allora ho pensato questa può essere una trama

L: tutti gli oggetti che non funzionano...

A: ...e allora mi sono inventato questo personaggio che entra in casa, con questo vestito logoro, causato dopo un incidente di cui è stato testimone. Ma poi questa esperienza lo porta in un altro mondo ove le cose sono deviate, un po' strane...

B (rivolta ad A): Il tuo lavoro... è tra l'oggetto e il soggetto.. un lavoro molto preciso

(rumore di sottofondo)

...questo mi interessa molto

(rumore di sottofondo)

...non dobbiamo far mancare un po' la retrazione, lo scorrere del tempo, un momento particolare e magico in cui succede di tutto

A: refrazione...quello che Barthes chiamava il *punctum*

B: un senso del tempo più imprevisto, ovviamente. Quanto può essere potente il rumore che comunque segnala qualcosa che sta accadendo di evocativo? Mentre stavo ascoltando le tracce da te registrate a un certo punto è passato un aereo, e li mi ha portato in un...

A (interrompendola): ah, capisco benissimo, interferenze sonore che compongono qualcosa di irripetibile, chiamate da energie di ascolto. Anche i dialoghi sono suoni, perché il suono è la materia principale nel

nostro linguaggio, almeno per noi che abbiamo la fortuna di poterli emettere o ascoltarli. Mi stavo chiedendo, rispetto alla tua dimensione, l'ultima cosa di cui hai parlato...un palloncino...

B: sì prima, durante la nostra pausa ho visto un palloncino che sembrava un pallone, che saliva, assurdo rispetto alla forza di gravità... A un certo punto il palloncino è sparito volando in alto, poi d'un tratto la voce di un uccellino, subito dopo una persona con la sigaretta...

A: sono immagini molto poetiche. Possono essere raccontate tramite i commenti?

B: non lo so...stiamo ricercando

Tutto è partito perché io a *Documenta* circa 10 anni fa ho visto un lavoro di Janet Cardiff

(rumori di sottofondo)

Il percorso iniziava alla stazione. Lei aveva registrato in video lo stesso luogo in cui si trovava lo spettatore. Lei ti chiedeva di camminare portandoti a seguire un sentiero molto preciso. Questo doppio "seguire" e "guardare" e vedere quest'altro, mi sballava. Il sonoro era quello stesso della stazione dei treni, si potevano ascoltare i rumori dei treni in partenza o in arrivo. Da quella precisa stazione erano diretti i treni per Auschwitz. Al termine di questo percorso si entrava in un giardino della mostra. Mi ricordo che ci si sedeva sui tronchi mentre l'artista incominciava a performare. Mi ricordo di un aereo e la voce stupenda di una voce narrante. Tutto arrivava sulla pelle. Anche la bellezza catartica di tutto il pubblico in ascolto. I suoni e la voce ti portavano in una dimensione altra, ma toccavano la storia stessa

A: grazie, la direzione sotterranea è quella che immagino per questo lavoro. Se noi potessimo scegliere insieme una drammaturgia di suoni che reputiamo importanti per il nostro lavoro, e che possono essere un collegamento tra i vari film, suoni evocativi...

F: ... o un sottofondo ambientale come il rumore di questa stanza o le macchine che passano fuori. È l'ambiente o un suono riconoscibile

A: una dimensione poetica ci sta in questo progetto, un po' più astratta, questo lavoro di suoni che diventano collegamenti? Sinapsi? Il rumore di carta stropicciata, il suono del fiammifero, della penna... Niente è scontato, tutto è materia prima

N: rumori e suoni di cui non si capisce subito la fonte. Se non ti avessi visto non lo avrei individuato

A: interessante.. Allora, l'interruttore può essere lo stesso suono...

F (interrompendolo): del *click* di una penna a biro...

N: che cos'erano quei rumori che hai fatto prima? Cosa hai fatto quando cadevi...che hai fatto? Sembrava che stessi per cadere...

A: non ricordo... Lì c'era lo scricchiolio del legno della scala

B: può essere una scena di vita quotidiana che poi viene attraversata da diverse temperature, come dire in questa casa a un certo punto ci sono persone che pranzano e poi ci sono spari, che possono essere sordi, e poi basta. In un'altra può esserci un litigio che esplode al piano di sopra, in un'altra può esserci un atto d'amore...

(SILENZIO. SCENA DILATATA COMPOSTA DA RUMORI Vari. 3/4 MINUTI)

A: la situazione è questa. Abbiamo un set, questo set in realtà ha dei personaggi. Questi personaggi sono collocati in scena. Qui abbiamo una scena che prevede un dialogo tra due personaggi
I personaggi sono gli attori che stanno cercando di provare la parte. Il regista con l'assistente che danno le indicazioni. Poi c'è il tecnico luce, l'elettricista, il tecnico del suono

(uccellini in sottofondo cantano)

F: facciamo un set non troppo complesso.

A: regista, assistente truccatore potrebbero stare vicini

F: poi c'è anche il cameraman

A: decidiamo di mettere solo una camera?

F: sì

A: per semplicità immaginiamo che i personaggi siano questi. Ora, il *ciack* è contemporaneo per permettere a tutti i personaggi, microfonati singolarmente, di risultare in *sincro*. Le cuffie –tante quanti i personaggi registrati- trasmetteranno voci e rumori di ogni singolo personaggio. Quindi può accadere che la traccia del macchinista trasmetta in primo piano il rumore di un'attrezzatura e in lontananza il dialogo degli attori; oppure la traccia del fonico il suggerimento in primo piano che egli stesso sta dando al microfonista e in lontananza il rumore dell'attrezzatura spostata dal macchinista...

Quindi il nostro lavoro adesso è immaginare questa scena, costruire i personaggi. Per poi confrontare le immagini del nostro set. Direi poi di creare una sintesi delle nostre proposte. Per capire qual è la più adatta. In parete, poi, immagino cuffie mentre trasmettono le tracce isolate. Il rumore della luce che si sposta. Il rumore dei passi, dei microfoni, gli uccellini che cantano...

L'uccellino così, con la sua voce, diventa esso stesso personaggio. Non possiamo non tenerne conto. Come se fosse una dichiarazione ontologica.

Quanto tempo ci diamo?

C: per creare questo schema? Dieci minuti?

(Silenzio. Rumori di fogli, spostamenti di sedie. Qualche chiacchiericcio. Di nuovo silenzio. Alcuni personaggi si spostano. Prendono posto in altri spazi. Segue silenzio)

G: tutte le persone che fanno parte di queste scene sono attori?

A: non necessariamente. Io ho pensato un *interno notte* con un personaggio B che sta alla finestra che guarda fuori. E personaggio A che sta a tavola. Tra loro si instaura un dialogo. Ho in mente un conflitto

C: certo dev'esser così. Per forza

A: non si guardano con gli occhi ma si stanno osservando. Sta per nascere un conflitto. Il fatto che un personaggio sia vicino alla finestra, permette che entrino in camera anche i rumori della strada o di un giardino.

Il regista e l'assistente dove potrebbero essere?

F: il regista ormai non sta più vicino al cameraman. Sta un po' defilato per dare spazio alle macchine di muoversi

A: ok non ho scritto altro

F: io ho uno schema molto semplice. Io pensavo ai rumori...cosa realisticamente può accadere...

(rumori di sedie e di passi)

...sul lato elettricista una cosa che può fare molto rumore è quando metti una gelatina davanti alla lampada, il rumore delle mollette, il crepitio del *frost*. Sono tipi di rumore che possono irritare molto il tecnico del suono

A: il tecnico del suono è in cuffia?

F: sono in cuffia. Il tecnico del suono e il *boomoperator* tra l'altro sono in collegamento continuo perché hanno un canale radio loro con linea sempre aperta. Hanno un canale di comunicazione continua. Il tecnico del suono che sta alla console bisbiglia ordini al *boomoperator* il quale risponde con un codice a rumore, una specie di codice morse sul microfono.

Quindi, in maniera molto concreta, i rumori che provengono dai due operatori audio sono un *clic clic*, qualche parola e i colpi sul microfono da parte dell'operatore.

Che rumori invece può fare la camera? Potrebbe avere un *dolly* o un binario, con i relativi rumori. Al monitor invece regista e assistente bisbigliano

(rumori di sottofondo. Sullo sfondo il canto di un uccello)

Comunque il regista comunica al cameraman frasi tipo *stai prendendo quell'angolo lì, non mi piace, sposta un po' più a destra...*

A: sono dialoghi molto pratici

F: non solo, ho assistito anche ad accese discussioni tra regista e direttore della fotografia con visioni completamente opposte. Anche in merito al fatto di inquadrare o meno una porta o un angolo di stanza, appunto

A: interessante anche queste discussioni sui punti di vista all'interno di un progetto comune. Parla che anche tra individui di una stessa comunità –come può essere una troupe di un film- non esista una visione univoca. Tratta in senso lato la tematica del nostro progetto.

Può crearsi uno stallo. Può essere interessante inserire una sorta di frattura nel lavoro drammaturgico che comporre

F: tra l'altro interessanti le tematiche di discussione. Ho assistito a un'estenuante contesa se inquadrare o meno una porzione di campanello o una sezione di finestra...

A: interessante

B: anche perché stanno parlando di una questione visiva

A: continuando a parlare e sviscerare quel problema. Fantastico

C: questo di interrompere o di farli parlare fuori parte va ad accentuare l'aspetto metacinematografico, però va ad inficiare la comprensione e il senso generale. Già parti spiazzando il pubblico, dicono, non dicono, ripetono, si interrompono. Credo che vada molto a discapito della fruizione del senso

A noi ci fa gioco che non ci sia il *ciack* per avere tutti i dialoghi contemporanei della altre maestranze e i rumori di sottofondo...

A: che però sono dei personaggi ...

C: ... che non sono plausibili durante il *ciack*. Durante il *ciack* nessuno parla. Però il dialogo dovrebbe essere il più somigliante possibile al *ciack*. Diciamo che dovrebbe essere l'ultima prova, non la prima

B: ci sta anche che una stessa scena venga fatta completa, una volta invece si interrompe... in una prova ci sta anche la ripetizione. Allora diventa il tema di tutto il lavoro questa confusione tra scena principale e tutto quello che sta intorno. La drammaturgia funziona se questi due piani si confondono continuamente

G: sì, se no diventa la registrazione di una prova

B: io sto pensando alla natura del lavoro. Io credo che la cifra più interessante di tutto questo lavoro sia andare fino in fondo. Nel momento in cui minimalisticamente viene ripetuta. Non è più interessante cosa stiamo facendo o cosa stiamo dicendo ma come stiamo lavorando su una sessa traccia. Abbiamo una scena di pochissimi secondi e la ripetiamo continuamente dai vari punti di vista. Nella cuffia si dovrebbe sentire la ripetizione della stessa scena. Nel momento in cui mentre ripetono come tu mixi gli interventi delle persone intorno perché allora confusione tra due scene di cui non capisci più quale sia la più reale. Posto che nessuna delle due lo è

C: io sostenevo invece che la scena dei due attori dovesse filare più o meno lineare con un accenno di ripetizione

G: i suoni stessi non vanno ad inficiare la narrazione, fanno parte di questa. Quindi il suono stesso non sufficiente ad interrompere la narrazione lineare. Ci vuole un elemento che si sovrapponga ...

B: forse potrebbe essere che ci sia la scena intera e questo nel tempo diventi una traccia che si scompone. Che riprenda veramente quello che succede in una prova sul set

N: si può costruire una struttura in tre parti. Dopo una prima interruzione, la scena ricomincia la stessa scena ma lunga lineare ma staccata

C: quando il pubblico ascolta il dialogo tra i due attori, noi in cuffia sentiamo contemporaneamente il dialogo tra i tecnici, il suono degli uccellini in sottofondo, tutti i rumori... Dunque anche se componessimo una traccia lineare, magari con una piccola interruzione, non sarebbe comunque una traccia pulita.

Lavoreremmo comunque su l'assenza, che poi era uno dei nostri obiettivi. E tra l'altro abbiamo solo l'audio e non il visivo. A me sembra che di sottrazioni ne abbiamo fatte tante

O: potremmo pensare a degli stratagemmi per rendere la traccia comprensibile ma al contempo distopica. Si può creare una battuta che faccia dialogare gli attori. Questa battuta poi può essere reiterata continuamente con diverse intenzioni, su sollecitazione del regista. Quindi manteniamo la comprensione del testo ma al contempo la continua ripetizione del testo o di una sua parte, crea un livello ipnotico

A: io penso che i personaggi debbano essere protagonisti della scena. I sottofondi degli uccellini, l'aereo che passa, sono passaggi. Collegamenti tra le tracce.

Magari possiamo creare una traccia solo dell'ambiente. Ma penso che l'ambiente sia lo stesso per ogni traccia. Credo che le interruzioni della scena possano avvenire per motivi svariati, la luce che colpisce l'occhio di un attore, la linea dello sguardo che distrae, rumori improvvisi, amnesie, inquadrature sbagliate, una discussione tra il direttore della fotografia e il regista e soprattutto un assestamento tra gli attori, la confidenza con lo spazio e le battute.

Dopo le ripetizioni del testo, immagino comunque una filata. Sempre prima del *ciack*, s'intende. Parliamo sempre delle prove

B: capiremo meglio tutto quando avremo il materiale. Stiamo creando una piattaforma

A: creiamo un po' di contenuto? Incominciamo a impostare la tematica? Mi sembra che il conflitto sia necessario

C: diciamo che è una scena madre

A: sì tutte possono essere scene madri. Creiamo dei gruppi di lavoro?

Ci aiuti nella parte più tecnica? Quali potrebbero essere degli errori plausibili? Capire quali potrebbero essere dei rumori?

Quale potrebbe essere un testo tra i tecnici?

F: noi spesso parliamo in radio con i caposquadra che ci da dei comandi.

Questi comandi possono essere rumori, tichettii oppure una semplice frase: "piazza la lampada così" ...

A: chi dice cosa e a chi ad esempio?

F: il caposquadra o il D.O.P dice *piazza la lampada* all'elettricista, ad esempio. Potrei scrivere qualche dialogo

C: come dividiamo i compiti?

(I personaggi incominciano a scrivere. Silenzio. Rumori di sottofondo. Passi. Rumore di sedie)

O (rivolta d A): lui si è raffreddato con lei. Non hanno ancora avuto una relazione. Ma il conflitto nasce quando lui viene a sapere che lei ha avuto una storia di sesso con un suo amico via messaggio. Lei continua a sostenere che quella non può essere una storia reale. Ma nella realtà, invece, questa attiva il conflitto.

Quindi è una storia di giudizio su cosa è reale e cosa percepiamo di non reale nell'ambito della tecnologia. Io posso percepire reale un'attività sessuale online e allora dico: io non voglio più stare con te tu hai fatto sesso con un'altra persona.

Prendetelo così, fatene ciò che volete.

(esce)

(Silenzio. Rumori di sedie. I personaggi si sistemano.

F, A, O, D si siedono vicini.

In sottofondo C e B parlano tra loro)

F (continuando un discorso): in questo caso il regista si alza dal videocombo, dal monitor, si avvicina al cameraman.

Il cameraman a seconda dell'attrezzatura che ha, fa dei rumori per aggiustarsi. Spostano il treppiede, spostano lo stativo. Sentiamo il *clic, clac*, riaggiusta l'inquadratura. Oppure può dire: *guarda prendimi di più quel muro lì*. Può anche decidere di cambiare l'ottica e dire: *Col '80 sto troppo stretto, prendimi il '50*

A: questo chi lo dice?

F: questo lo dice il cameraman ai suoi assistenti. Con i relativi rumori, che possiamo fare tranquillamente

A: il regista torna in postazione, sta al monitor. E potrebbe dire al suo assistente: *speriamo bene*. E nello stesso tempo il cameraman sta già aggiustando l'inquadratura

(in sottofondo C e B parlano e scrivono la scena)

F: *Vai sul segno* è una frase che il regista può dire agli attori

A (rivolto a C e B): scusate se vi interrompo. A un certo punto il regista dirà agli attori: *Vai sul tuo segno*

F: e a un certo punto, verificato che è tutto pronto per la prova dice: *Bene, siamo pronti per la prova!*

(I personaggi parlano tra di loro, prendono appunti)

F: comunque fondamentale ora è provare a fare una simulazione

A (rivolto ad C e B): scusate, rispetto al vostro dialogo, che sottofondi vedreste voi

C: una casa con una finestra aperta

A: che sottofondo mettiamo?

C: un treno che passa. Un uccellino

B: rumore di bicchieri. Siamo in salotto. I personaggi stanno bevendo qualcosa

A: secondo me la cosa più semplice è un treno in sottofondo ma siamo in campagna

D: le cicale

A: si potrebbe starci. Le cicale, una strada di campagna. Al crepuscolo

O: il latrato di un cane, in lontananza

(mentre B e C continuano a parlare tra di loro in sottofondo, A e O ridono e chiacchierano)

F: è arrivata la spiegazione di come comunicano il fonico e il microfonista. Di solito il fonico che sta alla console ha una linea privata in comunicazione continua con il microfonista

A: quali sono i personaggi?

F: il fonico e il microfonista. Il fonico può essere vicino al regista oppure addirittura in un'altra stanza. Ha il suo carrello, le sue strumentazioni e fa partire le registrazioni. Fa le domande al microfonista il quale risponde con un colpo sull'asta per *no*, due per *si* e tre per *prego ripetere*

A: interessante anche l'idea del segnale

O: può vibrare il telefono a qualcuno?

F: sì in prova può succedere

(Rumore di passi. Spostamento di attrezzature)

F: naturalmente questo se loro non possono parlare. Possono bisbigliare

A: cosa potrebbe dire il fonico al *boomoperator*?

F: può dare delle indicazioni su come muoversi. Può dire: *ci stai? si ci sto*. Oppure *Prendimi meglio lei che non sento bene, Stai più alto, Sei in campo*. E le risposte del microfonista sono a colpetti

O: *mi fai sentire la tua distanza massima?*

F: sì, ci sta

A: bene

(in sottofondo C e B che hanno sempre continuato a parlare, hanno appena smesso. Rumori di passi)

O: un'altra frase può essere: *No no ti devi spostare sull'altro. Qui c'è una pausa.* Perché il microfonista è vicino agli attori

F: col microfono ambientale di fatto lui prende come volume più alto le parole nei pressi del boom. Essendo ambientale sente anche i rumori

A: quindi la cosa diventa interessante. Il *boomoperator* è vicino agli attori che stanno provando. Quindi una cuffia del nostro progetto potrebbe trasmettere al contempo la voce degli attori che provano e le indicazioni del fonico.

Quindi in una cuffia abbiamo solo gli attori in background, in un'altra cuffia il microfonista che sta vicino agli attori ma in realtà ha anche le indicazioni del fonico

O: potrebbe finire col *ciack*?

(I personaggi prendono una pausa. Si sentono rumori di sedie, tavoli, una porta che si apre, voci che si allontanano. Uccellini. Una sirena in lontananza).

Passano 3 minuti.

Poi B si avvicina ad A, in una dimensione di confidenza, quasi sussurrata).

B: un rumore è una temperatura interna non solo di un personaggio quindi è interessante secondo me e rimane sempre su qualcosa di concettuale, non interpretativo. E' leggero. Altre direzioni possono diventare rischiose.

Proverei... aggiungere ancora qualcosa o di classico interpretativo rischia di portarci su una falsa pista. Invece tu rifletti su una messa in scena in modo tecnico

A: on Stage, appunto

B: manteniamo questo lavoro sui suoni e sulla fotografia. Diventa anche un lavoro filosofico

D: un piccolo appunto. Siccome si basa sul suono è tautologico se questo dialogo si basa sul suono?

C: è più interessante sulla luce

A: mi viene in mente il romanzo *Il Voyeur* tutto lavora sull'ambiguità della percezione visiva. Come la luce taglia e segmenta porzioni di territori. A seconda di come viene narrata e costruita la luce

B: è un lavoro di commistione di livelli dove la scena diventa come un telefilm e poi non capisci più, quando ci sono tanti rumori intorno, se stai ascoltando ciò che avviene o una televisione in sottofondo in una casa. E poi questo lavoro mi riporta al radiodramma come a qualcosa di passato che è passato e non è più contemporaneo, quindi all'effetto di straniamento. E poi la registrazione dovrebbe essere perfetta, così come la recitazione. Vedo questo mix di rumori che a un certo punto prendono il sopravvento. Diventa quasi una colonna sonora astratta, un'ora di ascolto distopico. Si dissolve la situazione chiusa della scena iniziale e poi man mano diventa uno stretching di tutto il lavoro

A: espandendo e amplificando continuamente...

Si sentono rumori di sedie, tavoli, un treno in lontananza. una porta che si chiude, Uccellini. Voci che si avvicinano.

Rumori di fogli.

B e C si alzano, vanno verso la porta finestra. Poi C ritorna a sedersi al tavolo.

C: io e B abbiamo finito di scrivere il testo

(B che si era accesa una sigaretta continua a fissare il giardino. Dà le spalle al gruppo. B a un certo punto dice semplicemente Se volete ve lo possiamo leggere. La sua voce si confonde con quella degli uccelli. E con il rumore di un treno che passa.

A E' un obbligo

(pausa)

B Vedrai che non l'applicheranno. Davvero.

A lo mi rifiuto non posso immaginare di vivere così

B Siediti. Ti abituerai. Non è così grave.

(pausa)

Sei anche un po' esagerata. In fin dei conti non abbiamo niente da nascondere.

A Tu che ne sai?

B Saremo più sicuri...

A Sarà soffocante.

B Lo so. Ti abituerai. Ci abitueremo.

A (*rassegnata*) E' sempre la stessa cosa...

B Che cosa intendi dire...

(*pausa*)

...che poi è così semplice. Sarà più pratico...

A Sarà comodo. E' l'unica cosa che conta.

(*Si avvicina alla porta che da verso un giardino*)

B Si va bene. E comunque anche Mary ha accettato...

(*A Esce esasperata*)

Dove vai? Hanry, Louise...

A Anche Frank. Tutti aderiscono.

(*sarcastica*) E' per il bene comune.

B Esatto, esatto, per il bene comune.

(*pausa*)

Lo sai bene, non si può fare diversamente.

A esce all'esterno.

B Dove vai?

A (*da lontano*) Soffoco, vado in giardino.

B (*urlando*) Non risolverai nulla così.

A (*da fuori*) Tu proprio non capisci!

B Non è il momento di capire.

(*rumori di passi*)

A Sta arrivando la tempesta. Andiamo dentro.