



CONSERVATORIO DI MUSICA

LUIGI CHERUBINI
FIRENZE

ISTITUTO SUPERIORE DI STUDI MUSICALI

Dialoghi

DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO

BIENNIO SPECIALISTICO IN DISCIPLINE MUSICALI

INDIRIZZO TECNOLOGICO

MUSICA E NUOVE TECNOLOGIE

Anno Accademico 2016/2017

Candidata: Alessia Anastassopulos

Relatore: Prof. Alfonso Belfiore

Indice

1 Introduzione

- 1.1 Idea di lavoro
- 1.2 La brevità e la serie
- 1.3 Suddivisione e scelta della disposizione
- 1.4 Aspetti comuni
- 1.5 Organizzazione della tesi

2 Una mattinata impossibile

- 2.1 Premessa
- 2.2 La tecnica del passo uno
- 2.3 La personificazione degli oggetti
- 2.4 Realizzazione video
 - 2.4.1 Scelta dei personaggi e dell'ambientazione
 - 2.4.1.1 Casting delle sedie
 - 2.4.1.2 Scelta del luogo e dell'ambientazione
 - 2.4.1.3 Lavoro sui colori
- 2.5 Tecniche di realizzazione audio
 - 2.5.1 La musica concreta
 - 2.5.2 Ispirazioni
 - 2.5.3 Svolgimento del lavoro

3 Cinque p.m.

- 3.1 Premessa
 - 3.1.1 L'elettricità e la sua influenza
- 3.2 Trama
- 3.3 Realizzazione video
 - 3.3.1 I personaggi
 - 3.3.1.1 Il carattere dei personaggi
 - 3.3.1.2 Montaggio della manopola e della spina
 - 3.3.1.3 Uso e motivazioni delle parrucche
 - 3.3.2 Ambientazione, colori e disposizione degli elementi
 - 3.3.3 Montaggio
 - 3.3.4 Post produzione
- 3.4 Realizzazione audio
 - 3.4.1 Realizzazione della prima fase
 - 3.4.1.1 Realizzazione della seconda fase
 - 3.4.1.1.1 Scelta e motivazioni dell'uso del sax
 - 3.4.1.2 Elaborazione e modifica della parte audio acustica
 - 3.4.2 Inserimento degli animali da fattoria
 - 3.4.2.1 Scelta e motivazioni sull'inserimento degli animali da fattoria
 - 3.4.2.2 Dialogo tra gli animali da fattoria ed il sax
 - 3.4.3 Realizzazione della parte elettronica

4 Parlarsi

- 4.1 Premessa
- 4.2 I personaggi e l'ambientazione
- 4.3 I disegni

- 4.4 Funzioni psicologiche espressive
- 4.5 Il finale
- 4.6 Realizzazione del video
 - 4.6.1 Tecnica di realizzazione
 - 4.6.2 Luci
 - 4.6.3 Montaggio e post produzione
- 4.7 Realizzazione audio
 - 4.7.1 Scelta degli elementi sonori
 - 4.7.2 Spazializzazione degli elementi di dialogo

5 Alla finestra

- 5.1 Premessa
- 5.2 Il dialogo interiore
- 5.3 Tema del viaggio
- 5.4 Elementi utilizzati
 - 5.4.1 La finestra
 - 5.4.2 La luna
 - 5.4.3 La brace
 - 5.4.4 Il canale
 - 5.4.5 Il rifugio
- 5.5 Realizzazione video
 - 5.5.1 Tecnica di esposizione multipla video
- 5.6 Realizzazione audio
 - 5.6.1 La chitarra
 - 5.6.2 Il flauto
 - 5.6.3 L'elettronica
 - 5.6.4 Il respiro

6 Difficoltà

- 6.1 Premessa
- 6.2 Ispirazioni
- 6.3 La difficoltà come una pianta
- 6.4 Funzioni psicologiche ed espressive
 - 6.4.1 I vestiti
 - 6.4.2 Il capovolgimento
 - 6.4.3 Lo sfocamento
 - 6.4.4 Le mani
- 6.5 Il finale
- 6.6 Realizzazione del video
 - 6.6.1 Colori ed ambientazione
- 6.7 Realizzazione dell'audio
 - 6.7.1 Il codice Morse

7 Il ragazzo che aveva solo i bordi

- 7.1 Premessa
- 7.2 Il teatro delle ombre
- 7.3 Il telo e la separazione dalla realtà
- 7.4 Il sogno
 - 7.4.1 L'emotività mentre si dorme
- 7.5 La lentezza dei tempi
- 7.6 Realizzazione del video
 - 7.6.1 Realizzazione della sagoma

- 7.6.2 Scelta dell'ambientazione
- 7.6.3 La luce
- 7.7 Realizzazione dell'audio
 - 7.7.1 L'elettronica
 - 7.7.2 Le percussioni
 - 7.7.2.1 Il ritorno al primordiale

Conclusioni

Contributi e ringraziamenti

Sitografia e Bibliografia

Introduzione

1.1 Idea di lavoro

Dialoghi è una composizione di carattere audiovisivo costituita da una serie di sei brevi cortometraggi che affrontano da diverse angolazioni il tema della comunicazione. Ho trovato particolarmente stimolante lavorare sul dialogo in quanto non è solo un argomento che coinvolge il nostro rapporto con l'esterno, ma che sta anche al centro delle arti, in particolar modo della musica. In positivo come in negativo, il tema della comunicazione è una questione che ci troviamo costretti ad affrontare quotidianamente nei più svariati ambienti quali la casa, il lavoro, ma anche con persone sconosciute a cui ci rivolgiamo per incombenze giornaliere come comprare il pane o chiedere indicazioni. Il modo variegato in cui tutti ci rapportiamo tra di noi è un punto di incrocio tra un lato del nostro carattere e il resto del mondo. L'influenza che le nostre parole hanno sugli altri è colossale. Vengono usate nell'insegnamento, per dare o chiedere aiuto. Con la comunicazione possiamo cominciare o terminare guerre. Nei rapporti interpersonali le parole hanno un'importanza considerevole, è attraverso questa che litighiamo, ci conosciamo ed esprimiamo affetto. Il dialogo tuttavia non si limita solo al verbale. Più del 50% della comunicazione avviene attraverso sguardi, odori, postura e gesti. Con la collaborazione verbale l'uomo è riuscito a fare avanzamenti tecnologici impressionanti, scoperte scientifiche che hanno cambiato la nostra visione del mondo ed opere architettoniche mastodontiche.

Nella musica il dialogo ha un ruolo fondamentale. Senza di questo non potremmo rapportarci con altri musicisti con cui stiamo suonando o col pubblico. Quando suoniamo per noi stessi i suoni all'interno di un brano, di qualsiasi genere o periodo, si dispongono attraverso una grammatica che rimanda a domande, risposte, echi o contrasti: la musica stessa è costituita dal dialogo.

1.2 La brevità e la serie

Andando da un minimo di 01'42" con *Parlarsi*, ad un massimo di 04'40" con *Il ragazzo che aveva solo i bordi*, i singoli cortometraggi si caratterizzano per la loro brevità, dandoci modo, in venti minuti, di affrontare l'argomento da diverse prospettive e con differenti tecniche di realizzazione. La cortezza vuole portare i singoli episodi ad essere delle immagini in movimento, dei video-poesia animati dalla musica. In questi sei lampi di situazioni assurde, ma in fondo comuni, ogni parola, gesto e sguardo dei differenti personaggi che si trovano all'interno dei lavori è reso vivo da suoni.

1.3 Suddivisione e scelta della disposizione

La serie audiovisiva *Dialoghi* si dispone nei seguenti capitoli:

1. *Una mattinata impossibile* (02'39")
2. *5 p.m.* (03'03")
3. *Parlarsi* (01'42")
4. *Alla finestra* (02'58")
5. *Difficoltà* (02'13")
6. *Il ragazzo che aveva solo i bordi* (04'40")

La disposizione dei lavori segue un filo emotivo. Partendo da una ironica situazione di ritrovo quotidiano con *Una mattinata impossibile*, ci addentriamo con *5 p.m.* nello stress che può talvolta accompagnare la conversazione, fino ad arrivare con *Parlarsi* alla negatività del circolo vizioso in cui possiamo cascare all'interno delle nostre relazioni interpersonali, toccando una sorta di fondo. Qui prendiamo una pausa riflessiva con *Alla finestra* affrontando un dialogo diverso, quello

interiore. Torniamo poi agli ostacoli della comunicazione con *Difficoltà*, per finire in maniera positiva nell'atmosfera onirica di *Il ragazzo che aveva solo i bordi*, che ci mostra uno scambio affettivo che si realizza nonostante gli intralci della situazione. I lavori audiovisivi che costituiscono *Dialoghi* sono disposti per mettere maggiormente in risalto la differenza di stili e tecniche usate per la loro realizzazione, sia dal lato visivo che da quello sonoro.

1.4 Aspetti comuni

In tutti i lavori della serie troviamo un elemento di ostacolo che interferisce nella comunicazione o essere questa stessa una fonte di impedimento ad una serenità. Questo è visibile subito dal primo corto *Una mattinata impossibile*, dove la conversazione delle sedie non può essere portata avanti per via della intrattabilità della porta. Dal punto di vista della porta però è la conversazione stessa l'ostacolo. Questo dimostra come sono spesso i diversi punti di vista a creare difficoltà, il vedere l'altro come un ostacolo senza soffermarsi sul fatto che potremmo essere noi l'ostacolo per lui. In *5 p.m.* l'impossibilità della conversazione prosegue, mostrandoci un'altra situazione di quotidianità dove ci troviamo talvolta costretti in situazioni a noi spiacevoli. In questi momenti il dialogo può diventare falso, fatto di luoghi comuni e frasi fatte. I tempi e le circostanze sfavorevoli possono portarci ad una chiusura verso l'altro, il quale scompare ai nostri occhi per diventare una macchina parlante che vorremmo spegnere. *Parlarsi* presenta invece il dialogo come circolo vizioso senza uscita, dove le nostre parole sono influenzate dal nostro pensiero di influenza sull'altro, portando a dei danni distruttivi all'interno di un rapporto. Dopo una pausa di riflessione con *Alla finestra*, troviamo di nuovo un senso di impedimento in *Difficoltà*, in questo lavoro la inconsapevole posizione dei protagonisti blocca la loro comunicazione. Anche in *Il ragazzo che aveva solo i bordi*, gli ostacoli persistono. La costituzione fisica del personaggio non permette ad altri di poterlo raggiungere, ma in questo caso l'insistenza e l'affetto portano a superare le difficoltà. L'elemento comune di ostacolo al dialogo non vuole essere messo in risalto arrivando alla conclusione di una impossibilità di comunicazione, ma vuole piuttosto prendere consapevolezza di sentimenti ed emozioni talvolta difficili che fanno parte della nostra umanità e le quali, risolte o meno, contribuiscono ad arricchirci ed a farci sentire vivi.

1.6 Organizzazione della tesi

La stesura di questa tesi si svolgerà dedicando ogni capitolo ad un episodio della serie, nell'ordine della visione. Di ognuno fornirò dettagli sui metodi usati e le tecniche di realizzazione, parlando di quali software, hardware o strumenti ho utilizzato per comporre la parte audio. Mi soffermerò sulle fonti di ispirazione e le riflessioni che sono derivate dalla creazione di *Dialoghi*, e delle funzioni psicologiche ed espressive che si possono trovare all'interno dei corti. Entrerò nel dettaglio sulle scelte stilistiche usate, le motivazioni per determinati suoni o colori in un particolare momento, e se ci sono elementi all'interno di un'opera che riprendono o si collegano ad un'altra. Seguiranno a questi sei capitoli, uno di conclusioni nel quale riporterò le mie riflessioni e idee in una visione più globale della serie. Gli ultimi due capitoli saranno quindi dedicati ai ringraziamenti di tutte le persone che hanno contribuito alla realizzazione di *Dialoghi* e alla sitografia e bibliografia a cui ho fatto riferimento per questa tesi.

Una mattinata impossibile



2.1 Premessa

L'opera audiovisiva *Una mattinata impossibile* vuole rappresentare una usuale mattinata tra amici. Il ritrovo, tra discussioni e risate si fa presto troppo rumoroso, suscitando così l'irritabilità di chi si trova nei paraggi ma non sta partecipando alla conversazione. *Una mattinata impossibile* mostra un taglio di semplice quotidianità, dove al posto di persone recitano delle sedie ed il ruolo del vicino intollerante viene sostituito da una porta. Nel mio immaginario i personaggi che si ritrovano sono in età di pensione. È così che la prima sedia ad apparire in scena, trovandosi la mattina libera, pensa bene di invitare gli amici per un po' di compagnia. Quando l'atmosfera si scalda, oltre che alle sedie, prendono vita per partecipare al ritrovo anche la bottiglia, il telefono ed il comodino. Oggetti che in principio sono apparentemente inanimati prendono vita con un proprio ruolo e carattere. Funziona in questo modo anche nella realtà: quando tra amici la discussione si fa animata tendiamo ad essere più rumorosi, facendo diventare più sonora anche la nostra interazione con gli oggetti circostanti. Il nostro gesticolare diventa più incauto, i piedi possono produrre rumore sbattendo o strusciando sul pavimento e, se siamo seduti, diventiamo un unico movimento con la sedia che spesso scricchiola o struscia sul pavimento. Il telefono, la bottiglia ed il comodino finiscono per partecipare a pieno ruolo alla mattinata di ritrovo. Soprattutto la bottiglia ha delle cose precise da dire e non è di margine alla scena.

La povera porta è l'unica cosa presente nella stanza, oltre ai muri, che non può allontanarsi dalla confusione. Prova più volte ad esteriorizzare il suo bisogno di calma, ma l'entusiasmo dei presenti prende sempre il sopravvento. Per questo, costretta lì, non può che esprimere la sua sofferenza sbattendo fino a cacciare tutti i presenti dalla stanza.

L'idea per l'opera audiovisiva *Una mattinata impossibile* è venuta spontanea in quanto realmente nel ritrovarmi in conversazione con altri non posso non notare quanto è forte la partecipazione sonora degli oggetti al dialogo.

2.2 La tecnica del passo uno

La tecnica del passo uno, più comunemente conosciuta col termine inglese "Stop Motion", è una tecnica di ripresa cinematografica o di animazione. Questa tecnica viene realizzata attraverso una serie di scatti fotografici, montati poi di seguito per creare dei video. La serie di foto è ciò che già sta alla base per la creazione di un video, quello che ha di diverso la tecnica del passo uno è che quest'ultima diventa animata solo in una fase finale di montaggio degli scatti. Con questo metodo è possibile animare degli oggetti o creare dei cartoni animati. Alcuni esempi rinomati di questa tecnica sono le numerose opere di Jan Svankmajer come ad esempio *Neco z Alenky* o la serie animata *South Park* di Matt Stone e Trey Parker. Questa tecnica tuttavia non è utilizzata solo per produrre animazioni, ma anche per creare degli effetti speciali nei film. Uno dei tanti film conosciuti in cui viene usata è *King Kong* di Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack. In questo film alcune scene di movimento del gorilla sono realizzate attraverso il passo uno. Con questo metodo, per ottenere un risultato fluido servono numerosi scatti. Ho utilizzato questa tecnica sia per *Una mattinata impossibile* che per *Parlarsi*. Per *Una mattinata impossibile* che dura 02'39" ho effettuato circa 500 scatti fotografici, per *Parlarsi*, che dura invece 01'42", ne sono bastati circa 350. Ho montato ed elaborato il video usando il software di video editing *Adobe Premiere*.

2.3 La personificazione degli oggetti

La personificazione degli oggetti ci accompagna fin dalla più tenera età, viene persa pian piano che cresciamo, ma rimane presente in noi più di quanto pensiamo.

Tutti siamo attaccati in qualche maniera a cose materiali che, guardati da una visuale più macroscopica, appaiono inutili e prive di significato. Se da bambini riusciamo a dare vita con la fantasia a pressoché qualsiasi oggetto ci capiti fra le mani, da adulti non siamo in realtà da meno, ricoprendo di superstizione simboli di natura religiosa ed affezionandoci oltremisura a oggetti nei

quali riversiamo ricordi. Legare un oggetto ad una emozione non è lontano da personificarlo. La religione cristiana della nostra cultura è molto attenta a “benedire una casa” o “sconsacrare una chiesa” mostrando quindi una superstizione emotiva che si estende in questo caso a degli edifici. Anche chi non è religioso spesso è altrettanto colpito dalla tendenza di estendere la propria umanità agli oggetti circostanti. Per questo siamo spesso affezionati anche a cose di poco valore perché sono appartenute a persone a noi care o perché ci rimandano a qualche ricordo per noi importante. Anche in altre religioni questo fenomeno è molto presente e anche in popolazioni che possiedono meno oggetti rispetto a quella occidentale si possono trovare pratiche di animismo, ossia religioni o culti che attribuiscono qualità divine ad oggetti, luoghi o fenomeni naturali.

In molti abbiamo una tendenza istintiva alla pareidolia, una predisposizione a trovare strutture in forme disordinate. Questa associazione si manifesta soprattutto nella visione di volti o figure.

La pareidolia può essere ritrovata anche in forma acustica, dove in rumori casuali possono essere sentite parole o frasi.

In *Una mattinata impossibile* ho voluto umanizzare una serie di oggetti quali le sedie, la bottiglia, il telefono, il comodino e la porta. Ho cercato di personificarle non solamente attraverso il movimento ma anche attraverso il lavoro di composizione audio. Per questo, come spiegherò successivamente, ogni sedia ha la sua voce con il suo timbro, e le frasi sono disposte in maniera più espressiva possibile, differenziando quello che viene detto con una diversa musicalità.

2.4 Realizzazione del video

La realizzazione di *Una mattinata impossibile* si è svolta in più fasi cominciando dalla scelta dei personaggi, la scelta delle sedie adatte e la scelta del luogo. Ho proceduto poi alla realizzazione degli scatti necessari a completare l'idea, continuando poi con il montaggio delle foto per la creazione del video. Infine sono passata alla lavorazione sui colori per raggiungere il risultato finale.

2.4.1 Scelta dei personaggi e dell'ambientazione

I personaggi presenti nell'opera audiovisiva *Una mattinata impossibile* sono: tre sedie, la bottiglia, il telefono, il comodino e la porta. Inizialmente il telefono appare solo per l'oggetto che è, ed è utilizzato dalla prima sedia per chiamare la successiva. Fin dall'inizio della conversazione entra in scena la porta. All'arrivo della terza sedia cominciano a partecipare al dialogo anche la bottiglia ed il comodino.

Ho voluto che tutta l'ambientazione fosse essenziale e che gli oggetti fossero quelli più comuni possibili, in modo da rendere la scenografia umile e scarna.

Per questo motivo ho scelto una porta un po' scrostata, delle classiche sedie di legno che non riportassero fronzoli o abbellimenti di nessun tipo. La bottiglia di acqua è di plastica, senza etichetta e già in partenza si presenta un po' accartocciata. I muri sono spogli e le mattonelle del pavimento hanno un tipo di fantasia che rende difficile capire se sono sporche o pulite. Al posto di un vero comodino di legno ho preferito una banalissima scatola di cartone con attaccati sopra pezzi di nastro adesivo marrone, indicando un precedente utilizzo per altri scopi. Sopra al comodino sta appoggiato un telefono, non perfettamente bianco, in stile vintage. Fuori dalla finestra, esclusi dal dialogo, si possono vedere i panni a stendere che si muovono ma non si sentono, probabilmente la vecchia porta malmessa è costretta a sopportarli per tempi lunghi che sicuramente non giovano al suo carattere già burbero.

2.4.1.1 Il casting delle sedie

Volendo usare l'audio reale che producevano gli oggetti utilizzati, non qualsiasi sedia andava bene per il ruolo. Per questo ho dovuto procedere con un vero e proprio casting per sedie, mettendo tra i primi requisiti un grado di “scricciolaggine” molto elevata. Dopo l'audizione, in cui la sedia doveva

mettere in mostra i suoi migliori rumori di caduta, di struscio sul pavimento e scricchiolii dal più grave all'acuto, ho scelto tre sedie identiche, marroni e di legno. Nella immagine sotto possiamo vedere le sedie in attesa del casting.



2.4.2 Montaggio

Il montaggio per un lavoro realizzato con la tecnica del passo uno non consiste semplicemente di mettere le foto in fila una dopo l'altra, ma soprattutto di scegliere i tempi di durata per le single foto. Se tutte le foto fossero di durata uguale, la riproduzione sicuramente scorrerebbe in maniera da rendere sì vivo l'oggetto da animare, ma risulterebbe assai sgradevole alla vista. Così come nella realtà non ci muoviamo continuamente ad una velocità costante, anche nel montaggio con il passo uno non tutti i fotogrammi hanno la stessa durata. Per questo motivo, questa fase del lavoro non è tanto diverso da quella più musicale, in quanto procedendo in maniera estetica cerco di dare un ritmo al lavoro, inserendo le pause al momento giusto, così come un accelerando o rallentando dove la situazione lo richiede. Possiamo trovare una prima pausa, per esempio, appena la sedia raggiunge il telefono a 10" dall'inizio, un esempio di accelerando invece può essere visto a 56" dall'inizio quando la seconda sedia sobbalza spaventata dalla porta. In generale ho scelto di dare ai fotogrammi dei tempi relativamente lunghi, per rendere l'insieme "scattoso" e artigianale. Così anche il montaggio contribuisce alla scelta di semplicità e sapore un po' retrò già annunciato dalla scelta dell'ambientazione e dei personaggi.

2.4.3 Lavoro sui colori

Finito il lavoro di montaggio e avendo quindi fra le mani il video vero e proprio, ho proceduto ad un lavoro di modifica dei colori. Rispetto alle foto originali ho cercato di dare alle immagini un tocco più morbido, che rimanesse sempre in linea con le scelte fatte relative all'ambientazione, ai personaggi ed al montaggio. Dopo la modifica, le ombre sono diventate un po' più marcate, il marrone delle sedie è diventato più soffice, ma non docile. Tutta la stanza risulta permeata da una leggera luce soffusa color panna.

2.5 Tecniche di realizzazione audio

Nella realizzazione della parte audio dell'opera audiovisiva *Una mattinata impossibile* ho utilizzato esclusivamente suoni concreti, effettuando delle registrazioni degli oggetti stessi, manipolando poi l'audio e montandolo insieme con il software di audio editing *Audacity*.

I suoni da cui sono partita sono:

- Scricchiolii
- Strusciamiento della sedia sul pavimento
- Sbattimento della sedia sul pavimento
- Accartocciamento della bottiglia
- Sbattimento della porta
- Composizione di un numero sul telefono
- Squillo di telefono
- Breve urlo

Per quanto riguarda i suoni delle sedie e della bottiglia, ci sono svariate varianti per ogni registrazione, in modo da avere all'interno dell'audio finale meno ripetitività possibile.

Lo sbattimento della porta è registrato tre volte, in crescendo di volume, così come sarà usato poi nel video. Tutti i suoni utilizzati sono suoni domestici, ed il numero che viene composto al telefono è il numero del mio domicilio.

2.5.2 La musica concreta

La parte musicale di *Una mattinata impossibile* può essere considerata una composizione di musica concreta, in quanto utilizza solo suoni pre-registrati che vengono poi successivamente modificati e rielaborati.

La musica concreta nasce negli anni del dopo guerra dal compositore P. Schaeffer (1910 – 1995) come una nuova corrente musicale che usa come materiale creativo registrazione di suoni e rumori ambientali. Il materiale viene poi modificato e rielaborato. Nel manifesto della musica concreta *Trattato degli oggetti musicali* di Schaeffer si può leggere “*Noi abbiamo chiamato la nostra musica concreta, poiché essa è costituita da elementi preesistenti, presi in prestito da un qualsiasi materiale sonoro, sia esso rumore o musica tradizionale. Questi elementi sono poi composti in modo sperimentale mediante una costruzione diretta che tende a realizzare una volontà di composizione senza l'aiuto, divenuto impossibile, di una notazione musicale tradizionale*”. Nel 1948 esce *L'Étude aux chemins de fer*, che può essere considerata come il primo lavoro di musica concreta.

Usufruendo delle tecnologie di registrazione sonora che viene messa a disposizione dalla *RTF* (Radiodiffusion-télévision française) Schaeffer può fondare assieme a P. Henry il *Groupe de Recherche de Musique Concrète*.

2.5.3 Svolgimento del lavoro

Ho lavorato sulla parte audio per *Una mattinata impossibile* immaginandomi un dialogo tra le tre sedie e gli altri personaggi presenti. Ogni sedia ha una sua altezza specifica di scricchiolio, così come di strusciamiento e di rumore cascante. Quando si ode la sedia dall'altra parte della cornetta, essa avrà un tono più soffuso rispetto a quando le sedie chiacchierano tra loro dal vivo. Ho cercato di dare al fraseggio delle sedie una espressività reale, differenziando un tono di saluto dalla risata, il tono di domanda da quello di risposta e cercando un crescendo di volume via via che la conversazione si andava animando. Nel pieno della conversazione, le porte si interrompono tra loro o si parlano sopra. Cambia il tono dai primi brevi fraseggi iniziali di formalità, che sentiamo quando le sedie si incontrano tra loro, alla conversazione vera e propria. Quando la porta si fa sentire il volume diminuisce di colpo per poi risalire man mano che la conversazione prende nuovamente

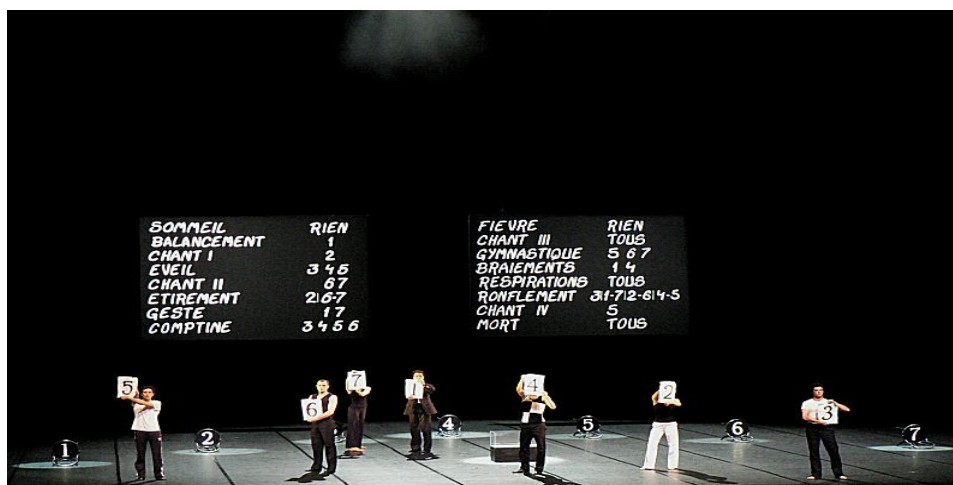
vita. Nella parte finale del video, quando le sedie vengono cacciate via dalla porta, ho cercato di far dire a loro poche parole con un tono tra la scusa e la critica un po' ironica. La porta fa tre interventi decisivi in crescendo di volume. Il rimbombo è quello naturale della porta di vetro visibile nel video. La bottiglia ha due primi interventi da solista, dove le sedie si fermano per ascoltarla, successivamente invece parla in contemporanea alle sedie ed al telefono, il quale si aggiunge per ultimo. Il telefono ha un ruolo che passa da essere un semplice oggetto a diventare un personaggio coinvolto nel dialogo. I primi due suoni che si sentono del telefono sono di tipo passivo, ossia sono suoni che non effettua esso spontaneamente, ma emette a causa del suo utilizzo da parte di terzi. Il primo è svolto dalla prima sedia che compone il numero di telefono per invitare l'amico, e il secondo suono è di squillo, ed è la terza sedia che annuncia che sta arrivando. Nella parte finale dell'opera, nel caos generale che si crea, partecipa anche il telefono in maniera attiva, trasformando quindi il suo ruolo e prendendo vita. Il suono che fa in questa fase è quello di squillo. C'è in *Una mattinata impossibile* un unico suono che è estraneo agli oggetti reali, ed è quello di un piccolo urlo da parte della seconda sedia, la prima volta che interviene la porta. Ho inserito questa sonorità umana in quel punto per mettere maggiormente in risalto la personificazione della sedia in quel momento di paura. Il comodino di cartone, pur partecipando al dialogo nella parte finale del video, non ha però un ruolo sonoro.

2.5.4 Ispirazioni

Un'opera che sicuramente mi è stata di ispirazione per questo lavoro è *Variations pour une porte et un soupir* di Pierre Henry. Henry è un compositore francese (1927 – 2017), pioniere della musica concreta insieme a Schaeffer che affianca nel *Groupe de Recherche de Musique Concrète*.

Le *Variations pour une porte et un soupir* sono venticinque variazioni dedicate ad Arman, amico pittore di Henry, e sono state composte nell'estate del 1962. Il suono da cui è maggiormente ispirato Henry per il lavoro sulle *Variations* è la porta di un granaio, e si esercita a lungo nel suonarla prima di effettuare le registrazioni. Le *Variations pour une porte et un soupir* escono nel gennaio del 1963. I movimenti che compongono l'opera, dice lo stesso compositore, sono regolati come fossero una cerimonia, un rito o un pasto. Ci sono dei momenti di attesa, alcuni di impazienza, altri di sorpresa o anche di noia, momenti che fanno parte della nostra vita reale. Henry ci tiene ad usare della porta il suo suono naturale, senza colpirla o distruggerla, ma enfatizzandone semplicemente il cigolio che esce muovendola avanti e indietro, lasciando intatta la sua identità: senza imbrogliare.

Nella figura sotto possiamo vedere una esecuzione delle *Variations pour une porte et un soupir* accompagnate dalla compagnia di ballo di Maurice Bejart.



Nel lavorare con i suoni delle sedie in *Una mattinata impossibile* ho sicuramente avuto in mente le *Variations* di Henry, in particolar modo l'attenzione alla genuinità del suono ed al montaggio espressivo che utilizza con i rumori cercando di farli parlare.

5 p.m.



3.1 Premessa

5 p.m. è una composizione di carattere audiovisivo che racconta di due donne in un ritrovo pomeridiano. Così come *Una mattinata impossibile* anche *5 p.m.* vuole mostrare una parentesi di quotidianità che talvolta può diventare esasperante. Attraverso la metafora di una spina e di una manopola ci ritroviamo a riconoscere una situazione in cui vorremo essere da un'altra parte, ma ci troviamo costretti dal bon ton sociale a fare buon viso a cattiva sorte.

Come sarebbe bello quando serve, avere la possibilità di spegnere momentaneamente qualcuno! *5 p.m.* si prende la rivincita, creando questa possibilità di uscita.

3.1.1 L'elettricità e la sua influenza

Per tutta la durata del video siamo accompagnati, sia in maniera visuale che uditiva, dall'elettricità. Il primo suono che sentiamo è quello dell'alta tensione, e sul tavolo dalla parte della telecamera possiamo notare una radio artigianalmente costruita a cui è stata aggiunta una presa, a questa è attaccata una della due donne. L'elettricità tuttavia, non è presente solo fisicamente attraverso la spina o con i suoni di corrente, ma influenza la scelta dei colori forti come i capelli viola ed i modi di muoversi. L'elettricità, vista nei panni di una donna logorroica, vuole presentarsi anche come metafora di come è difficile oggi giorno isolarsi completamente da qualsiasi rumore. Sia dentro che fuori casa siamo letteralmente avvolti dalla corrente che ci porta benefici e modernità a patto però di non potercene mai più liberare, neanche durante una piccola pausa pomeridiana. Fortunatamente non finisce così in *5 p.m.* dove, una volta tirata troppo la corda, basta un gesto deciso per resettare la situazione.

3.2 Trama

5 p.m. racconta di due donne che si ritrovano per una pausa pomeridiana. Una delle due donne è attaccata ad una presa di corrente, l'altra invece ha installato sul lato del capo una manopola. Già dalla partenza del video si capisce che la donna con la spina è chiaramente in gestione della situazione ed ha tante cose da dire. La donna con la manopola invece si trova in una condizione di costrizione, viene infatti "ricaricata" dalla prima donna ed una volta attivata può partire la conversazione. Non passa molto tempo però che la donna con la manopola si scarica ed ha bisogno di un'altra ricarica. La situazione prosegue in questo modo fino a quando, all'ennesimo tentativo di ricarica, la donna con la manopola si ribella e stacca la spina alla sua compagna. Solo in quel momento può rilassarsi e godersi il panorama ed è solo così che il suo atteggiamento anche corporeo cambia. Per tutto il video la donna con la manopola si muove come un automa, in maniera rigida e robotica. Nella parte finale la sua postura diventa più umana trasformando il suo ruolo, prendendo in mano la situazione e capovolgendo lo stato delle cose.

3.3 Realizzazione video

La realizzazione del video si è svolta in più fasi. Dopo aver adattato la manopola in maniera che rimanesse attaccata alla testa, aver allestito la scenografia e stipulato la lista delle scene da girare sono partite con le riprese. Il montaggio del video è stato effettuato con il programma di video editing *Adobe Premiere*.

3.3.1 I personaggi

All'interno di *5 p.m.* recitano Virginia Prezioso nel ruolo della donna con la manopola e Ginevra Bruscinò nel ruolo della donna attaccata alla spina. Virginia recita anche in *Difficoltà*. I rispettivi ruoli sono stati scelti in base ai colori della pelle, degli occhi e alla lunghezza dei capelli che più si addicevano al colore delle parrucche da indossare.

3.3.1.1 Il carattere dei personaggi

La donna con la spina possiede il carattere dell'elettricità. Tutto in lei, a partire dal colore dei capelli fino ai suoi gesti, si muove come mantenuto da una carica di corrente. Decisamente logorroica, rappresenta la tipica persona che desidereresti spegnere. La donna con la manopola appare inizialmente come la meno umana. Vive fino al capovolgimento finale di ruoli in uno stato di costrizione, non solo nel quando attivarsi e quando no, ma in tutto il suo essere. I suoi movimenti, il suo parlare e la sua postura esprimono automatismo e rigidità.

3.3.1.2 Montaggio della manopola e della spina

La manopola era originariamente parte di un robot da cucina manuale, successivamente modificato per poter essere incollato mediante una fascia ad una parrucca. La spina è attaccata ad una radio artigianale e finisce al collo di Ginevra. La presa presente sulla radio è fasulla in quanto quel tipo di radio non ha bisogno di alimentazione. Ho voluto che il cavo finisse alla gola in modo che ci fosse un collegamento diretto tra la fonte di elettricità, rappresentato dal circuito, ed il parlare di Ginevra.

3.3.1.3 Uso e motivazione delle parrucche

La scelta delle parrucche ha una duplice motivazione. Nel caso di quella nera la ragione è di tipo pratica, in quanto non sarebbe stato possibile attaccare la manopola direttamente alla testa, nel caso di quella viola è di tipo scenografica, in quanto volevo dei colori forti ricollegabili ad un senso di elettricità.

3.3.2 Ambientazione, colori e disposizione degli elementi

5 p.m. si svolge all'aperto, in una terrazza che offre una piacevole vista sui Monti Pisani. Le piante ed il muro rustico preannunciano una piacevole pausa pomeridiana. La tovaglia e le sedie da interno, portate appositamente fuori, mostrano un bisogno di voler passare a tutti i costi un po' di tempo in compagnia. La bevanda intonata con i capelli della donna attaccata alla spina, l'arancia e le inusuali forme dei bicchieri elettrizzano la situazione.

3.3.3 Montaggio

Come accennato in precedenza, prima di girare il video ho stipulato una lista di riprese da fare, che non ho poi effettuato in ordine cronologico di come appaiono nel video, ma in ordine di convenienza.

La lista di riprese da svolgere comprendeva:

- L'apparecchiamento
- Il movimento dei piedi
- Il caricamento della manopola (per tre volte, in crescendo)
- Il versamento della bevanda nella brocca
- La donna con la spina che gesticola
- Il dettaglio dello stacco della spina
- Un primo piano dei due visi
- Le mani che sbattono sul tavolo
- Il bicchiere che si rovescia

Non tutto il materiale è stato utilizzato nel video, ma è sempre meglio averne in avanzo. Ho proceduto poi a riprendere tutta la storia dall'inizio alla fine fino ad ottenere il risultato desiderato. Il montaggio si alterna con delle sequenze di piano americano e dei dettagli.

3.3.4 Post produzione

Completato il montaggio, ho lavorato sulla modifica dei colori. Ho scelto di mantenere dei colori realistici, lasciando che si vedessero dei monti sullo sfondo più il loro contorno che l'interno. Ben presente doveva essere il viola dei capelli e della bevanda, e le sedie leggermente illuminate. La modifica dei colori non è uguale per tutte le riprese, per dare un senso di continuità della luce ho dovuto bilanciarla in maniera che le riprese dei dettagli risultassero uguali ai piani americani.

3.4 Realizzazione audio

La colonna sonora di *5 p.m.* si è svolta in due fasi, la prima è stata quella della riproduzione e registrazione dei rumori che fanno parte del video. Ho preferito svolgere questa parte non registrando direttamente durante le riprese, ma posteriormente ad esse, per avere una migliore qualità e poter gestire i suoni autonomamente senza che si mischiassero ai rumori di fondo ed al parlato. La seconda fase riguarda l'audio musicale del video ed è a sua volta diviso in tre, constando in una parte di audio concreta, una acustica ed una elettronica. Mi soffermerò ora su ognuna di queste parti singolarmente. Il montaggio dell'audio è realizzato con il software di audio editing *Audacity*.

3.4.1 Realizzazione della prima fase

In un secondo momento rispetto alle riprese ho ricreato, in un ambiente più protetto da suoni esterni, una bozza della scenografia usata, per poter così riprodurre e registrare i rumori da utilizzare. Avendoli come registrazioni separate ho potuto poi, nella fase di montaggio audio, gestire i volumi di ogni singolo suono senza influire sugli altri.

Nella immagine sotto è possibile vedere la riproduzione della scenografia in un ambiente più protetto rispetto all'esterno.



I rumori da registrare sono stati:

- Il ruotare della manopola (tre volte e mezzo, in crescendo)
- Il percuotere delle mani sul tavolo
- Il cigolio del tavolo
- Lo staccamento della spina
- Il brindisi con il bicchiere
- Lo struscio della sedia sul pavimento

Non tutti i rumori registrati erano realmente parte del video, alcuni sono stati aggiunti per esaltare particolari gesti e movimenti. I due suoni in più sono il brindisi con il bicchiere ed il cigolio del tavolo. Nel caso del primo per registrarne il suono ho usato due calici di cristallo mentre nel video vengono usati due piccoli bicchieri dal suono poco udibile, nel secondo il cigolio del tavolo appartiene realmente al tavolo ma era inudibile durante le riprese mentre nel montaggio è presente, soprattutto nella parte finale.

I rumori hanno un ruolo sonoro decisivo nel video in quanto non sono solo i “suoni di ambiente” ma anche la “voce” della ragazza con la manopola. A parte il brindisi tra i bicchieri, tutti i suoni sono prodotti, passivamente o attivamente, da lei e sono una parte forte e importante del risultato musicale.

3.4.1 Realizzazione della seconda fase

Nella seconda fase del lavoro musicale, ossia comporre la musica che contornasse i rumori registrati, ho scelto di utilizzare una parte acustica eseguita dal sax, una parte concreta realizzata con suoni di animali da fattoria ed una parte elettronica.

3.4.1.1 La parte acustica

La parte acustica è stata eseguita dal saxofonista Marco Loprieno. Avendo dato indicazione del tipo di audio voluto e del carattere che doveva avere ho voluto lasciare a Marco libertà di esecuzione. La musica da lui suonata è improvvisata sul momento, non è stata perciò scritta una partitura. Le indicazioni sul lavoro erano che Marco si focalizzasse sulla donna con la spina impersonificando la sua voce. Il suono doveva essere stonato e scoordinato e dovevano essere eseguiti tre interventi di circa quaranta secondi l'uno. Gli interventi dovevano andare a crescere, partendo da uno stato di agitazione per raggiungere una vera e propria isteria.

Dopo aver ricevuto le registrazioni da Marco ho proceduto alla elaborazione e modifica di esse.

3.4.1.1.1 Scelta e motivazioni dell'uso del sax

Non volevo usare il parlato in nessun video della serie *Dialoghi*. Si trovano degli interventi vocali sia in *Una mattinata impossibile* con un breve urlo quando la seconda sedia sobbalza, che in *Alla finestra* dove alla fine del lavoro audiovisivo, prima del silenzio, c'è un sospiro, e soprattutto in *Parlarsi*, dove la voce ha un ruolo musicale fondamentale. In nessuno di questi casi tuttavia ho voluto che la comprensione del parlato limitasse il potere di astrazione che possiede la musica. Avevo piacere a ricreare un suono vocale che doppiasse la donna con la spina, e ho trovato che uno strumento a fiato sarebbe stato perfetto per questo ruolo, in particolar modo il saxofono.

3.4.1.2 Elaborazione e modifica della parte acustica

Ho modificato ed elaborato la registrazione effettuata da Marco per adattarla al meglio al risultato che cercavo. Scegliendo le parti di audio che secondo me più rappresentavano il personaggio della donna con la spina, le ho tagliate ed incollate in maniera che ne seguissero i gesti e risultassero il più possibile sincronizzate con il parlato. Dopo di ciò ho proceduto a modificarne l'intonazione,

alzandola di diversi toni in maniera che risultasse più stridula e fastidiosa all'orecchio dell'ascoltatore. Per effettuare questi passaggi di lavorazione sul suono e anche i successivi ho usato il software di editing audio *Audacity*.

3.4.2 Inserimento degli animali da fattoria

Ho mixato la traccia del sax con dei versi di animali da fattoria. Ho preso i suoni dal sito <http://www.freesfx.co.uk> e li ho successivamente modificati ed elaborati.

Gli animali inseriti sono:

- La gallina
- La capra
- L'asino
- Le oche
- Il coniglio

3.4.2.1 Scelta e motivazioni sull'inserimento degli animali da fattoria

Già nell'immaginario collettivo alcuni animali da fattoria come l'oca o le galline si avvicinano al modo di parlare della donna con la spina. La parola di per sé “starnazzare”, se cercata sul vocabolario, non riporta solo il verso dei già citati uccelli, ma è anche riferito a persone, in particolar modo le donne, quando si agitano e fanno chiasso. Ho trovato quindi i versi di questi due animali, così come di altri animali della fattoria perfetti per doppiare assieme al sax il ruolo della donna dai capelli viola.

Nell'immagine sotto possiamo vedere delle oche starnazzanti.



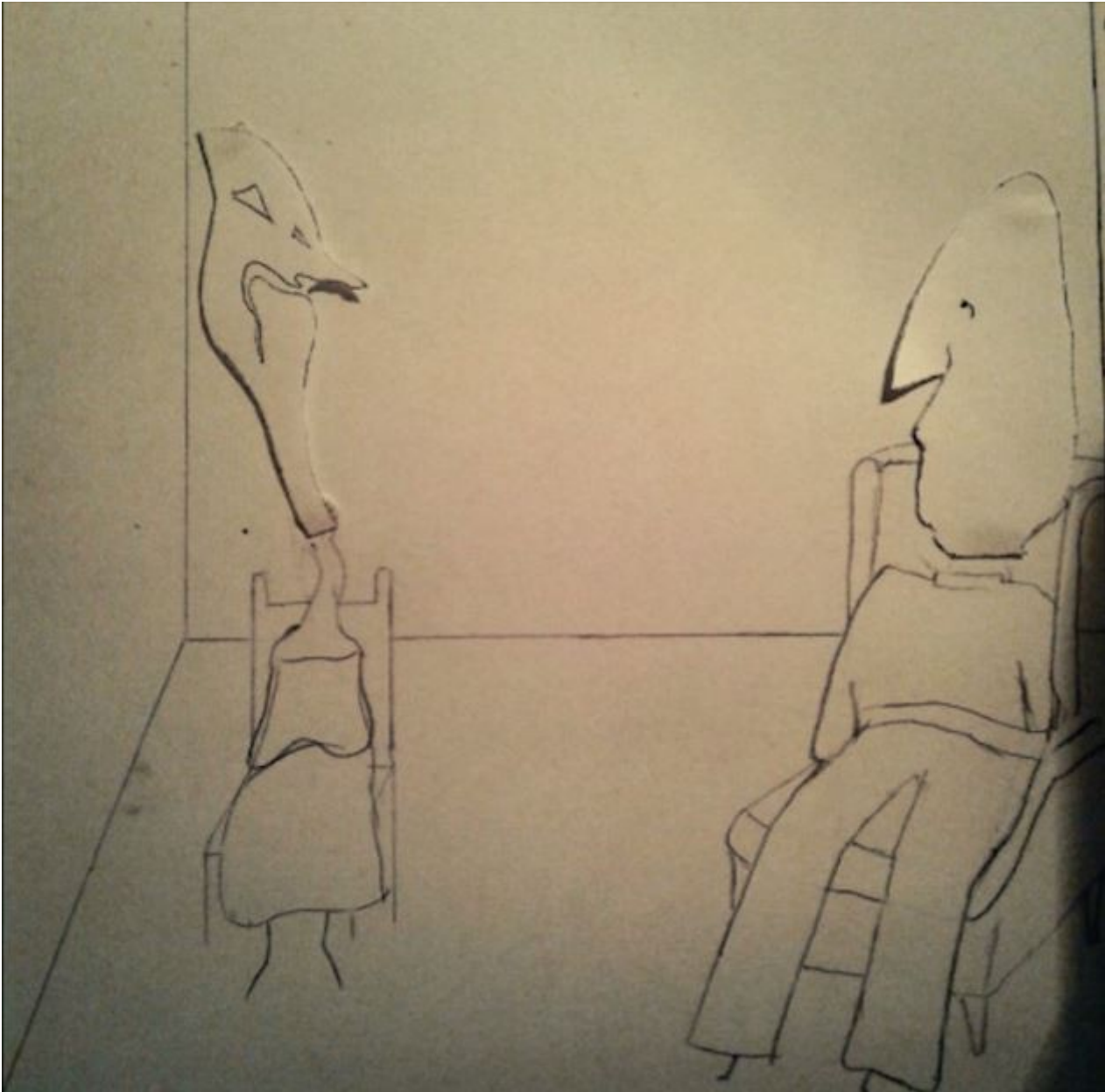
3.4.2.2 Dialogo tra gli animali da fattoria ed il sax

Ho voluto creare un vero e proprio dialogo tra il sax ed i versi da fattoria che risuonassero nel risultato finale come una unica voce che parla. Per fare ciò ho lavorato in maniera macroscopica sulla traccia già elaborata del sax, inserendo manualmente uno per volta i versi degli animali quando era il loro momento, modificandone se necessario l'intonazione, la velocità e la durata. A volte il sax e gli animali si scambiano delle battute, a volte si imitano e altre volte procedono insieme. Si intrecciano così diventando tutt'uno e trasformandosi l'uno nell'altro. Alla fine non sono più "il sax" e "i versi" ma sono la voce della donna con la spina.

3.4.3 Realizzazione della parte elettronica

L'elettronica incarna nel lavoro audiovisivo *5 p.m.* la voce dell'elettricità. É il primo suono che parte e l'ultimo a spegnersi. Segue non solo l'energia della ragazza della manopola, ma dell'intera conversazione. Quando cala l'energia, calano un po' i suoni elettronici per riprendere quando l'energia si rialza. Ho utilizzato quattro tipi di suoni elettronici, eseguiti sul sintetizzatore *MicroKorg*, poi elaborati e modificati sempre attraverso il software di editing audio *Audacity*. Ho cercato dei suoni che più rimandassero al rumore della corrente elettrica la quale svolge un ruolo primario all'interno del video.

Parlarsi



4.1 Premessa

Il titolo di questa opera audiovisiva è autoesplicativo. *Parlarsi* tratta di una coppia uomo-donna probabilmente sulla cinquantina e del loro dialogo distruttivo. È creato con la medesima tecnica di *Una mattinata impossibile*, il passo uno, partendo però da dei disegni e non da delle fotografie. La voce dei personaggi è rappresentata dai suoni di insetti che escono dalla loro bocca per camminare fino a sopra l'interlocutore. Le parole scambiate dalla coppia finiranno per farli fagocitare a vicenda e scomparire lasciando vuota la trasandata stanza dove si svolge la scena. Non sono presenti colori, i disegni sono tutti in bianco e nero e realizzati in maniera semplice. Senza ornamenti è mostrata una scena asciutta e sintetica. *Parlarsi* è l'opera audiovisiva più corta della serie *Dialoghi*, dura solo 01'42", cerca di usare la brevità come strumento di impatto, come fosse un lampo di cattiverie dette a cui non si ha tempo di porre rimedio.

4.2 I personaggi e l'ambientazione

Parlarsi si svolge in un salotto malmesso senza arredamento se non le due sedute utilizzate dai protagonisti. La donna è messa su una sedia non propriamente rivolta verso il collocutore, l'uomo è seduto su di una poltrona. Nella stanza c'è l'essenziale e non di più, forse di meno. I posti dove siedono sono banali e i vestiti che portano comuni. Per tutta l'opera perdura un dondolio irrequieto della coppia e delle luci, come se l'avvelenamento della parole contagiassero l'intero ambiente. Le parole una volta pronunciate non si sentono più, ma il loro effetto rimane. Così è anche per gli insetti, che se all'inizio passano e se ne vanno, dopo finiscono per divorare tutto.

4.3 I disegni

I disegni dei personaggi sono stati creati in maniera caricaturale. Entrambi hanno delle teste sproporzionate e rappresentate di profilo, anche se la visione dei corpi è frontale. La donna ha gli occhi vacui, una bocca che cola all'ingiù ed un naso che potrebbe quasi essere scambiato per un becco. Un lungo collo storto finisce in delle braccia annodate che fanno tutt'uno con le mani e che rimangono poggiate sul grembo. L'uomo ha un piccolo occhio inespressivo e una grande testa a punta che poggia direttamente sulle spalle. Le sue braccia molleggiano ai fianchi senza vita. Nessuno dei due protagonisti presenta dei veri e propri piedi, la loro postura e l'ambiente sembrerebbero indicare la perdita di percezione temporale che li trattiene seduti su quelle sedie, fermi in quella stanza.

4.4 Funzioni psicologiche espressive

Ho pensato alla coppia protagonista di *Parlarsi* come intrappolata in un "nodo" di Laing. R. D. Laing è stato uno psichiatra scozzese nato a Glasgow nel 1927 e morto a Saint Tropez nel 1989. Fu uno dei principali ispiratori del movimento dell'antipsichiatria, anche se non accettò mai di essere collegato a questo termine. Laing scrisse molto sulla difficoltà mentale e anche sul rapporto di coppia. Sosteneva che *"quando due persone entrano in relazione, il comportamento di ciascuna nei confronti dell'altra è modificato dal comportamento altrui, così come l'esperienza che ciascuno si fa dell'altro. La conoscenza che ognuno ha dell'altro non corrisponde necessariamente alla realtà di questo altro né all'idea che egli stesso si fa del proprio comportamento."* (dall'introduzione di Stefano Mistura alla raccolta *Nodi* di Laing). Il nodo è il circolo vizioso che si forma, spesso distruttivo, nel dialogo tra due persone, ognuna influenzata nelle sue azioni sull'altro che a sua volta è influenzato ed influenza. *Nodi* è una raccolta di poesie e riflessioni che rappresenta la ricerca di Laing sui modi di relazione tra gli individui.

Nella pagina successiva è riportata una poesia tratta dalla raccolta.

*É una noia che tu tema
di annoiarmi interessandoti di me.*

*Cercando d'essere interessante,
riesci **assai** noioso.*

*Temi d'essere noioso,
cerchi d'essere interessante nel non essere interessato,
ma t'interessa solo di non riuscire noioso.*

*Non t'interessi di me.
T'interessa solo che io m'interessi di te.*

*Fai finta d'essere annoiato
perché non m'interessa
che tu tema
ch'io non tema
che tu non t'interessi di me.*

4.5 Il finale

Per non trasformare l'opera audiovisiva *Parlarsi* in una rivendicazione di genere, non c'è nessun vincitore in questo dialogo, o nessuno che ha la supremazia. Le parole divorano sia l'uomo che la donna in egual modo e chi ha cominciato ha poca importanza poiché il video mostra solo il finale di una situazione stantia da tempo.

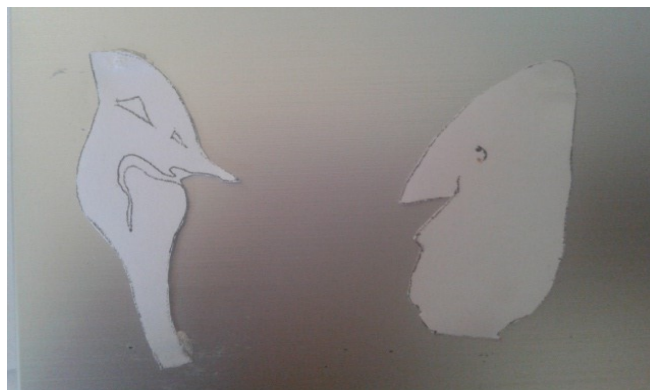
4.6 Realizzazione del video

Il video è stato realizzato partendo da dei disegni a cui è stata applicata, attraverso degli scatti fotografici, la tecnica del passo uno. Il montaggio è avvenuto con il software di video editing *Adobe Premiere*.

4.6.1 Tecnica di realizzazione

Come visibile dal disegno di copertina, *Parlarsi* parte da un disegno che mostra la coppia seduta in una stanza, con la testa movibile ed intercambiabile. Le teste hanno una versione con la bocca chiusa ed una con la bocca aperta.

Sotto è possibile visualizzare la versione con la bocca chiusa.



Gli insetti sono disegnati su dei minuscoli quadratini di carta. Ad ogni movimento corrisponde uno scatto. *Parlarsi* è stato realizzato con circa 350 scatti.

4.6.2 Luci

Ho inserito, come elemento in più nei movimenti, la luce, estendendo anche a questa la tecnica del passo uno. Spostando la luce prima di ogni scatto il risultato nel video è di una illuminazione oscillante che dondola assieme ai personaggi.

4.6.3 Montaggio e post-produzione

Dopo aver concluso gli scatti li ho caricati sul programma di video editing *Adobe Premiere*. Le foto non sono tuttavia montate completamente in ordine cronologico. Sia all'inizio del video che durante la fase di divorazione della coppia da parte degli insetti che comincia a 01'20" ho riutilizzato delle foto scattate in precedenza.

Per favorire l'atmosfera cupa di *Parlarsi* ho modificato i colori, aumentandone il contrasto e la saturazione, trasformando così il grigio del lapis in nero e il bianco del foglio in color seppia.

4.7 Realizzazione audio

L'audio di *Parlarsi* comprende una parte elettronica e una parte vocale.

La parte elettronica è stata realizzata con il software *Ableton live suite 9*, e comincia e conclude il brano. Ha la funzione di tappeto su cui ha luogo la conversazione. I suoni cambiano rispetto ad un rimuginare più interno dei personaggi, ossia quando dondolano con la bocca chiusa, al parlare vero e proprio che accade quando aprono la bocca ed escono le parole/insetti.

4.7.1 Scelta degli elementi sonori

Per gli elementi musicali elettronici ho scelto dei suoni che rimandassero in qualche modo agli insetti, come il ronzio. Il suono di ronzio si aggira per la stanza fino a moltiplicarsi e prendere infine il sopravvento.

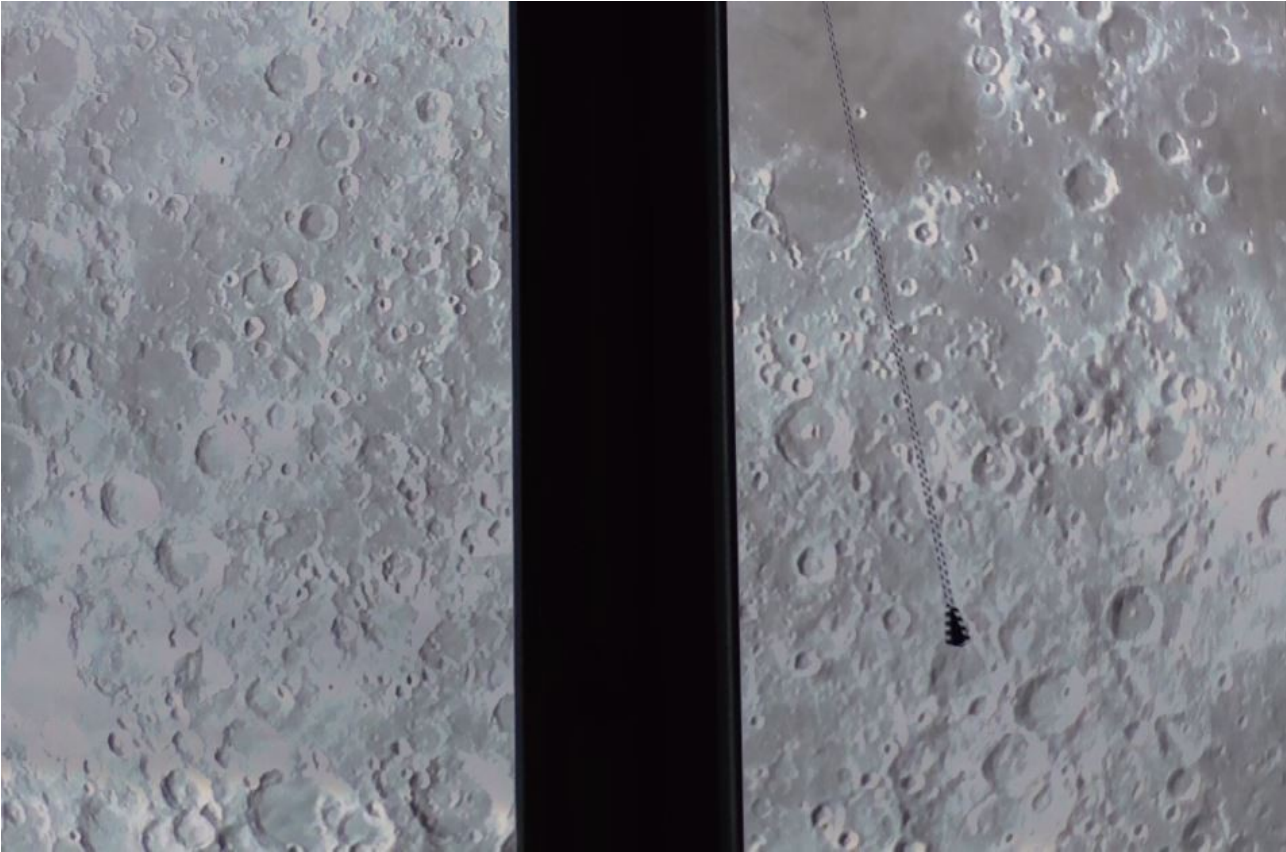
La parte vocale ha due suoni: il bisbigliare ed il soffio. Il bisbigliare è incomprensibile, perché così come per *5 p.m.* non volevo che la comprensione delle parole bloccasse l'astrazione musicale e la libera interpretazione. Il bisbiglio rappresenta un brontolio interno dei pensieri dei personaggi.

Quando aprono bocca per parlarsi esce il soffio, simile alla minaccia di un gatto, e le parole escono sotto forma di insetti. Nella conclusione del video non c'è distinzione tra i pensieri e le parole, ma escono mischiate insieme divorando l'altro.

4.7.2 Spazializzazione degli elementi di dialogo

Le parti sonore vocali, che constano nel bisbiglio e nel soffio, sono spazializzate in stereofonia. Il bisbiglio si sposta da destra a sinistra. Il soffio invece viene da destra se è effettuato dall'uomo e da sinistra se dalla donna.

Alla finestra



5.1 Premessa

L'opera audiovisiva *Alla finestra* differisce da tutti gli altri episodi della serie *Dialoghi* sia perché il video narra di un dialogo interno, sia perché la musica che lo accompagna è quasi totalmente acustica. *Alla finestra* si propone come momento di pausa tra i diversi dialoghi che lo hanno preceduto e quelli che lo seguiranno, un flusso di pensieri che sposta la conversazione al suo interno, alternando il ragionamento con il sogno ad occhi aperti. Importante è la funzione del tempo che scorre rappresentato dal canale, e del viaggio rappresentato dai diversi luoghi di ripresa. *Alla finestra* vuole essere uno stacco per confrontarsi e vedere quanto fatto, per poi rialzarsi e proseguire.

5.2 Il dialogo interiore

La finestra può essere il luogo perfetto per far scorrere i pensieri. La visione dell'esterno spesso offre occasione di movimento, come scorci di vita altrui, e le nuvole rimangono il posto dei ragionamenti per eccellenza. Un dialogo con altri coinvolge sempre in qualche modo un dialogo interiore, un ripensamento interno stimolato dall'esterno; e un dialogo tra noi va ad influenzare quanto avviene fuori, i nostri rapporti e le nostre scelte. Non è solo un vizio avere momenti di non connessione con il mondo, lasciare ogni tanto scorrere i pensieri è sano e necessario per il corretto funzionamento del nostro organismo. Esistono tra gli umani vere e proprie pratiche di dialoghi interni, sia attivi che passivi, quali la meditazione.

5.3 Tema del viaggio

Per la creazione di *Alla finestra* ho utilizzato riprese effettuate in diversi luoghi che rimandano al tema del viaggio. Il video è il risultato di un misto di filmati artistici meditati in anticipo e riprese amatoriali svoltesi durante differenti viaggi. Ho mescolato insieme questi diversi elementi come metafora di un pensare destrutturato, dove i pensieri collegandosi l'un con l'altro finiscono per portarci in un viaggio lontano.

5.4 Elementi utilizzati

Gli elementi visuali che appaiono, in sovrapposizione alla figura femminile, sono:

- La finestra
- La luna
- La brace
- Il canale
- Il rifugio

Fatta eccezione per la finestra, le altre riprese sono state effettuate in viaggi presso Bruxelles e Bruges (Belgio), Necochea ed il monte Piltriquitron (Argentina).

5.4.1 La finestra

La finestra nel video rappresenta la base del viaggio: la casa. I pensieri partono e ritornano da lì, così *Alla finestra* comincia e così finisce. Oltre ad avere una funzione di quotidiano per tutti, è uno spiraglio importante all'interno della casa. Da lì entrano luce ed aria, due elementi entrambi intangibili ma fondamentali per la vita primari creatori di questa. Se alla partenza del video ci troviamo già nel centro del viaggio, con il passaggio della luna, alla conclusione rimane solo la finestra. Senza più musica e senza altre immagini tutto appare fermo, ma il cordino, che continua invece a muoversi spinto dal vento, lascia intendere che tutto continua a scorrere e ad essere vivo.

5.4.2 La luna

Ho avuto modo, in un viaggio a Bruxelles nel Dicembre 2017, di vedere la luna. Il *Plaisirs d'hiver* è un evento di Bruxelles che unisce un mercatino di Natale, varie attività ed una pista di ghiaccio temporanea. Nel palazzo del municipio, esposta come ospite eccezionale, c'era il *Museo della Luna*, creato da Luke Jerram. Con sette metri di diametro, l'installazione, posizionata nel cortile del palazzo, presentava immagini dettagliate di 120dpi della superficie lunare riprese dalla NASA. Ogni centimetro della scultura rappresentava 5 km della superficie lunare. In *Alla finestra* è possibile vedere scorci di questa installazione in più momenti. Nell'immagine sotto è possibile vedere una foto dell'opera di Jerram.



5.4.3 La brace

In Argentina non capita poche volte di vedere persone intente ad accendere una brace. Attività di condivisione e convivialità, la brace non rappresenta solo un momento di festa, l'asado argentino è considerato patrimonio culturale identitario da parte della popolazione. Per questo, come cartolina di viaggio nel paese, il fuoco risulta pienamente rappresentativo. In *Alla finestra* l'inserimento di questa ripresa in particolare porta anche un valore estetico. In sovrapposizione con il canale contribuisce a portare un colore rosso che entra in contrasto con il bianco ed il nero ampiamente presenti nel resto del filmato.

5.4.4 Il canale

Bruges è uno dei luoghi d'interesse più importanti di tutto il Belgio. I canali, chiamati dagli abitanti "reien", risalgono all' XII secolo. In passato erano utilizzati soprattutto per il trasporto di merci, ma oggi è possibile percorrerli mediante dei battelli. Ho inserito la ripresa del canale per dare al video un senso di scorrimento. All'interno di questo si collegano altre immagini come la brace, ed il flusso del fiume ci trasporta in altri luoghi e situazioni.

5.4.4 Il rifugio

Il rifugio in questione all'interno di *Alla finestra* è ripreso dalla cima del monte Piltriquitron.



Le riprese avvengono dall' interno del rifugio, precisamente dalla sua finestra. È così che da una finestra di casa siamo finiti per vedere il fuori di un'altra finestra molto più lontana ed appartenente al passato. Con questa ultima sovrapposizione si ritorna in noi, ci si risveglia dal sogno ad occhi aperti e si conclude il dialogo interiore.

5.5 Realizzazione video

Ho cominciato la creazione di *Alla finestra* lavorando sulle diverse clip singolarmente, scegliendo quali parti usare e quando, bilanciandone il colore in maniera che risultassero omogenee. Dopo questa prima fase di lavoro ho proceduto al montaggio del video, il quale è stato realizzato con la tecnica dell'esposizione multipla. L'intero montaggio è stato realizzato con il programma di video editing *Adobe Premiere*.

5.5.1 Tecnica dell'esposizione multipla

La tecnica dell'esposizione multipla può essere usata sia nel cinema che nella fotografia. Consiste nella creazione di un'immagine attraverso la sovrapposizione di più immagini. Nell'analogico la sovrapposizione può essere ottenuta evitando l'avanzamento della pellicola dopo lo scatto e ottenendo così più foto che verranno stampate insieme sullo stesso spazio di film.

A fianco è possibile visionare un esempio di esposizione multipla analogica, in una foto di W. Hope (Crewe, 1863 – Salford, 1933).

Oggi è possibile ottenere gli stessi risultati di questa tecnica in forma digitale, sia con l'HDRI (high dynamic range imaging), una tecnica in realtà mirata a compensare la perdita di dettagli nelle zone sottosposte o sovraesposte di una singola immagine, che con software esterni alla macchina i quali



permettono di sovrapporre una o più immagini modificandone l'opacità.

5.6 Realizzazione audio

Come già accennato nella premessa, *Alla finestra* si distingue dagli altri lavori audiovisivi di *Dialoghi* anche per la colonna sonora che si presenta quasi completamente acustica. Gli strumenti che ho utilizzato per il video sono la chitarra, il flauto, l'elettronica ed il respiro. La composizione si tiene semplice, per non invadere i pensieri che scorrono, e si realizza con sole cinque tracce. Il montaggio audio è stato realizzato con il software di audio editing *Audacity*.

5.6.1 La chitarra

Alla finestra apre con il suono della chitarra che accompagna la prima suggestiva immagine della luna con l'intervallo di sesta maggiore Sol – Mi, seguito dallo stesso intervallo Fa diesis – Re diesis. Si sposta poi ad un accordo di La minore che viene ripetuto otto volte in maniera scandita, prima di perdersi in brevi fraseggi sempre intorno alla tonalità di La minore. Così come le immagini tornano alla finestra, anche la chitarra, dopo aver ripetuto l'accordo altre otto volte, ritorna all'intervallo di sesta già eseguito in precedenza. Dopo l'intervallo parte una scala di Mi minore che fa sentire le sue note iniziali prima di sfumare in un respiro.

Oltre alla parte melodica la chitarra svolge degli interventi musicali nelle pause tra un fraseggio e l'altro, facendo tremare le corde usando solo la mano sinistra. In questo modo la sonorità che ne esce assomiglia al suono di un salterio.

5.6.2 Il flauto

Il suono del flauto usato in *Alla finestra* è stato eseguito da Maximiliano Cicuttini. Ho scelto di utilizzare questo strumento in quanto volevo una sonorità di aria che ricordasse il vento e che si ricollegasse al movimento del cordino della finestra visibile nel video. Dal flauto non escono note riconoscibili, ma solo dei soffi molto regolari che scandiscono il tempo. Il suo ruolo è quello dell'orologio, che passa lento ma non smette mai di scorrere. Ha una funzione di congiunzione di più elementi quali il vento, il passare del tempo ed il fiume. Assomiglia molto al sospiro umano che interrompe - o completa - il percorso della chitarra, concludendo la parte musicale del lavoro.

5.6.3 L'elettronica

L'elettronica appare nel lavoro audiovisivo in una timida imitazione della chitarra, anticipando una sua nota di arrivo in una frase. Rimane da lì sempre più o meno presente, con dei suoni rimbombanti che rimandano allo spazio. Quando le figure femminili escono di scena, l'elettronica scompare e la musica si svuota, nel visuale appare l'inverno visto dalla finestra passata all'interno della finestra presente, portando la musica al suo ultimo respiro.

5.6.4 Il respiro

Il suono umano ha un solo intervento in *Alla finestra* ed è l'ultimo prima del silenzio. Sullo scandimento temporale continuo eseguito dal flauto si sviluppano delle brevi frasi della chitarra su suoni e immagini dello spazio, né la musica né l'immagine finiscono ma si risvegliano dal viaggio-sogno. Il respiro ci riporta col suo suono umano alla terra, a casa e alla ricerca di altri dialoghi con altre persone. Dopo di lui c'è il silenzio, finiscono le immagini e c'è la finestra: rimane la realtà.

Difficoltà

quella pianta che trema e crolla prima di riuscire a scendere a terra



6.1 Premessa

Guardarsi, toccarsi e comunicare sono gli ostacoli che incontrano i due protagonisti nel video *Difficoltà*. Una descrizione metaforica dei problemi relazionali quotidiani dove una costrizione ad una distanza troppo lontana ed una posizione di dialogo assurdamamente scorretta non ferma l'urgenza crescente di sentire l'altro anche quando questo non c'è più.

6.2 Ispirazioni

Una delle ispirazioni fondamentali per *Difficoltà* sono state le coreografie danzanti di Pina Bausch. Philippine Bausch (Germania 1940 – 2009) è stata una ballerina, coreografa e insegnante legata in particolare al “thanztheater”, il teatro danza. Questo tipo di spettacolo si differenzia dal classico balletto e della danza in quanto include anche elementi recitativi ed ha precise finalità drammaturgiche. Pina chiama i suoi danzatori ad esprimere le proprie interpretazioni dei sentimenti all'interno delle sue coreografie, caratterizzate dall'invenzione di forme e gesti che si riproducono in maniera ripetitiva. Con *Difficoltà* mi sono ispirata ai lavori della Bausch nell'espressione dei sentimenti e della situazione, dando ai due protagonisti movimenti semplici da riprodurre in continuazione.

Nella immagine a fianco è possibile vedere una fotografia di Pina Bausch.



6.3 La difficoltà come una pianta

Prima della partenza del video vero e proprio appare una scritta presa falsamente da un dizionario. Riporta: “Difficoltà: quella pianta che trema e crolla prima di riuscire a scendere a terra”. In questa frase, che più di un senso concreto mira a creare una immagine, sono già racchiusi diversi elementi portanti del video. La fragilità è rappresentata dalla pianta e la difficoltà dal tremore. Il crollo vuole rimandare alla scena finale del video dove la donna sviene. L'ultima frase vuole mostrare l'assurdità della situazione e la sua impossibilità, la pianta che scende invece di crescere dalla terra si collega direttamente alle scene capovolte all'interno di *Difficoltà*.

6.4 Funzioni psicologiche ed espressive

Diversi componenti del video sono metafore della difficoltà di comunicazione. Quella che più salta all'occhio è la posizione dei due interlocutori i quali, dandosi le spalle, già impediscono un dialogo fluido. Nonostante la disposizione scomoda per il dialogo, né l'uomo né la donna si girano mai per favorire la situazione. Continuano tutto il tempo a cercarsi in una disperazione crescente, come se non si rendessero conto di quanto sarebbe semplice, con un piccolissimo cambiamento, raggiungersi. La coppia, come in *Parlarsi*, sembra essere incastrata in un circolo vizioso come quelli descritti da Laing, di cui ho parlato precedentemente. La coppia uomo-donna in *Difficoltà* non vuole rimandare nello specifico ad una relazione sentimentale, ma vuole narrare una situazione di difficile comunicazione che può accadere in diversi tipi di rapporti affettivi.

Altre metafore utilizzate all'interno del video come metafore della difficoltà di comunicazione sono i vestiti, il capovolgimento, lo sfocamento nelle riprese e le mani.

6.4.1 I vestiti

I protagonisti sono posizionati al contrario, ma sono vestiti correttamente per il modo in cui sono disposti. Questo mostra sia la loro inconsapevolezza della situazione sia il circolo vizioso in cui sono finiti. Non c'è modo in cui possano stare completamente di fronte l'uno all'altro e la situazione appare per il momento irrisolvibile.

6.4.2 Il capovolgimento

Per esaltare l'inversione di vestiti e di disposizione dei personaggi, in certi momenti tutta la scena si capovolge. La coppia, concentrata solo sulla comunicazione non si accorge neanche di questa ulteriore insensatezza.

6.4.3 Lo sfocamento

Il fuoco delle riprese è variabile. In certi momenti c'è più nitidezza ed in altri meno. Anche questo fattore vuole rimandare ad una perdita di comprensibilità all'interno del dialogo.

6.4.4 Le mani

Hanno grande importanza all'interno di *Difficoltà* le mani. Le mani sono una delle cose che ci distinguono dal resto del regno animale. Con l'evoluzione, da quando l'uomo si è alzato in piedi, si sono evolute raggiungendo una elevata potenzialità e capacità di precisione. Le loro possibilità non si limitano solo ad aver costruito tutto ciò che ci circonda, ma ci aiutano continuamente nella nostra comunicazione. Attraverso gesti e posture la comunicazione non verbale tiene un grande merito del nostro dialogo con altri, ed è un "passaporto" che mostra chi siamo e come stiamo in quel determinato momento. È proprio attraverso le mani che avvengono i tentativi di comunicazione, e da loro percepiamo l'agitazione dei protagonisti.

6.5 Il finale

In *Difficoltà* la comunicazione fallisce, la donna sviene e l'uomo continua incredulo a cercarla. Non riesce dalla sua assurda posizione neanche ad aiutarla a rialzarsi o a vedere come si sente. Dopo poco si arrende anche lui esausto.

6.6 Realizzazione del video

Difficoltà si realizza grazie a Fabio Caprioli e Virginia Prezioso, i due attori nel ruolo della donna e dell'uomo girato di spalle. Come in *5 p.m.* ho deciso in anticipo le riprese da fare, svolgendo i primi piani per ultimo. Dopo aver girato tutte le scene ho montato le singole clip all'interno del programma di video editing *Adobe Premiere* con il quale ho proceduto al montaggio e alla modifica dei colori.

6.6.1 Colori ed ambientazione

Difficoltà è ambientato in una grande stanza vuota dalle grandi finestre. La luce utilizzata è quella naturale del giorno. Il video si presenta in bianco e nero in quanto non volevo che i colori fossero elemento di disturbo al concentrarsi dello spettatore sui protagonisti.

6.7 Realizzazione dell'audio

La colonna sonora di *Difficoltà* è interamente elettronica. È stata eseguita sul sintetizzatore

MicroKorg, e successivamente montata sul software di audio editing *Audacity*.

Qualche secondo di rumore bianco apre e chiude il filmato. Partono poi delle note lunghe sopra le quali, in coincidenza con il primo piano delle mani, viene ripetuta una parola in codice Morse. La musica cambia quando appare un dettaglio del viso della donna che si volta, e delle pulsazioni decise segnano i passi di entrata dell'uomo. Su queste pulsazioni si realizza una melodia ispirata al lento movimento che i protagonisti compiono per cercarsi a vicenda. Ci sono due interruzioni: la prima è data da un paio di secondi di rumore bianco che riporta in scena il primo piano delle mani che appaiono immobili. Dopo questa interruzione la musica e il video riprendono il ritmo della ricerca. La seconda interruzione invece, che avviene nuovamente in concomitanza di un primo piano delle mani, ha il suono di un taglio. A questo punto la musica cambia, accelerando assieme ai movimenti dei protagonisti che si fanno sempre più disperati ed agonizzanti. Come sfondo all'accelerazione di musica e gesti sentiamo un suono sinusoidale statico che rappresenta la immobilità della situazione dei personaggi i quali, fino a che non diventano consapevoli del loro darsi le spalle, non possono migliorare il loro dialogo.

6.7.1 Il codice Morse

Il codice Morse, viene inventato nel 1837 da Samuel Morse per trasmettere messaggi tramite il telegrafo elettrico. Le lettere sono codificate da una particolare sequenza di punti e linee. Un esempio conosciuto di messaggio in codice Morse è il messaggio SOS, composto da tre punti (S), tre linee (O) e tre punti (S), che nasce come messaggio di emergenza proprio in virtù della sua facilità di codifica nell'alfabeto Morse.

S O S
 ... - - - ...

Ho inserito il codice Morse all'interno di *Difficoltà* per dare voce alla donna girata di spalle. Associato alle emergenze, il codice è segno in questo caso di un'urgenza comunicativa bloccata dalle circostanze. Nell'ennesima contraddizione di questo dialogo, il messaggio che la donna girata di spalle manda all'uomo - o forse all'intera circostanza - è "Vattene" che in codice Morse diventa

... - - - - - . . .

Nell'immagine sottostante è possibile visualizzare l'intero codice e la sua traduzione.

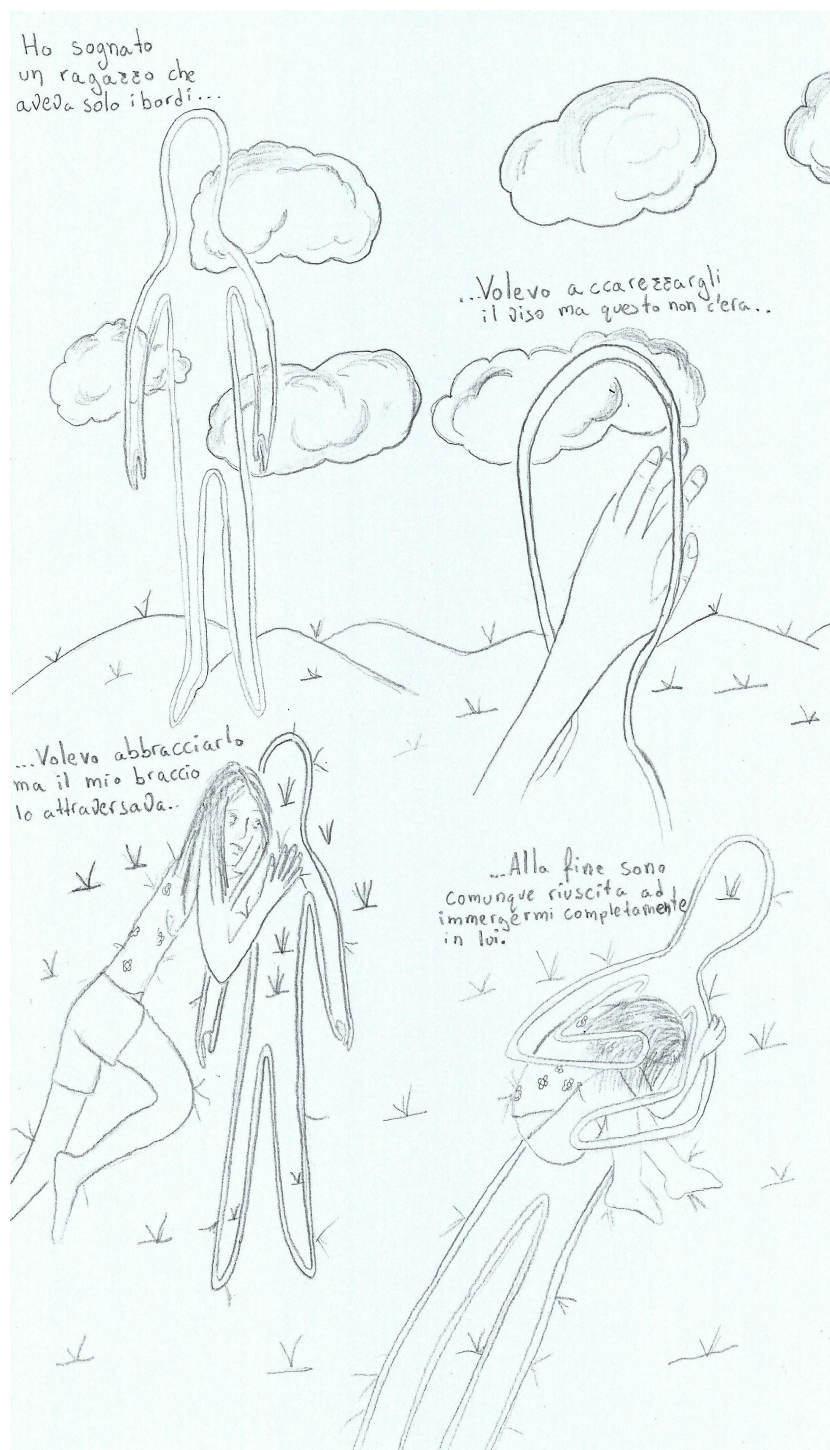
Lettere	Codice	Lettere	Codice	Numeri	Codice	Punteg.	Codice
A	•—	N	—•	0	— — — — —	•	• — • — • —
B	— • • •	O	— — — —	1	• — — — —	,	— — • • — —
C	— • — •	P	• — — •	2	• • — — —	:	— — — • • •
D	— • •	Q	— • — —	3	• • • — —	?	• • — — • •
E	•	R	• — •	4	• • • • —	=	— • • • —
F	• • — •	S	• • •	5	• • • • •	-	— • • • • —
G	— — •	T	—	6	— • • • •	(— • — — •
H	• • • •	U	• • —	7	— — • • •)	— • — — • —
I	• •	V	• • • —	8	— — — • •	"	• — • • • •
J	• — — —	W	• — —	9	— — — — •	'	• — — — — •
K	— • —	X	— • • —			/	— • • • •
L	• — • •	Y	— • — —			Sottolineato	• • — — • —
M	— —	Z	— — • •			@	• — — • • •

Il ragazzo che aveva solo i bordi



7.1 Premessa

Il ragazzo che aveva solo i bordi nasce da un sogno. Il sogno si è svolto non nella usuale maniera visiva, ma come un fumetto. In questo modo da sveglia ho potuto facilmente riprodurlo su carta e ho deciso poi di trasformarlo in visivo. Come spesso accade nell'onirico, l'emotività che proviamo dormendo può essere sproporzionata rispetto a ciò che accade. Il sogno del ragazzo che aveva solo i bordi era carico di delicatezza e affetto, il finale mi aveva riempito di compassione e mi sono svegliata piena di un senso di protezione non completamente spiegabile e non indirizzato verso qualcuno di esistente nella realtà. Queste emozioni sono quelle che ho cercato di riprodurre nell'opera audiovisiva *Il ragazzo che aveva solo i bordi*. Ho scelto di creare l'opera usando le ombre, poiché l'intangibilità e la mutabilità che esse offrono si accostano bene con un senso di onirico. Sotto riporto l'immagine del sogno realizzata appena sveglia.



7.2 Il teatro delle ombre

Il teatro delle ombre è una forma di spettacolo teatrale molto antico e diffuso in tantissime culture. Può essere ritrovato in Cina, Turchia, Indonesia, Italia, Francia, Germania, Thailandia e molti altri paesi ancora. Nonostante l'era tecnologica in cui viviamo trovo che il teatro delle ombre non è stato in alcun modo sostituito da videogiochi o televisione, né ha perso minimamente la magia che offre ogni volta che si svolge uno spettacolo. Nonostante l'avanzamento tecnologico sia più rumoroso ed ingombrante, il teatro delle ombre continua a stregare persone di ogni età e nazione. Lo spettacolo si realizza proiettando delle figure su di uno schermo semitrasparente e opaco, il quale viene illuminato posteriormente.

7.3 Il telo e la separazione dalla realtà

Al posto di uno schermo semitrasparente ho utilizzato un lenzuolo bianco sul quale proiettare le ombre. La funzione del telo in questo tipo di spettacolo non ha un aspetto solo pratico, ma contribuisce in maniera attiva al senso di magia ed intangibilità. Il telo infatti separa nettamente due ambienti, quello dello spettatore da quello del retroscena, creando una zona di luce ed una di buio, una zona di realtà ed una di irrealtà. Nonostante in mezzo ci sia una divisione di pochi millimetri di spessore, lo spettatore non può vedere cosa accade dietro il velo, non sa chi muove i fili e non può mai avere la certezza che quello che vede corrisponda alla realtà. Le ombre unite al telo permettono di offrire allo spettatore, grazie ad un meraviglioso inganno, una realtà impossibile che si trasforma. È proprio questa capacità di mutamento delle ombre, la possibilità di cambiare forma e rivelarsi per qualcosa che non erano prima, che crea l'ingrediente fondamentale per la creazione di un ponte che va a collegarsi direttamente con il nostro senso di aspettativa, un elemento necessario “l'inatteso” che sta, tra le altre cose, alla base di tutta la buona musica.

L'inganno delle ombre che permettono di costruire uno spettacolo può anche ritorcersi contro l'autore dell'opera. Nel caso del lavoro in *Il ragazzo che aveva solo i bordi* in alcuni casi non faceva affatto differenza, dal punto di vista dello spettatore, se la sagoma veniva trapassata o no, ossia risultava quasi sempre come se la mano stesse semplicemente passando di fianco alla sagoma. Con diversi tentativi ed un po' di attenzione, sono riuscita ad ottenere i risultati desiderati.

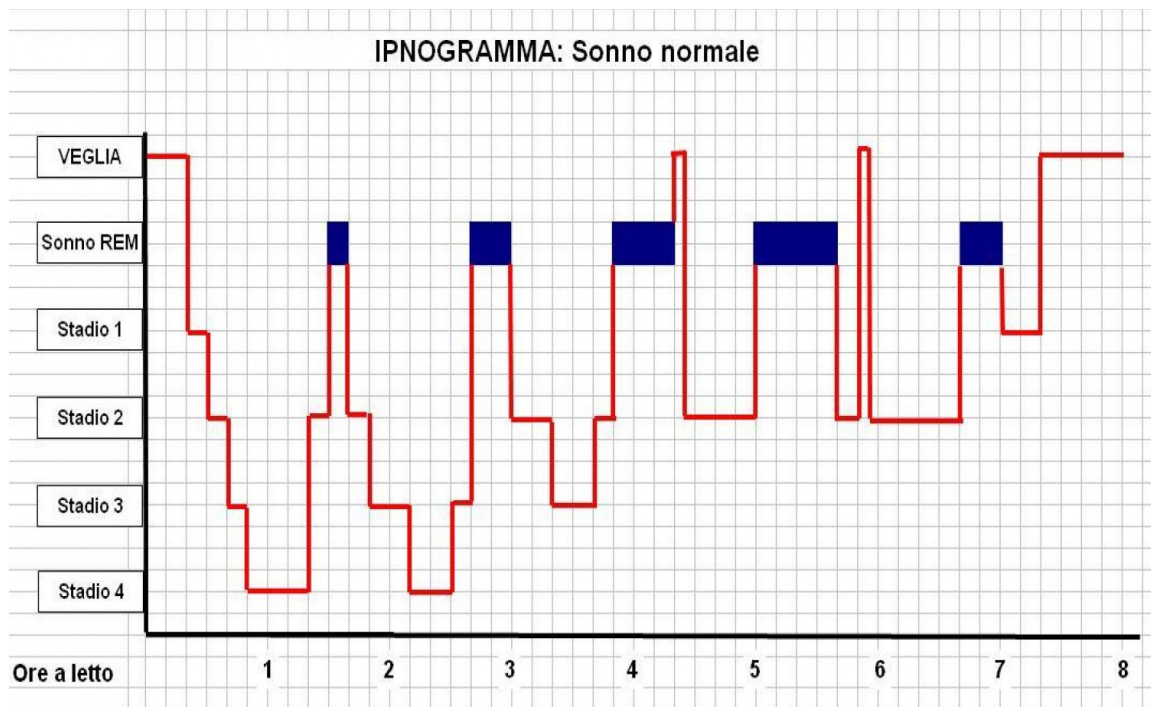
7.4 Il sogno

Essendo la realizzazione del lavoro *Il ragazzo che aveva solo i bordi* partito da un sogno, vorrei soffermarmi brevemente sull'argomento dell'onirico. Perché ci emozioniamo quando sogniamo? In che modo l'emotività nei sogni influisce sul nostro risveglio, sul nostro umore e sulla nostra salute?

Il sonno è un processo fisiologico di tipo attivo che si contrappone alla veglia ed è imperativo per il sostenimento della vita. Il sonno è costituito da cicli ed alterna fasi REM a quelle Non REM. Le fasi REM costituiscono circa il 25% del nostro sonno totale. Tra circa 70 e 90 minuti dopo che ci siamo addormentati entriamo nella nostra prima fase REM. È in questa che cominciano i sogni, ovvero la percezione di immagini, situazioni e stimoli che ci appaiono in quel momento come la realtà.

Il sogno ha interessato ed incuriosito l'uomo da sempre, è stato protagonista di temi mitologici, di superstizioni, di fantasie ed interesse scientifico e psicologico. Celebre è il libro *L'interpretazione dei sogni* pubblicato nel 1899 in Germania con il titolo *Die Traumdeutung*, dove S. Freud cerca di spiegare la psicologia che si cela dietro ai processi onirici. Ad oggi i sogni non sono ancora completamente compresi e continuano ad affascinare ed ispirare l'uomo.

Nella pagina successiva è possibile visionare l'ipnogramma, un diagramma sulle fasi del sonno.



7.4.1 L'emotività mentre dormiamo

Un fatto ormai accertato dalla comunità scientifica è che nel sonno l'attività mentale prosegue e il sogno è parte di un meccanismo di processo emozionale. Le emozioni che proviamo nella veglia, non solo riguardo a fatti accaduti, ma anche relativi a pensieri o fantasie, entrano in memoria a far parte di una rete associativa che trova poi nella fase del sogno la sua maggiore possibilità di espressione. Uno dei fini di questa rielaborazione emozionale sarebbe quello di prepararci allo stress e alle difficoltà, di elaborare quanto già vissuto e soprattutto di provvedere alla manutenzione della nostra salute emotiva.

7.5 La lentezza dei tempi

L'opera audiovisiva *Il ragazzo che aveva solo i bordi* si svolge appositamente con dei tempi molto lenti sostenuti da una musica ritmata. Il video è il più lungo all'interno della serie *Dialoghi*, con una durata di 04'40". Ho scelto di dare al lavoro uno scorrimento piuttosto calmo in quanto trovo che la lentezza in questo caso contribuisca a creare un'atmosfera onirica. Nella prima fase appaiono delle linee di ombra che ci mettono un po' di tempo per definirsi nella figura della sagoma. Si avvicinano un poco e poi si allontanano. Con calma l'obiettivo mette a fuoco su quello che, solo dopo il primo minuto e mezzo, risulterà chiaramente essere una figura umana vuota all'interno. Un qualcosa che non possiamo chiaramente definire per quello che è, si riscontra tipicamente nel mondo dei sogni e ho cercato di ottenere questa sensazione attraverso dei tempi lenti.

7.6 La realizzazione del video

Il video è realizzato con una telecamera fissa in un'unica ripresa, senza quindi montaggi o alterazioni post produzione, il montaggio con l'audio è avvenuto all'interno del software di video editing *Adobe Premiere*. La preparazione pre-registrazione invece si è svolta in più fasi. Le diverse fasi necessarie per partire con la ripresa sono state la realizzazione della sagoma, la scelta dell'ambientazione e la disposizione della luce e del telo.

7.6.1 La realizzazione della sagoma

Per creare la sagoma usata in *Il ragazzo che aveva solo i bordi* ho utilizzato una tavola di polistirolo, sopra la quale ho disegnato in dimensioni quasi reali una figura umana, rimanendo fedele al disegno sognato. Dopo averla ritagliata utilizzando un taglierino scaldato in maniera che non si sfaldasse il polistirolo, ho dovuto creare delle connessioni con del filo trasparente tra l'ascella e la spalla dell'omino, poiché, nonostante la leggerezza del polistirolo, la sagoma era molto grande e troppo pesante e necessitava perciò di un sostegno. La sagoma fa la sua entrata sorretta da un bastone. Non volevo che questo fosse visibile all'interno del video, perciò ho scelto un manico da scopa abbastanza lungo in modo che il manovratore potesse rimanere ad una distanza di invisibilità. Un ulteriore filo trasparente unisce il bastone all'omino.

Nelle fotografie sottostanti è possibile visualizzare le diverse fasi di questo processo di lavoro.



7.6.2 Scelta dell'ambientazione

Per la realizzazione del video era necessario un luogo sufficientemente ampio in cui poter fissare in maniera distesa il telo, con abbastanza spazio sia di fronte a questo, in modo che la telecamera potesse inquadrare la scena in maniera adeguata, sia dietro, in modo da poter posizionare la luce e avere spazio per manovrare la sagoma. Ho trovato il luogo necessario per la ripresa del video rimuovendo una porta all'interno della casa ed usando il suo contro telaio come cornice del telo.

7.6.3 La luce

Essendo visibile nel video, la luce non ha solo la funzione di creare le ombre ma diventa un elemento molto importante all'interno della composizione. L'ho posizionata in modo che diventasse il cuore del ragazzo senza i bordi, muovendo poi la sagoma in maniera perpendicolare ad essa. La luce in questo modo rimane sempre all'interno della figura, fino a quando nella parte finale del video la figura femminile non prende la sagoma per immergersi in essa.

7.7 Realizzazione dell'audio

La parte musicale di *Il ragazzo che aveva solo i bordi* è costituita da una parte elettronica ed una acustica. La parte acustica si avvale di campioni di strumenti a percussione quali le claves, i woodblock, le maracas e le congas. L'audio è stato interamente elaborato e montato usando il software *Ableton Live suite 9*.

La parte audio si divide in corrispondenza con il visuale in due parti. La prima parte è costituita dall'entrata ed avvicinamento della sagoma al telo, la seconda parte comincia dall'entrata dell'ombra femminile fino alla fine. La seconda parte cerca di contrastare la lentezza dei movimenti con una sonorità ritmata e scandita.

7.7.1 L'elettronica

La musica di *Il ragazzo che aveva solo i bordi* comincia e finisce con suoni sintetizzati. I suoni elettronici sono caratterizzati per essere lunghi e lenti, caratteristica che riprende le immagini in movimento. Sono una specie di tappeto abbellito dalle percussioni che continua anche quando queste prendono il sopravvento nella seconda parte dell'audio. Sopra ad un ciclo continuo e fisso di note, compaiono e si dissolvono armonie calme e sognanti. Nella seconda fase il tappeto si interrompe e l'elettronica accompagna i movimenti della mano che trapassa la sagoma, rimanendo fino all'ultimo quando la sagoma non viene indossata.

7.7.2 Le percussioni

Il ruolo principale nell'audio è svolto dalle percussioni. Se l'elettronica segue i movimenti lenti delle immagini, le percussioni danno sostegno. Nella seconda parte del video, quando entra la figura femminile le maracas hanno chiaramente un ritmo preciso e standardizzato, questo non è il ruolo delle percussioni nei vari momenti dove appaiono. Gli interventi che fanno sono, al contrario, sporadici e poco precisi. Suonano in maniera imprevedibile come se imitassero degli animali che si aggirano in una giungla. Così come le ombre e come gli eventi nei sogni, anche le percussioni potrebbero mutare e diventare altro, si trasformano, cascano e volano via. Contribuiscono anche loro a non rendere comprensibile in che luogo ci troviamo. Ci rimandano a posti dalle sonorità conosciute senza soffermarsi abbastanza per darci il tempo di capire dove siamo. Se tutto scorre lento in maniera quasi fluttuante, le percussioni tirano avanti, balzano di qua e di là creando spazio e tridimensionalità.

7.7.2.1 Il ritorno al primordiale

L'uso degli strumenti a percussione accompagna l'uomo fin dalla preistoria. Tutte le culture in tutti i tempi storici hanno avuto degli strumenti a percussione. Col tempo si sono creati un enorme numero e una grande varietà di strumenti, e se molti si sono evoluti in versioni più moderne come la batteria, sono tutt'oggi presenti e usati quelli più primitivi come per esempio le claves. Sebbene raggiungere una buona tecnica ritmica richiede anni di pratica, suonare in un certo modo alcuni tipi di percussione appartiene all'istinto e sono di facile accesso a tutti. Come la voce che rende il nostro corpo strumento musicale, anche il ritmo può essere ottenuto battendo le mani tra loro o i piedi sul pavimento. All'interno del nostro corpo batte e ci accompagna per tutta la vita il cuore, ed è attorno alla velocità del suo battito che si è regolato il nostro senso rimitico-musicale. Un classico "andante" si aggira sui 70 bpm, che è il nostro valore normale di un cuore a riposo. Sotto sforzo un battito cardiaco può arrivare anche a 200 bpm, che equivale, tradotto in musica ad un "prestissimo". Per questo motivo siamo legati alle percussioni ed al ritmo in maniera intrinseca e naturale. Sotto è possibile vedere i diversi tempi solitamente usati in musica e confrontarli con quelli del nostro battito cardiaco.

JFugue Constant	Beats Per Minute (BPM)
Grave	40
Largo	45
Larghetto	50
Lento	55
Adagio	60
Adagietto	65
Andante	70
Andantino	80
Moderato	95
Allegretto	110
Allegro (default)	120
Vivace	145
Presto	180
Pretissimo	220

In *Il ragazzo che aveva solo i bordi* ho voluto che le percussioni rimandassero in qualche modo ad un senso di primordialità, cercando di fargli imitare i suoni di animali della giungla. Questo contribuisce ad un senso di perdita dello spazio-tempo che spesso regna nell'onirico, filo conduttore del video.

Conclusioni

Lavorare su *Dialoghi* mi ha permesso di sperimentare l'associazione tra musica ed immagine e fare esperienza di diverse tecniche compositive. Mi ha portato non solo a riflettere sulle differenti tematiche riguardanti la comunicazione, ma anche a scoprire nozioni e personaggi nuovi estranei all'ambiente musicale.

Attraverso i video che compongono la serie, ho cercato di affrontare un argomento delicato quale la comunicazione e le sue difficoltà, tema che va a toccare una grande varietà di questioni e che rimane comunque un elemento intrinseco della musica. Il potere di comunicazione della musica ed il grande impatto che ha quando viene unito alle immagini, mi ha consentito di parlare del dialogo attraverso il dialogo stesso che avverrà tra i sei cortometraggi e chi ne prenderà visione.

Dare vita a questa serie è stato per me come fare un viaggio di ricapitolazione delle diverse conoscenze apprese in questi anni di formazione musicale. Per creare *Dialoghi* ho potuto utilizzare materiale preso da un bagaglio di conoscenze nuove, ma anche di studi passati. Questo lavoro audiovisivo mi ha permesso di mettere in pratica non solo la mia preparazione più recente come quella relativa alla musica e le nuove tecnologie, ma anche quella relativa agli anni di studio di violino del percorso accademico classico e alla mia formazione come musicoterapeuta. Lo studio in questi due anni di percorso mi ha reso più sensibile e consapevole all'ascolto, rafforzando una apertura verso l'incantevole varietà di menti incrociabili del mondo artistico.

Contributi e ringraziamenti

Hanno partecipato e collaborato alla realizzazione di *Dialoghi*:

Attori

Virginia Prezioso – recitando in *5 p.m.* come la donna con la manopola e in *Difficoltà* come la donna girata di spalle.

Ginevra Brusino – recitando in *5 p.m.* come la donna attaccata alla spina.

Fabio Caprioli – recitando in *Difficoltà* come l'uomo girato di spalle.

Musicisti e suoni

Marco Loprieno – saxofonista in *5 p.m.*.

Maximiliano Cicuttini – flautista in *Alla finestra*.

I suoni degli animali della fattoria utilizzati per creare parte dell'audio di *5 p.m.* sono stati presi da <http://www.freesfx.co.uk>.

Collaboratori

Andrea Maffei – nel manovrare la sagoma in *Il ragazzo che aveva solo i bordi*.

Maximiliano Cicuttini - nel manovrare la sagoma in *Il ragazzo che aveva solo i bordi*.

Ringrazio anche tutti i miei amici e familiari che hanno sempre mostrato disponibilità per il mio studio e lavoro.

Ringrazio i professori di questo percorso Marco Ligabue e Roberto Neri per aver contribuito alla mia formazione, e al conservatorio L. Cherubini per dare la possibilità di studiare la musica e le nuove tecnologie.

Ringrazio soprattutto il mio relatore e professore Alfonso Belfiore per il continuo supporto e insegnamento in questi due anni di studio.

Sitografia e Bibliografia

Sitografia

- www.eurovideodigital.com ----- per informazioni sulla tecnica del passo uno.
- www.bbc.com ----- per informazioni sulla pareidolia.
- www.esteticadellamusica.blogspot.com ---per informazioni sulla musica concreta.
- www.allmusic.com ----- per informazioni su P. Henry.
- www.forum-dansomanie.net ----- per informazioni e foto della esecuzione delle *Variations pour une porte et un soupir* accompagnate dalla compagnia di ballo di Maurice Bejart.
- www.lifegate.it ----- per informazioni sul teatro delle ombre.
- www.medicitalia.it ----- per informazioni sui sogni.
- www.farmacocura.it ----- per informazioni e l'immagine riguardanti il battito cardiaco.
- www.musicacolta.eu ----- per informazioni sui tempi musicali.
- www.funghiitaliani.it ----- per la fotografia delle oche.
- www.ternifestival.it ----- per informazioni e la fotografia riguardanti l'installazione della luna di Luke Jerram.
- www.nikonschool.it ----- per informazioni sulla esposizione multipla.
- www.theguardian.com ----- per la fotografia scattata da William Hope.
- www.giornaledelladanza.com ----- per informazioni e la foto di Pina Bausch.
- www.istitutoitalianoarteedanza.it----- per informazioni sul teatro danza.
- www.linguaggiodelcorpo.it ----- per informazioni sulla comunicazione non verbale.
- www.cultura.biografieonline.it ----- per informazioni e l'immagine del codice Morse.

Bibliografia

- **Nodi, paradigmi di rapporti intrapsichici e interpersonali** di R. L. Laing, con introduzione di Stefano Mistura e traduzione di Camillo Pennati. Edizione Piccola Biblioteca Einaudi. Prima pubblicazione del 1970.
- **L'interpretazione dei sogni di S. Freud**, traduzione di Antonella Ravazzolo. Edizione Newton. Prima pubblicazione del 1899 (Austria).
- **Sweet anticipation, music and the psychology of expectation** di David Huron. Edizione Bradford. Prima pubblicazione del 2006.
- **Electronic and computer music** di Peter Manning. Edizione Oxford. Prima pubblicazione del 1985.
- **Pierre Henry** di Michel Chion. Edizione Fayard. Prima pubblicazione del 1980 (Francia).
- **Intelligenza emotiva** di D. Goleman. Edizione Bur. Prima pubblicazione 1995 (Stati Uniti di America).