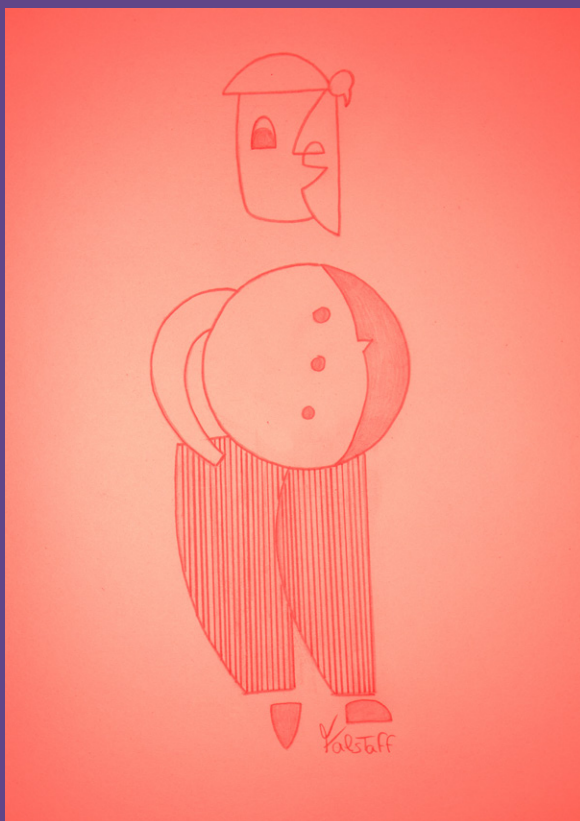


PROGETTO IMPACT CON UN LESSICO DEI CONCETTI TEATRALI E MUSICALI

a cura di
Gerardo Guccini,
Daniele Vianello



edizioni **engramma**

collana
engramma**studi**

PROGETTO IMPACT

CON UN LESSICO DEI CONCETTI TEATRALI E MUSICALI

a cura di
Gerardo Guccini,
Daniele Vianello



edizioni**engramma**



MUR: INTAFAM00057
CUP: D82J24000040005

in copertina: bozzetto del personaggio
di Falstaff elaborato da Martina Biondolillo
(ABACT)

©2026
edizioni **engramma**, venezia



direttore editoriale
damiano acciarino

direttore della collana **engrammastudi**
daniela sacco

progetto grafico
anna ghiraldini

www.engramma.org
edizioni@engramma.org

ISBN carta 979-12-55651-08-6
ISBN digitale 979-12-55651-09-3
DOI 10.82016/ee086

L'editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

Sommario

7 *Gerardo Guccini e Daniele Vianello*, Dagli obiettivi al libro. Un'introduzione

15 Parte Prima. Processi pedagogici ed eventi performativi

17 I. Laboratori, improvvisazioni, incontri e primi avvicinamenti al *Falstaff*

19 *Alessio Bergamo*, Interazioni fra pratiche e contributi teorici

23 *Alessio Bergamo*, Pedagogia e pratiche teatrali nella formazione degli orchestrali

29 *Daniele Vianello*, Percorsi ombra. Note su relazione, maschera e improvvisazione

39 *Alexander Lonquich*, Culture teatrali e formazione del musicista:
esperienze personali e progetti attuativi

43 *Edoardo Rosadini*, Preparare l'orchestra interpretando personaggi

45 *Davide Sanson*, Prove d'azione scenica con strumenti

53 *Selene Framarin*, Musicisti-attori: esercizi

55 *Antonino Siringo*, Fra improvvisazione e nuove partiture

59 *Massimo Savoia*, L'interdisciplinarietà, una risorsa per la didattica del futuro

63 II. Processo realizzativo del *Falstaff*

65 *Alessio Bergamo*, Lettura registica dell'opera

71 *Massimiliano Cutrera*, Il training attoriale per i cantanti d'opera: un'esperienza
su *Falstaff* di Verdi

77 *Giuseppe Aldo Zucco*, Spazi d'inganno e metamorfosi: la scena come partitura visiva
del *Falstaff*

79 *Nevio Cavina*, Note illuminotecniche

81 *Maria Arena*, Laboratorio per la realizzazione di un documentario su IMPACT

83 III. Organizzazione e contesti

85 *Ricardo Castro*, Progetti orchestrali sociali: gestione e visioni

87 *Anna Maria Meo*, I mestieri musicali tra istituzioni, formazione
e responsabilità culturale

91 *Fabio Vincenzi*, Teatri e territorio: esperienze Unical

97 IV. Iconografie e documenti

99 *Gerardo Guccini e Daniele Vianello*, Premessa

100 *Gerardo Guccini e Daniele Vianello*, Sintesi delle attività svolte e immagini

163 Parte seconda. Proposte per un lessico dei concetti teatrali e musicali

165 *Emilio Sala*, Divagazioni lessicografiche. Un'introduzione

175 I. Drammaturgie

177 *Gerardo Guccini*, Dramaturg

187 *Piermario Vescovo*, Drammaturgia/Rappresentazione

203 *Carlo Fanelli*, Fonti shakespeariane del *Falstaff*

211 *Davide Carnevali*, Il *Lessico* di Sarrazac: sue influenze sulla mia drammaturgia

221 II. Spazi e luoghi dell'immaginario

223 *Carlo Serra*, Atmosfera, spazio, *trompe l'oeil*

239 *Marco Targa*, Musica-Teatro

251 *Daniele Vianello*, Teatro-Spazio

263 *Enrico Pitozzi*, Suono

277 *Enrico Pitozzi*, Voce

291 III. Pratiche tra musica e teatro

293 *Edoardo Rosadini*, Direzione d'orchestra: un'arte dell'ascolto

297 *Fabrizio Festa*, Attori-Cantanti

305 *Alessio Bergamo*, Pedagogia e messinscena

311 *Gerardo Guccini*, Prodotto, processo, prassi, progetto

317 *Stefano Vizioli*, Opera ESTrema

327 *Stefano Vizioli*, L'Opera e i suoi mestieri

331 *Piermario Vescovo*, Prospettive culturali

Suono

Enrico Pitozzi

Premessa

Esistono suoni che, seppur presenti, dimorano inascoltati, qualificando in maniera profonda il nostro modo di percepire il mondo.¹ A questi suoni, il cui potere d'incisione è al limite della percezione uditiva, si rivolge il testo che qui presentiamo, dedicato alla relazione tra suono e spazio, tema che contribuisce a definire la più ampia categoria del *Teatro del suono*.² Con tale nozione intendiamo qualificare le esperienze della scena teatrale e coreografica – senza dimenticare gli allestimenti nell'ambito della regia lirica – che hanno sviluppato un pensiero musicale emancipato dal mero utilizzo del suono come accompagnamento della visione.

In questa direzione uno degli aspetti che la scena ci consegna è un rinnovamento della pratica compositiva, al cui centro troviamo la *drammaturgia del suono* intesa come dispositivo latente che permette di orientare la percezione e la comprensione delle immagini visive.³ Tale consapevolezza si fonda, in prima istanza e grazie all'introduzione delle tecnologie, sulla qualità *spaziale* del suono.

Ne sono un esempio le opere di Romeo Castellucci e della Societas Raffaello Sanzio realizzate con il compositore Scott Gibbons; di Shiro Takatani con Ryuichi Sakamoto o di Cindy Van Acker con Mika Vainio (Panasonic) o ancora l'intera produzione di Heiner Goebbels o l'approccio operistico di Robert Wilson, Peter Sellars o Emma Dante, solo per citarne alcune/i. È in questi processi di creazione che risiede, lo vedremo, il nucleo di senso che permette di parlare di un doppio regime delle immagini: accanto alla più ovvia *immagine visiva* se ne dispone una di matrice *sonora* che determina – a partire dalle sue caratteristiche – le qualità della precedente, oltre che la sua comprensione. In queste pratiche il suono agisce in modo discreto, latente, determinando il *senso* di ciò che appare in scena: il regime visivo dell'immagine è dunque il contrappunto di quello sonoro e musicale.

Per poter sviluppare al meglio la nostra indagine, introdurremo tre diversi aspetti, indagando dapprima la materia del suono, per poi analizzarne le sue componenti spaziali e in ultimo discutendone le qualità d'ascolto.

1. Smoje 2003, pp. 283-322.

2. Pitozzi 2018 e 2024.

3. Valentini 2012 e 2021; Larrue, Mervant-Roux 2016.

La materia del suono

Di cosa parliamo quando parliamo di *suono*?

Da un punto di vista fisico, un suono è caratterizzato da una serie specifica di qualità. Esse sono: altezza, intensità e timbro. L'*altezza*, in un suono puro, le cui vibrazioni siano cioè a forma di sinusoidale, dipende dalla frequenza delle vibrazioni o dal suo rovescio che è il periodo. I suoni corrispondenti alle basse frequenze sono chiamati *gravi*, mentre quelli corrispondenti alle alte frequenze rientrano nella schiera degli *acuti*. Il suono con frequenza più bassa è detto *fondamentale*, gli altri sono detti *armonici* e sono formati da multipli interi della frequenza di cui è costituito il suono fondamentale. I suoni non puri – la cui vibrazione non è, dunque, una sinusoidale – risultano invece dalla composizione di quelli puri e la loro altezza, ciò che permette di distinguere tra loro suoni acuti e gravi, che è determinata dalla frequenza del suono fondamentale.

L'*intensità* riguarda invece i parametri di emissione di un suono e connota il livello d'energia emessa dalla sorgente sonora in una data unità di tempo; essa deve essere proporzionale al quadrato dell'ampiezza della vibrazione della stessa sorgente.

Il *timbro* di un suono è determinato invece dalle armoniche che accompagnano il suono fondamentale e dipende quindi dalla forma della vibrazione. Un suono puro non possiede timbro, mentre quelli composti – per esempio quelli prodotti dagli strumenti musicali o quelli che possono essere organizzati da strumenti come i sintetizzatori – hanno un timbro caratteristico. Facciamo un esempio: due suoni emessi da strumenti diversi che abbiano la stessa altezza e intensità sono distinti per via del loro timbro specifico, visibile attraverso la forma dell'onda che esso produce.⁴

Da questa descrizione sintetica possiamo far discendere una prima importante analisi delle proprietà intrinseche di un suono, che classifichiamo in parametri oggettivi e soggettivi. I parametri oggettivi identificano le proprietà dell'onda sonora, considerate a prescindere dal soggetto che le percepisce: ne sono un esempio la frequenza, la lunghezza d'onda, la velocità di propagazione;⁵ mentre i parametri soggettivi sono quelli che vengono studiati dalla psicoacustica⁶ e possono essere interpretati come le proprietà del suono percepito, che dipendono dall'elaborazione a livello sensoriale dello stimolo uditivo. Ne sono un esempio, in base alla classificazione prima introdotta, l'altezza – che ci permette di organizzare i suoni in una scala che va dal grave all'acuto – l'intensità e il timbro.

Dunque cosa sentiamo veramente quando diciamo di avvertire un suono?

Si aprono qui due possibili interpretazioni: o sentiamo i *suoni* con le loro relative altezze, volumi e timbri, oppure sentiamo, identificandole, le *fonti*

4. Bregman 1990; Albers 2003, pp. 213-233.

5. Zanarini 2015.

6. Nudds, O'Callaghan 2009.

che producono i suoni.⁷ In altri termini, da un lato siamo di fronte all'accadere di un *evento* sonoro privo di referente, dunque non riconducibile a un significato preciso. Facciamo un esempio: il suono di un oggetto è in primo luogo un *evento sonoro* colto nel suo affiorare alla percezione e solo in secondo luogo il *suono di un oggetto* determinato e da noi inscrivibile in una sfera di relazioni di senso. Parleremo qui di un suono *ambientale* le cui coordinate non sono chiare e definite. Il suono privo di *fonte* è ambiguo, può essere sia una cosa che un'altra. Introduce uno scarto, uno straniamento nell'orizzonte della percezione. Viceversa, un suono la cui *fonte* è udibile, è un suono che apre immediatamente alla chiarezza del referente: il suono di una voce *proviene* da una fonte determinata, non c'è ambiguità in questo, il referente è chiaro, localizzato e stabile. Così, in luogo di udire un *evento sonoro*, il suono è subordinato al referente che l'origina, lo emette. È qui che *sentiamo* letteralmente la fonte e non il suono, accediamo *ipso facto* al significato di una scena: non è l'*ambiente* bensì la sua razionalizzazione, la sua narrazione. Sono questi aspetti che hanno contribuito a mettere in luce le qualità intrinsecamente spaziali del suono declinando la musica nei termini di un'arte dello spazio e non solo del tempo.⁸ In questo senso, è allora del tutto naturale – al fine di poter abbozzare una ricognizione analitica delle pratiche sceniche – guardare con attenzione ai modi in cui il suono è stato pensato e praticato come dimensione spaziale.⁹

Lo spazio del suono

Seguendo la logica fin qui adottata, se è chiaro che una prima forma di spazializzazione riguarda la disposizione degli elementi del coro e dell'orchestra in punti diversi della sala, è soprattutto a partire dall'introduzione delle tecnologie alla metà del Novecento che possiamo distinguere due diversi spazi del suono: uno spazio che chiameremo *interno* e che rinvia alle qualità acustiche quali timbro, altezza, durata e intensità, ovvero elementi che per la prima volta possono essere osservati, manipolati e ricomposti grazie alla mediazione tecnologica;¹⁰ l'altro che chiameremo invece *esterno*, ovvero che riguarda la disposizione del suono composto nello spazio della sala.¹¹ In altri termini, siamo di fronte a una forma di spazializzazione del suono che permette, al contempo, di introdurre e discutere una nozione di ordine drammaturgico, come quella di spazio *relativo*, indicando con questo un punto di concentrazione nello spazio in cui il suono agisce. Il suo contrario, invece, dà luogo a uno spazio *diffuso* in cui il suono, come una

7. Di Bona, Santarcangelo 2019, pp. 43-72.

8. Smoje 2003, pp. 300-310.

9. Serra 2008, pp. 17-62.

10. Donati, Pacetti 2002; Novati, Vaccarini 2025.

11. Stockhausen 1989, p. 127.

nuvola, evapora e si disperde in ogni punto dello spazio. Seguendo questo schema fin nei minimi dettagli – anche in funzione di una riflessione più ampia sulle modalità d'impiego sulla scena – dobbiamo distinguere due modi attraverso i quali disporre i suoni: la *localizzazione* che riguarda in prevalenza suoni fissi, la *spazializzazione* che indica invece il movimento dei suoni nello spazio.¹² Sono queste due strategie che permettono di riscrivere lo spazio della performance in funzione dell'impatto che i suoni devono avere sullo spettatore.

La prima – la *localizzazione* – si esercita essenzialmente sugli elementi sonori primari, come le frequenze, costruite come una stratificazione di suoni che tendenzialmente converge verso porzioni ristrette di spazio geometrico, inducendo così nello spettatore un ascolto parcellizzato, che percettivamente riduce il perimetro della visione, e produce una concentrazione del livello d'ascolto.

Se questa prima declinazione funziona come una lente di ingrandimento posta su un lembo ristretto di spazio d'azione, dall'altro lato la *spazializzazione* opera in senso inverso, dilatando la scala fino al margine del suo perimetro. Questo modo di operare produce un'analoga distensione sul piano del suono, che si fa nebuloso e accoglie in sé la stratificazione di tutte le frequenze possibili, per poi – al colmo di questo processo – ridiscendere verso una parcellizzazione di aree acustiche più definite e dettagliate. È in questa modalità, in particolare, che si definisce a pieno l'effetto immersivo.¹³ Nell'economia della nostra indagine, non sfugge qui un aspetto determinante di questa particolare forma di drammaturgia sonora: la quantità – e dunque la qualità – di immagini, piani narrativi, atmosfere che si possono creare con il solo movimento del suono.¹⁴

Se questo è il modo in cui il suono attesta il suo essere arte dello spazio, esso si intrattiene anche nelle regioni del tempo, e lo fa articolando quattro diversi parametri:¹⁵ da un lato incidendo sulla *durata*, vale a dire sul modo in cui il suono si estende nello spazio, aspetto tramite il quale è possibile avvertire il perdurare del suo effetto. La durata così concepita riguarda il prolungarsi del suono nel tempo attraverso l'emissione della sua onda. I suoni, a seconda della loro durata, si definiscono brevi o lunghi. La durata di un suono è determinata da diversi fattori, in prima istanza l'elasticità del corpo sonoro che lo produce e che fa sì che una piastra di metallo risuoni più a lungo di una di legno; la forza con cui si fa vibrare il corpo sonoro, che permette che una superficie sonora percossa debolmente produca un suono più breve di una percossa con forza; il tipo di sollecitazione al quale viene sottoposto il corpo sonoro per produrre il suono, per esempio una corda di violino pizzicata con le dita produce un suono più breve di una corda

12. Westkemper 2018, p. 58-65.

13. Bayle 1993, pp. 14 sgg.

14. Bayle 1993; Pitozzi 2024.

15. Di Bona, Santarcangelo 2019, p. 118.

sfregata con l'archetto. Un secondo principio temporale concerne le *fasi* del suono. Esse permettono di percepire i diversi elementi che ne determinano l'evoluzione temporale, come il transitorio d'attacco – la fase di sorgenza di un suono –, la fase di tenuta o di sviluppo e quella che invece coincide con la sua estinzione. Le *fasi* qui enunciate si accompagnano a un terzo, altrettanto determinante, elemento che riguarda invece la *persistenza* del suono nello spazio. Essa consiste in una sorta di riverberazione del suono emesso da una sorgente anche dopo che quest'ultima ha cessato di emetterlo. Ad esempio ciò si può verificare in una stanza vuota. Tale fenomeno è spiegabile con il perdurare della riflessione del suono sulle pareti di questa stanza. Un'ultima qualità riguarda l'*individuazione* e permette di identificare i contorni temporali di un suono al fine di distinguerlo da altri suoni quando sono simultanei.

Di alcune forme spaziali del suono

Al fine di delineare in modo approfondito le qualità dell'*immagine sonora* attraverso le quali quest'orizzonte viene declinato in senso drammaturgico sulla scena teatrale e coreografica contemporanea, è utile introdurre e discutere alcune riflessioni sulle modalità spaziali del suono.¹⁶

a) Con l'appellativo *musica concreta*, sviluppato da Pierre Schaeffer¹⁷ in Francia nella seconda metà del Novecento, utilizza suoni registrati ed elaborati del mondo quotidiano per la composizione musicale. Schaeffer distingue tra musica concreta, che non richiede mediazioni, e musica astratta, che necessita di un'esecuzione. Ogni suono o rumore può essere trattato musicalmente se ha una struttura interna riconoscibile. Questa nuova prassi dà uguale dignità a tutti i suoni e introduce la nozione di oggetto sonoro, utile per descrivere fenomeni acustici riconoscibili. In questo senso, la *musica concreta* ha fornito i mezzi (manipolazione del suono registrato) per esplorare le dimensioni spaziali, rendendo possibile spostare e posizionare i suoni nello spazio grazie alla disposizione degli altoparlanti. La spazializzazione sonora, dunque, accoglie dalla musica concreta l'idea di "oggetto sonoro" e lo proietta in un'esperienza acustica tridimensionale, trasformando il concerto o la rappresentazione scenica frontale in una forma immersiva.

b) Coeva alla sperimentazione di Pierre Schaeffer in Francia, nella città tedesca di Colonia Karlheinz Stockhausen e altri compositori operano in maniera diversa, rifuggendo dai materiali concreti e dalle registrazioni in favore del suono elettronico "puro", astratto dalla realtà¹⁸ o in una direzione *elettroacustica*, in cui il suono concreto viene elaborato dagli strumenti

16. Novak, Sakakeeny 2015.

17. Schaeffer 1952.

18. Stockhausen 1963; Cott 1974.

tecnologici. Questo approccio è il risultato di un processo di sintesi, ottenuto per mezzo di generatori elettrici di onde chiamati *oscillatori*, trattati con il procedimento della sintesi granulare. Il punto di avvio di questa prassi è il trattamento della sinusoide, la forma d'onda elementare di un suono. Attraverso la sommatoria o la sottrazione delle sinusoidi, i compositori elaborano timbri complessi seguendo principi di tipo algoritmico. Un timbro è il fascio di qualità di un suono che ne permette l'individuazione. Esso è dato dalla presenza e dall'intensità delle componenti armoniche e non armoniche, dalle caratteristiche dinamiche di un suono – come l'attacco, la durata e il suo decadimento – e dalle regioni formanti del suono stesso. Il timbro, come rilevato in precedenza, considerato fra i “parametri” del suono, insieme all'altezza, all'intensità e alla lunghezza, suggerisce numerose analogie con il colore per quanto riguarda la percezione visiva. Infatti, il timbro viene designato come colore del suono tanto in inglese “tone-colour” quanto in tedesco “Klangfarbe”.¹⁹

Si tratta di suoni controllabili e organizzati di cui si può anche stabilire la durata, e di conseguenza disegnare complesse figurazioni di ordine temporale. Da qui si inizia a comprendere che non si compone più solo *con* il suono, ma si compone direttamente *il* suono e lo si posiziona nello spazio d'ascolto. Da elemento della composizione, il suono diviene oggetto autonomo e unico protagonista. In questo solco si inscrivono anche compositori come Luciano Berio, Luigi Nono, Bruno Maderna e i protagonisti della *Neue Musik*.²⁰ Tuttavia in questo contesto è doveroso citare figure come Pietro Grossi, che a nostro avviso non hanno goduto della giusta attenzione, ma che nondimeno sono da annoverare tra i pionieri della composizione tecnologicamente mediata.²¹

c) *Lolofonia*, o la cosiddetta tecnica binaurale, è fondata invece sulla psicoacustica e dunque, in particolare, sulla nostra capacità di localizzare il suono nello spazio. È il corrispettivo acustico dell'olografia, là dove il termine greco *ὅλος* (*hòlos*), “tutto”, ci suggerisce una dimensione di avvolgente spazialità.²² Questo aspetto in relazione stretta con la registrazione binaurale è un metodo di registrazione tridimensionale del suono che avviene tramite un ascolto in cuffia, riproducendo il più fedelmente possibile le percezioni acustiche di un ascoltatore situato nell'ambiente originario di ripresa dell'evento sonoro, mantenendone le caratteristiche direzionali a 360° sferici. Lolofonia si basa sulle differenze nei segnali acustici che raggiungono le orecchie a seconda della posizione delle sorgenti sonore. Due segnali leggermente diversi arrivano con ritardi e timbri distinti. Solo l'*olofonia* ci permetteva, dunque, la costruzione di una soggettiva. Questo processo – così come pensato da Hubert Westkemper per l'allestimento

19. Zanarini, 2015, pp. 117 sgg.

20. Bortolotto 1969.

21. Giomi 1996, pp. 179-182.

22. Westkemper 2018, p. 60.

dell'*Elettra* (2004) con la regia di Andrea De Rosa – riguarda la possibilità di lavorare sulla disposizione spazio-sonora dei personaggi rispetto alla figura protagonista dello spettacolo e portare così lo spettatore a *sentire come Elettra*, vale a dire di vivere la scena dalla sua prospettiva sonora, dunque di poter percepire – in modo del tutto inedito – lo spostamento e la geografia delle relazioni della protagonista con tutti gli altri personaggi.

d) Se spostiamo lo sguardo verso le altre frontiere della spazializzazione del suono – forme composte attorno alla disseminazione di casse acustiche nel luogo fisico di una sala, invece che tramite un ascolto in cuffia come nell'*olofonia* – da diversi anni figure come Hubert Westkemper sperimentano la Wave Field Synthesis (o anche Wavefront Synthesis), un processo di diffusione del suono che letteralmente può essere tradotto come “sintesi o ricostruzione del campo (o fronte) sonoro”, attualmente la tecnica di diffusione del suono tridimensionale più avanzata.²³ I primi studi in proposito sono iniziati negli anni Novanta in Olanda, presso l'Università Tecnica di Delft, e proseguiti poi in prestigiosi centri di ricerca come l'IRCAM di Parigi. Oggi la WFS è un dispositivo diffuso e consolidato al punto tale da poter essere usato nelle applicazioni dell'audio professionale anche dal vivo. L'obiettivo è quello di realizzare sorgenti sonore e spazi virtuali attraverso un vero e proprio “rendering audio”, che generi un campo sonoro fruibile per un'ampia zona di ascolto. La WFS permette dunque di localizzare il suono in funzione di quello che lo spettatore vede e sente acusticamente in scena. Scrive Westkemper:

I segnali audio (monofonici), che siano essi voci, strumenti o effetti sonori, vengono elaborati da un sofisticato sistema di calcolo (processore) in tempo reale e inviati a decine di diffusori, i quali sono allineati su un piano orizzontale di fronte, ma volendo anche intorno al pubblico, i quali agiscono contemporaneamente come se fossero un unico diffusore. A seconda della posizione (sorgente virtuale) da simulare, il processore genera contemporaneamente diverse curvature dei fronti sonori, mentre i diffusori audio rimangono ovviamente allineati fisicamente.²⁴

I fronti sonori generati elettroacusticamente si abbinano così a quelli generati acusticamente dalle voci in palcoscenico e li amplificano, permettendo agli spettatori e alle spettatrici di sentire la corretta provenienza e di non localizzare nessuna cassa acustica. In questa direzione si è mosso lo stesso Westkemper nell'allestimento de *Il panico* (2013) con la regia di Luca Ronconi.

23. Hänsler, Schmidt 2006.

24. Westkemper 2018, p. 63.

L'immagine sonora: una pratica del suono spazializzato

Se osserviamo più da vicino la scena contemporanea, come punto di caduta di questa indagine, dobbiamo in primo luogo constatare che comporre significa estendere le facoltà percettive legate all'ascolto e alla visione; comporre è tracciare delle linee di connessione, disegnare costellazioni tra elementi visivi e sonori che non sono tra loro omogenei, convertire forze in materia percepibile, così da condurre lo spettatore in una *terra incognita* che si rivela alla percezione.

Queste considerazioni – che riassumono le qualità discusse nelle pagine precedenti – sfociano in quella che è la tesi del presente scritto e che riguarda la definizione di una *immagine sonora* come risultato della pratica di spazializzazione del suono che la scena contemporanea pratica.

L'*immagine sonora* non è altro che un modo attraverso il quale orientare – grazie alla disposizione del suono nello spazio – l'attenzione dello spettatore: là dove egli crede di interpretare l'immagine che ha di fronte in modo autonomo, la composizione sonora – che agisce prevalentemente al limite della percezione grazie alle frequenze – ne orienta invece la direzione, ne induce l'interpretazione. Non agisce direttamente, ma in modo ambientale, crea le condizioni perché una determinata sensazione sia *convocata* in chi assiste alla scena. L'*immagine sonora* chiama in causa l'immaginario dello spettatore: è qui che il principio drammaturgico agisce in modo efficace, proprio perché, come ben sappiamo, la nostra immaginazione è attiva solo quando qualcosa manca. Di conseguenza la scena che abbiamo di fronte deve essere completata, riorganizzata, ricomposta: l'immagine ci chiama, ha bisogno del nostro intervento.

Ascoltare non significa percepire un senso musicale compiuto, grazie a una costruzione scenica altrettanto determinata, il cui significato è dato una volta per tutte. *Ascoltare* implica, al contrario, un invito a estendere l'attenzione fino a percepire micro-eventi che affiorano gradualmente. L'*immagine sonora* favorisce dunque la consapevolezza di un ascolto in profondità in cui un infinito balena nelle forme finite della scena, preme contro il suo perimetro perché qualcosa accada, s'intraveda, affiori e trasformi, come accade in *Combattimento* (2000) di Romeo Castellucci/SRS con la collaborazione di Scott Gibbons, in cui il suono elettroacustico spazializzato nella sala crea un tessuto di fondo al limite dell'udibile, che interferisce con il suono prodotto dall'orchestra e determina l'interpretazione dell'immagine che si vede in scena; in *Everything that happened and would happen* (2018) di Heiner Goebbels in cui il suono eseguito dal vivo e diffuso da altoparlanti è dislocato in diversi punti della sala per creare dei veri e propri ambienti acustici autonomi e concepire il suono come un *corpo* che disegna e abita spazi; in *ST/LL* (2015) di Shiro Takatani e Ryuichi Sakamoto, invece, il suono disegna architetture nella sala, grazie alla disposizione di altoparlanti tutt'intorno agli spettatori, così che ci si ritrovi immersi nell'immagine, come se dal suono *apparisse* ciò che gli spettatori

e le spettatrici vedono; o ancora in *Adam Passion* (2015) l'opera composta da Robert Wilson su musiche di Arvo Pärt, in cui la disposizione dell'orchestra è alle spalle del pubblico, mentre i coristi si trovano disposti sui lati della platea, avvolgendo così gli spettatori e le spettatrici in un vero e proprio ambiente immersivo sonoro che sembra far affiorare come in una visione onirica ciò che appare in scena. In altra direzione si muove invece l'opera coreografica di Cindy Van Acker *Shadowpieces VIII – Hello Sound* (2020): il corpo del danzatore è sostenuto dalla materia del suono composto da Mika Vainio, in una coreografia che si presenta come la manifestazione visibile di una vibrazione che attraversa il corpo, espandendosi dall'impercettibile piano del micromovimento fino alla superficie visibile di un gesto architetonico che ha nel bacino il suo perno d'irradiazione nello spazio.

In tutte queste opere, la spazializzazione permette al suono di giungere come inaspettato – inaudito nel suo doppio significato di ciò che accade senza previsione e di ciò che, invece, non è mai stato udito prima. È qui, crediamo – e queste pagine cercano di dimostrarlo – che si compie il senso pieno del *thaûma* (meraviglia, sgomento o, meglio, *meravigliato sgomento*) di cui ci parla l'origine del teatro.²⁵

In questo quadro, rappresentare non significa pertanto riprodurre ciò che ci sta di fronte nelle sue pur molteplici forme, quanto piuttosto operare secondo una logica interna, facendo affiorare il principio di trasformazione che governa ogni ente, senza che questo processo sia, appunto, visibile o udibile. Interrogando questa dimensione percettiva e sensoriale del suono in scena, si intende dunque investigare anche le pratiche che hanno condotto il teatro a ridefinire i territori della tradizione operistica, non solo interpretandone in modo inedito il repertorio, ma dando nuovo slancio al teatro musicale, nelle cui maglie si profila una meta-riflessione sulla materia del suono che mischia sonorità strumentali a materiali elaborati grazie all'ausilio delle tecnologie, come nell'approccio operistico di Romeo Castellucci o Robert Wilson prima citato.

È dunque nel tessuto delle *immagini sonore*, e grazie alle forme di spazializzazione del suono, che si annida – secondo questo meccanismo di spaesamento – la ridefinizione radicale della pratica d'ascolto. L'ascolto spazializzato permette così agli spettatori e alle spettatrici di andare oltre il *fin qui udito*, lasciando così emergere sonorità al limite dell'udibile. Scrive Grisay in questo senso:

Da qualche anno l'elettronica ci permette un ascolto "microfonico" del suono. L'interno stesso del suono, nascosto e occultato da parecchi secoli da pratiche essenzialmente "macrofoniche", è infine proposto alla nuova meraviglia. D'altra parte, l'elaboratore ci permette di affrontare campi timbrici "inauditi" fino ad oggi e di analizzarne in dettaglio la composizione. L'incontro con questo nuovo campo acustico ancora vergine ha rinnovato il nostro ascolto e ha determinato

25. Pitozzi 2017, pp. 39 sgg.

forme nuove: finalmente è divenuto possibile esplorare l'interno di un suono ampliandone la durata e viaggiare dal macrofonico al microfonico a velocità variabile.²⁶

Questa considerazione si appoggia sulla consapevolezza dell'esistenza di un *continuum* sonoro all'interno del quale intervenire per *renderlo* udibile. Il modo che abbiamo incontrato nelle pagine precedenti di comporre il suono enfatizza l'uso di sonorità gravi, note o *cluster* estesi e ripetuti in una struttura temporale la cui qualità elementare è il bordone, vale a dire un effetto armonico o monofonico di accompagnamento in cui una nota o un accordo sono suonati in modo continuo lungo l'arco dell'intera composizione.²⁷

Inoltre, le pratiche sceniche qui evocate, grazie alla condizione immersiva, mettono l'accento su un principio rilevante: ogni composizione scenica chiede allo spettatore e alla spettatrice di *ascoltare il proprio ascolto*. Ciò implica un mettersi nella condizione di ascoltare la propria pratica d'ascolto. Non è una tautologia, anche se apparente, bensì un modo per agire in una doppia direzione: da un lato rendere consapevole la differenza tra la natura involontaria dell'ascolto (quotidiana) e l'attenzione profonda e selettiva di eventi acustici; dall'altro implica una radicale riflessione sull'impatto che questa pratica ha in chi e in cosa emette suono: in altri termini, percepire l'*effetto* dell'ascolto, là dove l'ascolto diviene il presupposto della composizione. *Si compone solo a partire da una certa qualità d'ascolto*.²⁸

Si entra così – grazie alle pratiche di spazializzazione del suono adottate in ambito scenico – in una sonografia del corpo d'ascolto, che indica come il suono sia un'esperienza istantanea, appartenente al registro della prima emozione, in cui la riflessione si impone solo dopo, quando il suo effetto sul corpo è svanito o in esso riverbera. L'ascolto scenico diviene così l'esperienza profonda di *ciò che accade*, di ciò che arriva inatteso, anche se è sempre stato lì, intorno a noi inavvertito.

26. Grisey 1991, p. 264.

27. Sword 2022.

28. Oliveros 2005 e 2024.

Riferimenti bibliografici

Albèra 2003

P. Albèra, *Modernité. I. Le matériau sonore*, in J.-J. Nattiez (éd.), *Musiques. Une encyclopédie pour le XXI^e siècle*, vol. 1, *Musique du XX^e siècle*, Arles-Paris: Actes Sud, 2003.

Bayle 1993

F. Bayle, *Musique acousmatique, propositions... ..positions*, Paris: INA, 1993.

Bonnet 2012

F.J. Bonnet, *Les mots et les sons. Un archipel sonore*, Paris: Éditions de l'éclat, 2012.

Bortolotto 1969

M. Bortolotto, *Fase seconda. Studi sulla nuova musica*, Torino: Einaudi, 1969.

Bregman 1990

A.S. Bregman, *Auditory Scene Analysis: The Perceptual Organization of Sound*, Cambridge: MIT Press, 1990.

Castellucci 2014

R. Castellucci, *Note da un dialogo sul suono con qualcuno*, in Id., *Unheard*, Mantova: Corraini, 2014.

Cott 1974

J. Cott, *Stockhausen: Conversations with the Composer*, London: Picador, 1974.

Di Bona, Santarcangelo 2018

E. Di Bona, V. Santarcangelo, *Il suono. L'esperienza uditiva e i suoi oggetti*, Milano: Raffaello Cortina, 2018.

Donati, Pacetti 2002

P. Donati, E. Pacetti (a cura di), *C'erano una volta nove oscillatori. Lo Studio di fonologia della Rai di Milano nello sviluppo della Nuova Musica in Italia*, Roma: Rai Eri, 2002.

Dufourt 1981

H. Dufourt, *Musique spectrale: pour une pratique des formes de l'énergie*, "Bicéphale" II/3 (1981).

Freud [1919] 1977

S. Freud, *Il perturbante* [1919], in Id., *Opere*, vol. IX, Torino: Boringhieri, 1977, pp. 79-118.

Giomi 1996

F. Giomi: *An Early Case of Algorithmic Composition in Italy*, "Organised Sound" I/3 (1996).

Grisey 2088

G. Grisey, *Écrits. Ou l'invention de la musique spectrale*, Paris: MF, 2008.

Grisey 1991

G. Grisey, *Structuration des timbres dans la musique instrumentale*, in J.-B. Barrière (éd.), *Le timbre. Métaphore pour la composition*, Paris: C. Bourgois : IRCAM, 1991.

Heidegger [1953] 2014

M. Heidegger, *Introduzione alla metafisica* [1953], Milano: Mursia, 2014.

Larrue, Mervant-Roux 2016

J.M. Larrue, M.M. Mervant-Roux (éds.), *Le son du Théâtre*, Paris: CNRS, 2016.

- Lehmann 2006
H.T. Lehmann, *Postdramatic Theatre*, London: Routledge, 2006.
- Messiaen 1994
O. Messiaen, *Le Traité de rythme, de couleur, et d'ornithologie*, Paris: Alphonse Leduc, 1994.
- Novak, Sakakeeny 2015
D. Novak, M. Sakakeeny, *Keywords in Sound*, Durham: Duke University Press, 2015.
- Novati, Vaccarini 2025
M. M. Novati, M. Vaccarini, *Lo Studio di Fonologia di Milano della Rai. Il catalogo dei nastri nell'Archivio del Centro Studi NoMus*, Lucca: LIM, 2025.
- Nudds, O'Callaghan 2009
M. Nudds, C. O'Callaghan (eds.), *Sounds and Perception: New Philosophical Essays*, New York: Oxford University Press, 2009.
- O'Callaghan 2010
C. O'Callaghan, *Perceiving the Locations of Sounds*, "Review of Philosophy and Psychology" I/1 (2010).
- O'Callaghan 2007
C. O'Callaghan, *Sounds: A Philosophical Theory*, New York: Oxford University Press, 2007.
- Oliveros 2005
P. Oliveros, *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*, Bloomington: iUniverse, 2005.
- Oliveros 2024
P. Oliveros, *Quantum listening*, London: Silver, 2024.
- Pitozzi 2017
E. Pitozzi, *Acusma: figure e voce nel teatro sonoro di Ermanna Montanari*, Macerata: Quodlibet, 2017.
- Pitozzi 2018
E. Pitozzi, *Aux bords de l'audible : une étude sur les théâtres du son*, in Y. Meerzon (éd.), *La sémiotique du son : Vers une architecture de l'acoustique et de l'auralité dans le théâtre postdramatique / Semiotics of Sound : Toward an Architecture of Acoustics and Aurality in Postdramatic Theatre*, "Recherches Semiotic / semiotiques Inquiry" 35/2-3, 36/1-2 (2018).
- Pitozzi 2024
E. Pitozzi, *Del Tragico acustico. Un'indagine sul Teatro del suono*, Bologna: Sigaretten, 2024.
- Rost 2016
K. Rost, "Design sonore" contre "Bruitage"? *Pour une conception performative de la création sonore au théâtre*, in J.M. Larrue, M.M. Mervant-Roux (éds.), *Le son du Théâtre*, Paris: CNRS, 2016.
- Scelsi 2010
G. Scelsi, *Il suono 101*, Macerata: Quodlibet, 2010.
- Schaeffer 1952
P. Schaeffer, *À la recherche d'une musique concrète*, Paris: Éditions du Seuil, 1952.
- Schafer 1977
R.M. Schafer, *The Tuning of the World*, New York: Knopf, 1977.

IMPACT (International Music and Performing Arts Contaminations and Trainings) nasce come progetto pedagogico-didattico, teso ad indagare interferenze e sovrapposizioni tra musica e teatro, con particolare riferimento alla performatività del musicista e dell'attore, fatta oggetto di confronti diretti e costanti tra teorie e pratiche, tra artisti e studiosi.

«Cosa ha il musicista dell'attore e cosa l'attore del musicista?» A questa domanda e ai suoi presupposti di ricerca si è cercato di restare il più possibile aderenti, realizzando attività correlate e molteplici, che si sono svolte presso i conservatori di Aosta e di Matera, l'Accademia di Belle Arti di Catania, la Scuola di Musica di Fiesole, durante il campus ospitato da NEOJIBA a Salvador de Bahia e nei due campus che hanno animato per più di un mese i teatri (TAU e PTU) dell'Università della Calabria.

Fin dall'origine IMPACT è stato pensato e attuato come un processo scandito in tre fasi correlate e complementari che si ripropongono variamente connesse nelle singole articolazioni. La prima fase, di carattere pedagogico didattico, è stata attuata con modalità prevalentemente laboratoriali nelle varie sedi nazionali

e internazionali coinvolte; la seconda, dedicata alla produzione artistica, è sfociata in concerti di musica sinfonica e da camera e nella produzione del *Falstaff*, rappresentato a Salvador de Bahia e all'Università della Calabria; la terza, di taglio scientifico, si è svolta pervasiva e continua dislocando, in particolare, gli incontri seminariali, i tavoli di lavoro, il convegno e la presente pubblicazione. Questa documenta le tre fasi del progetto, fornendo descrizioni, testimonianze, testi saggistici e numerose immagini, che consentano al lettore di partecipare virtualmente alle dinamiche dei processi pedagogici e delle realizzazioni artistiche. Completa il volume un lessico tematico dei principali concetti teatrali e musicali che hanno costituito l'architettura del convegno e, più generalmente, delle attività di ricerca e sperimentazione.