ECLISSI

-Performance di teatro in strada site specific-

di

Alessandro Sesti, Giacomo Sette, Debora Contini e Nicola "Fumo" Frattegiani

<u>Il progetto</u>

L'alzheimer è una malattia del nostro tempo.
È feroce, subdola, perché non si manifesta esternamente.
È un abisso che lascia il tuo involucro invariato per le persone, ma in quell'abisso si perdono i ricordi, gli affetti, tutto ciò che abbiamo considerato di più caro nella vita diviene inconsistente e lentamente addirittura scompare.
Da quell'abisso nessuno può salvarci, continuiamo a sprofondare sapendo che la luce non aumenterà mai più, una malattia che ci lascia divorare dal buio della solitudine.

Come raccontare dunque, riuscire a trasmettere ciò che crea questa patologia?

La cosa che più ci appare legata ai suoi effetti è lo scollamento che si viene a creare tra la realtà circostante e la percezione della stessa.
Nei malati infatti, non è raro osservare come una persona, ad esempio intenta a dialogare con noi, possa d'improvviso compiere azioni incomprensibili o dire frasi totalmente scevre dal contesto.
Di colpo possono anche sentirsi in un luogo che non riconoscono, vederci come minacce, quando un istante prima, eravamo figure confortanti e familiari.

Per raccontare questa dinamica abbiamo scelto di creare una performance, per un solo spettatore alla volta, dal titolo "Eclissi", liberamente ispirato alla novella di Luigi Pirandello "Una giornata" che ci fa ascoltare i pensieri di un uomo affetto da demenza senile ed il suo ritorno a casa dalla sua famiglia.

Lo spettacolo si svolge all’aperto, creando un percorso che lo spettatore dovrà attraversare.
Due aspetti rappresentano il fuoco di questa performance.
Entrambi fondamentali per creare quello scollamento dalla realtà, che abbiamo menzionato precedentemente.
Il primo è il lavoro di orchestrazione dell’ambiente circostante. Attraverso una serie di interventi di attori,

direzioni specifiche date a proprietari di bar, locali, edicole, fiorai etc. Lo spettatore si ritroverà ad attraversare un luogo in cui non dovrà più essere in grado di capire cosa è stato preparato per lui e cosa invece fa parte della vita quotidiana della città.
Il secondo è l'aspetto sonoro. Mentre un racconto basato su un flusso di pensieri farà da narrazione e indicatore interno delle azioni da compiere, inseriremo delle incursioni sonore live, che andranno ad alterare la percezione del luogo dato. Se ad esempio lo spettatore si starà avvicinando all'angolo di una via, potrebbe sentir arrivare da dietro l'angolo o da dietro di se una bicicletta e quindi il suo campanello suonare. Ciò però non esiste, ma sarà stato precedentemente registrato in studio e in ambientale.
Questo sarà possibile grazie all'utilizzo della tecnologia binaurale di registrazione e diffusione del suono.

Per avere un'idea chiara della spazializzazione del suono che essa può creare, alleghiamo un link da ascoltare SOLO in cuffia:

https://www.youtube.com/watch?v=gI-WJHsIoKE

Tralasciando sulla musica, ad un certo punto, sentirete qualcuno bussare alla porta. Bene, avete appena provato sulla vostra pelle cosa vogliamo realizzare.

Infine, l'obbiettivo è quello di far arrivare lo spettatore in una casa, una stanza, dove ad attenderlo ci saranno degli attori/performer scelti in loco, che creeranno l'ultimo momento: il compleanno.
In quella fase sarà nostro obiettivo far percepire una serie di pensieri, più o meno comuni, sulla malattia dell'alzheimer. Per far questo vogliamo indagare direttamente dai cittadini attraverso una serie di cicli di interviste che possano collezionare i più variegati punti di vista possibili.
Al termine lo spettatore sarà lasciato da solo, alla finestra coi propri pensieri ed un the caldo da bere rigorosamente dalla cannuccia.

Il lavoro nasce dall'esigenza di far entrare in contatto la malattia con chi non la conosce. Nasce dall'esperienza personale vissuta e osservata per tanti anni e dalla paura della sua eziologia.
Nasce dalla volontà di rompere la compassione e trasformarla in comprensione.
Il tutto con un pizzico di ironia, che inevitabilmente questo mostro può creare.

SINOSSI

Una persona inconsapevole della sua malattia, disorientato, catapultato nella dimensione urbana.
Ha qualcosa nelle tasche e la mente affollata di pensieri.
Un viaggio nella città cercando di ricostruire la propria identità e, se mai esistesse, un obiettivo.

SPECIFICHE TECNICHE DEL PROGETTO SONORO

La dimensione sonora del progetto "*Eclissi*" è di fondamentale importanza dato il ruolo strutturale che riveste all'interno della performance.
Nel pieno rispetto della base ontologica del progetto, il suono funge da elemento di guida altamente immersivo. All'atto della performance infatti, lo spettatore grazie alla diffusione binaurale, che sarà dettagliata in seguito, risulterà immerso in un ambiente acustico artificiale che riprodurrà il più fedelmente possibile le percezioni acustiche naturali di un ascoltatore, mantenendone le caratteristiche direzionali a 360° sferici.
In tal modo l'utente sarà accompagnato nel percorso performativo da due dimensioni percettive differenti: quella visiva che rimane naturale e non condizionata e quella acustica artificiale e del tutto condizionata. La ratio di questo forte scollamento risiede nel differente ruolo che hanno la vista e l'udito. Mentre la visione dell'ambiente non necessita di alterazioni, alla dimensione acustica viene delegata la funzione di rappresentare il flusso dei pensieri interiori del protagonista ovvero dello spettatore. Da qui la necessità di poter controllare il suono nelle sue componenti e nel suo contenuto pur rimanendo in una simulazione dell'ascolto naturale più fedele possibile grazie al ricorso all'audio binaurale.
Per quello che riguarda il contenuto sonoro le possibilità sono pressoché illimitate. Ovviamente centrale sarà la ricostruzione dell'ambiente esterno (urbano o rurale) tramite *soundscape* e campioni concreti che caleranno il partecipante in una realtà simulata strutturata ad hoc per pilotarne le sensazioni, le reazioni e le scelte.

Ulteriori elementi acustici possono interessare una voce che interpreta il flusso di coscienza del protagonista con cui il partecipante dovrà immedesimarsi e l'inserimento di ambienti sonori elettroacustici che in questo caso si situerebbero nella zona degli elementi extra-diegetici.
L'equipaggiamento tecnico per lo spettatore prevede l'utilizzo di cuffie chiuse (per un corretto isolamento acustico) o cuffie in-ear entrambe di buona qualità e un player per la riproduzione del file audio; stiamo valutando la possibilità di una regia in tempo reale per la trasmissione del suono, ma questo sarà verificato solo durante la produzione dello spettacolo.

Oltre a delle brevi clip audio binaurali allegate al presente progetto per far capire la sensazione che questo tipo di diffusione riesce a restituire, ci sembra opportuno riportare un piccolo approfondimento su questa particolare tecnica di registrazione e diffusione acustica.

*in coda al documento troverete un approfondimento tecnico ulteriore, riguardante la diffusione binaurale

***Approfondimento tecnico della diffusione binaurale**

Senza entrare in tecnicismi troppo dettagliati possiamo affermare che per audio binaurale s'intende il suono che grazie ad una particolare registrazione e diffusione restituisce la sensazione più accurata di come l'uomo percepisce l'ambiente sonoro naturalmente. Cosa significa questo? Per capirlo dobbiamo spendere qualche parola sul funzionamento dell'udito umano. Tutti noi sappiamo cosa sia l'ascolto stereofonico, ovvero il tipo di diffusione attraverso due altoparlanti con i quali si fruisce della musica e dell'audio in generale. Non tutti sanno però che la tecnica stereofonica è estremamente artificiale, ovvero falsata rispetto a come un uomo percepisce il suono nella sua quotidianità. In un contesto di ascolto naturale la nostra capacità di percepire e soprattutto di localizzare i suoni è frutto di una serie di complessi processi che coinvolgono tra le altre cose la conformazione anatomica dell'orecchio esterno e la dimensione e la forma della nostra testa. Nell'ascolto stereofonico questi elementi non sono considerati in modo accurato. La ragion d'essere dell'audio binaurale rispetto a quello stereofonico risiede proprio nel tenere a mente tutte le istanze che sussistono nel processo di ascolto naturale. In particolare è la spazializzazione del suono e quindi la posizione di questo nell'ambiente che differisce profondamente tra le due tipologie di ascolto. Ora addentriamoci brevemente nei meccanismi auditivi umani.
La nostra capacità di localizzare un suono è la conseguenza di due meccanismi ben precisi, il ritardo interaurale e la differenza d'intensità interaurale, cui contribuisce un terzo elemento legato alle specifiche anatomiche del nostro orecchio esterno (padiglione auricolare e condotto uditivo esterno). Quando intercettiamo un rumore a bassa e media frequenza (compreso tra 20 e 2000 Hz), il brevissimo lasso di tempo che separa l'arrivo dell'impulso sonoro da un orecchio all'altro, diretta conseguenza delle meccaniche di propagazione del suono, ci permette di capire al volo quale sia la sua direzione. In parole povere, se l'origine del rumore è più vicino all'orecchio sinistro, il nostro cervello ci suggerirà che la sua fonte si trova alla nostra sinistra, e viceversa.
Per i suoni ad alta frequenza (tra 2000 e 20000 HZ) si usa un meccanismo simile, ma con una differenza sostanziale: in questo caso la discriminante non è il tempo ma l'intensità. Visto che la testa rappresenta un ostacolo alla diffusione del suono, un impulso sonoro proveniente da destra raggiungerà l'orecchio sinistro con un'intensità ridotta rispetto a quella percepita dallo speculare, permettendoci di identificarne la direzione.
Entrambi i metodi si dimostrano però inefficaci quando si tratta di capire se l'origine di un suono si trova davanti a noi o alle nostre spalle, visto che i meccanismi sopracitati tendono a generare risultati sovrapponibili quando entra in ballo questa variabile. In linea con il dogma anatomico "la funziona giustifica la forma", la struttura del nostro orecchio esterno arriva quindi a offrire al nostro lobo temporale informazioni aggiuntive utili a chiarire questa incertezza.
La "pinna", composta principalmente da cartilagine fibrosa, è infatti un insieme di creste a avvallamenti che, a contatto con le onde sonore, riflettono il suono generando anomalie che cambiano significativamente a seconda della traiettoria dell'impulso, e vengono elaborate con l'ausilio della memoria. Il risultato di questa complessa serie di processi, che avvengono nel giro di un istante, è una percezione direzionale piuttosto accurata.
La tecnica binaurale tenta di ricostruire questi meccanismi più fedelmente possibile grazie a tecniche di ripresa particolari e soprattutto ad algoritmi digitali che restituiscono la sensazione di trovarsi all'interno di un contesto sensoriale realistico.
Ovviamente la ricreazione della binauralità rimarrà sempre una simulazione e per tale non sarà mai uguale in tutto e per tutto alla reale percezione di oggetti sonori disposti nell'ambiente. Un inganno. Ma un inganno particolarmente efficace.

Aspetti tecnici

Lo spettacolo prevede l'utilizzo di cuffie radio da far indossare allo spettatore.
Stiamo valutando l'utilizzo delle cuffie *in-ear* o delle *silent disco.*
Questi due particolare tipi di dispositivi garantiscono un quasi totale isolamento del suono ambientale naturale.

Artisti coinvolti nel progetto

Alessandro Sesti - drammaturgo e attore
Giacomo Sette - drammaturgo
Nicola Frattegiani - tecnica
Debora Contini - organizzazione e possibili interventi attivi nella performance