

TENEBRAE

Opera video

Musica: **Adriano Guarnieri** (1947)
 Libretto: testi tratti dalle opere di Massimo Cacciari e dall'*Officium tenebrarum* Ravenna, *Teatro Dante Alighieri*, 18/6/2010

Scenografia e immagine virtuale: **Ezio Antonelli**
 Light design: **Vincent Longuemare**
 Live electronics: **Luigi Ceccarelli**
 Regia: **Cristina Mazzavillani Muti**
 Produzione e allestimento: *Teatro dell'Opera* di Roma su commissione del *Ravenna Festival 2010*

Vincent Longuemare, light designer e scenografo francese di Dieppe (Haute-Normandie), si è formato all'*INSAS* di Bruxelles (*Institut National Supérieur des Arts du Spectacle*). Ha lavorato all'*Opéra de la Monnaie* e ha fatto parte dell'*Atelier théâtral de Louvain La Neuve*.



Ha lavorato in varie occasioni a fianco di Josef Svoboda e Robert Altman. In Italia ha collaborato, tra gli altri registi e scenografi, con Daniele Abbado, Mietta Corli, Ezio Antonelli. Nel 2007 gli è stato conferito il *Premio Speciale Ubu* per il light design di *Sterminio*, spettacolo prodotto dal *Teatro delle Albe* di Ravenna.

Appunti sul light design di *Tenebrae*

Quando mi fu proposto di lavorare sulla partitura di *Tenebrae*, il progetto era già molto avviato. Per ragioni di coproduzione, il disegno luci avrebbe dovuto essere eseguito da un altro light designer, poi rapito da altri impegni.

La chiamata fu quindi molto tardiva tanto che non ebbi tempo materiale di immergermi nello studio e di creare delle situazioni ben ragionate.

Non avevo che il Sentimento.

E un Sogno.

Ora, per esperienza, il risultato di uno spettacolo dipende direttamente dal contesto in cui nasce.

È esattamente il risultato dell'individuazione delle condizioni che sussistono dalla nascita fino alla sua realizzazione, cose che hanno ben poco a che fare con il Sentimento e il Sogno, perché si tratta di tecniche professionali di carattere quasi contabile.

Per questo, spesso sono molto rigido nella fase di negoziazione della scheda tecnica: deve indicare precisamente il risultato finale in termine di Immagini.

Trattandosi di costruire immagini autonome in un mondo indipendente che si va delineando sul palcoscenico, vedo l'immagine, ogni immagine, come un concentrato di senso e significato, incaricato di restituire il Sentimento della scena.

Questa immagine per sua natura "fuori dal mondo", non può non frequentare il Sogno e l'Illusione, materializzandosi sul palcoscenico dove immancabilmente mi sento alle strette per mancanza di luce del giorno.

Paradosso? Non lo so.

Sarà per questo che incarico l'immagine di rendere concreto e reale ciò che avviene sul palcoscenico: è proprio mentre si trova nell'atto di definire il suo mondo fatto di Sogni e Illusioni, che l'immagine deve rendersi credibile.

E tagliare il buio.

Vedo quindi l'immagine come un veicolo poetico in azione nella testa e nella mente dello spettatore: un'immagine è efficace quando nella mente di quest'ultimo, rimessosi il cappotto e uscito dal teatro, gli trotterella di pari passo ai tacchi delle signore.

Per la sua natura, è probabile che una lieve brezza porti via l'immagine e che questa finisca spiacciata sulla facciata di qualche edificio.

Non importa, rimarrà comunque una traccia, nella mente dello spettatore, senza ingombrare la sua mente.

Ma torniamo al Sogno e al Sentimento.

Il Sogno era questo, aveva fatto irruzione una notte ben prima di sapere che sarei entrato nelle *Tenebrae*:

“una nave scivola lenta nella darsena, il buio è fitto e una nebbia densa avvolge l’oscurità, nulla di percettibile tranne improvvisi bagliori, privi di direzione. La nave scivola in un attento silenzio, bianco e nero, attracca sulla piazza del teatro; scendo dalla prua dove mi trovavo, dall’inattesa banchina teatrale mi giro verso la nave, mi accorgo allora che quello che credevo nave è un gigantesco candelabro, le sue vele paralumi scintillanti nella nebbia, e che all’interno corpi come falene sono ombre che con il loro movimento generano la luce.”

Non potevo sapere allora che lo spettacolo si sarebbe aperto con un grande candelabro di teli che la luce avrebbe acceso.

Il Sentimento, cioè il valore immateriale e poetico dell’immagine, lo si può recuperare arrivando prima di chiunque altro, al mattino, sul palcoscenico vuoto.

Probabilmente giace lì in attesa, in questo paesaggio senza limiti che è il palco a quell’ora, prima che si riempra di ferraglie, tele e voci maschili e gli vengano poste le fondazioni e definiti i limiti.

Quella mattina il sentimento era questo:
**fare vedere il buio, il nero
 e quindi
 separare la luce dal buio.**

Fare vedere il buio in modo che diventasse la partitura dove la musica si sarebbe vista.

Alle parole Tenebre, Oscurità, ho sempre preferito le più semplici: buio o nero, di ancestrale e infantile paura, un passo prima della sensibilità religiosa, essendo le prime due parole già cariche del senso che gli ha dato qualcuno che ancora troppo vede o spera, per pensare persino il buio.

Nel buio sei solo, ti è stato tolto un senso e devi metterti in ascolto.

Se ogni composizione, nella sua più semplice accezione, si basa su di un rapporto tra pieni e vuoti, tra lontano e vicino e fonda la sua autorevolezza su un contrasto di chiaro scuro, si trattava per cominciare il delicato lavoro di separare buio e luce, di rovesciare i rapporti consolidati della composizione stessa, attribuendo il vuoto alla luce e il pieno al buio, il lontano alla luce e il vicino al buio e, per quanto possibile, il

chiaro al buio e il buio alla luce, così da definire il buio come materia scura inquadrata dalla luce.

Le inquadrature di luce agendo come cornici avrebbero rivelato il buio rendendolo così musicalmente visibile.

Ora non so se nessuno di voi si è mai ritrovato davanti ad un palcoscenico vuoto a dichiarare:

“Va bene ragazzi, separiamo il buio dalla luce!”

Nessun dubbio che la risposta negli occhi degli elettricisti sarebbe stata di grande incredulità, se non di ragionevole interrogazione, sulla salute mentale del light designer!

I più arditi già con la pala in mano per scavare il buco e separare la terra dall’aria.

Come procedere?

Molto spesso la risposta si trova sul palcoscenico e negli occhi di chi guarda, attento agli equilibri di forza che vanno delineandosi in prova, è il sentimento che si fa pratico e concreto. Vi era una scenografia nera ma lucida, la cui forza risiedeva non nell’apparire, ma in una presenza sorda, quasi per fatalità, una massa in negativo, incombente ma capace di movimento, circoscritta poi da specchi o materiali luccicanti per animarla da dentro, pronta nella sua paziente forma a ricevere un’anima dalla luce.

Si trattava quindi di tagliare di netto, con chirurgica precisione nel buio, rendendo la luce traccia visibile e sottile segno, al fine di attribuire una massa superiore al nero così circoscritto, definendo un equilibrio interno allo spazio a favore delle zone buie, delimitando in modo netto zone di nero superiori alle superficie di luce, confinate in raggi e costrette a frequentare il buio come due mondi isolati.

Il nero rivelava l’architettura della luce.



Si trattava di definire ristrettissime zone di luce capace di definire lo spazio e le immagini in negativo, di circoscrivere i fasci di luci in un contrasto nitido per far sì che tagliassero la massa del buio proposta dalla scena, dandogli forma e ricavandone architetture in negativo.

Da sempre sono affascinato dalle architetture troglodite presenti nel bacino mediterraneo e nel Sud Italia, dove ho scelto di vivere per pura incoscienza.

Da queste tecniche di costruzione, date dal luogo e da una pietra morbida, il tufo, e che consistono nel ricavare uno spazio scavandolo in una massa esistente, definendo spazi vuoti, asportando i materiali piuttosto che disporli attorno all'aria.

Punto di partenza del metodo di lavoro è quindi considerare lo spazio a disposizione, anche se apparentemente solo vuoto e aria, come una materia fisica e scavarlo con una luce che si fa scalpello con criterio anche di funzionalità scenica: portare la luce laddove serve, in un disegno complessivo.

I ritagli di luce così ricavati acquisiscono allora il sentimento dell'istante teatrale o musicale formando immagini non narrative (l'immagine narrativa intesa qui come il resoconto di un momento scenico derivante da una determinata istanza luminosa) ma scolpendo dall'interno dello spazio e, quando è possibile, dalle viscere della musica, una composizione istantanea destinata a prendere forma in modo leggibile per poi scomparire o essere inghiottita dalle note e destinata a spegnersi nel canto.

Se poi, come nel nostro caso, questo luogo è nero e corredato nei suoi limiti di materiali specchianti, o rifrangenti, la luce una volta tagliata la massa buia per raggiungere suo obiettivo, se diretta verso un punto specchiante rimbalza nel buio e perde la sua origine, moltiplicando i ritagli disegnando forme complesse nell'aria, attraversando magari involontariamente i corpi presenti, mutando la carne in ombra.

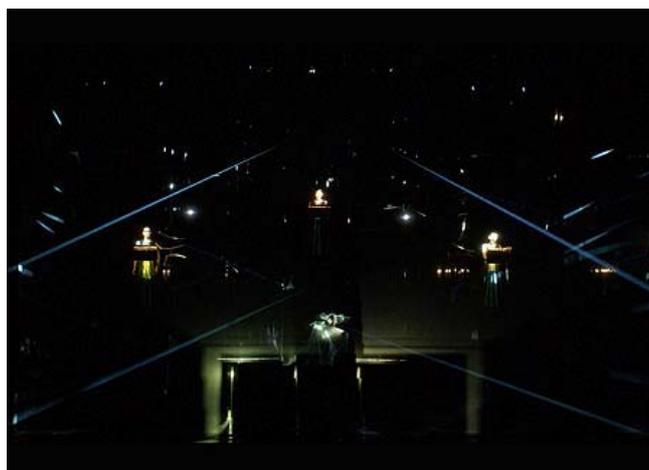
Al fine di eseguire questo lavoro si trattava quindi di individuare delle fonti di luce con un raggio estremamente ridotto e controllabili (sagomatori motorizzati e beamlight) e la minima dispersione di aloni o riflessi indesiderati.

Ogni raggio presente nello spazio nero, doveva penetrare la materia che era anche musicale.

Colpire il soggetto per poi ritirarsi.

La composizione generale rivelandosi attraverso particolari frammenti emergendo dal buio come se l'articolazione dello spazio fosse composta da pezzi smembrati e dispersi, da piccoli fotogrammi isolati, il motivo per il quale la luce si era messa in movimento, alla ricerca di ricomporre un'unità, un quadro, un tempo, consapevole però dell'imparità della lotta: di regola vincono le *Tenebrae*.

Ogni raggio compone un'immagine solitaria, isolata e separata dalle altre, unica e costruisce un mondo, ovvero una visione solida ancorata all'oscurità circostante, che appare nell'istante stesso dello scomparire, nell'istante in cui l'occhio si chiude e saluta il mondo in un mistico sorriso.



Incontriamo qui un altro aspetto del comporre immagini di luci nelle *Tenebrae*, una tematica che incrocia trasversalmente il rapporto con l'altra luce che aleggiava sul palcoscenico: le proiezioni video.

Ma prima introduciamo qui un'altra componente del lavoro di illuminotecnica: le luci da sotto le palpebre: ognuno di noi avrà notato dopo un'esposizione al sole o l'impatto di un violento punto di luce, che dopo la chiusura delle palpebre permane un colore dove a volte navigano altre forme di colori che sembrano galleggiare sulla retina e a volte disegnano un paesaggio incantato come se un piccolo mondo di luci autonome, distaccato dalla realtà, si formasse a palpebre chiuse.

Da diversi anni ho cominciato a lavorare su queste forme estranee, frutto di esposizioni troppo forti alla luce, chiamate permanenza retinica: cioè

un mondo di luci e immagini visibile come i sogni solo ad occhi chiusi a cavallo tra due mondi. Così come spesso mi appare il palcoscenico.

Iniziando quindi a considerare il palco di *Tenebrae* come un *palco a palpebre chiuse*, fecero loro apparizioni due immagini tutelari: la prima: *le Tenebre come lacrime racchiuse sotto palpebre cucite*, la seconda, *le Tenebre come madre perla in orbita sviscerate*.

A guardare la scena costruirsi, mi tornarono in mente queste luci da sotto le palpebre, queste memorie di luci che sul palco assumeranno la forma di sagome verticali e orizzontali brillanti come riflessi.

Vennero inserite da dentro il video (inteso come palpebra chiusa) come un segno grafico fisso quasi sotto tono su di un piano inferiore rispetto all'immagine-luce del video prima di conquistare autonomia attraverso il movimento proprio generatore di altri riflessi, usando i materiali messi a disposizione della scenografia in particolare le pieghe del PVC Giaccio sul fondo o gli angoli dello Specchio magico, su entrambi i lati che rimandavano la luce riflessa sotto forma di riflessi proiettandoli da dentro la scena sul tulle e il sipario che componevano la quarta parete.

Si usufruiva quindi di un doppio sistema di proiezioni: il video da fuori palco, frontalmente e dal fondo palco e la luce da dentro lo spazio scenico.

Il movimento della luce incline a suggerire il ritmo circolare della morte.

Questa particolare qualità di luce risulta anche molto utile nell'intersecarsi con il video, perché già mutata in riflessi da dentro e con l'aiuto della scena.

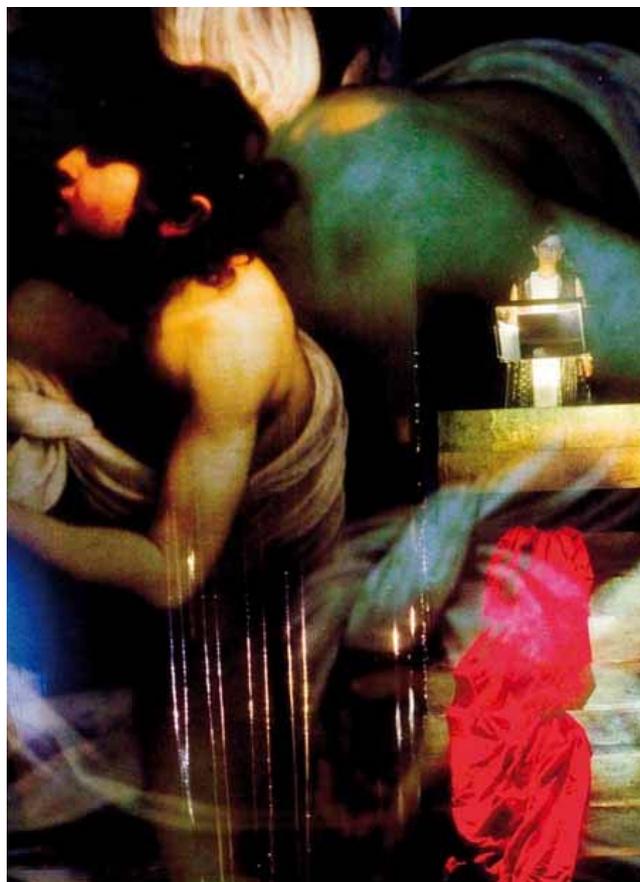
Questo approccio di lavoro di una luce che perde la sua natura di corpo illuminante, dove il faro attraverso il riflesso smarrisce la sua prima qualità che è la direzione della luce e dove da una sola fonte si moltiplicano i raggi, spezzati dal riflesso permette un approccio nei confronti del video usufruendo di incrostazioni e sovrimpressioni all'interno della proiezione. A molti, al giorno d'oggi, piace ancora conferire sulla difficoltà dell'intrecciare un lavoro di luce articolato con un lavoro video altrettanto articolato: la discussione non tiene conto di una serie di fattori all'interno dei quali uno è fondamentale: è molto difficile conferire al video un senso di profondità spaziale, e di tridimensionalità.

In *Tenebrae* lo spazio era dotato di una scena fisica e una scena virtuale, abbracciando con retro-proiezioni e frontali lo spazio nel suo insieme, entrambe finiscono inevitabilmente su schermi che anche se filtrano le luci dei proiettori, non riescono a dare la profondità fisica allo spazio, luogo di accoglienza e azione del corpo dell'attore o del cantante, e nemmeno la tridimensionalità ai corpi o agli elementi scenici.

Di questo aspetto della profondità, della tridimensionalità si occupa la luce.

Una tecnica di grande efficacia è il sapere preparare e nascondere immagini all'interno delle proiezioni video, e sguinzagliarle nel momento in cui l'immagine video si ritira, al fine di creare una continuità visiva, come per altro sarà saggio portare l'immagine luce vicina al nero, per procurare l'opacità della quale si nutrirà il video per acquisire maggiore profondità e presenza scenica.

Preso atto di questo aspetto complementare, entrambi i linguaggi si rafforzano e permettono di creare delle sovrimpressioni incrociate di atti di luce dall'interno delle proiezioni video e viceversa.



Nell'approccio sensibile di una materia all'altra, dal video alla luce, due sono le

componenti fondamentali: la tematica degli interventi e il loro declinare in scena e la tempistica della apparizioni e sparizioni: per esempio se il video decide di sviluppare un tema, nelle *Tenebrae* molti temi erano presi dal Caravaggio, che era stato scelto come nume tutelare: mani, piedi, acqua, estasi, dettagli e frammenti scelti dai suoi quadri, la luce poteva scegliere di assecondarli distribuendo tinte e colori simili ai quadri, persino declinare il famoso contrasto caravaggesco oppure decidere di lavorare in contrappunto in modo di generare contrasto attraverso l'individuazioni di tensioni visive tra l'involucro dell'immagine data dal video, avvolgendo la scena, e il cuore dell'immagine dato dall'azione o dal canto e più in generale dalla presenza umana. Per tensione non si intende conflitto ma capacità di generare stimoli visivi destinati a mantenere l'immagine e l'intero apparato visivo vivo, e in relazione con la musica e generando contrasti dai temi e dalla loro composizione.

Il tempo attribuito poi alla sequenza di apparizioni e sparizioni luci viene poi messo in relazione con la tempistica del video generando un contrasto di linguaggi superiore al buon vecchio contrasto di chiaro scuro pittorico, e se fatto bene una certa musicalità all'impianto visivo.

Si cerca quindi una tensione tra tracce dell'antico spirito pittorico presente ed efficace e mezzi moderni di espressione in costante mutazione. Ad voler esprimere un parere personale direi che le vere *Tenebrae* non sono ormai più quelle dell'anima, una presenza davvero rarefatta, di questi tempi, in strada come sui palcoscenici, bensì piuttosto l'accecamento dei molteplici specchi per allodole che sono gli schermi onnipresenti e sostitutivi della realtà tridimensionale. Persa la terza dimensione fisica, si perde la possibilità della libertà, andare decisi verso il buio cioè la possibilità di perdersi tra un passo e l'altro, persa la profondità di campo, si inganna l'anima, in un mondo piatto, si perde la mano che si allunga in un disperato desiderio verso l'altro.

Lì risiedono le *Tenebrae* di un'epoca. Di un unico e trionfante Narciso.



Come abbiamo visto, quindi, le necessità di senso visivo ed immaginifico nascono da presenze simultanee in questo mondo tutto a sé che è il palcoscenico.

In questo tipo di progetto multimediale (che parola brutta) mi piace immaginare il palcoscenico come un mare, un mondo fluido percettibile in superficie per il ritmo della marea e per la risacca, che deposita le immagini come corpi naufraghi sulla spiaggia, come se fossero apparizioni rigettate dall'acqua.

Ma anche per la sua oscura profondità, mondo ignoto liquido e dai movimenti secolari, in tal caso l'immagine lasciata lì, il tempo di una risacca, è destinata ad essere salvata oppure inghiottita e persa per sempre o forse no, declinata attraverso lo spettacolo con un tempo lungo, per riemergere più avanti come una variazione musicale, un riflesso celeste nella schiuma di mare.

Per apparire, e semmai deflagrare, l'immagine deve essere un segreto ben custodito, e avvolto nell'oscurità fino al momento del suo apparire.

Vincent Longuemare