

Paolo Veronese: The Wedding at Cana, a vision by Peter Greenaway

Riflessioni sulla produzione della colonna sonora

Stefano Scarani

Depto. Escultura, Universitat Politècnica de València

Dopo la *Ronda di notte* di Rembrandt e il *Cenacolo* di Leonardo, l'immenso quadro di Paolo Veronese¹ *Le Nozze di Cana* è stato il terzo grande dipinto della storia oggetto di un complesso intervento artistico di Peter Greenaway.

Il dipinto, oggi ospitato nuovamente nella sua sede originaria, all'interno del refettorio palladiano dell'ex monastero benedettino dell'Isola di San Giorgio Maggiore a Venezia, (oggi sede della Fondazione Giorgio Cini), è in realtà un clone², poichè l'originale fu portato a Parigi da Napoleone Bonaparte come bottino di guerra e oggi risiede al Museo del Louvre. Si tratta di un vero e proprio clone, e non semplicemente di una copia, in quanto è il frutto di una tecnica e tecnologia assolutamente uniche nel loro genere; è il prodotto di una scansione ad altissima definizione dell'originale e della successiva stampa tridimensionale su tela, con la restituzione di ogni singola pennellata, compreso lo



The wedding at Cana; prove di proiezione

spessore del colore; una impresa compiuta da Adam Lowe e Factum Arte attraverso una apparecchiatura allestita per l'occasione, comprendente anche il sistema spagnolo di scansione tridimensionale NYB3D.

L'installazione di Peter Greenaway è una reinterpretazione dell'opera, e in questo caso i personaggi del dipinto prendono vita attraverso i loro pensieri e dialoghi, resi palpabili e ascoltabili, e il dipinto stesso esperisce la dimensione del tempo, rompendo la fissità dell'immagine pittorica, attraverso una straordinaria proiezione di immagini sovrapposte all'originale, capaci di separarne gli elementi, di donargli una tridimensionalità in movimento, uno sviluppo lungo la giornata, di precipitarlo in una tempesta di saette e pioggia o nelle fiamme dell'inferno, o ancora di esemplificarne la struttura architettonica, i punti di fuga, la struttura tridimensionale nel suo complesso.

L'intera opera si svolge nello spazio e nel tempo; oltre al grande dipinto, le pareti laterali sono coinvolte con sei punti di proiezione, così come l'intero disegno di luci si fonde con le parti video e unifica la sensazione di uno spazio unico e interrelazionato. Il suono è anch'esso avvolgente, omnicomprensivo e al contempo puntuale, grazie a una diffusione a matrice dall'alto e a sei punti di diffusione ad altezza orecchio distribuiti lungo le pareti laterali e due punti frontali, per un totale di 12 canali audio indipendenti.



The wedding at Cana; prove di proiezione



Registrazione degli attori in veneziano. Peter Greenaway, Stefano Scarani, Margherita Laera, Laura Ginapri., Scuola Fondazione Cini (foto Franco Laera).

La fruizione è lineare e si svolge a intervalli regolari, in modo da seguire un preciso svolgersi degli eventi, tuttavia la presenza di due “programmi” ripetuti, uno in veneziano e l'altro in inglese, permette di poter assistere due volte all'intero sviluppo e percepirne molti più elementi rispetto a una sola visione.

Produzione audio

La produzione della colonna sonora, è stata creata totalmente sul posto, a partire da una serie di sfondi e materiali sonori realizzati in pre-produzione ad Amsterdam e Valencia. Se da un lato questo permette un lavoro di tutta la equipe a stretto contatto e con il costante controllo dell'autore, dall'altro implica però numerose difficoltà di genere tecnico; dalla creazione di stazioni di lavoro sul posto alle difficoltà inerenti gli ascolti durante tutto l'allestimento tecnico. Per quanto riguarda l'audio sono state costituite due stazioni di lavoro mobili e leggere, in modo da potersi spostare da un luogo all'altro mano a mano che l'allestimento procedeva, con la possibilità, una volta in funzione, di lavorare sia con il sistema di diffusione vero e proprio dell'installazione, sia con sistemi locali di monitoraggio.

Procedura

Definita la struttura in ordine di tempo con una vera propria timeline di previsualizzazione³, si è proceduto parallelamente nella creazione della colonna sonora e nella realizzazione visiva, il tutto in simultanea all'allestimento tecnico.

Il primo blocco di lavoro, probabilmente il più impegnativo e per certi versi problematico, è stato quello riguardante i dialoghi. Per motivi tecnici questi sono stati realizzati simultaneamente a Milano con attori inglesi da Huibert Boon e a Venezia con attori veneziani dal sottoscritto. Le registrazioni effettuate a Venezia hanno avuto la fortuna di un supporto straordinario incontrato nella Fondazione Scuola di San Giorgio, che ha reso disponibile una sala insonorizzata e numerose attrezzature, oltre a un appoggio a tutte le necessità. Laura Ginapri, coordinatrice della struttura ha inoltre tradotto in veneziano i testi riscritti in italiano da Margherita Laera, a loro volta provenienti da quelli inglesi di Peter Greenaway. Come è intuibile la tripla traduzione ha comportato numerosi cambiamenti nella costruzione delle frasi e nei giochi di parole originali, modificando non poco anche le durate delle varie sezioni, col risultato che il veneziano è

risultato di quasi un terzo più lungo dell'inglese, sul quale si basava la timeline. L'idea originale prevedeva la sovrapposizione di più voci, mettendo a fuoco di volta in volta un soggetto o un gruppo tra quelli rappresentati nel dipinto, mantenendo però sempre chiara la loro presenza in mezzo a una moltitudine di personaggi e quindi a un rumore di fondo costante. Tuttavia le caratteristiche dello spazio e soprattutto la particolare e coloratissima riverberazione del luogo, hanno reso vane tutte le versioni iniziali realizzate in tal senso; si è dovuto procedere a un radicale sfortimento del materiale audio per rendere intelligibili i testi e a una estrema manipolazione dello spettro sonoro delle voci nel tentativo di controbilanciare la risonanza.

La gestione della musica è risultata invece più semplice, anche grazie al fatto che le opere utilizzate, tutte tratte dal repertorio veneziano dell'epoca del Veronese, sono state composte per luoghi in fondo non molto diversi da quello dell'installazione, e pertanto presentano quelle caratteristiche di ritmo, densità e dinamica che permettono una buona leggibilità anche in ambienti riverberanti.

Sfondi e ambienti sono stati in parte il frutto del lavoro di pre produzione e in parte prodotti con registrazioni

locali, tra le quali spiccano elementi del mercato del pesce di Rialto a Venezia, ambienti conviviali, ristoranti e altro sempre di venezia (con l'attenzione a fare in modo che le parole non siano mai realmente comprensibili, ma che tuttavia presentino una "venezianità" percepibile). O ancora il canto degli uccelli presenti nel chiostro stesso, e il suono della campana della Chiesa di San Giorgio, tutti udibili di persona avvicinandosi alla installazione, e poi riudibili all'interno della colonna sonora, creando una coesione tra reale e fittizio quasi subliminale, sensazione tra l'altro prodotta artificialmente con il suono d'acqua registrato e sincronizzato con le luci diffuso nella sala d'ingresso

La lavorazione delle sezioni è avvenuta sulla timeline iniziale, che tuttavia ha subito una serie di correzioni durante la realizzazione; per permettere queste modifiche e la corretta sincronizzazione tra suono e immagine, si è continuato a scambiare brevi sezioni audio in versione stereo con altrettante sezioni video, tra le postazioni audio e il direttore della creazione di immagini Renier van Brummeler.

Il messaggio finale ha necessitato l'uso di un metodo inusuale in campo audio;essendo necessario posizionarsi insieme a Peter Greenaway al centro della sala, ma

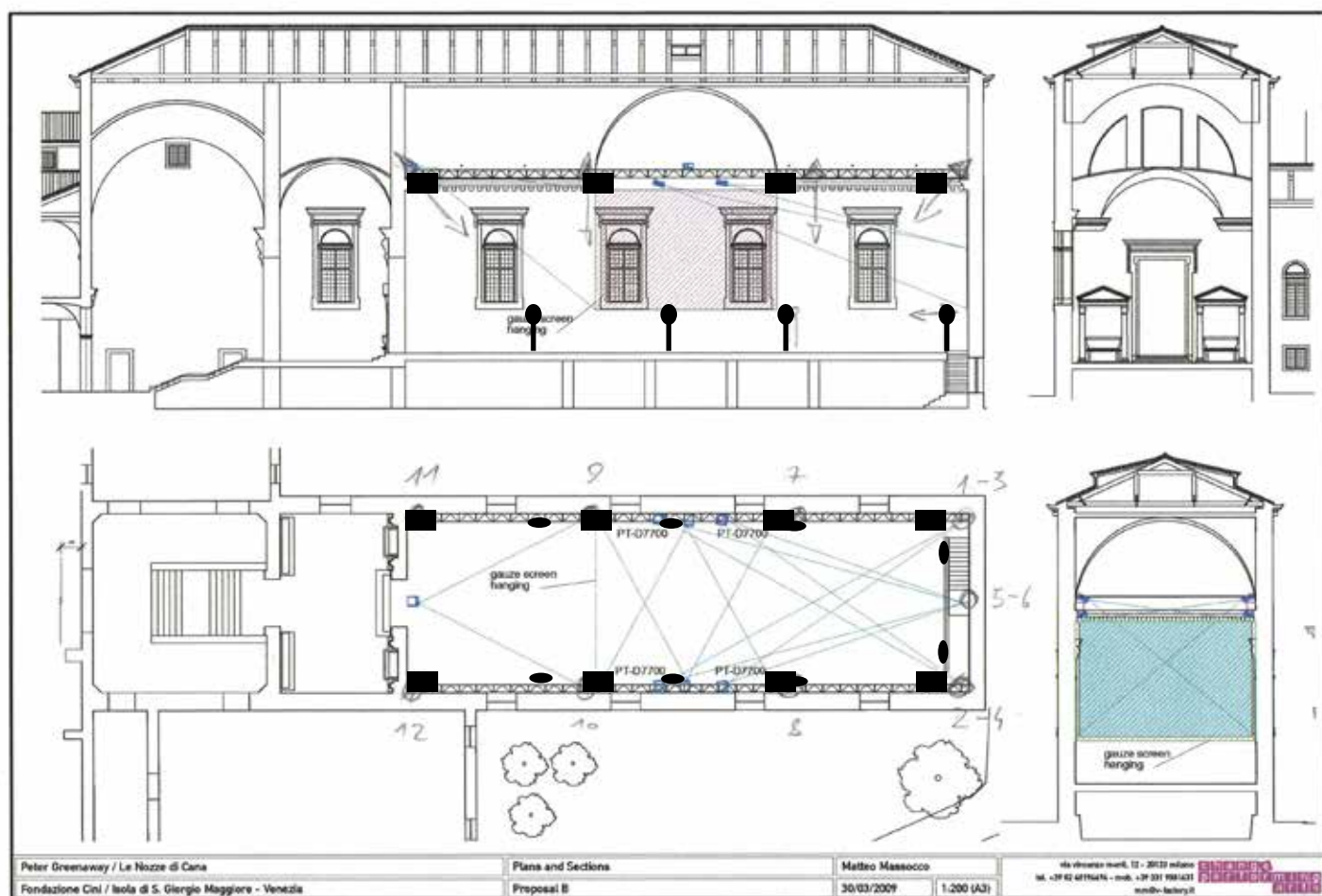


Gestione di Avid ProTools in remote. Stefano Scarani. (foto Matteo Massocco)

avendo la regia in un'altra stanza a circa trenta metri di distanza, si è ricorso all'uso di un controllo remoto del computer DAW collegato via Digi002r in bypass con il sistema HDr finale. Tramite la funzione Screen sharing di MacOS10.5, con l'aiuto di Matteo Massocco, responsabile del progetto, si è potuto remotare ProTools a distanza tramite un cavo ethernet, e pur con qualche ritardo di trasmissione, si sono potute registrare tutte le modifiche in tempo reale. Il montaggio finale delle piste audio ha impiegato 48 piste audio, e 32 ausiliari per rilasciare 13 piste audio (12 nella sala principale e 1 nell'ingresso) e 2 piste dedicate al codice smpte. Il trasferimento dati da ProTools ad Alesis è stato con il sistema Alesis Fireport che permette il collegamento diretto dell'HD (formattato nel formato proprietario usato da Alesis) al computer di lavoro, via firewire 400.

L'ambiente sonoro generale è stato gestito attraverso gli otto diffusori posti a pioggia dal soffitto e disposti lungo i bordi delle pareti laterali, a coprire

tutto lo spazio disponibile. La presenza di otto canali indipendenti ha permesso il movimento del suono secondo le esigenze, sia prettamente legate al visivo, sia per tridimensionalizzare lo spazio acustico, come ad esempio nell'episodio del miracolo dell'acqua trasformata in vino, dove il suono dei liquidi versati si amplia da quello di un bicchiere a un universo liquido che copre e satura tutto lo spazio, agli interventi musicali realizzati con musica originale dell'epoca e con interventi elettronici sincronizzati con quelli visivi. Le voci sono state invece diffuse dalla serie di diffusori più piccoli posti lungo i lati ad altezza orecchio e da quelli frontali, cercando di diminuire quanto più possibile la distanza tra pubblico e diffusione del testo, date le problematiche di riflessione e riverberazione presenti. Sebbene di fatto questi quattro canali di diffusione suddivisi su 8 diffusori (lato destro, lato sinistro, fronte destro, fronte sinistro) fossero di fatto un unico canale uguale, si è optato per dei controlli individuali (a gruppo) di volume per una migliore resa finale.



Schema generale della disposizione dei diffusori audio.



Sistema audio aereo, matrice a 8 canali (db technologies E6) e sistema dedicato ai dialoghi su piantana a 6 canali (Turbosound Impact 50).



Huibert Boon (sound design) e Irma de Vries (video editing) / Matteo Massocco (project coordinator) / Stefano Scarani (sound design) / Visiones generale dell'ambiente.



L'ambiente richiede un discreto grado di intervento di equalizzazione sulle voci.



Postazioni di lavoro sul luogo: postazione di mastering connessa alla regia e al sistema di diffusine (sx) e postazione di editing, basate su Avid Pro Tools.

E' stata fatta una scelta stilistica precisa, utilizzando esclusivamente musica originale dell'epoca del Veronese e di autori a lui presumibilmente conosciuti in quanto dell'area veneziana, in particolare opere di Cipriani e di Andrea e Giovanni Gabrieli. Questo si collega anche al fatto che al centro del dipinto troviamo la rappresentazione di musicisti che suonano

La struttura complessiva dell'opera prevede differenti blocchi principali e una serie di capitoli interni.

Atrium - Introduzione musicale per l'entrata del pubblico

Dialoghi dei personaggi (in inglese)

Parte visiva incentrata sulla struttura del dipinto seguita da uno sviluppo poetico-narrativo libero

Ripresa musicale - l'arrivo dell'alba

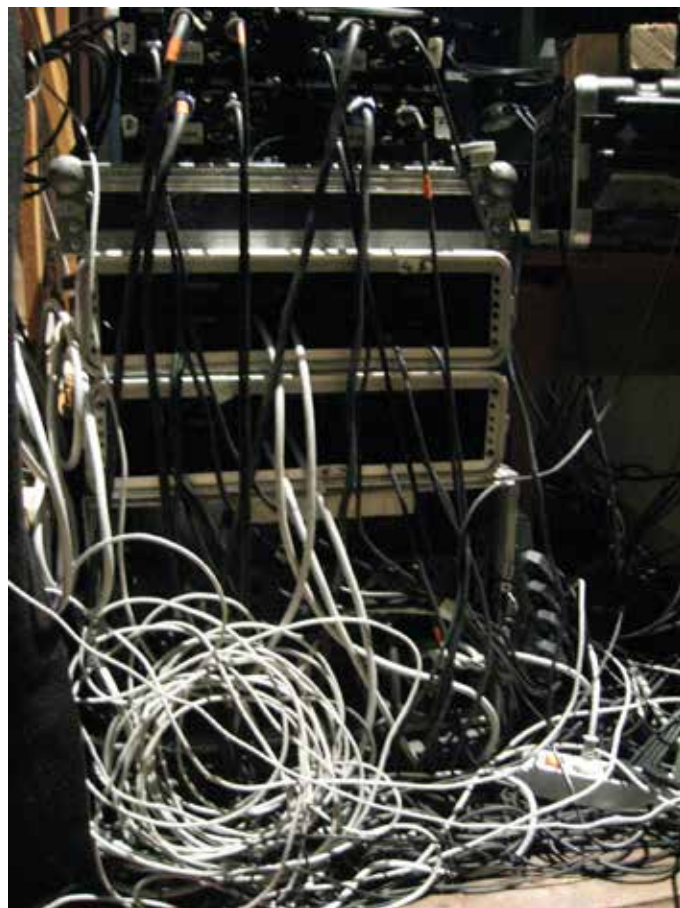
Dialoghi dei personaggi (in veneziano)

Parte visiva incentrata sulla struttura del dipinto seguita da uno sviluppo narrativo libero

Coda musicale per l'uscita del pubblico

L'intera opera scorre in forma di ciclo continuo, ed richiesto che il pubblico entri ed esca nei momenti convenuti.





Sala tecnica (in senso orario): regia audio-video, particolare della distribuzione del segnale audio, Alesis D2424, Watchout.

Regia

Lo schema tecnico di regia dell'installazione prevede l'interconnessione delle varie apparecchiature, sincronizzate tramite timecode. L'audio è contenuto in un HDRecording Alesis HD24, che oltre all'audio vero e proprio diffuso in sala e a quello della fontana di ingresso, dedica due piste al timecode in formato audio smpte, uno dedicato alla regia video, costituita da 9 computer per la gestione di Watchout di Datatone, e uno per la consolle luci, un GranMA di MA Lighting. Il ciclo dura una ora, ed è programmato direttamente sull'HDR perchè venga effettuato automaticamente il loop necessario. L'audio è pertanto gestito direttamente dal sistema di HDR Alesis HD24, collegato in analogico direttamente agli amplificatori di potenza, i cui gain fungono solo da regolazione generale del volume; per tutta la fase di produzione, quando è stato possibile utilizzare il sistema di diffusione effettivo della sala, di fatto l'HDR ha avuto la funzione di bypass del segnale inviato dalla scheda Digidesign digi002r (8 canali via Adat lightpipe, 4 canali via analogico e due canali smpte direttamente inviati alle regie video e luci); Le possibili differenze dovute all'uso di diversi tipi di convertitori (ottici, analogici) sono state praticamente superate dedicando gli otto canali gestiti via porta ADAT agli 8 diffusori della matrice a soffitto, il cui contenuto è, come spiegato, totalmente differente da quello diffuso



con il restante sistema.

P.A.

Il sistema audio db technologies composto da processori ePac e diffusori passivi E3 ha fornito la copertura di tutto lo spazio con soli 8 punti di diffusione; si tratta di un sistema estremamente pulito, leggero e di dimensioni contenute e al contempo potente. Queste caratteristiche hanno permesso di mantenere una estrema pulizia visiva dell'insieme; questo sistema che forma la matrice aerea, insieme alle linee laterali ad altezza orecchio e a quella frontale, è stata realizzato con sistemi passivi, permettendo in questo modo il controllo direttamente dalla regia; i sistemi ePac oltre ai controlli di livello con una precisione di 0.5 dB sono dei veri e propri processori contenenti una sezione di equalizzazione e numerose altre funzioni dedicate al diffusore specifico collegato. Il sistema dedicato alle voci, posto ad altezza orecchie ai lati e frontalmente al pubblico, è stato realizzato con diffusori Turbosound Impact 50 pilotati da amplificatori Phonic Mar I. Per motivi economici in questo genere di produzioni è spesso impossibile utilizzare matrici di controllo o mixer, ma il fatto di produrre in loco il mix finale permette di scrivere le corrette equalizzazioni e dinamiche nei file finali che verranno poi semplicemente trasferiti sul player effettivo. La gestione dell'intero sistema deve poi essere resa semplice perchè possa essere controllata da personale non specifico, dato che questo genere di installazione resta fissa sul posto per mesi, e non è possibile mantenere una squadra specifica con tecnici video, luci e suono per tutta la durata; solitamente l'incarico di accendere e spegnere il sistema (e nel caso di verificarne il corretto funzionamento) viene dato ai custodi o, nel migliore dei casi, a un factotum che una esperienza minima, ma almeno allargata a tutti questi campi.



Avid/Digidesign Pro Tools Mixer finale



Note

1 Paolo Caliari detto il Veronese, Verona 1528 – Venezia 1588

2 Come un clone era anche il Cenacolo su cui è stato realizzato il secondo di questi interventi, seppure sia stato possibile realizzarne una versione, per una sola serata, sull'inavvicinabile originale in Santa Maria delle Grazie a Milano. Il discorso dei cloni, al posto degli originali, meriterebbe una riflessione a parte; Greenaway insiste sul lavorare sull'originale, tuttavia questo è generalmente impossibile per motivi di protezione dei dipinti (dalla luce che ricevono ai rischi dell'allestimento attorno al dipinto), ma anche per questioni tecniche, essendo tali dipinti ospitati solitamente in musei e necessitando, un lavoro come quello di Greenaway, un lungo e complesso allestimento, l'isolamento del dipinto dagli altri e tutta una serie di cose normalmente non contemplate all'interno di un museo tradizionale.

3 Il termine "previsualizzazione" indica una tecnica oggi molto diffusa nel mondo del cinema, soprattutto nelle produzioni che prevedono un ampio uso di effetti speciali e soprattutto di ambienti 3D in cui attori reali devono trovarsi a recitare. Si tratta di una evoluzione del tradizionale storyboard che permette, attraverso visualizzazioni 3D, di "pre-vedere" ogni scena in azione, comprovando gli spazi, i tempi, e tutto quanto necessario successivamente durante le riprese reali, il più delle volte realizzate in ambienti green-screen, con attori che interagiscono con una scenografia che ancora non esiste, e devono quindi muoversi lungo percorsi invisibili o afferrare oggetti che non ci sono, ma che poi saranno letteralmente disegnati tra le loro mani. Nel caso di questa produzione la previsualizzazione è consistita in un video realizzato con la colonna sonora e i testi recitati in versione "draft" (tra cui al splendida voce dello stesso Greenaway), per ottenere i tempi probabili delle varie scene, le transizioni e così via.

Bibliografia

AAVV (2007). "Le nozze di Cana in facsimile". *Lettera da San Giorgio n. 17*. Venezia: Fondazione Giorgio Cini.

GREENAWAY P. (2009). *The wedding at Cana* (copione non pubblicato).

Sitografia

Change Performing Arts
<http://www.changeperformingarts.it>

Fondazione Giorgio Cini
<http://www.cini.it>

Stefano Scarani
<http://www.stefanoscarani.com>

Huibert Boon
<http://www.boonbooy.nl>

Apparecchiature audio

Amsterdam

Stazione di pre produzione I
Digidesign Pro Tools 8 HD 3 con Procontrol/EditPack

Valencia

Stazione di pre produzione II
Apple Macbook Pro 4, I
Digidesign Pro Tools 8 su Digi002r

Venezia

Stazione di lavoro audio I
Digidesign Pro Tools 8.0.3 su Digi002r
Apple Macbook Pro 4, I
Preamplificatori microfonic ART TSE-II
Midi controller Behringer BCF2000
Monitor locali Fostex 630 I b

Stazione di lavoro audio II
Digidesign Pro Tools 7.4 su mBox
Apple Macbook Pro 4, I
Monitor locali Genelec

Microfoni
Shoeps cmc5 (con stereo MS set)
Soundman Binaural
AKG C3000
AKG C535

Regia e P.A.
1x Alesis HD24 con fireport
1x Fostex D2424 (bk)
8x d&b Audiotechnik E6
8x Turbosound Impact 50
1x Fostex 630 I b
8x d&b Audiotechnik E.Pack
2x Phonic Mar I

Registratori portatili
Fostex FR2-LE
Sony HiMD MZ-RH-I
Zoom H4

PAOLO VERONESE
THE WEDDING AT CANA
A vision by Peter Greenaway

Un progetto di
Change Performing Arts
Fondazione Giorgio Cini

Curatore | Franco Laera
Visual Design | Reinier van Brummelen
Sound design | Stefano Scarani, Huibert Boon
Musica | Andrea Gabrieli, Giovanni Gabrieli,
Antonio Vivaldi, Claudio Monteverdi
Light Design | Marcello Lumaca
Video editing | Irma de Vries
Compositing | Neda Gueorguieva
Produzione clone | Factum Arte: Adam Lowe
con Bianca Nieto Gomez, Rafael Rachewsky,
Michael Roberts, Piers Wardle
Fotografia in alta definizione | Haltadefinizione
Digital Characters Sculptor | Rod Seffen
Set designer | Valentina Tescari

Direzione di produzione
Franco Gabualdi, Izumi Arakawa

Project Manager | Matteo Massocco
Ufficio stampa | Laura Artoni

Ringraziamenti
Per l'appoggio alla produzione della colonna
sonora si ringrazia la Fondazione Scuola di San
Giorgio. e in particolare Laura Ginapri, e Davide
Bonsi.