

## Progetto Metaverso Raffaello PERSONAGGI e SUONI

Si tratta di una lettura scenica e musicale nel contesto di un'ambiente sonoro e video, intorno all'emblematico casino ruinante, progettato da Girolamo Genga presso il Barchetto ducale a Pesaro. Da svolgersi presso Ca' Romanino a Urbino.

Il lavoro tratta di un 'architettura', poi abitata dai Tasso, che nasce nel contesto culturale formatosi attorno a Raffaello.

Sulla scena sono presenti fisicamente o virtualmente:

un *dicitore* voice-over /in presenza come un fantasma lontano (per l'antefatto), come voce viva per il 'banditore' e per le descrizioni della casa;

un'attrice che svolge il ruolo di *dicitore* e il ruolo degli *scolari* in numero di sette con differenti intonazioni (Francesca Gabucci?);

un'attore che svolge il ruolo di Bernardo, padre di Torquato, e stesso (Giuseppe Esposto);

numero sei figuranti mute che svolgono il ruolo di Lucrezia d'Este e le cortigiane (studentesse del corso di grafica;

una clavicembalista (Pamela Lucciarini)

Le indicazioni per il suono e la musica sono segnate con questi colori.

**Il testo con le indicazioni non è definitivo. L'ho appena terminato di scrivere e da ora inizierà un confronto con l'attore Giuseppe Esposto e subito dopo un confronto con il LEMS e Pamela Lucciarini.**

Nel testo le indicazioni per il suono sono certamente sovrabbondanti, ma credo che possano essere utili.

Il progetto Metaverso Raffaello è l'occasione per portare a termine un progetto più vasto attorno a quella complessa realtà storica generata nel 'recinto' dell'ex Barchetto/ex Ospedale psichiatrico di Pesaro. Una storia che parte da Genga, passa per Torquato Tasso, arriva a Lombroso e oltre. Questo progetto è stato ampiamente trattato insieme ad Eugenio Giordani, e Thomas Spada, e va ripreso da dove è stato interrotto riproponendone alcuni materiali. Naturalmente con rinnovato slancio e

nuovo spirito.

Per lavorare si può ricorrere all'archivio sonoro del San Benedetto, dove i suoni pur ripuliti conservano la loro impronta 'naturale'. Per alcune postazioni video utilizzeremo i vecchi materiali video sonori, sul San Benedetto.

Per la *sonorizzazione generale di Ca' Romanino* si può ricorrere o al lavoro già fatto (quello che ha accompagnato altre ambientazioni sonore), oppure farne una nuova con il materiale di archivio.

Per la *lettura scenica* va fatto un lavoro nuovo (utilizzando solo in parte il materiale di archivio).

Per *l'uso dei visori* andrebbe fatto un lavoro che utilizza la tecnica binaurale (o altro) affinché si produca un effetto spaziale che a livello metaforico possa suggerire al pubblico determinati effetti (origine o provenienza del suono) o 'affetti' (oppressione, lievità, affanno, respiro, angoscia, allucinazione).