

“Una storia che non è mai accaduta ed è certissima”: raccontando *Pantelleria* dei Masbedo

Vincenzina C. Ottomano, Università Ca' Foscari Venezia¹

DOI: [10.36950/sjm.39.6](https://doi.org/10.36950/sjm.39.6)

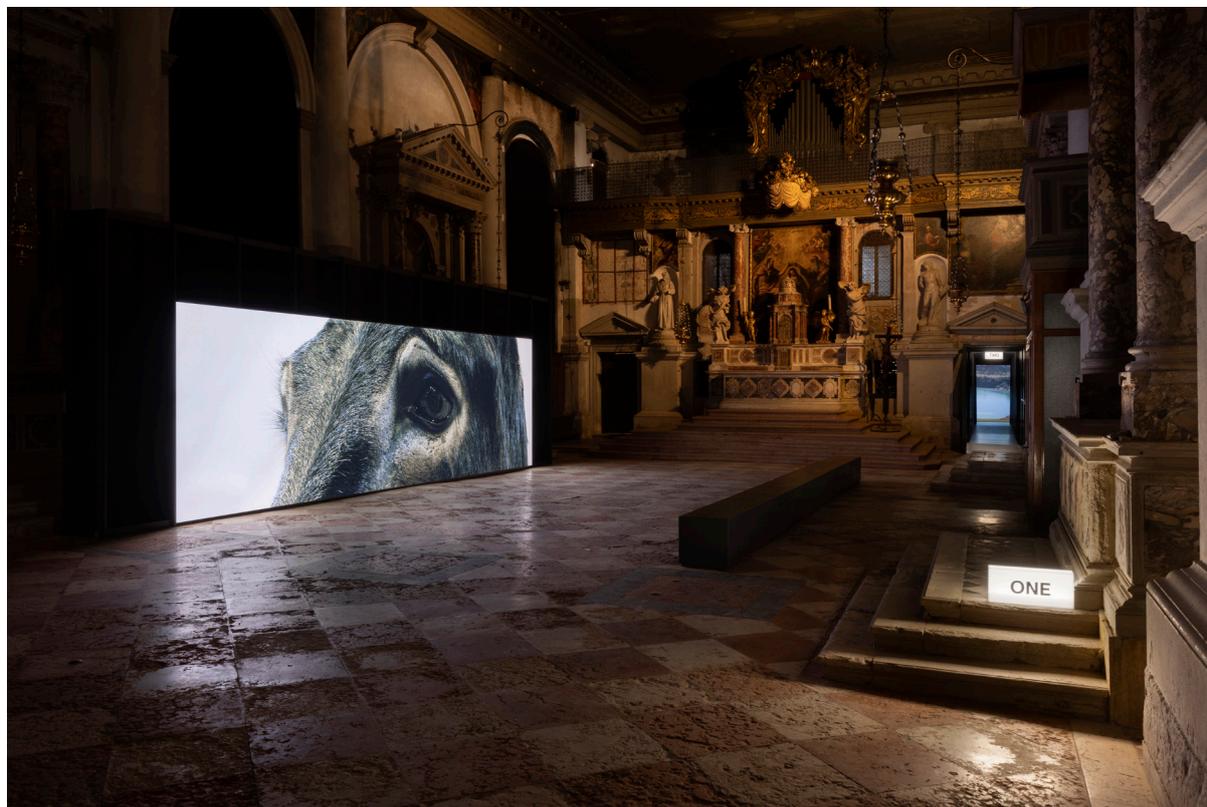


Fig.1: Masbedo, *Pantelleria*, 2022 in “Penumbra”, Fondazione In Between Art Film presso Complesso dell’Ospedaletto, Venezia, 2022. Foto: Andrea Rossetti. Per gentile concessione degli artisti.

Vista su una mappa geografica, Pantelleria è un puntino sospeso tra Italia e Africa, lontana dalla Sicilia, dalla terraferma, lontana dall’Italia. Nessuno potrebbe immaginare quanto questa macchia di terra che spezza il profondo blu del Mediterraneo possa essere stata importante durante gli avvenimenti della Seconda guerra mondiale. Proprio per la sua posizione strategica, durante il regime fascista, Pantelleria divenne un avamposto militare, un’isola fortificata su cui Mussolini fece costruire un hangar sotterraneo, una base aerea collegata da una serie di gallerie e bunker. Sembrò quasi naturale che gli angloamericani scegliessero proprio questo lembo di terra come primo obiettivo militare – la cosiddetta *Operazione Workshop* – per le manovre di sbarco in Sicilia e la liberazione dell’Italia. Su Pantelleria, tra il 9 maggio e l’11 giugno 1943, gli Alleati sganciarono 6.200 tonnellate di bombe in 5.285 incursioni

¹ Indirizzo email dell’autrice: vincenzina.ottomano@unive.it.

aeree sperimentando così la guerra aerea totale, distruttiva e risolutiva, che avrebbe dovuto risparmiare i combattimenti di fanteria.²

Ma impressa nella mente di coloro che vissero l'esperienza del giugno 1943 c'è anche un'altra storia. Raccontano che quando Pantelleria si era ormai arresa dopo quelle 6.200 tonnellate di esplosivo, un altro bombardamento fu letteralmente "messo in scena" per la realizzazione di un documentario di propaganda, un *combat film*³ a supporto delle teorie di efficacia della sola guerra aerea. Sacchi di sabbia piovvero dal cielo, vennero sistemate mine azionate a comando – che fecero saltare gli edifici del centro dell'isola, le "case" dei panteschi – venne realizzata una "storia di comodo" che da un lato fosse testimonianza viva e rassicurante della necessità della guerra, e dall'altro terrorizzante per la parte nemica. La domanda fondamentale è dunque: si può fabbricare la storia? Cosa resta di storie parallele aggrappate al labile filo di una memoria collettiva?

"E così questa è la storia avvenuta il 14 giugno 1943 a Pantelleria, non è mai accaduta ed è certissima": con queste parole inizia la narrazione affidata alla voce di Giorgio Vasta – autore anche del testo – che condensa il senso della video installazione realizzata dai Masbedo. Quello che il duo di artisti vuole raccontare non è infatti la storia in quanto tale, ma la sua percezione attraverso l'intimità e l'emotività di chi questa storia l'ha vissuta o rivissuta grazie alla memoria degli abitanti dell'isola, intersecando documenti e immagini d'archivio che sono stati recuperati, interrogati e integrati in *Pantelleria*.

Nel processo creativo di questa opera, la concezione del suono, in tutte le sue declinazioni, assume una centralità pari a quella della costruzione delle immagini in movimento. Il suono è innanzitutto quello del ricordo di una guerra ascoltata e non vista da coloro che si rifugiarono nei cunicoli costruiti all'interno della montagna: la dimensione aurale del rumore degli aerei in avvicinamento, il sibilo delle bombe sganciate e il rombo della deflagrazione rivivono nella voce narrante parallelamente ai dati della "storia ufficiale". Alla percezione della soggettività della guerra si sovrappone la materialità fonica del *combat film* proiettato sulle macerie e sugli edifici ricostruiti, e la realtà viva, fisica dei panteschi incarnata nelle sonorità dell'orchestra locale Spata.

Non c'è quindi musica composta *per* le immagini, non esiste una colonna sonora in questa video installazione, al contrario i Masbedo – come si leggerà nell'intervista seguente – intendono la componente acustica come una "presenza" del luogo, da catturare, rielaborare e ricontestualizzare *per far parlare* le immagini. Lo spazio sonoro si costruisce quindi progressivamente, a partire dalla multiforme impronta acustica dell'isola di Pantelleria: quella naturale creata dal vento, dallo sciabordio delle onde del mare, dal raglio di un asino nel vuoto dell'hangar sotterraneo; quella della presenza umana che colonizza gli spazi dell'isola; e infine quella della memoria, ricostruita attraverso il tonfo dei passi nei cunicoli, la campionatura di fisarmonica e di percussioni rielaborate elettronicamente, che riattivano la percezione distorta dei suoni della guerra, filtrati dalla pancia della montagna.

Dare voce "alle storie" significa quindi non solo creare un tessuto di suoni in presa diretta e suoni manipolati, ma costruire una drammaturgia circolare che a partire dall'attualità dell'isola, si dipana nei meandri dei ricordi – significativamente collocati nella ripresa sotterranea nel bunker dell'isola – e ritorna alla Pantelleria contemporanea, perdendosi sulle note dell'orchestra Spata che accompagna le scene finali del Carnevale. Il ballo mascherato diventa allora la celebrazione di un ritorno alla vita e al contempo il sintomo di una diffrazione temporale, la sospensione di passato e presente che tenta di alleviare la ferita, ancora sanguinante, della distruzione.

2 PATRICELLI 2007: 13–14.

3 BASINGER 2003, OLLA 1997 e *Videorai* 1994.

Vincenzina C. Ottomano (VO) a colloquio con Masbedo, Nicolò Massazza (NM) e Iacopo Bedogni (IB).

VO: *Come avete lavorato con il suono in "Pantelleria"?*

IB: Innanzitutto è necessaria una premessa: negli ultimi anni, nel nostro lavoro, la presa diretta, cioè la presenza del suono nei luoghi e nei significati in cui giriamo è una sorta di terzo attore, una presenza molto importante. Il suono è stato ancora più importante in *Pantelleria* perché ha avuto un ruolo quasi di *medium* tra coloro che sono sopravvissuti e i rumori dei morti che hanno vissuto questa pagina di storia. È interessante perché in questo lavoro è come se avessimo un po' sintonizzato l'orecchio su segnali lontani, persi, cercando di origliare e capire i fantasmi e le loro chiacchiere. In più, in questa storia il suono nella sua natura di presenza/assenza e il silenzio che invece è il suo contrario, cioè un'assenza presente, sono esattamente quello che poi Giorgio Vasta definisce: non sono identificativi di una storia solida, ma ascoltare e scrivere col suono implica anche degli slittamenti del tempo. Per cui anche il suono l'abbiamo voluto far diventare una sorta di slittamento, di vaghezza che si trasforma da un suono d'archivio, a un sound, a una presenza costruita con musicisti. Questo è stato uno degli *incipit* che ci siamo posti da subito.

VO: *In "Pantelleria" una parte del suono è elaborata elettronicamente a partire dalla presa diretta dell'orchestra Spata che si ritrova anche nell'ultima parte del video. Come avete lavorato con questi musicisti?*

NM: Fin dall'inizio volevamo l'intervento più originale possibile: abbiamo chiesto ai nostri due collaboratori, gli artisti Davide Tomat e G.U.P. Alcaro, di venire sull'isola e di fare una serie di sessioni in cui registravano all'interno dei circoli di Pantelleria questa piccola orchestra che suonava cose più classiche che loro utilizzano durante il Carnevale, come il liscio. L'idea molto forte era quella di catturare l'orchestra e di utilizzarla come se fosse uno strumento. Perciò, dopo avergli fatto fare una lunga sessione di prove, che potevano essere per loro delle prove normalissime, abbiamo iniziato a fargli suonare delle parti molto più dilatate per fare sì che quell'orchestra, elaborata e filtrata dalla tecnologia, si trasformasse in altro. Volevamo che ci fosse una relazione tra qualcosa di classico – come dire, più "musicale" – e qualcosa di totalmente differente, molto più legato al suono e molto più contemporaneo. Faccio un esempio: quando suonava la fisarmonica iniziava a fare delle note molto più dilatate, quelle note venivano filtrate dal vivo e trasformate in altro: pad sonori completamente sconnessi, parti di elettronica che entrano anche sulla presa diretta. L'idea era proprio quella di avere un suono che fosse il suono della presa diretta dell'isola, e poi di trasformarlo. Come nel caso dei passi, quando la telecamera riprende la camminata nel bunker, che diventano ritmica e si sovrappongono al suono filtrato della fisarmonica. Questa è stata una guerra molto più sentita che vista, perché la gente era all'interno dei bunker, dei luoghi sicuri, e come spesso accade la guerra lì non la vedi, la senti. Allora per noi sentire era molto importante. La nostra idea non era solo quella di proporre il suono della guerra, ma di creare una nuova voce molto più contemporanea e molto più elaborata. Perciò nella pasta sonora abbiamo: la presa diretta del film, l'orchestra che genera e diventa un nuovo strumento filtrato dall'elettronica e dai computer.

VO: *Due cose mi hanno colpito in particolare. Come voi dite spesso l'immagine è muta, le immagini sono mute e bisogna farle parlare. All'inizio di "Pantelleria" realmente le immagini sono mute, quello che parla è il paesaggio sonoro dell'isola nel presente. Mentre quando si entra nei cunicoli dei bunker il suono è come se lasciasse rimbombare quello che è il ricordo del suono della guerra. E questo "suono del ricordo" si confonde all'uscita del bunker con la presenza quasi materiale della guerra nella proiezione del documentario sugli edifici. Che rapporto avete avuto con il documento della guerra, con il "combat film"?*

IB: Da subito abbiamo voluto far sì che il documento non fosse un documento in quanto tale ma una presenza, una presenza della memoria dell'isola, perché quello che è rimasto appiccicato all'isola e ai panteschi, non è la storia in sé ma lo sfregio, la ferita che ha generato l'idea di ribombardare per una cultura che era ancora molto lontana dalla cultura dell'immagine e da tutti i suoi sistemi, ribombardare a favore di telecamera. Quella era una risonanza molto sinistra della loro memoria. Per cui abbiamo cercato di presentare le proiezioni dei *combat movies* – dei film di propaganda fatti sull'isola – non tanto come una documentazione, quanto di renderli una sorta di "infestazione", una sorta di fantasma. E dunque anche la loro collocazione nello spazio è volutamente ambigua, la loro presenza nel tempo è transitoria, compaiono in luoghi in cui la gente vive oggi perché è stato raso al suolo quel loro *genius loci* che loro chiamano ancora *casa*, mentre tutto quello che è fuori dal paese è *fora*. Questa ambiguità di luoghi costruiti, di risonanze, di infestazioni l'abbiamo voluta reiterare nei due media, cioè in quello visivo e in quello audio. A Pantelleria noi abbiamo ascoltato tanto, abbiamo ascoltato testimonianze, storie, racconti. E dopotutto, ascoltare e lavorare col suono è comunque sempre una forma di indagine. Questo è il frutto di una grande indagine che poi si è trasformata in un progetto artistico, in un metadocumentario.

VO: *Tutto il lavoro di preparazione di "Pantelleria" è stato proprio vivere l'isola grazie ai racconti, la memoria collettiva delle persone del luogo. Immagino che questo sia confluito nella voce di Giorgio Vasta che non si vede e invece c'è, come presenza sonora fissa. Come è stato costruito il testo?*

NM: Mi piace questa definizione di Iacopo dell'"infestare", un po' realistico, come quelle piante strane che nascono e poi vanno avanti... Però quello che abbiamo fatto è stato prima ascoltare, e ascoltare significa anche progettare il suono successivo, ma soprattutto conoscere. Abbiamo sentito la pancia dei panteschi (le storie degli anziani, le storie che sono state riportate), senza mai metterci in una posizione di giudizio, ciò che è vero o non vero non ci interessava. Ci interessava sentire le loro emozioni. Abbiamo anche ascoltato altre parti più razionali, legate ad un altro tipo di visione di questa storia, e tutto questo è stato preso e trascritto. Giorgio Vasta – che ha realizzato un testo straordinario – non ha fatto nient'altro che ricamare una partitura incerta, questo vagare incerto della storia, dandogli un punto di attrazione enorme, perché quella voce fantasmatica che esce fuori è anche una voce che genera mistero. E' molto affascinante l'idea di dire "sto raccontando una storia vaga, hai voglia di ascoltarla?". Ci siamo resi conto, dopo sei mesi di mostra,⁴ che la gente ha voglia di ascoltare anche una storia vaga, perché quando le storie sono buone si ascoltano anche se sono vaghe, imprecise, anzi forse proprio per la loro stessa natura di essere vaghe e imprecise, ci permettono di avere un'interpretazione soggettiva. Gli artisti devono per forza puntare tutto sul ruolo soggettivo, gli artisti devono assumersi questa responsabilità di avere una chiave più soggettiva, più aperta, più tagliata, meno sicura, più zoppicante, perché lì si determinano tutti i valori della poetica.

Una cosa importante da dire è che anche la scelta della voce è stata fatta da me, Iacopo, dal curatore Leonardo Bigazzi, a favore della sincerità della storia, non della verità. Perciò non abbiamo scelto una voce "da cinema", che sarebbe potuta essere anche più attrattiva per un certo verso. Abbiamo scelto la voce di chi ha scritto la storia – in questo caso del nostro piccolo film, del nostro metadocumentario – e abbiamo scelto di averla con tutte le sue cadenze siciliane, piccole imprecisioni, perché proprio il tipo di suono di questa voce si armonizza, si accorda molto bene con le scelte sonore anche molto minimaliste di *Pantelleria*. Perché fondamentalmente le parti musicali vere e proprie sono nel tunnel – quando si compone una sinfonia fatta di suoni, di tamburi, di pezzi di *combat film*, delle parti dilatate della

⁴ *Pantelleria* è stata presentata alla Biennale di Venezia 2022 all'interno di *Penumbra*, mostra organizzata dalla Fondazione In Between Art Film al Complesso dell'Ospedaletto di Venezia.

fisarmonica – e nella parte finale dove c'è la scena del ballo. Di conseguenza, tutta questa complessità è stata poi ridotta e resa molto sintetica, molto pulita e netta. Non c'è quel tentativo che il cinema ogni tanto fa di mettere la "panna", attraverso la voce fuori campo. Noi abbiamo scelto un altro tipo di strada.

VO: Usate spesso l'espressione "esporsi all'errore". Che cosa significa per voi esporvi all'errore quando progettate e realizzate un lavoro artistico?

IB: E' forse frutto di un percorso di maturazione. Si pensa che quando si matura la cosa da cui ci si dovrebbe allontanare è proprio l'errore. Nel nostro caso, mentre all'inizio abbiamo cercato di avere sempre tutto sotto controllo, nel tempo abbiamo trovato dei dispositivi, delle modalità di racconto che inizialmente erano la parte performativa, poi la performance è entrata anche nel modo di lavorare e ci siamo resi conto che l'errore non è una cosa da combattere ma può essere una qualità. Attenzione, stiamo però parlando di un media specifico, cioè il nostro concetto di errore è probabilmente lontanissimo dal concetto di errore di un pittore. Nel momento in cui lavoriamo nella migliore delle ipotesi siamo io e Nico [Nicolò Massazza] in camera e giriamo delle cose che hanno una forte valenza performativa, il che vuol dire che spesso non possono essere ripetute. Nella peggiore delle ipotesi (nel senso buono) ci sono magari una decina di persone che lavorano insieme a noi sul set. Per cui non avendo budget cinematografici – e fortunatamente mi verrebbe anche da dire – la nostra predisposizione è sempre quella di essere elastici, di avere la capacità di improvvisare e dunque di esporci a quello che è un errore. E spesso un errore non programmato, non pensato, ci ha portato a vedere le cose sotto una luce completamente differente, trovando non delle scappatoie ma delle vere e proprie strade di cogitazione del lavoro. E questo ci ha insegnato fortemente che non bisogna essere rigidi. Io ad esempio sono molto più rigido di Nico da questo punto di vista. Cioè arrivo da una mia modalità molto di costruzione, il lavoro è stato pensato così e deve essere così. Negli anni mi sono molto smussato e sono andato a favore di dinamiche dove Nico è più capace di muoversi e trovare immediatezze di fronte a certe situazioni. Ovviamente, lavorando in simbiosi, uno prende dall'altro e diventa alla fine un *modus operandi*. Il che non vuol dire andare a girare le cose totalmente impreparati... Vuol dire avere un'idea chiara, però allo stesso tempo essere pronti a percepire possibilità che non erano state pensate perché diventano impossibilità.

NM: Avere il coraggio di dire che l'errore è sexy, che l'errore è erotico, lo può fare un artista, per esempio, non un cineasta. Perché rispecchia proprio l'idea di stare in uno stato di tensione, che è già una dimensione molto più artistica che creativa. Ci siamo concessi l'errore nel momento in cui ci siamo resi conto di iniziare a controllare un po' troppo la situazione e a quel punto lì è molto facile cadere nel manierismo. Invece, in una dimensione che come diceva Iacopo è più performativa, allora il grado di capacità performativa, di stare coi nervi saldi, di valutare la situazione è un gioco tra noi, un gioco positivo che genera un continuo ragionamento che non dà per scontato nulla. Perciò dire "che bello, c'è la possibilità che questa cosa venga un po' male", ecco forse per noi tutto questo ha una valenza positiva.

IB: Sempre parlando di suono in *Pantelleria* c'è una cosa da aggiungere legata al suo finale. Perché il finale di *Pantelleria* è in realtà un cambio di registro, un cambio di registro fortissimo perché da un metaracconto – tra lo storytelling e la documentazione – si passa ad un approccio più cinematografico, anche inaspettato. E forse anche in questo il suono ha giocato un ruolo importante. Innanzitutto perché si arriva all'ultima scena del lavoro, quella del ballo, con questa idea che il suono cammina, viaggia nello spazio, per cui prima si sente un riverbero, una risonanza che poi si trasforma in qualcosa che non ti aspetti. Anche qui, come diceva Nico a proposito del suono nel tunnel, dove il vero terrore della guerra per la gente comune era dato dall'ascolto, l'arrivo del ballo in un contesto così denso di narrazione è per-

cepito un po' come un'allucinazione uditiva. E' questa è una cosa che trovo molto affascinante, perché sentire un rumore di festa in un luogo che non ti aspetteresti mai ti fa entrare in qualcosa che è quasi alla Tomasi di Lampedusa, un ibrido stranissimo che è allo stesso tempo un'allucinazione.

VO: *A proposito di questa ultima scena, si tratta di qualcosa che avete costruito o ricostruito, oppure era una scena che accadeva "realmente" in quel momento?*

NM: All'inizio abbiamo predisposto un'impostazione più cinematografica nel senso che spiegavamo ai panteschi cosa fare, li abbiamo messi un po' più a favore di telecamera. Poi a un certo punto – e lì è stata l'arma vincente – loro veramente iniziavano a divertirsi. Ma perché si divertivano? Perché era da tempo che non facevano più una festa per via del COVID,⁵ nessuna festa durante il Carnevale, veramente erano come chiusi in un bunker, mi spiace, ma la metafora è quella. Nel momento in cui hanno capito che di fronte alle telecamere, alla fine, non avevano regole rigide, non avevano direzione – la direzione era sempre molto allargata – ad un certo punto si sono liberati, proprio a livello esistenziale. Mi ricordo questa scena: tutti noi, con l'operatore che girava, io e Iacopo in monitor, Leonardo [Bigazzi] in monitor, Giorgio Vasta che guardava, eravamo tutti col sorriso, quasi non guardavamo più neanche la camera. Talmente la situazione era vera, sincera, il clima era quello di una festa, che alla fine abbiamo portato a casa quasi tutte le riprese solo da questa seconda parte, non dalla prima che era sicuramente più impostata. E quello che dice Iacopo è giusto: c'è ad un certo punto lo shock dell'audio, perché si passa da qualcosa di minimalista al liscio, al valzer, quello facile da festa. Di conseguenza anche questa cosa poteva essere rischiosa, perché siamo passati da un mondo molto complesso di sinfonie di suono, di parti di elettronica filtrate sia dalla presa diretta sia dall'orchestra, all'orchestra vera e propria. Non del tutto. Perché ci sono dei punti dove certe scene vengono commentate con l'orchestra che è nuovamente dilatata. Questo senso del suono riverberato, come da lontano, costruisce uno spazio temporale assolutamente strano, dove non si capisce più se è successo veramente qualcosa. E' un sogno.

IB: Mi ricordo quando ci lavoravamo, è un plug-in del software Reaktor, che da un po' quella sensazione alla *Shining*, per menzionare un capolavoro, quando Jack Nicholson entrava ed usciva con l'audio nella presenza della festa. Ed è lì che incominci a capire che è tutto nella sua testa. Lo spostamento dell'audio verso di te e lontano da te, l'audio reso dinamico, diventa un corpo che ti dà quella sensazione: cosa stai guardando, stai guardando qualcosa che è avvenuta, sta avvenendo, è una memoria? E' vaga... come questa storia.

⁵ *Pantelleria* è stato girato tra il 2020 e il 2021, nel pieno della pandemia da COVID-19. Nicolò Massazza e Iacopo Bedogni ricordano anche le difficoltà di realizzazione di questa ultima scena per via delle procedure sanitarie di sicurezza.



Fig. 2: Masbedo, *Pantelleria*, 2022 in "Penumbra", Fondazione In Between Art Film presso Complesso dell'Ospedaletto, Venezia, 2022. Foto: Andrea Rossetti. Per gentile concessione degli artisti.

Le riflessioni sul rapporto suono-immagini in *Pantelleria* sono nate nell'ambito del workshop con il duo artistico Masbedo ideato e coordinato da Cristina Baldacci e Miriam De Rosa (*Around 'Penumbra': mostrare e parlare di arte e film*, Università Ca' Foscari di Venezia, Auditorium Santa Margherita, 19 ottobre 2022) e proseguite durante la conversazione del 24 novembre 2022.

Pantelleria, installazione video monocanale site-specific, colore, suono stereo, 18' 49", è stata presentata alla Biennale di Venezia 2022 all'interno di *Penumbra*, mostra organizzata dalla Fondazione In Between Art Film al Complesso dell'Ospedaletto di Venezia (20 aprile – 27 novembre 2022).

Bibliografia

BASINGER, Jeanine (2003): *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*, Middletown Conn., Wesleyan University Press.

PATRICELLI, Marco (2007): *L'Italia sotto le bombe. Guerra aerea e vita civile 1940-1945*, Roma-Bari, Laterza.

OLLA, Roberto (1997): *Combat Film*, Roma, Rai-Eri.

Videorai (1994): *Operazione workshop: la caduta di Pantelleria*, in *Combat film: 1943-1945, la guerra in Italia*, Roma, Videorai; Milano, Gruppo editoriale Bramante (VHS).

Sitografia

www.inbetweenartfilm.com; <https://masbedo.org/pantelleria/>.

