

IL DISCORSO INTERMEDIALE – UNA PRIMA SPERIMENTAZIONE AUDIOVISIVA**THE INTERMEDIAL SPEECH – A FIRST AUDIOVISUAL EXPERIMENTATION**

LORENZO PANDOLFI

Abstract (IT): Nell'articolo l'autore presenta alcune brevi riflessioni sul *discorso intermediale*, analizzando le funzioni intrinseche e i punti di contatto tra i diversi media utilizzati durante la composizione di *Cronografia di un Corpo*. Questo lavoro audiovisivo è stato presentato nel 2019 a corredo della Tesi di Laurea in Musica Elettronica presso il Conservatorio di Musica "Licinio Refice" di Frosinone e rappresenta un primo passo, da parte dell'autore, verso la ricerca di un metodo compositivo che non sia semplicemente *multimediale*, ma che indaghi in maniera profonda le possibilità e le relazioni che scaturiscono dal dialogo tra diversi media, espandendoli.

Abstract (EN): In the essay the author presents some brief reflections about the *Intermedia Discourse*, analysing inherent functions and touch points between media used during the composition of *Cronografia di un Corpo*. This audio-visual work has been submitted in 2019 during my dissertation for Electronic Music degree program at the Frosinone "Licinio Refice" Conservatory of Music; the work consists of a first personal step towards the research of a composition method that is not simply *multimedia*, but rather deeply investigates possibilities and relationships that arise from dialogue between different media, expanding them.

Keywords: intermedia, screen dance, videoart, technology, audio-visual, electronic music.

***IL DISCORSO INTERMEDIALE – UNA PRIMA SPERIMENTAZIONE
AUDIOVISIVA***

LORENZO PANDOLFI

1. Introduzione

Il lavoro *Cronografia di un Corpo* è un'opera audiovisiva monocanale sviluppata nel 2019 come elaborato artistico per la mia Discussione di Laurea in Musica Elettronica, presso il CREA (Centro di Ricerca ed Elaborazione Audiovisiva) del Conservatorio "Licinio Refice" di Frosinone.

In questo testo vorrei presentare il progetto, ponendo l'attenzione sul processo compositivo e provando a spiegare i motivi e le riflessioni che ne hanno influenzato lo sviluppo.

Il progetto nasce dalla volontà di indagare le origini e gli sviluppi di alcuni linguaggi espressivi nati nella seconda metà del Novecento, a partire da varie ricerche e sperimentazioni all'interno del fenomeno più generale della *Videoarte*. La ricerca di un linguaggio che potesse esprimere le potenzialità delle tecnologie nate nel XX secolo, ha generato un ampio ventaglio di ibridazioni tra diversi media. In particolare, la ricerca è virata quasi immediatamente sui generi nati dalla commistione tra video, audio e arti di natura performativa, in particolare su una forma espressiva che è stata definita *Videodanza* e che ha portato alla rivalutazione delle potenzialità

[divulgazione audiotestuale]

del corpo e del movimento, estrapolandolo dal suo mezzo specifico e ripensandolo all'interno di un rapporto con il video.

In primo luogo, *Cronografia di un Corpo* è un passo iniziale verso lo sviluppo di un lavoro iscrivibile nel genere della *Videodanza*, in secondo luogo rappresenta l'inizio di una ricerca più profonda sulle possibilità di interazione e dialogo tra diversi media, con lo scopo di creare indissolubili rapporti tra essi; l'approccio compositivo che coinvolge principalmente tre media (musica, danza e tecnologia audio-video) non punta alla semplice sovrapposizione di questi ultimi, ma si prefigge l'obiettivo di usare l'uno per espandere l'altro, in un sistema di continua influenza dialettica che potrebbe essere definito *intermediale*.

2. Intermedia

Il termine *Intermedia* fu utilizzato per la prima volta a partire dal 1962 da Dick Higgins, un artista del movimento Fluxus che si era affermato a partire dall'inizio degli anni '60. L'attenzione di Higgins si rivolse verso tutta una serie di generi artistici che emersero in quegli anni e che presentavano una singolare propensione all'ibridazione mediale per poter superare i limiti dei media tradizionali.

In the interstices between arts, mixed-media forms coalesced: Happenings, performance art, kinetic sculpture, electronic theatre, as well as a variety of deliberately uncategorizable works (Packer & Jordan, 2001: 28).

Da quel momento, e ancora oggi, il termine *Intermedia* è stato oggetto di numerosi studi che hanno tentato di definirne i confini per poterlo racchiudere all'interno di un fenomeno preciso; la quantità di pensieri e riflessioni che non hanno ancora portato ad un punto univoco è senz'altro gargantuesca. Tra gli altri:

Clüver (2007:15) propone una classificazione complessa [...] in cui distingue tra: *transmedial relations* [...]; *multimedia discourse* basati sulla “giustapposizione”; *mixed media* fondati sulle relazioni di “combinazione”; *intermedial discours* (o “*discours synchrétique*”) basati sulla “unione e fusione” dei linguaggi (Dusi, 2015:19).

Anche Lamberto Pignotti, considerato uno dei padri della poesia visiva e personaggio molto influente nella sperimentazione di arte verbo-visiva, ha speso diversi pensieri riguardo l'*intermedia*, definendola come “l’arte di passare attraverso”; in particolare ci sono un paio di passaggi ne “Intermedialità poetico-visiva. Conversazione con Lamberto Pignotti” che mi hanno aiutato a comprendere in maniera sintetica ma efficace il concetto di *intermedia*; in un momento, parlando della poesia visiva nello specifico, assume:

...questi due codici – della parola e dell’immagine – quando entrano in funzione insieme, fanno sì che ciò che viene fuori – ovvero, l’oggetto artistico, l’opera d’arte – sia una cosa diversa dai codici di partenza (LUXFLUX, 2008).

In questo estratto è presente una delle differenze sostanziali tra *multimedia* e *intermedia* nonché un concetto centrale e punto di partenza della mia personale ricerca artistica: il raggiungimento di un codice o di un linguaggio “nuovo”, o se vogliamo “diverso” rispetto ai codici/materiali usati per crearlo. A mio parere, questo tipo di sviluppo è reso possibile proprio dalle capacità relazionali dei codici/media che entrano in campo durante la produzione; quanto più i media coinvolti riescono a compenetrarsi a vicenda, tanto più questi verranno “aumentati” rispetto alla loro funzione solitaria comune.

Per esprimere bene questo concetto, vorrei rifarmi alle immaginifiche parole di Giovanni Fontana riguardo il Gruppo *Hermes Intermedia*, un gruppo al quale sono

legato essendo stato studente di tre dei suoi componenti:

La lingua di Hermes Intermedia nasce, in effetti, dalla leggerezza di stringhe in vibrazione che, tagliati i cordoni dai loro ambiti caratteristici, si ricompongono armonicamente in un contesto di risonanze e di bagliori, dove l'immagine si fa musica e la musica si fa immagine (Gazzano, 2019:75).

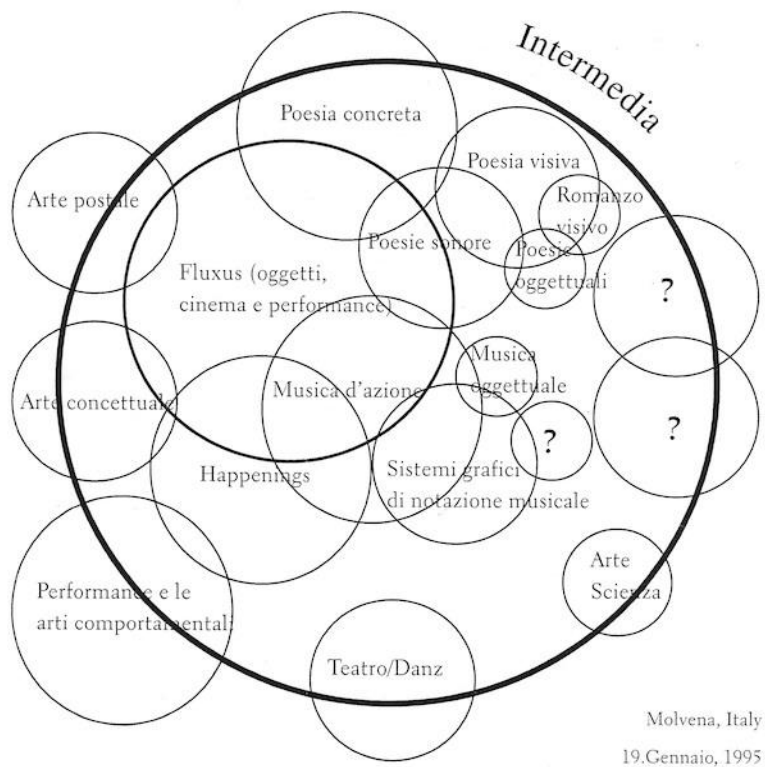
Il Gruppo *Hermes Intermedia*, nella sua produzione audiovisiva, si dedica alla pratica della *Scrittura Intermediale*; la partitura diventa un'opera a sé stante, contenitore di elementi musicali, testi, grafiche, simboli e gesti che stendono lo sviluppo della forma e si riferiscono ad uno o a più elementi contemporaneamente.

Essi affrontano per primi il tema della "scrittura intermediale" non soltanto sul piano teorico, ma anche attraverso una pratica produttiva quotidiana [...] Il loro merito è proprio questo: aver elaborato una tecnica compositiva in grado di comprendere, nel medesimo contesto, materiali e figure di provenienza diversa (sia sul piano sensoriale che disciplinare) e di integrare tutto in un solo progetto creativo. [...] Nelle opere intermediali le immagini possono essere considerate implicite nella musica stessa. Appartengono ai suoi paradigmi interiori, secondo una concezione integralmente "audiovisiva" della composizione (Morricone, 2019:9).

È chiaro come la Multimedialità non dia spazio al dialogo profondo tra i media coinvolti, ma punti alla loro sovrapposizione senza porre troppa attenzione alle relazioni che possono svilupparsi; quello che ne consegue è un prodotto che non presenta, come nel caso dell'*approccio intermediale*, un solido e complesso sistema di relazioni tra i media in gioco.

Intermedia: un Diagramma

Dick Higgins



[Fig. 1, Dick Higgins, *Intermedia*, 1995, Disegno. Courtesy Fondazione Bonotto, Molvena]

Quando si parla di approccio intermediale, per potersi avvicinare quanto più possibile ad un concetto così effimero, è utile immaginarsi quali tipi di rapporti possono intercorrere ad esempio tra musica e materiale visivo; è importante capire che questo tipo di approccio utilizza l'influenza che un medium ha su un altro, e viceversa, per poter espandere i limiti fisici del mezzo stesso. Pertanto i rapporti che si deciderà di sviluppare, devono essere caratterizzati da una profonda interdipendenza; spesso mi è tornato utile costruire questi rapporti e poi immaginare il risultato sottraendo uno o più media all'equazione, per riuscire a capire il loro ruolo e quanto fossero importanti per i media non sottratti.

Effettivamente, sottraendo uno o più elementi, anche i media rimasti perdevano molte delle potenzialità espressive che li caratterizzavano durante il dialogo e di conseguenza anche a livello più alto, tutto il lavoro perdeva di significato.

Il discorso sull'*Intermedialità* è un discorso articolato e complesso, e non è di certo questa la sede nella quale discuterne approfonditamente; credo però che fosse utile una infarinatura per poter capire e apprezzare meglio *Cronografia di un Corpo*, sia come opera audiovisiva in toto, sia come campo di ricerca e sperimentazione dei vari momenti di dialogo mediale.

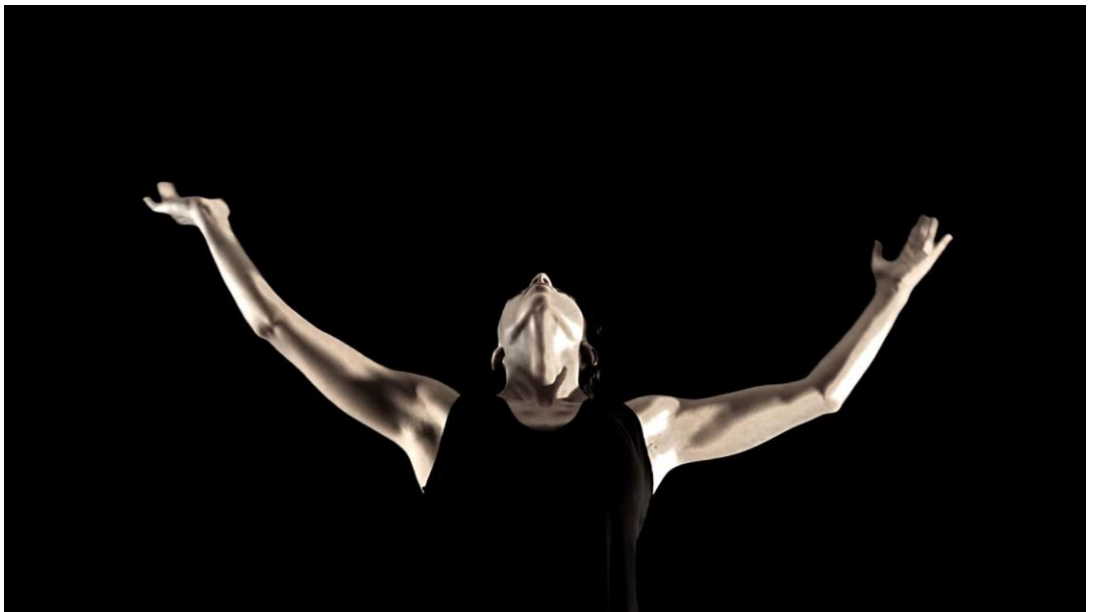
3. Cronografia di un Corpo

L'idea di base è quella di avere la facoltà di creare un'unica coreografia per video, che sia il frutto del montaggio di diversi spezzoni di danza, provando a mantenere una certa continuità di movimento e una coerenza formale chiara. In questo senso ho deciso di elaborare i materiali raccolti da diverse sessioni di ripresa video per avere a disposizione tre tipi di oggetti visivi ricavati dai movimenti della danzatrice, contraddistinti da tre velocità diverse: veloce, normale e lenta (anche estremamente

lenta fino al fermo immagine). Nello specifico, la figura velocizzata contribuisce alla formazione di immagini dalla *texture* più astratta, utilizzata maggiormente nella prima parte del lavoro per creare delle forme meno riconoscibili e distaccate dalla figura umana reale; le figure a velocità naturale o rallentate sono quelle in cui il corpo della danzatrice rimane pressoché riconoscibile e nella maggior parte dei casi vanno a descrivere movimenti più lenti e legati; le figure ferme, ovvero i singoli fotogrammi, sono utilizzati per avere a disposizione un'ulteriore tipologia di danza, stavolta caratterizzata dalla successione veloce di fotogrammi non contigui, con la volontà di descrivere attraverso la danza delle figure con funzione di raccordo tra l'estremamente astratto e il concreto.

Anche i materiali sonori sono stati suddivisi in tre tipologie utili a creare connessioni con gli oggetti visivi: nella prima troviamo una serie di campioni di suoni di flauto che descrivono essenzialmente la danza a velocità naturale e rallentata, nella seconda gli stessi suoni processati elettronicamente sono stati connessi alle figure velocizzate; nella terza campioni sonori di tamburi a calice, Zarb o Tonbak, utilizzati per la danza con figure ferme.

Le riprese video sono state effettuate attraverso l'utilizzo di un *green screen*, per poter eliminare lo sfondo in post produzione, al fine di immergere la danzatrice in uno spazio vuoto; a tal proposito però, per far risaltare anche lo spazio circostante, come introduzione alla terza sezione del video ho voluto inserire dei suoni d'ambiente e ho utilizzato alcune registrazioni di sospiri che riescono a descrivere uno spazio *reale*, creando così un forte contrasto con le sezioni precedenti.



[Fig. 2, Frame da *Cronografia di un Corpo*]

Durante la stesura del lavoro, si è scelto di utilizzare un *approccio intermediale* che ponesse l'accento sulle relazioni e sul dialogo intrapreso tra i diversi media. Le possibilità tecnologiche del montaggio e dei *Visual Effects* che sono proprie del medium *Video*, sono state centrali durante la ricerca e hanno permesso di espandere le capacità intrinseche delle immagini di danza, rendendo possibile la composizione di una coreografia a partire anche da immagini statiche. Queste possibilità hanno a loro volta influenzato ed espanso la struttura narrativa e formale dell'opera nel dialogo che si è instaurato con la musica e il suono.

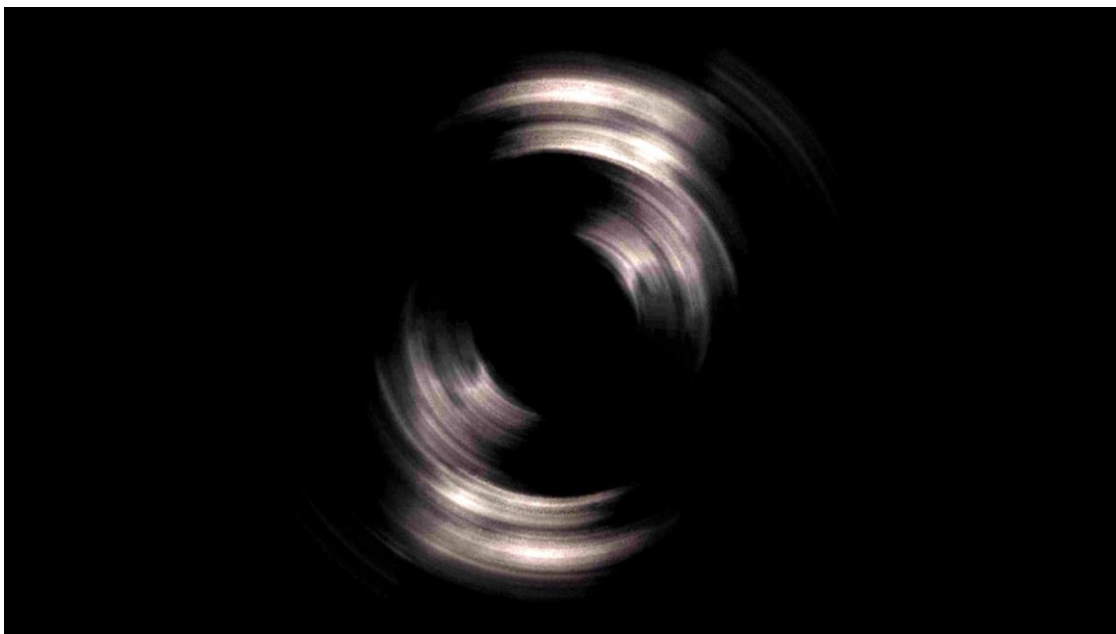
A livello macroscopico, si può affermare che i media messi in gioco siano prevalentemente tre: la musica, il video e la danza; i punti di contatto tra essi, però, vanno ricercati a livello microscopico, ovvero tra le molteplici possibilità offerte da questi media (ad esempio, il medium *Video*, si compone di una serie di *micro-media* come il montaggio, l'elaborazione dell'immagine, la gestione e la manipolazione del tempo e dello spazio).



[Fig. 3, Frame da *Cronografia di un Corpo* – Sovrapposizione in movimento accelerato]

Il progetto è nato dall'idea di utilizzare la danza come un'espressione artistica caratterizzata dal movimento di un *corpo* nel tempo e nello spazio, sfruttando le caratteristiche di *video* e *audio* per influenzare queste componenti. Il risultato è una astrazione del corpo e dei suoi movimenti e quindi della danza stessa, che conduce ad una sequenza di *danze impossibili*, disegnate dalla manipolazione digitale del tempo e della figura corporea; questo è un primo esempio delle capacità di *espansione* del medium *danza*, attraverso il medium *Video*, inseriti in un *discorso intermediale*, poiché le manipolazioni che offre il *Video* sono progettate per permettere al corpo di compiere movimenti che vanno al di là delle sue possibilità fisiche, mantenendo però una componente di fluidità resa possibile sempre dal *Video* attraverso il montaggio. Attraverso il video quindi, partendo anche dallo stesso materiale visivo, si è in grado di creare movimento (e quindi, in un certo senso, *danza*), attraverso sequenze e sovrapposizioni di immagini completamente *ferme* e prive di capacità motrice; si può

estremizzare la velocità di esecuzione della danzatrice reale fino a *deformare* il corpo e creare figure più astratte costituite da puro movimento.



[Fig.4, Frame da *Cronografia di un Corpo* – movimento estremamente accelerato a formare una *texture* astratta del corpo]

Contemporaneamente allo sviluppo e alla formazione materiale visivo chiave dell'opera bisogna anche interrogarsi e immaginare di quale tipologia di *suono* possano essere intrise queste *figure nuove*. In un certo senso i materiali sonori seguono due tipi di percorsi: uno che si integra con i movimenti e costituisce quella che potremmo chiamare *musica*, l'altro che invece prova a descrivere a livello sonico le figure visive, immaginando come esse producano suono e reagiscano ad esso, cercando di rispondere a domande come: “Che tipo di timbro potrebbe avere una figura astratta creata dall'estremizzazione del movimento di un corpo?”, “Come si comporta il suono, a livello fisico, di una serie di fermi immagine di un corpo che descrivono un movimento nello spazio attraverso il montaggio?”. Potremmo definire questo tipo di percorso sonoro come *sound design*.

La funzione del suono inteso come *musica* è quella di direzionare la forma, produrre tensione e distensione. La funzione del suono inteso come *sound design* è invece quella di portare tutto il quadro su un piano meno astratto, creando *aderenza audiovisiva*. Inevitabilmente questi due tipi di percorsi sonori collidono e dialogano tra loro; il prodotto di questo dialogo, interagisce con le figure e i movimenti visivi, spesso attivando e spesso venendo attivati da essi; altre volte, invece, si sviluppano per conto proprio, creando momenti di contrappunto audiovisivo.

Nella creazione e gestione di questi due percorsi sonori, è tornato molto utile l'utilizzo dell'elettronica e la possibilità, anche qui, di poter sfruttare un *micro-medium* frutto della commistione tra *musica* e *tecnologia*. L'utilizzo dell'elettronica permette a sua volta l'espansione degli strumenti acustici e reali utilizzati; l'approccio, per mantenere coerenza, è lo stesso di quello usato nel visivo per creare figure che vadano oltre le possibilità del movimento di un corpo: allo stesso modo, l'elaborazione elettronica consiste in delle manipolazioni, nel dominio del tempo, dei suoni originali, a volta estremizzandone la velocità, altre volte arrivando a *freezare* i suoni e montarli poi assieme per creare *textures* più astratte.

4. Credits, Spec Tech e Link

Output: Opera Audiovisiva Monocanale

Durata: 6'25"

Soggetto, Regia Video, Musica e Coreografia Elettronica: Lorenzo Pandolfi

Danza: Arianna Serra

Audio: Quadrifonico (4.1) o Stereo

Video: 1920x1080 (FullHD)

Link al video: <https://youtu.be/iVUr0vBF-0>

Bibliografia

PACKER, R. & JORDAN, K. (2001) *Multimedia, From Wagner to Virtual Reality*, New York-London: W.W. Norton & Company, Inc. – W.W. Norton & Company Ltd.

DUSI, N. (2015) *Contromisure, Trasposizioni e Intermedialità*, Milano-Udine: MIMESIS EDIZIONI;

CLÜVER, C. (2007) [a cura di J. Arvidson, M. Askander, et. al.] *Intermediality and Interart Studies*, Lund: Intermedia Studies Press;

PETERLINI, P. (2020) «Intermedialità: una possibilità o un’aspirazione» in *FlashArt*, n. 347, Dicembre-Febbraio 19/20, <https://flash---art.it/article/intermedialita-una-possibilita-o-unaspirazione/>

GRANATA, V. (2008) «Intermedialità poetico-visiva. Conversazione con Lamberto Pignotti» in *Luflux – Art in Theory*, n. 34/2008, <http://www.luxflux.net/intermedialita-poetico-visiva-conversazione-con-lamberto-pignotti/>

GAZZANO, M.M. (2019) [saggi di Ennio Morricone, Antonio Poce, et. al.] *Visione Molteplice*, Roma: ARMANDO EDITORE