

**LEMS&QUATERMASS PROJECT:  
IL SUONO DELLE IMMAGINI, IMMAGINI DEL SUONO**

**LEMS&QUATERMASS PROJECT: THE SOUND OF IMAGES,  
THE IMAGES OF SOUND**

ROBERTO VECCHIARELLI

**Abstract (IT):** Una ricerca a più mani all'interno e all'esterno della sfera puramente sonora e visiva, soprattutto senza particolari dominanze o subalternità. L'idea, alla fine, è stata quella di creare un sistema di scambio bidirezionale tra il suono e l'immagine.

**Abstract (EN):** The research was to be undertaken by a team, working both inside and outside the purely sound and visual sphere, and above all with no particular order of dominance or subalternity. In the end idea was to create a two-way system of exchange between sound and image.

**Keywords:** ricerca, suono, immagine, sistema, bidirezionale.

**LEMS&QUATERMASS PROJECT:  
IL SUONO DELLE IMMAGINI, IMMAGINI DEL SUONO**

ROBERTO VECCHIARELLI

Nell'ambito delle celebrazioni per i 50 anni di attività produttiva e didattica del LEMS mi è stato chiesto di intervenire per la sezione *Suono e immagine*. Questa, condotta da Maurizio Farina, si è sviluppata intorno alle definizioni di "musica": come suono elettronico, tecnica, strumenti, malleabilità e non finito; di "immagine": come vista, percezione, immaginazione, astrazione; di "esperienza": come laboratorio nello spazio. Soprattutto, in questo ambito, mi è stato chiesto di come si è svolta la mia collaborazione con Eugenio Giordani nel campo del video e delle video installazioni. Il mio lavoro video nasce fianco a fianco con Eugenio. Si tratta di un'amicizia e di una collaborazione che risale al '96, grazie a un suo allievo: David De Gandarias. Eugenio Giordani ha diretto il Laboratorio Elettronico di Musica Sperimentale (LEMS), del Conservatorio G. Rossini di Pesaro, e frequentando questo luogo "magico" ho pensato sin da subito che l'uso della musica elettronica fosse la via più giusta per costruire un lavoro video più coerente dal punto di vista formale. Scrive Eugenio:

Gli strumenti matematici, concettuali e operativi, che rendono possibile la creazione e l'elaborazione digitale delle immagini (la componente video) sono sostanzialmente gli stessi che servono agli stessi scopi nel campo del suono.

Da quel momento in poi nasceranno innumerevoli progetti video sonori: per azioni teatrali, videoinstallazioni, videodanza, animazioni. Nel mio caso e nel suo, il lavoro

**[divulgazione audiotestuale]**

## LEMS&amp;QUATERMASS PROJECT: IL SUONO DELLE IMMAGINI, IMMAGINI DEL SUONO

di produzione, che durerà parecchi anni, si forma anche a livello accademico. Sia per l'uso delle "macchine", sia per la collaborazione degli allievi. È dall'Accademia di Belle Arti di Urbino, dove insegno Storia dello spettacolo, che provengono i miei collaboratori e che formeranno il Collettivo Quatermass-x. È dal LEMS che provengono sperimentazioni di mezzi e collaborazioni. Ogni anno dal 2003 al 2014 siamo stati ospiti con i nostri lavori alla Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, all'interno di uno *spazio dedicato* intitolato VIDEO DAL LEMS. E questa "esposizione" ci ha permesso di partecipare ad altre manifestazioni. I temi affrontati sono di vario genere, ma hanno prevalso l'interesse per l'ambiente, la giustizia sociale e la storia, la "percezione" nel contesto dei media e la comunicazione dei beni culturali. Le tecniche video e sonore sono state anch'esse di vario genere e ogni volta adattate al contesto su cui si lavorava. Tranne che per una versione di *Poème Électronique* (rielaborato nella parte visiva), la procedura "creativa" era ormai collaudata: individuazione di un tema (che in tempi recenti era legato a qualche urgenza di carattere ambientale o di promozione di un bene culturale), su cui c'era un confronto, seguito dalla stesura di un soggetto (quasi mai narrativo) e poi dalla stesura di un trattamento. In questa ultima fase erano già previste indicazioni o suggerimenti sul carattere di alcuni suoni o sulle provenienze delle fonti sonore da elaborare. Solitamente il video veniva realizzato per primo e poi, su quello, Eugenio realizzava la parte sonora.

I primi lavori performativi e teatrali gettano le basi dei progetti successivi, attraverso: una sperimentazione sonora sempre rinnovata, in relazione al soggetto o all'ambito; una relazione del suono alle qualità del luogo (inteso come soggetto) o dello spazio (che ospita l'installazione). Inoltre, la forte componente cinèfila – che diventa una vera e propria poetica – facilita l'uso di tecniche come il *found footage*. In questo senso il lavoro viene modellato sui materiali acquisiti e poi amalgamati grazie alla forte

**[divulgazione audiotestuale]**

malleabilità del suono elettronico. Ne viene fuori un processo dove suono e immagine si fondono.

Da queste prime esperienze, si crea una familiarità tale che lavorando sulle immagini, insieme ai giovani componenti del Collettivo Quatermass-x, sapevamo quando lasciare il lavoro ‘lacunoso’ o ‘aperto’ e a maglie larghe. Questo avrebbe permesso a Eugenio di essere più libero lasciando che il suono potesse completare una sequenza e riempire le lacune. Ma era possibile anche perché ognuno conosceva le potenzialità dell’altro. In generale il rapporto fra suono e immagine poteva essere sia di sovrapposizione che di interazione. Il lavoro complessivo era fortemente meditato, studiando molto per acquisire in profondità il soggetto intrapreso, vivendo le sensazioni e assorbendolo il più possibile. Tuttavia, l’operato vero e proprio, sia video che sonoro, era fatto all’impronta, quasi “gestuale”. Molti di questi lavori sono di ampio respiro, mai veramente brevi, ma il risultato è che la componente visiva e quella del suono elettronico si sono sempre integrate fra loro con felice naturalezza.

Ultimamente, quando abbiamo riguardato indietro i nostri progetti, ci siamo accorti con meraviglia che su una decina di opere principali ne corrispondevano almeno il triplo perché rielaborati e adattati a situazioni particolari. Per fare un esempio: di una videoinstallazione c’è sempre la versione video; di un video c’è la versione installativa spesso realizzata per ambienti espositivi al fine di rendere più immersivo l’ambiente e le collezioni museali proposte. In definitiva abbiamo inteso il lavoro nella sua accezione di *struttura aperta*, mai forzatamente malleabile. In particolare, alcuni lavori, realizzati per documentare l’ex ospedale psichiatrico di Pesaro, sono diventati i materiali video sonori che all’interno del *Museo alle Stufe* – che ne documenta la storia – creano l’ambiente sonoro ed evocativo.

Recentemente su questo progetto museale c’era la volontà di creare sistemi interattivi–suggestivi che però sono rimasti sulla carta a causa della pandemia. Con installazioni

**[divulgazione audiotestuale]**

come *Poème électronique*, *occhioXocchio* e soprattutto *Well[e]s eXperiment – La guerra dei mondi 2005*, realizzati grazie alle tecniche di *found footage*, abbiamo trattato il tema dello spazio privato dello spettatore televisivo – sopraffatto da immagini effimere e illusorie – attraverso l’uso massiccio e ossessivo delle ripetizioni, della frammentazione e dello sbriciolamento della sintassi. Le installazioni avvenivano in spazi molto ampi, dove il pubblico era itinerante, per aumentare le potenzialità visive e sonore e rendere immersivo (qualche volta interattivo) il lavoro. In particolare, *Well[e]s eXperiment 2005* utilizzava un grande spazio, quello del Centro Arti Visive Pescheria di Pesaro, dove l’azione performativa ruotava attorno all’aspetto iconico dei vecchi monitor televisivi, che proliferavano in gran numero, insieme a innumerevoli fonti visive digitali o analogiche (LCD, *Emerald screen*). La versione video di *Well[e]s eXperiment – La guerra dei mondi 2005* è disponibile su You Tube: <https://youtu.be/UZgJRq7NMDw>

A questi lavori che trattano già di ambiente, clima e società, si succedono esperienze che hanno come centro d’interesse la comunicazione dei beni culturali. Qui il materiale visivo si fonda su lunghi piani sequenza con uso della *steadycam*, uso del corpo a corpo con una figura che funge da mediatore fra lo sguardo dello spettatore e lo spazio, animazioni realizzate con la tecnica frammentata e veloce del *passo 1*. Sul pavimento dell’*Ex Ospedale Psichiatrico di Pesaro* il rumore dei passi della danzatrice diventa la matrice per l’elaborazione del suono elettronico; i passi, lasciando segni sulla polvere, risuonano sì in uno spazio vuoto apparentemente generico, ma nello stesso tempo fortemente caratterizzato perché conforme alle linee architettoniche tipiche di un’istituzione totale. Nei video che hanno per soggetto la *Biblioteca e i Musei Oliveriani* o l’*Osservatorio Meteo L. Valerio*, intesi come edifici carichi di storia, abbiamo un suono che proviene dalla “natura stessa del luogo”: dalla combinazione di suoni dell’attiguo Conservatorio che fanno da sfondo e da colonna

**[divulgazione audiotestuale]**

**LEMS&QUATERMASS PROJECT: IL SUONO DELLE IMMAGINI, IMMAGINI DEL SUONO**

sonora alla Biblioteca, ai dati meteo forniti dalle macchine digitali di rilevamento. Il lavoro a *passo 1*, dove l'approccio al video è libero, gestuale e lacunoso, quindi più espressivo, permette agli oggetti tolti dalle collezioni oliveriane di prendere vita e al suono di completare e amalgamare. «Qui» – scrive Eugenio – «i materiali sonori utilizzati, sono derivati in parte da suoni naturali fortemente rielaborati e in parte da algoritmi di generazione sintetica per i quali sono state impiegate le risorse tecnologiche del LEMS».

**[divulgazione audiotestuale]**